Unter dem Meeresspiegel

Teil 1 der „Luna“ Reihe

Soloabenteuer für einen männlichen Nicht-Zauberer-Helden (Stufe 3+)

geschrieben von Marcel Hoffmann

Explicit Content (16+)

MH©2017 cc-by-nc-nd Unter dem Meeresspiegel

Liebe(r) Spieler(in),
Liebe(r) Leser(in),
dieses Abenteuer soll hauptsächlich Spaß bereiten und ist keineswegs auf absolute Ernsthaftigkeit und Regelobsession bedacht. Es ist als ein Spiel- und Leseabenteuer für einen Nicht-Zauberer geschrieben -wenn du den einen oder anderen Zauber hast, kein Problem-), basiert von den Charakterwerten her auf Midgard/DSA und darf dennoch systemunabhängig angesehen werden. Orte und Namen sind frei erfunden, jegliche Ähnlichkeiten zu Bekanntem sind Zufall.
(Solltest du diese Geschichte einfach lesen wollen und nicht spielen, entscheide selber über den nächsten Abschnitt, den du lesen möchtest.)

Hier und da werden Proben fällig, die von der Art her beschrieben werden. Um Fähigkeiten zu definieren werden Werte in einer Spanne von 20 (Meistergrad) und 1 (blutiger Anfänger) verwendet. Es obliegt dir als Spieler, eine für dein System passende Probe auszuwählen und die Werte entsprechend anzupassen.
Bspl: LP=Lebenspunkte AT=Attackewert PA=Paradewert RS=Rüstungsschutz Ini=Initiativewert MR=Magieresistenz Mut:spricht für sich.

Dein Held sollte folgende Minimumwerte haben: LP:15 AT:12 PA:12 Schaden W6+3 mit Einhandwaffe.

Proben sind gelb markiert und bringen dir bei Gelingen 5 Erfahrungspunkte (Abenteuerpunkte) ein, bei Misslingen 10 Punkte (man lernt ja bekanntlich aus Fehlern). Bei einem kritischen Fehler darfst du dir sogar 15 Punkte aufschreiben (gilt nicht für Attacken/Paraden im Kampf).
Ansonsten gibt es für überwältigte Gegner Kampferfahrungspunkte in Höhe der Lebenspunkte des Gegners. Wirst du überwältigt bekommst du keine Punkte. Bei einem kritischen Erfolg einer gelernten Fähigkeit darf einmal versucht werden diese zu steigern.
Bei jeder Übernachtung kannst du dich regenerieren, es sei denn, es wird explizit anderes beschrieben.
Gegenstände, die du dir bitte abstreichst, sind rot markiert, welche, die du erhältst und dir notieren kannst sind grün markiert. (Keine Sorge, geht auch aus dem Text hervor).
Sollten dir Werte (zB für Feinde) fehlen, setz einfach ein für dich passenden Wert ein oder würfele ihn schnell aus. Es soll hauptsächlich Spaß machen, nicht bis ins kleinste Detail technisch anspruchsvoll sein. Lege dir außerdem einen Notizzettel bereit.

Es gibt Abschnitte, in denen du außerordentlichen Schaden nehmen kannst. Verlierst du dadurch dein Leben, gehe einfach zu Abschnitt (130) ohne weiterzulesen. Na, immer noch interessiert dies Abenteuer zu spielen?…
Weiters spricht dieses Abenteuer dich (deinen Helden) in der zweiten Person als „DU“ an und ich hoffe du bist damit einverstanden.
Manchmal werden bekannte Redewendungen oder Sätze verwendet. Diese werden mit einem * gekennzeichnet und im Anhang ausgewiesen.

Probiere auch verschiedene Wege aus und versuche, den versteckten Gegenstand inkl. einhergehender Fähigkeit zu finden.

Viel Spaß… :)

MH©2017 cc-by-nc-nd Unter dem Meeresspiegel

1

Ein schöner Tag, ein mieses Wetter. Es regnet noch!..? Nein, es gießt aus Eimern. Immer noch dieser vermaledeite Wolkenbruch. Seit drei elendig nassen Frühlingstagen bist du nun in diesem Wald unterwegs und hast außer Matsch, Pfützen und nassem, dichtem Unterholz wenig gesehen. Ein eher mageres Frühstück von etwas altem Brot und kurz vor dem Schimmel sich räkelndem Käse lacht dich in deinem Nachtlager hämisch an. Die kleine Höhle ist wenigstens trocken. Das mit viel Mühe von dir entfachte kleine Lagerfeuer hält dich etwas warm. Doch deine Kleidung ist noch klamm, deine Laune im Keller. Gaaanz toll! Irgendwie hattest du dir die Reise lustiger vorgestellt. Dabei ist dein Ansinnen ja redlich. Du hast die im Innland liegende Stadt Reegan verlassen um deinem alten Freund und Zauberer Madris Hohentann einen Gefallen zu tun. Er gab dir eine kleine Schriftrolle mit, die er seiner Schwester Isabella in Travelsloff zukommen lassen möchte. Ein paar Taler für einen Boten hätte er schon gehabt, aber du dachtest dir, so könntest du dich endlich mal revanchieren für seine herzliche Großzügigkeit. Immerhin hat er dir auch das Lesen und Schreiben beigebracht (falls du diese Fähigkeit noch nicht hattest, jetzt hast du sie). Und da dir diese Gegend noch fremd ist, war es eine gute Gelegenheit, mal die Wälder und Felder, Dörfer und Städte hier näher kennenzulernen. Gefährlich soll es ja nicht sein. Schon lange seien hier keine Wegelagerer, Orks oder Steuereintreiber gesichtet worden. Die Mark war ruhig und still geworden unter der Herrschaft des Grafen Von Solstis. Die Abkürzung durch den Wald war trotzdem nicht so die beste Idee, die du je hattest. Gerade wünscht du dir die Zeit einmal kurz zurück zu drehen, Madris´Angebot anzunehmen und ein Pferd zu besteigen und einfach den Reiseweg um den Wald herum zu nutzen. Hätte zwar ein paar Tage mehr in Anspruch genommen, reichlich gemütlicher wäre es schon gewesen. Na ja. Wo war noch gleich die Lust, die Wälder näher kennenzulernen...?

So hast du bei Madris deine Rüstung gegen leichtere Kleidung mit Arm- und Beinschienen aus Leder (RS:2) zum Wandern getauscht. Natürlich hast du eine normale Einhandwaffe, einen normalen Dolch und eine normale Fernkampfwaffe deiner Wahl mitgenommen (sofern du diese führen kannst und besitzt). Man kann ja schließlich nicht vorsichtig genug sein. Dein Rucksack hat dir der liebe Madris auch redlich gepackt. So findest du darin außer der Schriftrolle noch Feuersteine und ein wenig Zunder (5 Anwendungen), eine Angelschnur mit Haken, ein paar Kochtöpfe, ein Seil (5m lang), Nadel und Faden, einen Trinkschlauch (1Liter), ein Erste Hilfe Bündel mit Salben und Binden (10 Anwendungen) und eine Laterne mit etwas Öl (3 Anwendungen). Sogar einen Heiltrunk (+10 LP/AP) hast du bekommen. Ebenso findest du einen Schlafsack und eine Decke. Dein Geld hast du auch für alle Fälle dabei. Alles andere wäre zu schwer für diesen doch eher einfach anmutenden Botengang und schließlich kannst du hinterher dein restlich vorhandenes Hab und Gut wieder abholen. So bist du morgens frohen Mutes bei strahlendem Sonnenschein losmarschiert. Wer hätte ahnen können, dass schon 3 Stunden später kaum noch ein Fleckchen blauer Himmel zu sehen sein würde.

Aus deiner Höhle reckend versuchst du ein wenig Himmel durch das Blätterdach zu erspähen. Du lauscht dem beruhigenden Geräusch von Regen auf den Blättern und versuchst kurz den herrliche Duft von nasser Erde und Moos zu genießen. Und während du nochmals einen Bissen von deinem harten Brot nimmst -toll wäre es gewesen an frischen Proviant zu denken-, überlegst du, wie es nun weiter geht. Zeit zum Aufbrechen (4)? Oder hoffst du doch noch, dass der Regen endlich aufhört und wartest lieber noch ein paar Minuten oder Stunden? Dich drängt ja nichts (24).

2

Du gehst voran, musst dich hier und da durch dichtes Geäst zwängen und durch einige Pfützen waten. Waren deine Stiefel nicht sowieso schon feucht, dann sind sie spätestens jetzt durchnässt und voller Matsch. Als du dich zwischen dichtem Gebüsch hindurch zu kämpfen versuchst kommt dir der Gedanke, dass du bestimmt irgendwo falsch abgebogen sein musst. Die Abkürzung ist doch länger als geplant. Dein Gewand bleibt an einer Wider-Dorne hängen. Die kennst du schon von gestern, aber diese hier scheint besonders entschlossen, dich festzuhalten. Vorsichtig versuchst du dich zu befreien. Du zupfst stärker, und stärker, und noch einmal stärker. „Widerspenstiger Strauch“ fluchst du ihm entgegen und ziehst nun sehr stark an dem Gewand. Es war zu erwarten, es reißt und der Busch gibt dich frei. Wie an einer Klette hängt das Stück Stoff nun an dem Strauch. Mist, mist, mist, denkst du dir. Das Gewand war neu. Dich trotzdem selbstbeherrschend gehst du weiter nach (119), doch lieber den richtigen Weg, den du bei (67) vermutest oder du machst wütend und unbeherrscht einen Satz durch das Strauchwerk Richtung (13).

3

Deine Bluse hat ja schon bei dem Sturz das zeitliche gesegnet. Die letzten Fetzen entfernst du lieber, um nicht ganz so verlumpt auszuschauen. So stattlich wie du, kann man sich ruhig auch mal mit entblößtem Oberkörper in der Zivilisation blicken lassen. Die zerrissene Hose krempelst du hoch. Den Rest Dreck wäscht du mit Wasser von deiner Haut so gut es eben geht. Fein, so kann man einigermaßen wieder Menschen begegnen (35).

4

Tja, nun stapfst du durch das nasse Unterholz. Immerhin gehts voran und je schneller du den Reiseweg wieder erreichst, umso eher erwartet dich eine warme Suppe und ein trockenes Bett in der nächsten Herberge. Es geht nun Richtung…, ähm…Moment…wo musst du hier eigentlich lang? Eine (um 8 erschwerte) Orientierung hilft dir vielleicht dabei (12), oder doch nicht (23)?

MH©2017 cc-by-nc-nd Unter dem Meeresspiegel

5

„Ach! Blöder Regen“, denkst du und wischt dir mit deiner Bluse die Tropfen aus den Augen. Na dann weiter. Gemütlich ist es hier ja nicht gerade und Regen und das ganze Geäst gestalten ein Vorankommen eher schwierig. Schon trittst du etwas unachtsam auf einen herabgestürzten Baum, rutscht auf der nassen Rinde aus und landest in einer matschigen Erdmasse in dem auch noch ein Dornbusch sein Zuhause gefunden hat. Zum Glück hast du rechtzeitig deine Augen schützen können. Als du dich wieder aufgerappelt und dich ein wenig vom Matsch befreit hast entdeckst du die vielen kleinen Risse in deinem Gewand, darunter findest du einige blutige Schrammen auf deiner Haut (-1 LP Schaden). Das Gewand war zwar neu, aber bitte. Jetzt ist es auch schon egal. Ein bisschen säuberst du dich mit Wasser aus deinem Wasserschlauch, dann geht es auch schon weiter nach (228).

6

Deine Bluse hat ja schon bei dem Sturz das zeitliche gesegnet. Und die Dryade hat deiner Kleidung den Rest gegeben. Die letzten Fetzen entfernst du lieber, um nicht ganz so verlumpt auszuschauen. So stattlich wie du, da kann man sich ruhig auch mal mit entblößtem Oberkörper in der Zivilisation blicken lassen. Was von der Hose übrig ist krempelst du hoch. Den Rest Dreck wäscht du mit Wasser von deiner Haut so gut es eben geht. Fein, so kann man einigermaßen wieder unter Menschen bei (35).

7

…Kaum ist das letzte Wort gelesen, verschwinden die Zeilen auch schon wieder. (Notiere dir das Wort „Leseratte“ auf einen Zettel). Ein bisschen mulmig wird dir zumute. Dieser alte Gauner. Und gesagt hat er dir nichts, kein Sterbenswörtchen auch nur angedeutet. Aber grübeln hilft nun auch nichts. Einen Anhaltspunkt oder auch nur grobe Idee von dem, was du soeben gelesen hast, gibt es nicht. Also rollst du das Pergament wieder ein und steckst es zurück in sein Behältnis. Aber Moment, was ist denn das? Da ist noch etwas anderes drin. Du findest eine weitere kleine Rolle, auf der dein Name notiert ist. Ausgerollt erkennst du eine „Überleben in der Wildnis“-Anleitung. Oh gut, steht auch einiges drauf, was du noch nicht wusstest. (Werte eine ähnliche Fähigkeit einmal kostenlos auf). Einfach wirklich herzlich, dein Freund. Fein. Also morgen früh soll es weitergehen. Dann hast du ja etwas Zeit. Du kannst nun Jagen gehen, dein Nachtlager aufpäppeln mit neuem Moos und, was sowieso schwer zu finden ist, brennbarem Holz, oder du kannst ein wenig Yoga machen.... Wie auch immer du die nächsten 15 Stunden verbringst, am nächsten Tag gehts weiter bei (30).

8

Vorsichtig nährst du dich der zweiten Tür und lauscht. Ein leises Brummen dringt an dein Ohr von dem Raum, der dahinter liegt und ein mulmiges Gefühl macht sich in deiner Magengegend breit. Langsam und behutsam drückst du die Klinke herunter und öffnest die hölzerne Tür. Ein leicht süßlicher Geruch kommt dir entgegen und du hörst die dumpfen Gesänge deutlicher, verstehst sie aber nicht. Der Blick, den du erhaschen kannst zeichnet dir folgende Szenerie: Du siehst einen mit Kerzen und diversen Utensilien bestückten „Altar", davor stehend eine Gestalt in schwarzem Umhang und Kapuze, die etwas zu arbeiten scheint. Neben dem Altar stehen 3 bis an die Zähne bewaffnete Oger und beobachten die Gestalt in ihrem Tun. Auf dem Boden erkennst du die mit Kreide gemalte Spitze eines Sternes, oder vielleicht Pentagrammes?! In dieser Spitze siehst du den reglosen Kopf eines Mannes, der auf dem Boden zu liegen scheint. Ist das etwa der Mann, den du mit dem Mädchen in der Herberge gesehen hast? Um mehr zu erkennen, musst du die Tür weiter öffnen und den Raum betreten. Weiter, trotz den drei Ogern und einem Zauberer? Trotz der Angst vor dem Tod, den du sicher erleiden wirst, sollten dich die vier entdecken? (54) oder besser Vorsicht walten lassen und zurück in den Gang (32).

9

Vorsichtig legst du deine linke Hand auf ihren mit Striemen übersäten Rücken. Sie ist schon recht kühl. Wie ein Schock durchfährt eine Vision deinen Geist. Deine Wahrnehmung verschwimmt und du siehst das Mädchen splitternackt zwischen zwei Pfählen aufgespannt. Eine Gestalt mit langem, schwarzen Mantel und Kapuze bereitet etwas an einer Art Altar vor. Gruselige, dumpfe Gesänge liegen in der Luft. Du kannst nicht erkennen, woher sie stammen. Die Gestalt wendet sich um und du erkennst… Oh Schreck. Ginni. Die Maid aus der Herberge. Sie ist eine Hexe!!! In ihrer rechten Hand hält sie eine Peitsche. In die Gesänge mit einstimmend streicht sie damit einige Male über den noch unversehrten, jungen Körper. Das Mädchen fängt an zu weinen und um Gnade zu flehen. Unbeeindruckt greift Ginni zu einem reich verzierten Dolch und zeichnet hinter der Gefangenen einige Symbole in die Luft. Die Peitsche knallt gegen den Rücken und du hörst die Schmerzensschreie der armen. Blutige Striemen hinterlässt die Waffe und die Kraft des Mädchens schwindet sichtlich. Die Hexe lässt den Dolch fallen und lässt die Peitsche einige Male ihre Arbeit verrichten. Die Schreie des Mädchens sind für dich unerträglich. Bei allen Göttern!!! Du wendest dich ab und deine Vision ist beendet. Mit zittrigen Knien stehst du wieder vor der Gefangenen im Kerker. Verblüfft stellst du fest, dass die Wunden verschwunden sind, so wie auch die anderen leuchtenden Abdrücke auf ihrem Körper. Als du deine Hand von ihr nimmst verblasst ein wenig von deinem Tattoo. Die äußerste Spitze der Mondsichel fehlt (Mache dir einen Strich hinter das Wort „Mondsicheltattoo"). Tiefes Mitleid für das Mädchen steigt in dir auf, aber es hilft ja nichts. Du musst sie erstmal zurücklassen (32).

Dankbar für die Hilfsbereitschaft stellst du dich kurz vor und erzählst von deinem Vorhaben, die Schriftrolle zu überbringen und von deinem Ziel Travelsloff. „Ach das ist nicht mehr sehr weit," erwidert der Herr, der sich als Garreth Zughuf vorstellt. „Ihr braucht nur noch etwa einen Tag dem Weg folgen, dann solltet ihr das Dorf erreichen. Etwa 1 Stunde von hier findet ihr die nächste Herberge. Leider kann ich euch nicht dort hinbringen. Meine Frau „Mara" (schreibe dir diesen Namen auf) und ich sind nämlich unterwegs nach Reegan und haben dort dringende Geschäfte zu erledigen." So, nach Reegan, da kommst du ja gerade her. Welch Zufall. Herr Zughuf ist während des Gespräches zu seinen Kisten geklettert und wühlt geschäftig darin herum. Mara ist derweil von dem Karren heruntergestiegen, nimmt ein Kleidungsstück von ihrem Mann entgegen und reicht es dir. Garreth lächelt dir zu: „Bitte nehmt diese Bluse als Geschenk. Sie wird euch sicher passen. Ich weiß, es ist nicht viel was ich tun kann, doch sollt ihr so verlumpt nicht zu eurem Rendezvous kommen. Das wäre mir unangenehm." Oh, er missversteht, es ist kein Rendezvous aber dankend empfängst du die beige Bluse. Sie passt dir wie angegossen. Ein einfach geschnittenes Kleidungsstück, mit einem kleinen grünen Stein in den linken Ärmel eingearbeitet. Du erkundigst dich. „Ja ach, wisst ihr, es ist die neueste Mode im Westen. Alle, die etwas auf sich halten, tragen nun diese Art von Schmuck. Der Stein ist nicht wertvoll." Auf dein Fragen hin, was du ihm dafür nun geben darfst, winkt er nur ab: „Bitte nichts, es ist mir ein Vergnügen euch helfen zu können und wäre mir eine Beleidigung, wenn ihr mein Geschenk nicht annähmet." So neigst du etwas deinen Kopf zum Dank, lächelst freundlich und wünscht eine gute Weiterreise. Mara kommt mit geschlossenen Augen und offenen Armen auf dich zu. Merkwürdig, erst jetzt bemerkst du, dass sie die ganze Zeit ihre Augenlieder geschlossen hatte, sich dennoch so bewegt als ob sie alles sehen würde. Etwas erschrocken machst du einen kleinen Schritt rückwärts. „Keine Sorge," hörst du Garreth rufen, der sich schon wieder auf der Bank des Karren befindet und die Zügel in die Hand nimmt: „Sie verabschiedet sich nur." Du stehst wie erstarrt da und harrst der alten Frau. Sie umarmt dich und gibt dir einen Kuss auf die Wange. Deine Wahrnehmung schwindet, dein Bewusstsein driftet in die Ferne und Meer von Sternen umgeben dich. Leicht wie eine Feder schwebst du im Universum, in der Unendlichkeit, Sonnen zu deiner rechten, Monde zu deiner linken, fernab von Zeit und Raum. Eine Frau in weißen Gewändern kommt auf dich zu. Sie strahlt dem Vollmond gleich ein bläulich, weißes Licht. Himmlische Wärme und grenzenlose Liebe geht von ihr aus, dass du dich sofort zu Hause fühlst und eine sanfte, aber klare Stimme flüstert in dein Ohr: "I know your name, I know your face, Your touch and grace, All of time can not erase, What our hearts remember stays."*. Himmlische Wärme durchflutet deinen Körper, wie du sie zuvor noch nie gespürt hast. Deine Reise ist wichtig, sehr wichtig. Angenehm berührt genießt du das wohlige Gefühl von Heimat, von Geborgenheit, von Himmel, von Endlosigkeit und vor allem: Freiheit! Groß bist du, sehr groß und mächtig, und voller Liebe für jeden Menschen der atmet, für jedes Lebewesen. Im nächsten Augenblick sitzt Mara auch schon wieder neben ihrem

Mann. Etwas verwirrt stellst du fest, dass alle deine Wunden geheilt sind. Deine LP und AP sind regeneriert. Deine Bandagen und sonstiges Heilungsflickwerk sind verschwunden. Der Karren setzt sich langsam wieder in Bewegung und als du aufschaust ist er auch schon um die nächste Kurve herum. Ein warmes Gefühl von dem eben erlebten bleibt zurück. Freudig, doch immer noch etwas überrascht machst du dich auf in Richtung Gasthof (227).

11

Wie du dir nun die Zeit vertreibst, bleibt dir überlassen. Ob du Jagen gehst, etwas brennbares Material versuchst zu finden, Yoga machst oder sonstige Studien abhältst, erst am nächsten Morgen, nach 15 Stunden Wartezeit, geht es weiter für dich nach (30).

12

...Ja genau, gen Westen. Da lang. Zielstrebig gehts nun Richtung Travelsloff. Unterwegs machst du nochmal kurz Halt unter einer dichten Eiche, um ein bisschen Proviant zu verzehren. Hm, dieses alte Brot, lecker. Ein Schluck aus dem Wasserschlauch spült die trockenen Krümel im Hals runter. Zu deinen Füßen entdeckst du noch einen nassen Feuerstein. Wie praktisch! Oh, und was ist das? Eine Goldmünze. Wie die wohl hierher gelangt ist? Du schaust dich kurz um, erblickst nichts außer nasse Sträucher, feuchtes Unterholz und ein Eichhörnchen, das flink einen Baum zu deiner Rechten heraufläuft. Halt, und was ist das? Ist deine Wahrnehmung getrübt (5) oder erblickst du wirklich etwas? (36)

13

In deinen Emotionen gefangen übersiehst du leider, dass es dort steil bergab geht. Du stolperst vorwärts, versuchst irgendwie Gleichgewicht zu halten und dein Gesicht vor den herankommenden Dornen der Sträucher zu schützen, als du fällst. Du schlägst auf etwas hartes auf und fällst und stolperst weiter durch das nasse Geäst. Unsanft schlägst du gegen einen größeren Felsen am Fuße des kleinen Hügels. Der Sturz bringt einige Wunden mit sich (W6+2 Schaden). Benommen versuchst du dich hochzustemmen. Aua, das hat weh getan. Du reibst dir den Kopf. Deine Kleidung hängt dir nur noch fadenweise auf dem Körper (RS:-1). Deine Arme und Beine, soweit sie nicht von dem Leder geschützt worden sind, haben blutige Kratzer. Dein Oberkörper ist von tiefen Schrammen übersät und dreckig vom nassen Waldboden. Eigentlich tut dir alles weh und du siehst aus wie ein „Waldschrat“ (Dieses Wort notiere dir bitte für später). Eine kurze Überprüfung deines Hab und Gut zeigt dir, dass alles noch da ist. Wenigstens etwas Glück. Die Gegend um dich herum hat sich leider nicht verbessert. Der Nebel am Boden ist dichter geworden, der Regen tropft noch immer auf dich herab und dich fröstelt es. Gerade jetzt, da dich auch noch deine Kleidung verlassen hat. Gänsehaut vor Kälte breitet sich auf deiner nackten Haut aus

während du deine Wunden reinigst und versorgst, so gut du kannst. Hast du Erste Hilfe gelernt oder ähnliche Zauber im Repertoire, wohlan. Ansonsten reinigst du mit Wasser ein wenig die blutenden Stellen und nutzt das Verbandzeug und die Salbe, die dir die treue Seele Madris für alle Fälle mitgab. Du nimmst einen Schluck aus deinem Wasserschlauch. Ok, hilft ja nichts, du musst weiter. Ohne Bewegung fällt sonst deine Körpertemperatur noch tiefer... Ein paar Duzend Schritte hast du dich mühsam durch den Wald gequält während der Nebel immer weiter ansteigt. Fast kannst du nicht mehr sehen, wohin du trittst. Das ist wirklich schlecht. Vor allem hast du das Gefühl, der Nebel ist nicht natürlichen Ursprungs.
Die Kälte zehrt an deinem Körper (mit W6-3 (min.1) Schaden). Allem zum Trotze gehst du weiter nach (228) wenn du noch kannst, oder wäre es besser, doch umzukehren? Den richtigen Weg findest du sicher noch bei (67). Hat dich der Sturz schon alles Leben in dir gekostet, ab nach (130).

14

Nach etlichen flinken Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und...tatsächlich... der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst denn soeben fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat“ (3) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35).

15

Kaum bist du eine gute halbe Stunde unterwegs kommst du an eine Weggabelung. Davon war aber nicht die Rede gewesen. Hm, rechts oder links? Der rechte Weg scheint ein wenig durch den Wald zu führen, der linke geht außen herum. Das mit dem "Mittendurch" kennst du ja inzwischen. Dennoch, du musst dich entscheiden, dein Ziel jedoch ist klar! Rechts(234) oder links(227).

16

Dankend nimmt er das Geld entgegen und räuspert sich: „Hört jetzt gut zu. Ich habe von Mara gehört. Viel gehört. Leider geht die Wahrheit, wie so oft, im Meer der Lügen unter. Das ist ja nun mal der Grund der Diversifikation, nicht wahr? … Aber genug davon. Nun, folgendes: Sie reist mit ihrem Mann auf einem alten Karren durch die Gegend, wie ihr erzählt habt. Und ich habe gehört, er sei ein Geist. Garreth soll er sich nennen. Ein guter Kunde von mir hat gesehen, wie er durch eine Wand hindurchgegangen ist, und dann wieder zurückkam. Sie hat wohl noch nie ein Wort gesprochen, erzählt man sich. Niemand hat je ihre Augen zu Gesicht bekommen. Nur der Geist kommuniziert mit anderen Menschen, Mara hält sich immer zurück. Und jetzt das wichtigste von allem. Man sagt, sie sei eine Magierin, eine Zauberin, eine Hexe. Und zwar eine von hohem Rang noch dazu. Deshalb macht sie nie ihre Augen auf, man würde es sofort erkennen. Mara ist nicht ihr wahrer Name. Sei heißt Lunatica. Sie stehe mit der Mond im Bunde, so sagt man. Ein alter Bekannter hat sie dabei beobachtet, wie sie bei Vollmond in einem alten, abgeschiedenen Weiher im Wald Rituale durchgeführt hat. Auf ihrer nackten Haut waren überall leuchtende Runen und aus ihren Augen kamen silberne Strahlen. Er hat gesehen wie das Wasser sich erhob und sie verschluckte. Wenn man dem Glauben schenken mag könnt Ihr froh sein, dass ihr noch lebt.“ (60)

17

Vorsichtig nährst du dich der ersten Tür und lauscht. Kein einziges Geräusch dringt an dein Ohr von dem Raum, der dahinter liegt. Langsam und behutsam drückst du die Klinke herunter und öffnest die hölzerne Tür. Ohne ein Geräusch zu machen schaffst du es, einen Blick in den Raum zu werfen. Viel kannst nicht erkennen: eine brennende Fackel an der Wand und einige Ketten, die in die Wand eingelassen wurden. Um mehr zu sehen, musst du die Tür weiter öffnen und den Raum betreten. Weiter? (68) oder leise wieder schließen und zurück zum Start (32). Bist du schon zum zweiten Mal hier und hast das Wort „Kette“ notiert, dann gehst du zu Abschnitt (47).

18

Hier bist du richtig. Wirklich merkwürdig. Du gehst zum Wirt an die Theke und störst ihn kurz bei seiner Arbeit. Dich entschuldigend fragst du ihn nach dem Affen, der immer noch vor dem Kamin herumliegt und inzwischen zu schlafen scheint. „Ja der Affe. Hm, Baldwin heißt er. Der gehört meiner Maid, Ginni. Wirst sie morgen sicher kennen lernen. Ein Prachtstück von Frau und sehr hübsch. Wenn ich ein paar Jahre jünger wäre, hätte ich sie mir schon zur Frau genommen. Sie ist wirklich nett und fürsorglich und hat … besonders runde Qualitäten,“ sagt er grinsend. Ja, schön und gut. Aber was ist nun mit dem Affen. „Der Affe ist ihr mal zugelaufen. Seitdem kümmert sie sich um ihn und er bleibt meistens hier bei mir. Er stört niemanden.“ Kofi

schaut nachdenklich an die Decke: „Ah, doch einmal, da hat er einem Gast einen Taler aus der Jackentasche stibitzt. Das war was. Wir haben die halbe Herberge auf den Kopf stellen müssen, weil Baldwin durch die Gegend geflitzt ist und partout den Taler nicht rausrücken wollte.“ Er lacht genüsslich. „Das war ein Spaß.“ Und wie lange arbeitet die Maid schon hier? „Sie kam zu mir vor etwa 2 Jahren. Den Affen hat sie nun schon ein halbes Jahr.“ (Notiere dir das Wort „Affe“). Du bedankst dich, während du die Müdigkeit immer stärker in deinen Gebeinen spürst. Möchtest du hier übernachten (58) oder lieber doch gleich weiterziehen (94). Du kannst auch noch kurz mit dem Stalljungen sprechen, bevor du dich entscheidest (116).

19

Nachdem der Stein vom letzten Salamander übersprungen worden ist, verwandelt er sich in eine klumpige Masse aus etwa 2m hohem Matsch, eine Matschkugel. Die Masse bewegt sich, als ob etwas aus ihr heraus wollte. Im nächsten Moment brechen 10 tintenfischartige Fangarme aus der Kugel und greifen nach dir. Sie umschlingen dich, fesseln dich. Ein furchtbares Gesicht schält sich aus dem Matsch heraus, eine weibliche Fratze, dessen Haare Schlangen sind, die nun nach dir zischen und züngeln. Sie beißen dich und würgen dich. Erinnere dich kurz: hast du einen gelben Stein an deiner neuen Bluse, oder hast du evtl. gar keine neue Bluse, dann auf nach (28). Ziert deinen Ärmel ein grüner Stein? (48)

20

Du schaffst es tatsächlich und deine Waffe berührt leicht ihre Haut. Wie du das gemacht hast, wissen nur die Götter, aber sie waren dir wohl gewogen. An der Stelle, an der du Lunatica berührst blitzt ihre Haut kurz auf. Eine Wunde ist nicht zu erkennen. Die drei Kugeln um ihre rechte Hand herum explodieren plötzlich in unzählige kleine Kugeln, so groß wie Murmeln etwa. Das müssen tausende sein, denkst du noch als diese Wolke auch schon auf dich zugeschossen kommt. Ein Ausweichen ist unmöglich. Du wirst zu Boden geschleudert, landest aber sanft wie auf Federn. Dein Körper ist bewegungsunfähig. „Die Götter müssen mit dir sein. So werde ich dich ziehen lassen, doch quere niemals mehr meinen Weg auf diese Art.“ Ein greller Lichtblitz lässt deine Augen reflexartig schließen. Dann spürst du unsanft den steinigen Weg unter dir. Als du deine Augen wieder öffnest siehst du erst nichts außer weiße Flächen. Wenigstens lassen sich deine Glieder wieder bewegen. Du setzt dich vorsichtig auf und langsam kommt auch deine Sehfähigkeit wieder. Nach einigen Minuten erkennst du die Szenerie erneut. Der Karren samt Truhen steht noch dort, wo er vor dem Kampf gestanden hatte. Die Zauberin und der Mann sind verschwunden. Zu deinem Erstaunen sind deine Wunden alle geheilt. Du fühlst dich fit und ausgeschlafen. Aber noch etwas merkwürdiges entdeckst du. Auf deinem linken Unterarm befindet sich ein schwarzes „Mondsicheltattoo“ (Dies Wort bitte notieren). Ein Versuch, es wegzureiben oder zu verwischen schlägt fehl. Nichts zu machen. Na gut, widme dich mal den Truhen bei (57).

21

Dein Hab und Gut verstaust du fein säuberlich in der Truhe. Alles was hineinpasst, legst du auch hinein. Deinen Dolch behältst du, für alle Fälle. Man kann nie vorsichtig genug sein, vor allem nicht nach den ganzen Ereignissen des Tages. Die Truhe klappst du zu, das Schloss verriegelst du. Gut soweit, auf in die Waagerechte. (75)

22

Dankend nimmt er das Geld entgegen: „Hört jetzt gut zu. Ich habe von Lunatica gehört. Sie reist mit ihrem Mann auf einem alten Karren durch die Gegend, wie ihr erzählt habt. Und ich habe gehört, er sei ein Geist. Garreth soll er sich nennen, und er nennt sie immer Mara. Ein guter Kunde von mir hat gesehen, wie er durch eine Wand hindurchgegangen ist, und dann wieder zurückkam. SIE hat wohl noch nie ein Wort gesprochen, erzählt man sich. Niemand hat je ihre Augen zu Gesicht bekommen. Nur der Geist kommuniziert mit anderen Menschen. Sie ist eine Magierin, eine Zauberin, eine Hexe von wirklich hohem Rang. Deshalb macht sie auf Erden nie ihre Augen auf, man würde es sofort erkennen. Ein alter Bekannter hat sie dabei beobachtet, wie sie bei Vollmond in einem alten, abgeschiedenen Weiher im Wald Rituale durchgeführt hat. Auf ihrer nackten Haut waren überall leuchtende Runen und aus ihren Augen kamen silberne Strahlen. Er hat gesehen wie das Wasser sich erhob und sie verschluckte. Zu dem Tattoo kann ich euch sagen, dass es eine Art von magischem Sender sein könnte. Magier nutzen so etwas manchmal, um Personen oder Tiere aufzuspüren, egal wo sie ich befinden. Ich nehme an, dass sie euch über dieses Tattoo beobachten kann. Zumindest könnt ihr froh sein, dass ihr noch unter den Lebenden weilt.“ (60).

23

…Ja genau, da müsste es weiter gehen. Da sollte Westen sein. Zielstrebig machst du dich auf den Weg. Über Stock und Stein wanderst du durch das nasse Unterholz. Die Temperatur scheint zu sinken. Die Kälte lässt dich etwas frösteln. Dein Atem wird mehr und mehr sichtbar, die Bäume und Sträucher dichter. Das diffuse Licht dringt immer weniger durch das dichte Blätterdach. Und erst jetzt bemerkst du, das sich die Art der Bäume geändert hat. Sie sehen an ihrem Stamm jetzt eher knorrig aus. Nebel bedeckt leicht den Waldboden. Das ist keine schöne Gegend. Feucht, Kalt. Ach was. Weiter voran durch das dichte Gestrüpp, wird schon nicht so schlimm sein (2) oder doch lieber umkehren und einen längeren, dafür ungefährlicheren Weg zur Stadt finden (67)?

24

Die kleine Höhle hattest du ja gestern schon erkundet. Da sie gerade mal etwa 10 Quadratmeter groß ist, war nicht viel zu suchen, und auch nicht viel zu finden. Du kramst ein wenig in deinem

Gepäck und ziehst die kleine Schriftrolle heraus, die Midras dir in einem wasserfesten Behälter mitgab. Was da wohl drin stehen mag. Es ist sicher nichts wichtiges. Was haben ein Magier und seine Schwester, die sich vielleicht 3 Mal im Jahr sehen und sonst nichts miteinander zu tun haben, schon großartiges zu erzählen. Trotzdem, irgendwie neugierig bist du schon. Du betrachtest den Behälter etwas genauer. Schönes Handwerksprodukt. In der nächsten Stadt legst du dir auch so etwas zu. Hält alles hineingegebene Gut einfach schön trocken. Hm? Was war das? War das gerade ein Affe, den du im Augenwinkel hast an der Höhle vorbei hüpfen sehen? Das kann doch nicht sein, oder? Du reckst dich etwas hinaus, erblickst aber nur Unterholz. Muss wohl doch eine Täuschung gewesen sein. Vielleicht liegt's an dem alten Käse. In deinem Hinterkopf nagt aber immer noch die Neugier der Schriftrolle. Was ist nun? Ein Blick auf das Geschriebene und die vermutlich (118) Wörter wird schon niemandem weh tun. Oder wischt du nun endlich deine Neugier beiseite, dann lies wenigstens bei Abschnitt (11) weiter.

25

Du öffnest die Tür weiter und betrittst den etwa 30qm großen, spärlich beleuchteten Raum. Die Wände sind außerdem gespickt mit viele Ketten und metallenen Schellen. Du siehst eine Gestalt, die in solchen Schellen an die Wand gefesselt wurde. Dies scheint der Kerkerraum zu sein. Du schließt vorsichtig die Tür wieder und gehst näher heran. Jetzt erkennst du, dass die Gestalt eine junge Frau ist, ein Mädchen vielleicht noch. Sie ist bewusstlos. Bei näherer Betrachtung erkennst du sie wieder. Sie war mit dir in der Herberge. Das junge Mädchen mit dem älteren Mann. Ihre Kleidung ist zerrissen und blutig an vielen Stellen. Ihre Hose ist an den Knien abgerissen, ihre Füße barfuß und voll von trockenem Matsch. Ihr Gesicht ist dreckig. Frisches Blut läuft an ihren Beinen herunter und tropft auf den lehmige Boden. Sie lebt also noch. Noch. Du überprüfst die Fesseln, doch vergeblich. Du schaffst es nicht, sie zu befreien. Selbst mit Waffengewalt würdest du hier nicht weiterkommen, die Ketten sind zu stark. Nur ein Schlüssel hilft dir hier. Aber woher nehmen? Wenn sie schon sterben wird, dann könntest du wenigstens ihre Kleidung verwenden um deine eigenen Wunden zu verbinden (40), hast du das Wort „Kette" schon notiert darfst du zu (47) ansonsten gibt es hier nichts mehr für dich. Zurück nach (32).

26

Weg, nichts wie weg, nur weg. Du öffnest die Tür und gehst die Treppe dahinter hinauf. Eine kleine Falltür führt am Ende der Stufen nach oben. Du stemmst sie hoch und nasse Blätter und Äste kommen dir entgegen, genauso wie der frische Geruch von nasser Wildnis. Endlich. Du hast es geschafft. Du bist raus. Du blickst dich um und befindest dich in einer kleinen Höhle, dessen Eingang hinter einem großen Stein etwas tiefer im Wald liegt. Es ist Nacht. Zum Glück. Alles sicher soweit. Das Wetter ist zwar feucht, aber wenigstens regnet es nicht und ein angenehmes, warmes Lüftchen umweht deine geplagten Glieder. Die Höhle selbst ist etwa 4x4 m groß, Blätter

und Äste wurden herein geweht und liegen auf einem Haufen im hinteren Teil. Ok, du schließt die Falltür, verkeilst sie mit Holz und rollst noch einen großen Stein darauf. Schwer, da wieder rauszukommen. Jetzt hast du Zeit um dich zu verarzten, und machst dich anschließend auf den Weg, um sicheren Abstand zu gewinnen. Du bist etwa 2 Stunden unterwegs bis ein geeignetes Nachtlager zu finden ist. Du richtest es etwas her, tarnst es so gut es geht. Dann endlich erfasst auch dich die bleierne Müdigkeit einer langen, strapazierenden Reise. Du brauchst dringend Ruhe und kaum hast du dich in die waagerecht begeben schlummerst du tief und fest ein.(97)

27

Der Oger erwischt deinen linken Arm, und du hast das Gefühl, der Aufprall seiner Waffe auf deine Lederschiene raubt dir jegliches Gefühl. Doch immerhin ist er noch dran und du kannst zum Gegenschlag ausholen. Mit einem gezielten Hieb schneidest du den Bauch der unbeholfenen Bestie auf und Gedärme und Blut verteilen sich über den Fußboden. Brüllend, und im Versuch seine Innereien wieder in sich hineinzustopfen, fällt der Oger nach vorn. Mit einem Klatschen bleibt er regungslos liegen. Gerade ist das Ungetüm besiegt hörst du die Stimmen von unten lauter werden. Ok, weg hier. Du drückst die Klinke der Tür doch…verschlossen. Mist. Schnell durchsuchst du deinen ehemaligen Gegner und findest den Schlüssel um seinen Hals hängend. Gerade öffnest du die Tür als die Meute von unten den Raum betritt. Flink huscht du heraus und schließt die Tür und drehst den Schlüssel im Schloss um. Ha, eingeschlossen hast du sie. Und gerade noch rechtzeitig. Du hörst die Rufe und das Gebrüll von innen und ein Gehämmer an der Tür, als wolle der Himmel gleich über dir einstürzen. Weg, nichts wie weg, nur weg. Du läufst die Treppe hinauf. Eine kleine Falltür führt am Ende der Stufen nach oben. Du stemmst sie hoch und nasse Blätter und Äste empfangen sich, genauso wie der frische Geruch von nasser Wildnis. Endlich. Du hast es geschafft. Du bist raus. Du blickst dich um und befindest dich in einer kleinen Höhle, dessen Eingang hinter einem großen Stein etwas tiefer im Wald liegt. Es ist Nacht. Zum Glück. Alles sicher soweit. Schön warm ist es ebenso. Die Höhle ist etwa 4x4 m groß, Blätter und Äste wurden herein geweht und liegen auf einem Haufen im hinteren Teil. Ok, du schließt die Falltür, verkeilst sie mit Holz und rollst noch einen großen Stein darauf. Schwer, da wieder rauszukommen. Schnell machst du dich anschließend auf den Weg, für einen sicheren Abstand zu deinen Verfolgern. Du bist etwa 2 Stunden unterwegs bis ein geeignetes Nachtlager zu finden ist. Du richtest es etwas her, tarnst es so gut es geht. Du kannst dich auch noch schnell etwas verarzten bevor dich eine bleierne Müdigkeit erfasst und du blitzschnell einschlummerst. (97)

28

Nach Atem ringend und schweißgebadet schreckst du hoch. Dein Schädel brummt. Du versuchst dich aufzusetzen. Was? Wo bist du? Verwirrt schaust du dich um. Du erkennst eine kleine Zelle, in der du gefangen bist. Etwa 2x2m ist sie groß und 4m hoch und dicke Eisenstangen mit einer

kleinen Tür und Vorhängeschloss versperren den Weg nach draußen auf einen schmalen Gang. Am Ende des 5m langen Ganges flackert eine Kerze; das einzige Licht. Der Gang macht dann eine scharfe Biegung nach rechts. Kühl und feucht ist es, die Wände bestehen aus Lehm oder ähnlichem. Schätzungsweise befindest du dich unterhalb der Erdoberfläche. Es friert dich und diverse Schürfwunden zieren deinen Körper (-W6 LP). Komplett ohne Kleidung hat man dich hier eingesperrt. Übelkeit steigt in dir hoch und du musst dich übergeben. Auch das noch. Irgendwas muss im Essen gewesen sein. (-2LP) Eine ganze Weile hockst du da und suchst vergebens nach etwas, um dich zu befreien. Bis schließlich ein weiterer Lichtschein in den Gang fällt. Eine große Gestalt trampelt dir entgegen. Und dann erkennst du: Einen OGER! Auch das noch!!!.
Er hält eine Fackel vor sich und zerrt eine nackte Frau an ihren langen Haaren hinter sich her. Seine Kleidung ist abgeranzt, altes Leder und altes Leinen. Der Gestank des Ungetüm übertrifft sogar den deines Erbrochenen. Die Fackel lässt er vor dem Gitter fallen. Er nimmt eine Kette von seinem Hals, an dessen Ende ein Schlüssel hängt. Mit diesem sperrt er die kleine Tür auf und schubst die Frau in die Zelle. Sie wird hart gegen die Wand geschleudert und fällt reglos zu Boden. Du hörst die Tür schließen. Der Oger stochert unbeholfen mit dem Schlüssel im Schloss herum, bis er es schließlich verschlossen bekommt. Anschließend hängt er sich den Schlüssel wieder um, nimmt die Fackel auf und trottet davon, ohne auch nur einen Blick an dich zu verschwenden. Die Frau scheint etwa Mitte zwanzig zu sein. Sie hat langes, rotes Haar. An vielen Stellen ihres nackten und wohlgeformten Körpers befinden sich Abschürfungen und Wunden. Vorsichtig versucht du sie zu wecken. Vergebens. Du legst sie in eine komfortablere Position und untersuchst sie vorsichtig nach tieferen Wunden. Zum Glück findest du keine. Dann bettest du ihren angeschlagenen Kopf in deinem Schoß so weich es geht, dass sie wenigstens nicht im Dreck erwacht. Sie friert ebenso wie du, unschwer zu erkennen an den Brustwarzen ihrer üppigen Kurven. Es müssen erst einige lange Minuten vergehen, bis sie ihre Augen öffnet. Stöhnend, und sich den Kopf reibend, setzt sie sich auf. Sie bemerkt dich erst spät und zuckt kurz zusammen: „Hallo," sagt sie mitgenommen. Sie stellt sich vor als Ginni, die Maid von der Herberge „Zur Einmaligen Gelegenheit", während sie sich dir gegenüber an die Wand kauert, bemüht ihre Blöße zu bedecken. Erstaunt sie hier zu treffen erzählst du ihr von deiner Reise und deinem Vorhaben und wie du zur Herberge gekommen bist. Du fragst, was denn geschehen sei. „Die Herberge wurde überfallen. Und als ich am morgen kam, warteten sie schon auf mich. Ich musste ihnen die Schlüssel zu den Zimmern geben. Sie haben dann alle Gäste mit einem Gift betäubt. Was mit Kofi geschehen ist, weiß ich nicht. Sie haben mich dem Oger übergeben. Der brachte mich her." Du wunderst dich etwas. Bestimmt wärst du doch von dem Lärm der Burschen aufgewacht. „Mehr kann ich dir leider nicht sagen. Aber hast du vielleicht eine Idee, wie wir hier rauskommen?" Etwas deprimiert schüttelst du den Kopf. Es scheint ziemlich aussichtslos zu sein. Nur der Schlüssel wird euch hier rausbringen. Ihr unterhaltet euch noch eine Zeit lang und es scheinen

Tage zu vergehen. Hin und wieder schiebt euch der Oger ein wenig Wasser in einer Schüssel zu. Dann schlummerst du mit knurrendem Magen in der Dunkelheit irgendwann ein.
Du erwachst wieder in der Zelle, Ginni ist verschwunden und...!!! die Tür steht ein wenig offen. Plötzlich bist du hellwach. Der Oger war wohl zu tollpatschig und hat die Tür nicht richtig verschlossen, als er die Frau geholt hat. Vorsichtig versicherst du dich, dass es keine Falle ist. Die Tür geht leicht und ohne Quietschen auf. Langsam schleichst du dich auf dem kalten Boden voran. Du frierst erbärmlich und dein Magen knurrt (-1LP/AP). Im Hinterkopf hast du immer noch die Möglichkeit, dass es eine Falle ist. Du spähst um die Ecke: dort geht der Gang weiter, beleuchtet durch 3 brennende Fackeln. Genauer betrachtest du das ganze bei (32).

29

Tatsächlich machst du dich innerlich Kampfbereit. Die beiden hast du sicher im Nu überwältigt. Der Oppa schaut dich immer noch mit fragendem Blick an und die Alte scheint immer noch ängstlich. Jetzt wirst du ihr bald den Grund dazu liefern, denkst du. Na schön. Du könntest die beiden einfach nur bedrohen und ihnen befehlen, ihre Sachen rauszurücken (51). Das hinterlässt natürlich zwei Zeugen, eher schlecht. Die beiden haben sowieso bald ihre Lebenszeit hinter sich, also warum sie noch so lange warten lassen, jeder stirbt irgendwann (66). Andererseits, so arme Leute, ob nun Händler oder Bauer oder was auch immer. Jeder Mensch hat Rechte. Und außerdem haben sie dir Ihre Hilfe angeboten. Lässt sie halt doch in Ruhe... (89).

30

Tatsächlich. Der Sonn strahlt wieder vom Firmament und schickt Wärme durch das noch feuchte Blätterdach. Du sammelst deine Sachen ein und machst dich, nun mit etwas besserer Laune, wieder auf den Weg. Es dürfte nicht mehr weit sein. Vielleicht noch eine Tagesreise zu Fuß gen Westen durch den Wald, dann müsstest du auch schon auf den Reiseweg treffen. Gut kommst du nun voran, hier und da musst du noch ein bisschen auf Matsch und rutschiges Geäst aufpassen. Aber kein Vergleich mehr zu gestern. Nicht weit entfern hoppelt dir ein Hase über den Weg, Eichhörnchen fangen ihre Spielchen an und jagen sich von Ast zu Ast. Ja selbst den ein oder anderen Schmetterling erblickst du schon. Der Geruch von frischer, feuchter Wiese: ein herrlicher Frühlingsduft. Zu Mittag kommst du an einen kleinen Bach der in einem Teich mündet. Das Wasser ist klar und frisch. Du nimmst gleich mal einen großen Schluck. Eine gute Gelegenheit sich zu waschen, und/oder zu angeln. Du richtest dir ein kleines Lager am Teichrand ein und bringst erstmal einmal etwas Nahrung in deinen Magen. Ein kurzes Nickerchen (1/2 Regenerierung) und du fühlst dich wie neu geboren. Magst du nun wirklich ein Bad nehmen (73), nötig wärs schon, oder bleibst du bei sporadischem Waschen (88).

31

„Ausgezeichnete Wahl.“ dankend empfängt er die 3 Goldstücke von dir. „Geht die Treppe hinauf. Am Ende des Ganges nehmt die rechte Tür. Hier ist der Schlüssel. Der funktioniert auch mit der Truhe.“ Er drückt dir den Schlüssel in die Hand und wünscht dir eine gute Nacht. Du bedankst und verabschiedest dich.
Oben im ersten Stock angekommen schließt du die Tür auf, die er dir geheißen hat. Ein geräumiges Zimmer öffnet sich dahinter. Du schätzt den Raum auf bestimmt 25 Quadratmeter. Das Himmelbett steht links an der Wand, gerade aus findest du eine große Truhe auf dem Boden stehen, rechts befindet sich der Waschzuber. Auf einem Tisch daneben, an dem auch ein Stuhl steht, findest du eine mit Wasser gefüllte Schüssel und ein Handtuch, sowie eine Vase mit frischen Blumen der Saison. An einer Wand findest du ein weiteres Porträt des Grafen. Das Zimmer hat zwei Fenster, darunter befindet sich das Dach des Stalles. Sie sind mit seidenen Vorhängen verziert und runden das Ambiente des Raumes ab. Müde von der Reise und deinen Erlebnissen schließt du die Tür hinter dir. Gehst du gleich ins Bett (75) oder verstaust du lieber noch deine Sachen in der Truhe (61).

32

Du kannst 3 Türen sehen, die rechts und links vom Gang abgehen. Tür 1 ist die erste Tür rechts. Tür 2 ist die zweite Tür rechts und Tür 3 ist links am Ende des Ganges, bevor der Gang in eine Treppe mündet und aufwärts führt. Möchtest du:
Tür 1 (17),
Tür 2 (8),
Tür 3 (62) oder gleich zur
Treppe (133).
Hast du einen Raum schon einmal vollständig betreten, streich diese Tür aus der obigen Auswahl. Mit dem Wort „Kette“ auf deinem Zettel darfst du Tür 1 nochmals betreten.

33

Gut, du richtest dir dein Frühstück her und säuberst dich anschließend etwas am Bach. Na schön. Du bist bereit zum Aufbrechen. Madris´Schwester Isabella wird sich bestimmt über den Brief freuen, wenn du sie später besuchen kommst. Ein kurzer Check: Schriftrolle ist noch da. Gut, dann kann es ja weiter gehen. Auf nach Travelsloff. (44)

34

Eine Finte mit anschließend gut gezieltem Schwertstreich lässt die Schneide deines Schwertes einmal quer über das Gesicht deines Feindes fliegen. Ein Aufschrei. Blutüberströmt bricht er vor

deinen Füßen zusammen. Gerade parierst du einen Schlag von dem zweiten der Banditen, siehst du, wie sich eine Baumkrone heftig bewegt. Plötzlich bricht ein Wesen daraus hervor, welches dir das Blut in den Adern gefrieren lässt. Eine Harpyie: ein mystisches Doppelwesen, mit dem Rumpf und Torso einer Frau, mit gefiederten Gliedmaßen, scharfen Krallen an Händen und Füßen und scharfen Reißzähnen denen eines Raubvogels ähnlich. Was bei allen Göttern macht ein solches Wesen hier an diesem Ort? Mit lautem Kreischen bricht es über den Räuber herein, packt ihn mit den Klauen und schleudert ihn über den Platz des Dorfes. Bevor du das Szenario weiter verfolgen kannst kracht eine weitere vor deine Füße, und blickt dich gierig an. Mit fast stillstehendem Herzen musterst du sie flink. Ihre Augen glühen rötlich. Außerdem zieren zwei große Hörner ihre Stirn und ein magisches Symbol leuchtet grell rot zwischen ihren Brüsten. „Duhhh,... duhh bisst meineh erste Mahhlzeit heuhhte. Kohhmm, spiel mit mir. Ahh. Erst werdeh ichhh dichh nehhmen, grrr. Und dahnn werdeh ichhh dich fressenhhh, hahahahahhhh." Mit zwei Flügelschlägen hebt sie sich wieder in die Luft und greift dich mit ihren Klauen an:
Harpyie: LP:22 AT:10 PA:8 Schaden:W6+2 RS:0 Ini:12 Mut:14
Ein kritischer Erfolg eines Angriffes der Harpyie führt dazu, dass du dein Gleichgewicht verlierst und zu Boden geschleudert wirst.
Besiegst du sie (109) oder rammt sie dir ihre Klauen zuerst ins Fleisch (64).

35

Der Karren rollt aus der Ferne langsam an. Ein älterer Mann und eine ältere Frau sitzen oben auf. Du schätzt sie auf etwa 60 Jahre. Sie tragen schlichte, leicht ländlich angehauchte, sandfarbene Kleidung. Der Mann schaut dich schon von Weitem an und scheint seine Augen nicht mehr von dir zu nehmen. Sein graues Haar tritt strähnenweise unter dem alten, nassen Strohhut hervor, der lapidar auf seinem Kopf Platz genommen hat. Sie zieht ihr Kopftuch etwas enger und legt sich eine Decke über ihre Schultern. Der Karren rollt und holpert näher. Er ist einfach und schlicht gebaut. Seine zwei Räder haben schon bessere Tage gesehen. Und die hinteren Seitenwände, welche die Transportfläche begrenzen, haben so manches ausgebrochenes Loch. Du erblickst noch die drei kleineren Holzkisten, die hinten auf dem Wagen mit Seilen angebunden sind. Die beiden oben auf scheinen entweder Bauern oder Händler zu sein, denkst du dir. Beide mustern dich einmal von Kopf bis Fuß. Die Frau schaut ängstlich aus, obwohl du immer noch ruhig am Wegesrand sitzt und versuchst, einen möglichst harmlosen und vertrauensvollen Eindruck zu machen. Du lächelst und nickst den beiden freundlich zu als der Karren direkt vor deinen Füßen zum Stehen kommt. Ein schnauben vorn und ein Haufen hinten entfahren der armen Kuh, die das Gefährt ziehen muss. „Den Göttern zum Gruße," richtet sich der Mann ruhig und mit tiefem Ton an dich, und hebt fragend eine Augenbraue. „Wohin des Weges? Braucht Ihr Hilfe?" Seine tiefen Furchen im Gesicht zeichnen einen welterfahrenen Mann, seine tiefen Augenringe lassen auf so manches Schicksal schließen. Vorsichtig rappelst du

dich auf und stellst dich direkt an das hölzerne Gefährt. Gelernt hast du ja schon früher, schau den Menschen in die Augen, dann erkennst du ihre wahre Natur. Der Mann hat einen klaren und ruhigen Blick. Er scheint wirklich freundlich gesonnen. Die Frau rückt dem Mann näher und scheint sich hinter ihm verstecken zu wollen. Ihre Augen erblickst du nicht, was dich etwas skeptisch macht.. Waren das gerade Klopfgeräusche, die aus einer der Truhen kamen? Verwundert schaust du ihn an. Spielen dir deine Sinne gerade einen üblen Streich? Was soll denn das jetzt? Hm, was tun. Du könntest ihre Freundlichkeit annehmen (10), sie einfach ignorieren (49) oder aber sogar mit Füßen treten (128), denn irgendwie kommen dir die beiden reichlich seltsam vor und vielleicht ist dort wirklich jemand in einer Kiste gefangen.

36

In einer tieferen Pfütze, etwa 10 Schritt entfernt, blinkt doch was, oder spielen dir deine nassen, von Regen feuchten Augen einen Streich? Oder war der Frühstückskäse doch schon so arg verschimmelt? Du gehst auf die Pfütze zu und beugst dich etwas herunter. Ein Schrecken fährt dir plötzlich durch Mark und Bein, du taumelst zurück und setzt dich unfreiwillig auf deinen Allerwertesten. In der Pfütze selbst war nichts, aber dein Spiegelbild in der Pfütze zeigte nicht dein Gesicht. Eine Fratze grinste dich an. Das Bild einer mit etlichen Eiterbeulen und Warzen übersäten Frau mit langen dunklen Haaren. Ihre Zähne waren eher Hauer, denen von einem Eber ähnlich. Und aus ihrem Mund tropfte bläulicher Schleim. Erschrocken schüttelst du den Kopf. Was war denn das? Vorsichtig erhebst du dich und schaust zögerlich wieder in die Pfütze hinein.... Diesmal bist du es. Puh, zum Glück. Das war gruselig. Aber war wahrscheinlich wirklich nur der schlechte Käse. Etwas benommen von dem Schreck reibst du dir die Augen und machst du dich wieder auf den Weg. Doch Moment. Geht es jetzt nach (129) oder nach (238)?

37

Nach kurzem Sprint hat das Männchen dich abgehängt. Weit und breit keine Spur mehr von dem Dieb. Du läufst noch einige Meter weiter in die Richtung, in der du den Fluchtweg vermutest. Und tatsächlich findest du deinen Rucksack wieder. Er liegt vor einem hohen und dichten Gebüsch durch welches das Männchen wohl geflohen war und dein Hab und Gut dabei verloren haben muss. Du läufst um den Busch herum und findest einen kleinen Sack, der dir unbekannt ist. Den hat es wohl auch verloren. Darin findest du 5 Goldmünzen und einen Heiltrank für 10LP und AP. Der Dieb selbst ist verschwunden, inklusive deiner Kleidung und Rüstung. Ok, ging nochmal einigermaßen gut. Zurück zum Teich, Schlafsack holen und dann auf nach Travelsloff. (41).

38

Du schaust nach ihr doch musst feststellen, dass sie wohl während der Nacht verstorben sein muss. Ihre Wunden waren zu heftig. Seufzend überlegst du, wie es nun weiter geht. Du kannst sie hier ja schließlich nicht einfach so liegen lassen. Und so hebst du ein Loch aus in Ihrer Größe und beerdigst die Leiche. Ein provisorisch hergestellter Grabstein markiert ihr Grab. (Das ganze bringt dir 10 zusätzliche Abenteuerpunkte ein.) Noch eine Weile sitzt du nach getaner Arbeit still und in Gedanken versunken, bis du dich entscheidest, nach Travelsloff aufzubrechen. (44).

39

In dem Regal fällt dir ein kleines Holzfach auf, welches von ein paar Büchern verdeckt wird und in den Rahmen des Regals eingelassen wurde. Überrascht, doch erregt und freudig, vielleicht einen Schatz gefunden zu haben, öffnest du das Fach. Darin findest du ein schwarzes Buch, dessen Einband von mehreren blutigen Fingerabdrücken geziert wird. Die Aufschrift lässt dir einen kalten Schauer über den Rücken laufen: „Schwarze Sexualmagie und der Weg zur Unsterblichkeit.“ Du nimmst es aus dem Fach und schlägst es mit zittrigen Händen auf. Du musst ein wenig Kraft aufwenden. Es scheint, als wolle man dich am Lesen hindern. Die Seiten scheinen uralt, teilweise sind sie mit Kerzenwachs und Ruß übersät. Viele der Schriften darin kannst du nicht lesen und viele Symbole sind dir fremd und unverständlich. Dein Herz rast vor Aufregung. Es muss ein Vermögen wert sein. Du blätterst weiter und versuchst Zusammenhänge zu finden. Leider ist dir die Sprache gar nicht geläufig und das meiste einfach unzusammenhängender Stuss. Doch was dir immer wieder begegnet ist ein Name: „She.“ Und der Hinweis auf ein anderes Buch: „Kalandrion.“ Kaum hast du die Hälfte des Buches durchgeblättert, züngeln kalte, blaue Flammen aus den Seiten heraus und umschließen das Buch vollständig. Vor Schreck weiten sich deine Augen. Reflexartig zucken deine Hände zurück und das Schriftwerk entgleitet deinem Griff. Doch noch bevor es auf den Boden aufschlägt, verschwindet es in einer Wolke aus Rauch. Reglos vor Scheck starrst du an die Stelle, an der das Buch hätte auf den Boden aufschlagen sollen. Merkwürdig. Langsam aber sicher, sammelst du dich. Du blickst dich um, doch eine Gefahr ist nicht zu sehen. Du bist alleine in dem Raum. Puh. Dich immer noch etwas ärgernd durchsuchst du das restliche Regal genauer, findest aber weiter nichts. Ok, fertig zum Abmarsch, dann geh (26) Schritt Richtung Ausgang. Oder du willst zurück in den Gang unten, dann (32)m Rückwärts.

40

Dringend brauchst du Verbandszeug und die Kleidung hier kommt dir sehr gelegen. Mit kräftigem Ruck zerteilst du die restlichen Stofffetzen, die noch am Körper des Mädchens hingen. Etwas zurechtgestutzt und fertig, ein Verband ist vollbracht (+W6LP). Es reicht auch noch um

dich etwas zu wärmen. Gleichzeitig tut es dir sehr leid um sie. Ihr Körper ist arg malträtiert worden. Genaues lässt sich bei dem Licht schwer ausmachen aber sie wird die nächsten Stunden wahrscheinlich nicht überleben. Bist du hier fertig (32) oder holst du dir die Fackel von der anderen Wand und betrachtest das Mädchen genauer (132)?

41

Am Teich wieder angelangt entdeckst du, dass dein Schlafsack und deine Decke weg sind. Frustriert lässt du dich ins Gras fallen. Was für ein Tag. Erstmal Wunden pflegen (+1LP) oder heilen und einen großen Schluck Wasser nehmen, -aber aus dem Wasserschlauch bitte !!! Du sammelst ein, was noch da ist und machst dich auf den Weg. Eine Stätte zur Nachtruhe wäre sicher angebracht, andererseits du hast nun nichts mehr zum wärmen. Vielleicht solltest du einfach durchmarschieren. Schnell ist der Entschluss klar. Weiter und ohne Ruhe gehst du Richtung Travelsloff....
Puh, das war ja was... Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen.
Der Weg macht einige kleinere Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du immer noch ziemlich nackt bist. Außerdem fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. (35).

42

Am Boden nämlich siehst du, wie ein Stück Samt eingerissen ist. Du ziehst an dem Stück Stoff und ein kleines Fach unterhalb der Verkleidung wird freigelegt. Darin findest du ein kleines Buch mit der Aufschrift „Wie nutze ich Spielkarten als Wurfmesser?“ und 4 Kartendecks mit je 52 Spielkarten. Eine Anleitung zur Nutzung findest du im Anhang. Viel Spaß damit und nun weiter bei (21).

43

Puh, schweißtreibende Arbeit. Drei Oger hast du in die Knie gezwungen und die Hexe war dann leichtes Beiwerk. In dem Ritualraum ist auf Anhieb wenig für dich interessantes: 2 Schalen mit Blut, diverse Kräuter und Mittel, die dir nichts sagen, und die Leiche des Mannes im Pentagramm. Nach genauerem Suchen könntest du mitnehmen: einen Heiltrunk (W6LP+AP), 3 Kurzschwerter (stumpf), 3 Käulen, einen verzierten Doch (aus der Leiche des Mannes), einen

Sack mit Gold (30 Goldstücke) und einen Vitalring (von der Hand der Hexe, +2LP). Du durchsuchst die anderen Räume der Höhle auch genauer, findest aber nichts brauchbares mehr. Ein Röcheln dringt an dein Ohr, als du gerade gehen willst. Die Hexe lebt wohl noch. Bereit zum finalen Schlag kniest du dich neben die am Boden liegende Frau.
Sie bewegt ihre Lippen, doch bringt kein Wort heraus. Dann hustet sie Blut und röchelt: „Todbringer, du bist es. Mit dir an meiner Seite werden wir mächtiger als alle Könige zusammen." Von dir aus… Alles klar, die Bude ist aufgeräumt, dann mal raus hier. Lass sie einfach zum sterben zurück… (133)

44

Der Sonn steht schon am abendlichen Horizont und die kleine Stadt Travelsloff entzündet ihre Kerzen und Fackeln. Das Wetter ist frühlingshaft geblieben. Daher entschließt du dich, zunächst einmal einen Überblick über die Stadt zu bekommen.
Sie liegt an und auf einem Hügel nahe der See, im Westen des Landes. Ihre Straßen sind breit und ihre Häuser sind modern und gut gepflegt. Am Marktplatz, der die Mitte der Stadt bildet, ragt ein hoher Turm über alle Häuser empor. Der Turm ist Sitz des Stadtrates und wird auch bewohnt vom obersten Ratsmitglied, Leif Von Hirtengut. Ein Adliger also. Vielleicht hast du mal das Vergnügen. Auch auf dem Marktplatz findest du einige Stände und das Quartier der Miliz, der Traven, wie sie hier genannt werden. Die Traven sorgen für Recht und Ordnung. Sie sind die Exekutive von Travelsloff und dem Stadtrat unterstellt. Die Judikative wird von Jahr zu Jahr immer neu aus den Mitgliedern des Rates bestimmt, durch ein Losverfahren, und die Bürger haben in sofern ein Mitspracherecht, als dass sie jedes Jahr Mitglieder des Rates in oder aus dem Rat wählen dürfen. Einzig über dem Stadtrat steht die Kirche, hier vertreten durch die im Kloster „Bornhold" ansässigen Magier der „Weißen Rose", ein alter Orden. Die Fünf Weisen mischen sich nur bedingt in die Angelegenheiten von Travelsloff. Sie unterhalten außerdem das Hospiz. Nun hast du aber genug gequatscht mit dem Herrn an dem Stand, der frisches Obst anbietet. Er bekommt 9 Silbertaler für seine freundliche Auskunft und seine 6 Äpfel (2 Rationen). Kümmere dich erstmal um eine mögliche Unterkunft, denn langsam wird es spät. Morgen wirst du dann Isabella besuchen gehen. Dein nächtliches Quartier heißt „Pferdehuf". Für ganze 2 Silberstücke bekommst du ein angenehmes Bett und ruhigen Schlaf, ein Frühstück und eine nette Auskunft, wo sich was in der Stadt befindet. Am nächsten Morgen: Bevor du also deinen Auftrag erledigst und Isabella die Schriftrolle bringst, kannst du ein wenig Shoppen gehen. Hast du noch arge Blessuren, gehst du am besten erst zum Hospiz und lässt dich behandeln für 3 Silberstücke pro fehlendem LP/AP.
An Einkaufsmöglichkeiten hast du: „Zum Mischen und Brauen", ein Zauberladen geführt von Geraldus DeVries, „Der rostige Dolch" ist ein Waffen- und Rüstungsgeschäft und gehört Landrosh Aresius, „Dies und Das", ein Krämerladen. Frau Von Genz hat diesen erst seit kurzem

übernommen. „Zelten leicht gemacht“, ein Outdoorladen, (Winterschlussverkauf: die günstigsten Preise im ganzen Westen -20% auf alles), so der Werbesspruch, den sich Carlos Ziegenbart hat für sein Geschäft einfallen lassen. „Der lustige Troll“ ist ein Papiergeschäft, „YamYam“, ein Supermarkt im mittelalterlichen Stil, „Frisches und Altes“ ist für Gemüse und Obst jeglicher Art zuständig, und dann wäre da noch: „Die singende Dirne“ ist ein Bordell mit Gesangseinlagen. Mistress Molly hütet hier ihre strengen Regeln, was Besucher angeht. Du kannst dich allein auf die Socken machen. Nimm die üblichen Preise als Ansatz. Würfele aber, ob die gewünschte Ware da ist (1-2 da, 3-6 nicht da). Wieso so wenig zur Zeit auf Lager liegt, fragst du einen Verkäufer? Weil seit einer Woche keine Lieferungen mehr kamen. Merkwürdig, aber nicht dein Problem. Fertig mit Shoppen? Du kannst noch kurz einmal beim kleinen Hafen vorbeischauen, in dem derzeit nur ein Schiff vor Anker liegt, die „Windige Dirne“. Ein kleines Fischerboot, eher uninteressant, vor allem weil hier auch alles nach Fisch riecht. Dann gehe lieber schnell zu Isabella. Wo sie in etwa wohnt weißt du ja von Madris. Nach ein wenig umher Fragen hast du ihr Haus im Osten der Stadt gefunden. Ein recht neu gebautes Eckhaus mit zwei Stockwerken und zwei Eingängen. Einen kleinen gepflegten Garten findest du ebenso vor. Erwartungsvoll und schon etwas aufgeregt klopfst du an der Tür mit der Aufschrift „Isabella Hohentann“, die Schriftrolle in Händen. Wie sie wohl aussieht? Ob sie nett ist? Spannend, spannend… Aber… keiner öffnet. Hm, du klopfst nochmals. Vielleicht ist sie ausgegangen. Ein paar Augenblicke vergehen aber wieder öffnet niemand. „He da untzen.“ Überrascht blickst du empor und siehst einen älteren Mann aus dem Fenster schauen. Sein spärliches graues Haar ist kraus, sein Bart voll. Das rundliche kleine Gesicht lässt einen kleineren Mann vermuten. Spontan würdest du ihn auf Ende 60 schätzen. Stolzes Alter. „Wolltz ihr zzu Jatti?“ krächzt er. Erstaunt blickst du ihn an. Nun, du möchtest zu Isabella Hohentann. Die Schriftrolle ihm zeigend, machst du ihm klar, worum es geht. „Ihr habtz Pech.“ seine feuchte Aussprache, die sicherlich von den fehlenden Zähnen herrührt, bekommst du nun auch noch gratis in deinem Gesicht zu spüren. „Jatti istz schon 2 Tage nichtz mehr zu Hause. Wollte nach Herloff.“ Du wischt dir seine Spucke aus dem Auge. Und was wollte sie da? „Jatti wollte dorz nur kurz Kerzen kaufen gehen. Sonst istz sie nie solang weg.“ Und Herloff ist weit weg? „Nein, bloßz halbe Stunde von hier Richtung Nordenz.“ Ja, das kommt dir auch seltsam vor. Du bedankst dich für die Information und drehst dich um zum Abmarsch. „Eines nochz.“ ruft er die hinterher. „Ich mach mir Sorgen, das was passiertz istz.“ Du versicherst ihm, du wirst der Sache auf den Grund gehen, schließlich hast du eine Schriftrolle, die zu ihr muss. Irgendwie beschleicht dich dein Gefühl, das Madris das gewusst, dir aber nichts gesagt hat. Egal, jetzt musst du erstmal nach Herloff. Wie du von einem Händler erfährst ist Herloff wirklich fast um die Ecke. Aber es ist ein abgelegenes Dörfchen, kaum jemand verirrt sich dort hin. Es gibt dort nicht viel. Fein, du wirst dir das anschauen müssen. Also brichst du mal wieder auf, diesmal dein Ziel: Ein kleines Dorf irgendwo im Nirgendwo, mitten im Wald und Abseits guter Wege. Gegen Mittag bist du dort. Das Dorf befindet sich mitten auf einer Lichtung des dichten Waldes, den du ja bereits kennen gelernt hast. Doch du musst feststellen,

dass in den 10 Häuschen, die dort stehen, niemand zu finden ist. Liegen gelassenes Arbeitsmaterial, halb fertig gezogene Kerzen und ein kleines glühendes Feuer in der Feuerstelle mittig des Dorfes verraten dir, dass die Abreise der Bewohner überraschend gewesen sein muss. Genauer schaust du dich um. Blutspuren. Mehrere. Verteilt im ganzen Dorf. Und Schleifspuren in der Erde, im Gras und im Unterholz. Hier hat ein Kampf stattgefunden. Und die Bewohner sind nicht freiwillig gegangen. Vielleicht war Isabella gerade zugegen, als das Dorf überfallen wurde. Oh nein!! Beunruhigender Gedanke! Das kann kein Zufall gewesen sein. Möchtest du nochmal genauer Schauen und jeden Grashalm, jeden Stein einmal umdrehen? Vielleicht findest du detailliertere Hinweise (55). oder gleich zurück nach Travelsloff, um dort nach Hinweisen zu suchen (123)?

45

Du klopfst an die Tür des Wachhäuschens am Rande des Marktplatzes und kurzer Hand darauf wird dir aufgemacht. Ein sportlich aussehender Mann in gelber Uniform und Kettenrüstung steht vor dir und grummelt in seinen grauen Bart hinein. Seine Glatze glänzt vorbildlich im Sonnenschein. Seine Abzeichen lassen auf einen hohen Rang innerhalb der Miliz schließen: „Ja?“ Du wünscht einen guten Tag und stellst dich kurz vor. Also: du hast gehört es sei Herloff angegriffen worden und wolltest dich erkundigen, ob es dazu weitere Details gibt. Seitdem sei deine Freundin verschwunden: Isabella Hohentann. „Kommt rein, kommt rein,“ grummelt er und deutet dir einen Stuhl an dem runden Tisch mittig des Raumes. Er selbst nimmt neben einem Kollegen am Tisch Platz. Dieser lässt sich gerade einen Eintopf sichtlich schmecken. Das Wachhäuschen ist überschaubar klein. Es misst vielleicht knapp 30qm, und ist vollgestellt mit Schränken, in denen unzählbare Akten und Dokumente lagern. Eine schmale Treppe geht in ein Untergeschoss. An den noch freien Teilen der Wände hängen Schilde und Wappen aus verschiedensten Ländern. Du nimmst Platz und schaust den Hauptmann erwartungsvoll an. Mit rauher, tiefer Stimme fährt der Herr fort: „Ich bin Hauptmann Costin Dagor, das ist mein Erster Leutnant, Kyion Meral. Nun.“ Er schaut seinen Leutnant an: „Ihr seit Zivilist und ich darf euch keine Auskunft erteilen. Doch da es um eure verschwundene Freundin geht, drück ich mal ein Auge zu.“ Er räuspert sich, schenkt dir einen Becher Wasser ein und nimmt selbst einen Schluck. „Der Angriff fand vor 2 Tagen statt.“ Das war der Tag an dem Isabella nach Herloff ging. Das ist bestimmt kein Zufall. „Wir haben uns das Dorf angesehen, aber dort ist nichts zu finden. Keine Hinweise, einfach nichts. Alle Bewohner sind verschwunden.“ Und woher wisst ihr dann, das der Angriff vor 2 Tagen war? „Schlau seit ihr schon.“ Er fängt an zu lächeln und nimmt noch einen Schluck Wasser. „Wir haben jemanden im Wald gefunden. Einen Vagabunden, ein Bettler, wenn ihr so wollt. Er war in der Nähe zur Zeit des Überfalles und erzählte uns wirres Zeug von Zauberern und Fabelwesen. Für ein trockenes Quartier und drei warme Mahlzeiten konnten wir wenigstens von ihm die Tatzeit verifizieren lassen. Der Rest ist Kauderwelsch.“ Und

wäre es dir möglich mit ihm mal zu sprechen? Nein, er ist schon weitergezogen, gestern gegen Mittag. Aber es würde nicht viel bringen. Er ist etwas verrückt. Du bedankst dich für die Information und stehst auf zum Gehen. „Ah, eines vielleicht noch. Es ist im Augenblick eine schwere Zeit, die Travelsloff durchmacht. Bitte benehmt euch äußerst diskret bei der Suche nach eurer Freundin.“ Das möchtest du doch genauer wissen. Was ist denn los? „Das sind Angelegenheiten der Miliz. Nichts, um euer Gemüt zu belasten.“ Na schön. Dankend nimmst du Abschied und kehrst zum Platz zurück. (123).

46

Wieder beim Tresen angekommen nimmst du den letzten Schluck von deinem Bier. „Hehey,“ dein neuer Freund ist immer noch bei dir. „Gut gespiel, Frischling. Aba du bis doch wegn was anderm hier nich wahr?“ Schon, eigentlich wolltest du dich erkundigen, was denn hier los ist in der Stadt. „Weiß du, men Bier is schon wida alle.“ Natürlich bestellst du gleich ein neues großes für ihn (2 Silberstücke). Während du wartest erblickst du die Tänzerin, die inzwischen mit nacktem Oberkörper ihre Pirouetten dreht. „Nu, is viel los hier. Aha was man so hör, is echter hamma. Das darfs aber keim sagn.“ Natürlich nicht, du schweigst wie ein Grab. „Dann sperr die Lauscher auf. Ich hab ghört, das der Schtadtrat erpress wird. joa! und zwar von wichtigen Leuden. wer das wieda ist, weiß ich noch nich. Aber wichtig!.“ Plötzlich fliegt dir ein Krug entgegen. Dem kannst du gerade noch so ausweichen, da hörst du laute Stimmen, die den anderen Lärm übertönen und ein lautes Rumpeln. Erinnerungen von früheren Kneipenaufenthalten machen sich in deinem Kopf breit und ein mulmiges Gefühl nimmt sich in deiner Magengegend genüsslich einen Stuhl und lässt sich feierlich nieder, jetzt schon wissend, es wird in den nächsten Sekunden wachsen. Am Würfeltisch fallen zwei Stühle um: „Du betrügst doch, du Stück Abschaum.“ Ein groß gewachsener Mann in ländlicher Kleidung reißt den Tisch beiseite und befördert Krüge, Münzen und Würfel zu Boden. Ihm gegenüber ein anderer stämmiger Mann mit Glatze, der ihm einen grimmigen Blick zuwirft: „Das nimmst du sofort zurück, du Drecksbauer.“ Als ob du es nicht schon vorhergesehen hättest, die beiden gehen sich an die Gurgel. Eine Schlägerei entbrennt. Ein Stuhl fliegt von irgendwo her quer durch den Raum und trifft den Mann neben dir am Rücken. Dieser verschüttet daraufhin einen Großteil seines Bieres. Wütend stellt er seinen Krug auf den Tresen und dreht sich abrupt von seiner Begleiterin weg. Mit scharfem Blick starrt er dich an: „He, du spinnst wohl.“ schreit er und holt zum Schlag aus:
Prügelknabe: LP:14 AT: Raufen 8 PA:8 Schaden (Raufen):W6-1 INI:12 MUT:13 MR:9
In eine Prügelei hineinzugeraten ist immer nicht so schön, doch in eine, die man gar nicht wollte, ist schlimmer. Kriegst du das in den Griff (159) oder holst du dir vorher ein blaues Auge (161)?

47

Schnell gehst du in den Raum und zu dem Mädchen. Den Göttern sei Dank, sie lebt noch. Du versuchst, die Fesseln mit dem Schlüssel zu öffnen und tatsächlich, es gelingt. Sie fällt dir bewusstlos in die Arme. Also dann, Mädchen auf die Schulter, und ab. Deine Schmerzen ignorierend schaust du vorsichtig in den Gang. Nichts zu sehen. Du steigst die Stufen erneut hoch, langsam, denn mit all deinen Blessuren und Wunden… Aber nichts desto trotz erreichst du das Zimmer mit dem nun toten Oger wieder. Weg, nichts wie weg, nur weg. Du öffnest die Tür und gehst die Treppe dahinter hinauf. Eine kleine Falltür führt am Ende nach oben. Du stemmst sie hoch und nasse Blätter und Äste kommen dir entgegen, genauso wie der frische Geruch von nasser Wildnis. Endlich. Du hast es geschafft. Du bist raus und mit dir das Mädchen. Du blickst dich um und befindest dich in einer kleinen Höhle, dessen Eingang hinter einem großen Stein etwas tiefer im Wald liegt. Es ist Nacht. Das Wetter ist ruhig, die Temperatur ist angenehm. Zum Glück. Alles sicher soweit. Die Höhle ist etwa 4x4 m groß, Blätter und Äste wurden herein geweht und liegen auf einem Haufen im hinteren Teil. Ok, du schließt die Falltür, verkeilst sie mit Holz und rollst noch einen großen Stein darauf. Schwer wird es, da wieder rauszukommen. Jetzt hast du Zeit um dich oder sie zu verarzten. Dann schulterst du das Mädchen wieder und ab in die Wildnis, nur weg und in eine sichere Entfernung. Du bist etwa 2 Stunden unterwegs bis ein geeignetes Nachtlager zu finden ist. Du richtest es etwas her, tarnst es so gut es geht, bettest das Mädchen so weich und warm wie möglich und legst dich neben sie, um euch beide zu wärmen. Langsam kommt dein Gemüt wieder zur Ruhe. Das alles war sehr aufregend. Auch wenn deine Wunden nun schon versorgt sind, du spürst die Strapazen in den Knochen. Ein wenig versuchst du noch, das Geschehene zu verarbeiten, bis das Gezirpe der Grillen dich in einen schnellen Schlaf begleiten (97).

48

Nach Atem ringend und schweißgebadet schreckst du hoch. Du setzt dich auf und schaust dich etwas desorientiert um. Was für ein Traum. Das musst du jetzt erstmal verdauen. Völlig durch den Wind stehst du auf um dich etwas frisch zu machen. Draußen hörst du Regen und Sturmböen gegen die Hauswand peitschen. Gut, dass du hier übernachtet hast. Du nimmst noch einen Schluck Wasser und spülst damit die unangenehmen Gedanken und Bilder einfach weg. Dann geht es auch schon wieder ins Bett. Hoffentlich diesmal ohne Alptraum….. zzzzzzzz….. Am nächsten morgen erwachst du recht spät. Der Sonn steht schon am Himmel und die Vögel zwitschern ihr fröhliches Frühlingslied. Ein Blick aus dem Fenster verrät dir, dass es ein schöner Tag werden wird und die Luft ist trocken, sie riecht nach gutem Wetter. Du entscheidest dich, heute weiterzureisen. Vermutlich wirst du bei einem ereignislosen Fußmarsch heute Abend in Travelsloff ankommen und endlich die Schwester deines Freundes kennen lernen. Jetzt aber

erstmal frisch machen und Stärken. Hast du das normale Zimmer gemietet (106) oder residierst du in der Luxussuite (53).

49

Du musterst die beiden genauer und dir fällt auf, dass sie sehr gepflegte Hände haben. Bauern sind es demnach nicht. Nun, Händler könnten es sein, aber wer weiß, welch Geheimnisse die beiden in ihren Truhen haben. Und warum ist die Dame so ängstlich. Sie hat gar keinen Grund dazu, außer sie tut nur so oder hat etwas zu verbergen. Wenn du doch nur ein bisschen bessere Menschenkenntnis hättest. Naja, ohnehin ist von den beiden nicht viel zu erwarten. Vielleicht ein neues Kleidungsstück oder ein wenig Proviant. Doch du bist dir ziemlich sicher, dass in etwa einer Stunde Fußmarsch Entfernung auch schon der nächste Gasthof wartet. Also wozu jetzt ein Risiko eingehen oder gar Worte verschwenden. Ohne eines zu verlieren drehst du dich weg vom Wagen und gehst los Richtung Travelsloff. Hin und wieder drehst du dich um, zu sehen, was hinter dir geschieht. Als sich der Karren dann auch endlich in Bewegung setzt und weitere Meter Distanz zu dir gutmacht, lässt du es damit bewenden und gehst schnurstracks nach (227).

50

Puh, das war ja was… Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und… tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige kleinere Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du immer noch fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst. Deine Wunden fangen ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat“ (7) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35)?

51

Behänd zückst du, für die beiden unsichtbar, deinen Dolch. Mit einem Satz springst du ohne Vorwarnung auf den Sitz des Karren, schnappst dir die alte Frau und hältst ihr deine Waffe an die Kehle: „So Opa,“ sagst du forsch. „Dann schmeiß mal deine Kisten da hinten vom Karren, und dein Geld gleich dazu.“ Die Miene des alten Mannes verdunkelt sich. Er scheint plötzlich

kräftiger und jünger im Gesicht auszusehen. Aber er sitzt immer noch ruhig da und hält die Zügel seines Karren fest in Händen: „Ihr seid nicht sehr klug.“ erwidert er. Doch was kümmert dich das: „Mach schon Alter. Oder willst du den Rest deiner jämmerlichen Lebenszeit ohne deine Frau verbringen?“
Vorsichtig steht er auf, klettert auf die Ladefläche und schiebt eine Kiste nach der anderen herunter. Mit Krachen schlagen die Holztruhen auf den Weg. Hier und da bricht ein Stück Holz heraus, eine der Truhen kippt sogar vollends um und entleert einiges an Inhalt auf den Weg. So weit so gut. Du steigst mit der älteren Dame vom Karren ab, und befiehlst dem Mann, loszufahren. Während du ihr weiterhin den Dolch an die Kehle hältst fährt er mit wütender Miene los und blickt dir noch lange mit strafenden Augen hinterher. Nachdem der Karren etwa 200 Schritt von euch entfernt ist, schubst du die Frau weg sodass sie stolpert und zu Boden fällt: „Geh, du Schachtel. Lauf deinem Alten nach.“ rufst du ihr zu. Sie steht langsam vom Boden auf und putzt ihre Kleidung ab. Ihre Miene ist bestürzt, ihre Augen sind geschlossen und für weniger als einen Augenblick meinst du ein Grinsen auf ihren Lippen zu sehen und in deinem Kopf die Worte zu hören: „Das bereust du, Todbringer.“ Dann läuft sie los zu ihrem Mann. Seltsamerweise merkst du erst jetzt, dass sie während der ganzen Aktion kein einziges Mal geheult oder auch nur geschrien hatte. Ein Schauder läuft dir über den Rücken. Egal, jetzt erstmal dem Beutegut widmen. Die Truhen sind von dem Sturz schon beschädigt, sodass du an jeglichen Inhalt gut herankommst. Du findest eine Bluse mit gelbem Steinchen in den Ärmel eingenäht. Der Stein hat kaum einen hohen Wert, dennoch, passt dir die sandfarbene Bluse gut. Auch eine passende Hose und ein wenig Leder für deine Rüstung findest du in den Truhen. (RS:2 ist wieder hergestellt, falls du weniger hattest). Weiters nenne nun dein Eigen von folgendem Truheninhalt, was du möchtest. Achte aber auf das Gewicht. Du musst das Zeug ja schließlich zu Fuß mitschleppen: 12 Goldstücke, einen Schlafsack, zwei Decken, fünf Flaschen mit hochprozentigem Schnaps (je 1 Goldstück wert), einen Wasserschlauch (2Liter), einen Satz Wechselkleidung (gleiche Bluse und Hose wie oben beschrieben), drei Einmachgläser mit getrockneten Kräutern, 5 Kochtöpfe, zwei normale Bögen mit insgesamt 10 Pfeilen, zwei Dolche und einen Heiltrunk (2W6LP+AP), 10 Papyrusbögen in einem wasserfesten Behälter, 3 Federkiele mit Tinte, 2 Hammer, 20 Nägel, 3 Zangen, 1 Handaxt, Seil (10m), Angelschnur (5m), 10 Stück Kreide, 5 Leiber Brot, 6 Rollen Käse, 10 Flaschen Milch, eine Laute, 5 Würfelbecher mit je 4 Würfeln, einen Trinkbecher aus Holz. Jetzt ist dein Rucksack wohl voll, was? Zeit aufzubrechen. Die beiden mit dem Karren sind längst schon nicht mehr zu sehen. Mit deinem ganzen Gepäck machst du dich nun auf zur Herberge (15).

52

Du steckst den Wasserschlauch wieder weg und stapfst weiter. Du denkst noch einen Augenblock über dieses gruselige Bild nach, das da im Nebel erschienen ist. Bis dich plötzlich von hinten

etwas am rechten Fuß packt und dich hart zu Boden schleudert. Du hast das Gefühl, etwas quetscht dir dein Bein ein. Im ganzen kassierst du W6-3 Schaden. Schnell zückst du deine Stichwaffe, drehst dich um und durchtrennst mit einem Hieb, was auch immer dich da festhielt. Dann rappelst du dich auf und blickst dich (121) Millisekunden um, bevor du es siehst.

53

Kaum hast du dich vom Fenster weggedreht, klopft es auch schon an der Tür: „Guten morgen, ich bringe Wasser für das Bad." Mit einem Lächeln auf den Lippen ziehst du dir schnell etwas über, gehst zur Tür und öffnest. Eine wunderschöne junge Frau mit roten langen Haaren steht vor dir. Ihre Augen leuchten blau im Sonnenschein. In ihren Händen hält sie einen Eimer mit heißem, dampfendem Wasser. Sie trägt ein Kleid aus hellgelbem Stoff: „Hallo," lächelt sie dich an. „Ich bringe Wasser für Euer Bad." Du erwiderst den Gruß und bittest sie herein. Sie müsse noch ein paar Mal kommen, damit sie den Zuber voll machen kann. Am besten wäre es, du gehst schonmal Frühstücken und kommst hinterher für das Bad. Gesagt, getan. Der Duft von Speck und Eiern weht dir schon oben entgegen. Kaum hast du dem Wirt fröhlich einen Guten Morgen gewünscht, bringt er dir auch schon einen großen Teller mit Rührei, Speck, Würstchen und einen halben Leib aufgeschnittenem Brot und Käse. „Wohl bekommt es." An dem Nachbartisch sitzen die beiden Gäste vom Vortag und Speisen ebenso vorzüglich wie du. Ein hübsches Mädchen vielleicht Anfang 20, mit einem Mann etwa 15 Jahre älter. Beide haben blondes Haar und ähnliche Gesichtszüge. Könnten Geschwister sein, schätzt du. Nun, deine Angelegenheiten sind gerade andere und so genießt du deine Speise und deinen warmen Tee. Anschließend machst du dich auf zu deinem Vollbad. Sie leert soeben einen Eimer in den Zuber als du wieder in das Zimmer kommst. „Gerade fertig," lächelt sie und stellt den Eimer ab. „Kann ich Euch noch etwas bringen?" Dankend verneinst du und beginnst dich zu entkleiden. Du hörst die Tür schließen während du deine Bluse ausziehst. Als du dich umdrehst und deine Hose ausziehen willst siehst du die Maid immer noch da stehen. Überrascht starrst du sie an, mit den Augen fragend, was dies denn zu bedeuten hat. Mit verträumten Augen blickt sie dich an. Langsam und verführerisch streift sich das Kleid von den Schultern bis es von alleine zu Boden gleitet. Ein schöner, nackter Frauenkörper mit rosigen, festen Brüsten kommt zum Vorschein. Etwas verspielt dreht sie sich ein wenig zur Seite und streicht über ihre Rundungen. Ah! Nimmst du dieses Angebot an (65) oder lieber nicht (82).

54

Du öffnest die Tür leise und schaffst es einzutreten, ohne einen Laut zu machen. Doch stehst du nun mitten in dem Geschehen. In einem Augenblick erkennst du folgendes: Den Altar mit dem Magier und den Ogern findest du zu deiner linken. Die mit Kreide gemalte Spitze auf dem Boden gehört zu einem Pentagramm, in das ein nackter Mann gefesselt wurde. In seiner Brust steckt ein

mit Edelstein verzierter Dolch und Blut läuft über seinen Bauch zu Boden. An den Wänden kannst du weitere Runen und Symbole erkennen, die dir aber nichts sagen. Eine kleine Fackel brennt noch zu deiner rechten an der Wand. Die Oger bemerken dich, sobald du die Tür geöffnet hast und fangen laut an zu grunzen. Die Gestalt vor dem Altar dreht sich blitzschnell zu dir und du erkennst…Ginni, die Maid aus der Herberge. Tja, so kann Schicksal sein. Ein wirklich ungutes, ja fast schon betäubendes Gefühl von Missmut, Wut, Überraschung und Angst überkommt dich. „Tötet ihn," ruft sie und zeigt mit dem Finger auf dich. Die Oger ziehen Knüppel und Schwerter und kommen auf dich zu. Nimm schnell die Beine in die Hand und versuch die Treppe hinauf zu flüchten (133) oder stellst du dich drei Ogern und einer Zauberin? (98).

55

Du nimmst dir zunächst die Häuser vor. In den meisten sind Tische gedeckt, manchmal Stühle und/oder Tische sogar umgeworfen. Ebenso findest du insgesamt 10 Goldmünzen, zwei Dolche und eine ganze Lederrüstung. Einen Goldenen Ring mit Gravur „für meine Liebste" (5 GS wert) und eine Halskette aus Leder mit 10 braunen Holzperlen und einer weißen Perle aus Stein. 8 unfertige und 2 fertige weiße, große Kerzen. Plündere was du möchtest, sonst lass es einfach liegen. Was deine Suche nach Hinweisen angeht wirst du nicht fündig. Als du gerade in einer offen gelassenen Truhe kramst, und 2 Vesten und eine Hose in deiner Größe findest, hörst du Stimmen von draußen: „Ja hier, sach ich doch. Dat is das Dorf. Hier gibs sicha wat zu holen." Du lugst vorsichtig durch das Fenster und siehst zwei männliche Gestalten in ledernen Kleidung, mit Schwertern und Dolchen bewaffnet. Ihre Gesichter sind ungewaschen, ihr Haar zerzaust, ihre Bärte gestutzt. Räuber. Sie beginnen den Platz abzusuchen. Hm, vielleicht wissen die beiden ja was von den fehlenden Lieferungen für Travelsloff… Das Haus, indem du bist, hat keinen Hinterausgang, nur die Tür Richtung Feuerstelle. Es gibt jetzt nur noch wenig Varianten: der direkte Kampf (71), eine passende Gelegenheit abwarten und flüchten (134), oder versuchen, mit denen einfach zu reden (150). Ungewöhnliche Strategie, klar, aber muss man sich immer gleich die Köpfe einhauen?!

56

Die Tür macht ein kratzendes Geräusch, als sie ins Schloss fällt. Egal, wird schon niemand gehört haben. Du schaust dich um. Dieser Raum ist etwa 15 Quadratmeter groß. Linker und rechter Hand sind Regale mit Fächern, in denen Kleider zusammengelegt liegen. Schwarz, weiße Uniformen, wahrscheinlich für die Bediensteten. Du erkennst erst jetzt, das der Raum hinter dem Vorhang noch etwas weiter zu gehen scheint und von dort ertönt im nächsten Augenblick eine weibliche Stimme: „Greta, bist du fertig oben?!" Oha. Bleiben (215) oder diskret und leise zurückziehen (229)?

57

Du findest eine Bluse mit gelbem Steinchen in den Ärmel eingenäht. Du schätzt dort kaum einen hohen Wert erhalten zu haben, dennoch, passt dir die sandfarbene Bluse gut. Auch eine Hose und ein wenig Leder für deine Rüstung findest du in den Truhen. (RS:2 ist wieder hergestellt, falls du weniger hattest). Weiters nenne nun dein Eigen von folgendem Truheninhalt, was du möchtest. Achte aber auf das Gewicht. Du musst das Zeug ja schließlich zu Fuß mitschleppen: 12 Goldstücke, einen Schlafsack, zwei Decken, fünf Flaschen mit hochprozentigem Schnaps (je 1 Goldstück wert), einen Wasserschlauch (2Liter), einen Satz Wechselkleidung (gleiche Bluse und Hose wie oben beschrieben), drei Einmachgläser mit getrockneten Kräutern, 5 Kochtöpfe, zwei normale Bögen mit insgesamt 10 Pfeilen, zwei Dolche und einen Heiltrunk (2W6LP+AP), 10 Papyrusbögen in einem wasserfesten Behälter, 3 Federkiele mit Tinte, 2 Hammer, 20 Nägel, 3 Zangen, 1 Handaxt, Seil (10m), Angelschnur (5m), 10 Stück Kreide, 5 Leiber Brot, 6 Rollen Käse, 10 Flaschen Milch, eine Laute, 5 Würfelbecher mit je 4 Würfeln, einen Trinkbecher aus Holz. Jetzt ist dein Rucksack wohl voll, was? Zeit aufzubrechen. Mit deinem ganzen Gepäck machst du dich, vergnügt durch diesen Beutezug, nun auf zur Herberge (15).

58

Der Wirt runzelt die Stirn: „Was darf es denn sein? Ich hätte ein normales, einfaches Zimmer frei. Ein Bett, eine Truhe, einen Wassereimer mit frischem Wasser. Für ein Silberstück pro Nacht könnt ihr dort übernachten (93). Möchtet ihr etwas feineres, dann bekommt ihr mein elegantes Zimmer für 3 Goldstücke pro Nacht. Dort habt ihr eine große Truhe, ein elegantes Himmelbett und einen Waschzuber für ein Vollbad,...es lohnt sich.“ (31). Ein Schmunzeln überspielt seine Lippen.

59

Wie ein Lufthauch gleitest du fast über den Boden ohne das sich auch nur ein Grashalm falsch bewegt. Und so erreichst du das Deckung gebende Unterholz des Waldes auf leiseste Art und Weise. Vorsichtig schleichst du dich voran, was einerseits leider sehr langsam von statten geht, andererseits wirst du nun Zeuge eines Schauspieles, das du nicht erwartet hattest. Du hast den Platz des Dorfes noch gut im Blick, als plötzlich ein Wesen aus einem Baum herausbricht, dass dir das Blut in den Adern gefrieren lässt. Eine Harpyie. Was bei allen Göttern macht ein solches Wesen hier an diesem Ort? Mit lautem Kreischen bricht sie über einen Räuber herein, packt ihn mit seinen Klauen und schleudert ihn quer über den Platz des Dorfes. Bevor du das Szenario weiter verfolgen kannst kracht eine weitere vor die Füße des anderen und wirbelt ihn zu Boden. Mit fast stillstehendem Herzen musst du das Gemetzel mit ansehen: Die Harpyien haben beide klassisch den Körper einer Frau, mit Beinen, die in Greifklauen enden und Armen, die in Flügeln

auslaufen. Ihr Gesicht und ihre Haare allerdings sind noch die einer Frau, ihre Zähne jedoch sind Reißzähne. Ihre Augen glühen rötlich. Außerdem zieren zwei große Hörner ihre Stirn und ein magisches Symbol leuchtet rot zwischen ihren Brüsten. Du siehst, wie sie die beiden Räuber mehr oder minder förmlich zerfetzen. Gliedmaßen, Innereien und Blut verteilen sich über den Platz. Die Schreie der Gauner und das Kreischen der Wesen brennen in deinem Ohr wie Feuer. Starr vor Schreck bewegst du dich keinen Zentimeter und wagst kaum zu atmen. Keine Minute später erheben sich die Biester wieder in die Luft, mit je einer neuen Mahlzeit in ihren Klauen. Du verfolgst ihren Flug gen Westen, dann sind sie über den Bäumen verschwunden. Puhh, ein leiser Seufzer der Erleichterung entfährt dir. Mit wackligen Knien setzt du dich erstmal ab. Einerseits sind diese Biester furchtbare Wesen, tödlich und immer auf Beutefang. Andererseits tun sie dir auch leid, denn du möchtest dir nicht vorstellen, wie solche Wesen erschaffen werden. Ein Schluck aus dem Wasserschlauch hilft, dich langsam wieder einzufangen. Gut so. Nur noch einmal kurz verschnaufen. Nach 10 Minuten bist du dann soweit. Jetzt gehts, schön leise, zurück nach Travelsloff. (123)

60

Herr von Rosenholz kommt sicher viel rum. Er wird dir bestimmt einiges sagen können über die Gegend, die Menschen oder einfach nur, wie das Wetter werden soll (wichtig für die Weiterreise, denkst du dir). Na schön, also:
(101) Sagt dir der Name „Mara“ was (hast du diesen notiert), dann frag ihn sogleich.
(102) Hast du inzwischen ein „Mondsicheltattoo“, dann weiß er vielleicht etwas.
(103) Hast du im Wald merkwürdige Dinge erlebt, hat Herr Von Rosenholz vielleicht ähnliches gehört und kann dir mehr sagen.
(104) Möchtest du ihn nach dem Wetter fragen?
(105) Fällt dir vielleicht noch etwas ein, das du ihn fragen möchtest?...
Hast du alles gefragt, was dir wichtig ist, dann gehts nun zur Herberge nach (83). Du könntest vorher noch etwas kaufen (127) oder verkaufen (92) wollen.

61

Mit dem Schlüssel schließt du die Truhe auf und öffnest den Deckel. Ein leerer, mit Samt ausgekleideter Innenraum wartet darauf, dein Hab und Gut zu empfangen. Es passen alle Gegenstände hinein, die kleiner sind als 2m Länge und 1,5m Breite. Hast du dir alle Worte „Waldschrat“, „Kleinholz“ und! „Mara“ notiert, dann weiter zu (42), falls dir eines oder mehrere dieser Worte unbekannt sind weiter bei (21).

62

Du lauscht an der Tür, kannst aber kein einziges Geräusch hören. Vorsichtig öffnest du sie und spähst etwas hinein: Ein kleiner Raum, erhellt durch eine flackernde Kerze im hinteren Eck. Mehr erkennst du erstmal nicht. Um mehr zu sehen, musst du die Tür weiter öffnen und den Raum betreten. Weiter? (122) oder leise wieder schließen und zurück zum Start (32).

63

Du lauscht an der Tür und hörst leises Klappern von Geschirr. Einen Spalt breit öffnest du die Tür und siehst am anderen Ende des Raumes ein Mädchen in Bedienstetenuniform, weiße Bluse, schwarzer Rock, an einem großen Bottich stehen und Geschirr und Töpfe waschen. Sie ist hübsch und von etwas zierlicher Gestalt. Ihre blonden, langen Haare hat sie am Hinterkopf zusammengebunden. Ein Herd steht direkt neben ihr, der Kamin im linken hinteren Eck prasselt leise vor sich hin. Ein großer Tisch in der Mitte füllt den Raum, auf dem Messer und Schneidebretter, verschiedenste Gemüse, Obst und Fleisch fein säuberlich geordnet liegen. An den Wänden neben den Fackeln hängen getrocknete Gewürze und Rauchfleisch. Die Küche bietet sonst nichts interessantes und du könntest dich jetzt gut wieder unentdeckt zurückziehen (209). Oder wagst du es doch einzutreten. Vielleicht weiß das Mädchen etwas nützliches… (164).

64

Mit einem Hieb ihrer Krallen schickt sie dich zu Boden. Hart schlägst du auf und die Luft weicht aus deinen Lungen. Deine Waffe landet ein paar Meter entfernt im Gras. Als sie einen Satz macht und direkt auf dir landet, spührst du den schweren Druck auf deiner Brust, der dich kaum noch atmen lässt. „Jezthh haahb ichhh meinen Spaßß mit dirrrh.“ zischt die Harpyie, während du langsam dein Bewusstsein verlierst. Einige Einschnitte in deinen malträtierten Körper spürst du noch. Dann wird es frisch und zugig und dein Bewusstsein driftet davon.... Du wachst auf, es ist kalt und windig. Die Luft riecht frisch. Dein ganzer Körper tut dir weh. Du fühlst dich nackt, mehrere Stellen sind blutig und vor allem der Kopf dröhnt als wäre er mit einem Hammer bearbeitet worden. Deine Augen sehen nichts. Mit Mühe nur kannst du dich bewegen. Umher tastend fühlst du Äste, Blätter und Moos. Etwas weiter kriechst du voran, dann spürst du eine Kante aus Stein, die nach unten geht, soweit dein Arm reicht. Könnte ein Sims sein, oder ähnliches. Ein heftiger Luftzug, dann schleudert dich ein Schlag rückwärts und auf die Äste. Du spürst wie deine Arme von Krallen zu Boden gedrückt werden. Etwas sitzt auf dir und natürlich schießt dir der Gedanke an die Harpyie wieder in den Kopf. Zwei Schenkel pressen sich an deine Hüften und du spürst einen weiblichen Unterleib den deinen Berühren: weich, warm, feucht. Du willst schreien, rufen, sprechen, aber kein Ton entfährt deiner Kehle. Zwei weiche Brüste berühren dein Gesicht und eine krächzende Stimme flüstert dir ins Ohr: „Mein süßer

Schatzzzzz, nimm mich jetzzzzz, bevor es zu spääääät ist.“ Warme feuchte Lippen massieren dein Glied und scharfe Krallen fahren deinen Oberkörper entlang. Rhythmischer werden die Bewegungen der Bestie und Lust beginnt in dir zu wachsen. Sie wird stärker, bis du sie nicht mehr kontrollieren kannst. Du fühlst nun wie du in sie eindringst, während die Krallen nun anfangen zu kratzen. Ein ohrenbetäubendes Kreischen sticht in dein Ohr. Un während du zum Höhepunkt kommst, und nicht weißt, ob du nun aus Lust oder aus Schmerz schreien willst, bohrt sich etwas Spitzes in deinen Bauch, als wenn jemand ein glühendes Messer in dich rammt und herumdreht. Du fühlst deine Eingeweide deinen Körper verlassen und wogen von Schmerz durchfluten deinen Geist, bis du schließlich in die fernen Weiten des Universums driftest. (Fin).

65

…. Gemeinsam verbringt ihr die nächsten zwei Stunden im Bett und im Waschzuber. Ihr Name ist Ginni. Sie ist wirklich eine Schönheit und auch äußerst talentiert. (Zum einen hast du nun einen freien Steigerungsversuch auf das Talent „Verführen“, zum anderen darfst du innerhalb dieses Abenteuers zwei verpatzte Probewürfe deiner Wahl wiederholen.) Doch so schön es auch ist, du musst langsam mal los. Deinen Aufbruch lässt sie aber nicht ganz widerwillig zu und bietet dir an zumindest noch einen Drink mit ihr zu nehmen. Na gut, die halbe Stunde hast du auch noch übrig. Bei Wein und Brot unterhaltet ihr euch über alles mögliche. Sie erzählt dir, wie sie vor gut einem Jahr in diese Herberge kam und das ihre Eltern früh an einer Krankheit gestorben sind. Du erzählst ihr von deinem Freund Madris und deinem Vorhaben, nach Travelsloff zu wandern. So vergehen schnell 30 Minuten. Jetzt wird es wirklich Zeit! Also auf gehts. Einen letzten Kuss gibst du ihr auf die Wange, dann machst du dich frohen Mutes auf den Weg nach (115), aber schreib dir vorher noch das Wort „Ginni“ auf einen Zettel.

66

Heimlich greifst du zu deinem Dolch, sodass beide nichts davon mitbekommen. Der Mann sitzt dir am nächsten. Leichte Beute. Du musterst beide nochmal kurz, während du langsam das Adrenalin in deinen Adern spürst. Dann schlägst du zu. Mit einem Satz bist du oben auf dem Karren und hast dem Mann auch schon im nächsten Augenblick den Dolch in den Hals gerammt. Ein harter Schlag trifft dich unvorbereitet und schleudert dich vom Karren herunter. Schmerzvoll landest du auf dem steinigen Boden (W6+2 LP Schaden). Benommen rappelst du dich auf. Verdammt, was war denn das? Ein Blick zu dem Karren verrät es dir und lässt das Blut in deinen Adern stocken. Zum einen siehst du den toten Mann blutend auf der Bank liegen. Die rote Pfütze wird immer größer und Tropfen fallen schon auf den staubigen Weg unter dem Karren. Zum anderen siehst du nun die …junge!? Frau. Anstatt einer alten Dame steht eine junge Frau neben dem Leichnam. Ihre pupillenlosen Augen schimmern silbern und ihr langes weißes Haar leuchtet wie Sternenstaub. Statt Lumpen trägt sie ein schwarz-blaues Gewand, dass

an mehreren Stellen leuchtende Runen trägt. Auf ihrer Brust leuchtet das Tattoo eines Halbmondes, der nach oben hin geöffnet ist. In der linken Hand hält sie ein mit leuchtenden Runen verziertes Buch. Die Rechte hat sie erhoben und drei blau leuchtende Energiekugeln umkreisen ihre Handfläche. Hinter ihr siehst du in der Luft ein bläulich schimmerndes Pentagramm schweben, wie ein Flügel an ihrem Rücken. „Das…war die falsche Entscheidung." hörst du sie in deinem Kopf mit ruhiger, sanfter Stimme sagen.
Eine der blauen Kugeln von ihrer Hand schießt in deine Richtung und trifft dich mitten in die Brust. Durch eine Art Vision, die in deinem Kopf erscheint, weißt du plötzlich, wer sie ist und wie sie heißt:
Lunatica, Schülerin der Mond:
LP:180 AT:18 PA:12 Schaden:2W6+6 RS:8 Ini:18 Mut:18
„Du hättest besser den Worten deines Freundes mehr Aufmerksamkeit geschenkt, Todbringer.", sagt sie dir freundlich in Gedanken und schießt von den schon wieder drei Kugeln ihrer rechten Hand eine auf dich. Ihr Angriff beginnt. Betrachte ihre AT Werte als ihr Zaubertalent und ihren Schaden als Zauberschaden. Die Reichweite ihrer Kugeln ist unendlich und die Geschwindigkeit ist einer Pistolenkugel gleich. Entsprechend mache eine Parade um dem Schuss evtl. auszuweichen. Schaffst du es, geschieht dir nichts. Schaffst du es nicht mach eine Probe auf deinen Magieresistenzwert (Geist). Bei gelingen kassierst du 1/2 des Schadens, bei Misslingen den vollen Schaden. Nach dem Treffer mache noch eine Probe auf Konstitution. Bei Gelingen bleibst du auf den Beinen und darfst deine normale Attacke machen, bei Misslingen wirst du zu Boden geschleudert, erhältst 1LP Schaden zusätzlich und darfst beim nächsten Mal nicht Attackieren, sondern ,musst dich aufrappeln.
Sollte es dir dennoch gelingen, ihr mindestens einen Schadenspunkt zuzufügen, dann hast du richtig Glück gehabt und darfst dieses genießen bei (20). Sollten deine LP auf 0 oder darunter sinken, lies weiter bei (91). Fallen deine LP unter den Minusbereich deiner max. LP geteilt durch 2 (Bspl: bei LP:18 dann weniger als -9) dann geht es weiter bei (130).

67

Hm, das war doch sicher der Weg. Du weißt es genau. Diesen markanten Fels erkennst du wieder, aber die Gegend ist dunkler geworden. Der Nebel höher. Vorsichtig schreitest du voran. Etwas unheimliches geht hier vor sich. So langsam dämmert es dir.
Der Wald verändert sich nicht durch die geographische Lage, sondern über die Zeit. Und das ziemlich schnell. Etwas Panik kommt in dir auf und du beschleunigst deinen Schritt so gut es geht. Dein Puls steigt, dein Blut rast mit Hochgeschwindigkeit durch deine Adern.
Du musst hier raus. Behänd und flink stapfst du weiter, schaust rechts, dann links nach dem geeigneten Weg. Der Nebel macht jetzt eine Orientierung fast unmöglich. Plötzlich erschrickst du in Mark und Bein und bleibst stehen. 6 Schritt vor dir im Nebel erscheint plötzlich ein Gesicht

wie eine Vision: eine Fratze grinste dich an. Das Bild einer mit etlichen Eiterbeulen und Warzen übersäten Frau mit langen dunklen Haaren. Ihre Zähne sind eher Hauer, denen von einem Eber gleich. Und aus ihrem Mund tropft bläulicher Schleim. Erschrocken schüttelst du den Kopf, reibst dir die Augen und versuchst wieder klar zu sehen. Als du die Augen wieder öffnest, ist das Gesicht verschwunden. Was war denn das?. Du nimmst einen Schluck aus deinem Wasserschlauch, um den Einruck wegzuspülen. Sind deine sehenden Sinne scharf trotz des Schocks und des Nebels (121) oder sind sie so trüb wie der Nebel selbst (52)

68

Weiter also... Na dann mach mal gleich eine Probe auf „Fallen entdecken“. Hast du was entdeckt (87) oder stolperst du wach schlafend in den Raum hinein (25).

69

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Die Kälte hat nun ein Ende und du hast das Gefühl gegen eine Wärmewand zu laufen. Madris muss nach deiner Rückkehr unbedingt von dem merkwürdigen Wald erfahren. Na zumindest endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und...tatsächlich... der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Dich entspannend schaust du nach (35).

70

Du wendest dich zum Gehen doch entdeckst plötzlich etwas merkwürdiges. Auf dem nackten Körper des Mädchens fangen auf verschiedenen Stellen Abdrücke an, bläulich zu glühen. Die Abdrücke haben die Form einer Hand, genauer, einer linken Hand, mit bestimmter Fingerausrichtung. Überrascht wendest du dich ihr wieder zu. Dein Tattoo auf deinem linken Arm leuchtet schwach bläulich, als du dich ihr wieder nährst. Du vermutest, dass du deine Hand auf die Stellen legen oder pressen musst, damit etwas geschieht. Willst du es versuchen, dann hast du zur Auswahl:
(81) Ihre linke Brust mit Schnittwunde und Nadel
(9) Ihren Rücken mit den Peitschenstriemen

(99) Ihr blutender Unterleib
Oder lieber nicht, wer weiß was passiert. Dann verabschiede dich vom Kerker.(32).

71

Adrenalin pumpt durch deine Adern. Gleich gehts los. Zunächst überblickst du nochmal die Situation. Gelungen (95) oder nicht (78).

72

So….. Hast du sie denn mal erfolgreich verarztet (min. +1LP), bzw. hast du das Wort „Ritual“ auf deinem Zettel, dann lies (76). Sollte beides nicht der Fall sein, dann weiter bei (38).

73

Du entkleidest dich, legst alles schön säuberlich auf dein Gepäck und watest langsam in das kühle nass. Herrlich, so ein Bad. An manchen Stellen kannst du stehen, zur Mitte hin wird es jedoch unvermutet tiefer. Du schrubbelst dich ab und, falls du kannst, schwimmst du ein paar Runden. Als du dich gerade wieder Richtung Lager aufmachen willst und dein Spiegelbild im Wasser anschaust erschreckst du in Mark und Bein. Dein Spiegelbild zeigt nicht dein Gesicht. Eine Fratze grinst dich an. Das Bild einer mit etlichen Eiterbeulen und Warzen übersäten Frau mit langen dunklen Haaren. Ihre Zähne sind eher Hauer, denen von einem Eber ähnlich. Und aus ihrem Mund tropft bläulicher Schleim. Erschrocken schüttelst du den Kopf und reibst dir die Augen. Was ist denn jetzt passiert? Ein erneuter Blick zeigt wieder dein Ebenbild. Doch bevor du groß darüber nachdenken kannst bemerkst du etwas an deinem Bein. Du zuckst zurück. Ein Fisch vielleicht? So viele gibts hier nun auch nicht. Dann packt dich etwas fester und zieht dich nach unter. Der Boden ist nicht tief, sodass du Halt findest und sicher über Wasser bleibst, doch rühren kannst du dich kaum. Mit Kraft versuchst du nun dich loszureißen aber das etwas gibt nur ein wenig nach, ganz weg kommst du irgendwie nicht. Fast hast du das Ufer, dein Lager und damit eine Waffe erreicht. Noch einmal kräftig mit den Beinen ziehen. Gelingt es dir, schnappst du dir deine Stichwaffe. Gelingt es dir nicht, ziehst du dir eine Zerrung zu und wirst fester gepackt (1LP Schaden). Probier es solange bis du es schaffst nach (120) zu kommen, für jeden Patzer kassierst du die genannten Blessuren erneut.

74

Du erinnerst dich an die Worte deines alten Freundes aus Reegan: *…Sollst Mut, sollst Tugend nicht verraten, sonst fürchte ich um dich, um Travelsloff…* Wollte der Alte dir nur Angst machen oder steckt mehr dahinter? Sollst Tugend nicht verraten…!? Klingt wirklich nach einer Warnung (89) oder nach leerem Gebrabbel eines senilen Greises…(29).

75

Die Tür des Zimmers schließt du vorsichtshalber ab. Deinen Dolch legst du, klischeehaft, unter dein Kopfkissen. Noch schnell entkleiden und ab unter die Bettdecke. Du liegst keine 5 Minuten und lauscht dem beruhigendem Zirpen der Grillen draußen da umfängt dich auch schon der wohl verdiente Schlaf. Hast du ein neues Tattoo auf dem Arm, dann träumst du von (80) großen Getreidefeldern. Falls du kein Tattoo hast, springen (19) Feuersalamander über einen Stein.

76

Gut gemacht. Du schaust, wie es ihr geht und setzt dich neben sie. Sie scheint noch zu schlafen. Mit etwas Wasser und einem Stück Kleidung säuberst du etwas ihr Gesicht. Eine wirkliche Schönheit. Ihr Gesicht ist rundlich, leider voller Blessuren und Kratzer. In dem Moment schlägt sie etwas die Augen auf. „Wo…Wo bin ich?“ Du stellst dich vor und erzählst ihr von deinen Erlebnissen und wie du sie aus dem Kerker gerettet hast. Sie setzt sich vorsichtig auf und schaut sich um: „Mein Name ist Sophia Von Havelsbach. Mein Bruder und ich wurden überfallen.“ Traurig schaut sie zu Boden: „Sie haben uns verschleppt und ihn haben sie getötet.“ Tränen kullern aus ihren großen grünen Augen ihre Wagen herunter. „Mich haben sie gefoltert und für ihre dunklen Rituale missbraucht. Das ich noch lebe, verdanke ich euch.“ Du nimmst sie in den Arm und tröstet sie ein wenig. Sie ist ja jetzt in Sicherheit. (Dafür kassierst du gleich mal 25 Abenteuerpunkte.) Du bietest ihr an, sie nach Travelsloff zu begleiten und sie nimmt dankend an. Von dort könne sie dann einen Boten schicken und ihr Vater würde sie dann von der Garde abholen lassen. Du zeigst ihr den Bach. Hast du noch Kleidung über, bekommt sie diese natürlich. Das Lager machst du wieder bereit zum Aufbruch, löscht das kleine Feuer und verschüttest es. Dann macht ihr euch auf in die Stadt. Du erzählst ihr ein wenig mehr über dich, deine Reise und auch von der Schriftrolle, die du überbringen möchtest. Und alles, was du bisher merkwürdiges auf deinen Reisen schon erlebt hast. Beeindruckt hört sie deine Heldengeschichten an, weiß aber nichts dergleichen zu sagen. Sie berichtet dir von den Besitztümern ihrer Familie und von dem Landhaus, das etwas abgelegen an der Küste situiert ist. Ihren Erzählungen entnimmst du, dass sie erst 18 Jahre alt ist und als reiches Mädchen bei ihrer Familie von einem Kindermädchen groß gezogen wurde. Ihre Eltern sieht sie nur gelegentlich. Sie hat aber einige Disziplinen lernen dürfen, was vielen anderen in ihrem Alter nicht zuteil wird. Darunter Reiten, Bogenschießen, Mathematik, Lesen und Schreiben, Nähen und Fechten. Auch im Fallen stellen wurde sie unterrichtet. Sie ist bereit, dir während eurer Reise Nachhilfe zu geben, wenn du möchtest. Suche dir eine Fähigkeit davon aus; du hast zwei Steigerungsversuche frei. So vergehen die Stunden wie im Fluge und am Abend erreicht ihr endlich Travelsloff. Sophia bedankt sich bei dir. Sie kenne ein paar Freunde hier und werde solange bei ihnen bleiben. Mit einem höfischen Knicks verabschiedet sie sich und geht ihrer Wege. (44)

77

Nachdem du nun viele Hinweise gesammelt hast, kennst du vermutlich deinen nächsten Schritt. Also, wo gehts für dich weiter? Wähle mit Bedacht:
(178) Zur Herberge „Pferdehuf“
(148) Zu Isabella
(196) Zur Schenke „Zum Fliegenden Fisch“
(162) Zu Sophia
(152) Zum hohen Turm auf dem Marktplatz
(158) Zum Dorf Herloff
(181) Zum Waffenhändler
(137) Nach Travelsloff
Weißt du nicht so richtig, wo du anfangen sollst, dann recherchier vorher noch ein bisschen. (123).

78

Du zückst deine Waffe und machst dich bereit, stählst dich und trittst provokant in die offene Eingangstür des Hauses: „Hey, ihr da. Lasst dieses Dorf in Frieden.“ Die beiden schauen sofort zu dir und greifen zum Schwert: „Wer biste das de dich so aufspielst?“ „Ein Großmaul, wa? Sollen wa dir mal zeigen was wir mit Großmäulern machen, wa?“ sagt der andere grinsend. Hast du eine Fernkampfwaffe dabei, hast du den ersten Schuss, während die beiden auf dich zugestürmt kommen.
Räuber: LP:18 AT:8 PA:7 Schaden:W6+3 RS:1 INI:9 MR:5 MUT:11
Sobald einer der beiden besiegt ist, gehts weiter bei (34). Solltest du vorher das zeitliche segnen, mach deinen Frieden mit deinem Gott (130).

79

Du erzählst ihr du bist auf einer wichtigen Mission und sie müsse verstehen, das du ihr jetzt nicht helfen kannst. Aber du würdest später kommen und sie mitnehmen, sobald alles vorbei ist. Mit diesen Worten bindest du sie los. Sie solle erstmal so weiter machen wie üblich. Schluchzend wischt sie sich die Tränen aus dem Gesicht und nickt dir zu. Damit verlässt du die Küche und stehst wieder im Flur (260).

80

Die Felder fliegen unter dir dahin und am Horizont tauchen plötzlich dunkle Wolken auf. Ein riesiger Vulkan bricht aus und spuckt Flammen und Feuer gen Himmel. Heiß wird dir plötzlich. Dein Flug geht weiter. Du durchstößt die dunklen Wolken und lässt karges Ödland unter und hinter dir. Ein schwarzes, brennendes Schloss kommt in Sicht. Mehrere hohe, rauchende Türme

ragen empor. Einer davon beginnt zu bröckeln. In einen anderen Turm fliegst du hinein und stoppst in einem großen Saal mit schwarzem Mamor. Auf einem goldenen Thron, der mit dicken Ketten umwickelt ist, sitzt ein großer Mann von kräftiger Gestalt (im Weiteren „Dunkler König“ genannt). Sein Kopf ist in eine schwarze Kapuze gehüllt. Sein Gesicht ist eingefallen und fahl. Nur hier und da treten graue Strähnen seines schütternden Haares aus der Kapuze heraus. Mit seiner Rechten Hand hält er ein Schwert, dass mit der Spitze auf dem steinernen Boden aufliegt. Seine Linke weilt auf einem Totenschädel, welcher in die Armlehne des Thrones eingelassen ist. Vor dem Thron kniet ein kräftiger Krieger, ein Diener, ebenfalls in einen schwarzen Umhang gekleidet. Sein Kopf ist geneigt und wird komplett verdeckt durch eine Kapuze. Kampfeslärm dringt an deine Ohren. (Diener:) „The field is lost, Everything is lost. The black one has fallen from the sky and the towers in ruins lie, The enemy is within, everywhere, And with him the light, soon they will be here. Go now, my lord, while there is time. There are places below.“ (Dunkle König:) „And you know them too. I release thee, go. My servant you'll be for all time. (Diener:) “As you command, My king.“ (Dunkle König:) “I had a part in everything. Twice I destroyed the light and twice I failed. I left ruin behind me when I returned. But I also carried ruin with me. She, the mistress of her own lust.* Go, obey my order.“ (She:) “I will, My king.“ Ein großer Schatten löst sich von einer Wand, den du zuvor gar nicht bemerkt hast und springt auf dich zu bevor du reagieren kannst. Er hüllt dich in absolute Dunkelheit. Ein tiefes Gefühl der Beklemmung, Angst, Furcht, Panik keimt in dir auf.
Schweißgebadet schreckst du aus deinem Traum hoch. Erinnere dich kurz: hast du einen gelben Stein an deiner neuen Bluse, oder hast du evtl. gar keine neue Bluse, dann auf nach (28). Ziert deinen Ärmel ein grüner Stein? (48)

81

Vorsichtig legst du deine linke Hand auf ihre weiche Brust, darauf bedacht, genau den Abdruck mit den richtigen Fingern an der richtigen Stelle zu berühren. Sie ist schon recht kalt. Wie ein Schock durchfährt eine Vision deinen Geist. Deine Wahrnehmung verschwimmt und du siehst das Mädchen nackt in einem Pentagramm auf dem Boden liegen. Ihr Rücken ist schon blutig und voller Striemen. Ihre Arme und Beine sind in die Spitzen des Sternes gefesselt. Weiße Kerzen stehen im Kreis um das Pentagramm herum und eine Gestalt mit langem schwarzen Mantel und Kapuze bereitet etwas an einer Art Altar vor. Gruselige, dumpfe Gesänge liegen in der Luft. Du kannst nicht erkennen, woher sie stammen. Die Gestalt wendet sich um und du erkennst… Oh Schreck. Ginni. Die Maid aus der Herberge. Sie ist eine Hexe!!! (notiere dir das Wort „Ritual“). In ihrer rechten Hand hält sie etwas fest…. etwas kleines. In ihrer linken hält sie einen Dolch. Sie streift ihren Mantel ab und setzt sich nackt auf die am Boden gefesselte Frau und stimmt in die Gesänge mit ein. Einige Symbole zeichnet sie in die Luft, dann fährt ihr Dolch über die Brust Mädchens. Tief schneidet das Messer in das Fleisch der jungen Frau und du hörst die

Schmerzensschreie in deinen Ohren hallen, wie ein Echo des Grauens. Wieder zeichnet sie mit dem blutigen Dolch Symbole in die Luft und anschließend über die Stirn des Mädchens. Dann hält sie eine kleine Nadel hoch und du vermeinst einen Schatten zu sehen, der in die Nadel hineinkriecht, wie Nebel. Ginni, wenn sie denn überhaupt so heißt, erhitzt die Nadel an einer Kerze bis die Spitze glüht. Den Dolch legt sie beiseite. Dann ergreift sie mit der linken Hand die Brust des Mädchens, drückt sie zusammen und stößt die Nadel mitten durch die Brustwarze. Die Schreie des Mädchens sind für dich unerträglich. Bei allen Göttern!! Du wendest dich ab und deine Vision ist beendet. Mit zittrigen Knien stehst du wieder vor der Gefangenen im Kerker. Verblüfft siehst du, wie der Schnitt auf ihrer Brust und die Nadel verschwunden sind. Gleichzeitig spürst du, dass es wahrscheinlich zu spät für sie sein wird. Die Verletzungen waren zu heftig. Die anderen Abdrücke auf ihrem Körper sind verschwunden, ebenso die äußerste Spitze des Mondsicheltattoo auf deinem Arm. (Mache dir einen Strich hinter das Wort „Mondsicheltattoo“). Wieder trauerst du um das Mädchen aber es hilft ja nichts. Du musst selber hier raus (32).

82

Du starrst die Maid an, doch als sie merkt, dass du nicht wirklich interessiert bist, hält sie ihren rechten Arm über ihre Brüste und die linke Hand vor ihre Scham. Du entschuldigst dich, aber es läge sicher nicht an ihr. Du stehst nur nicht auf Einmaligkeiten, versicherst ihr aber, ihre Schönheit sei atemberaubend. „Verzeihung“ sagt sie und zieht ihr Kleid wieder hoch. „Ich werde mich dann verabschieden.“ Du nickst ihr zu und sie verschwindet hurtig, um dich baden zu lassen. Du genießt die Stunde in dem warmen Zuber und schrubbelst dich ordentlich ab. Anschließend sammelst du deine sieben Sachen zusammen, wünscht dem Wirt alles Gute und machst dich auf den Weg nach Travelsloff. Heute Abend solltest du nach einem ereignislosen Fußmarsch dort ankommen. (115)

83

Du bedankst dich bei ihm für die angebotenen Dienste und machst dich bereit, ihn zu verabschieden. Während der ganzen Zeit haben dich die beiden Leibwächter immer im Auge behalten. Herr Von Rosenholz zieht seinen Hut und macht eine höfliche Verbeugung: „Vielen Dank euch. Es war mir ein außerordentliches Vergnügen, euch kennen zu lernen. Habt eine gute Weiterreise und viel Erfolg. Mögen die Götter euch wohl gesonnen sein, ich darf mich derweil empfehlen.“ Mit diesen Worten steigen alle drei auf den Wagen. Du erwiderst seine Verabschiedung und freust dich schon auf einen warmen Eintopf und ein kühles Bier in der Herberge. Der Wagen setzt sich in Bewegung und du mit ihm… …
Die nächste halbe Stunde vergeht wie im Fluge und du erkennst auch schon von weitem das am Wegesrand stehende Häuschen. Als du näher kommst, kannst du das Schild über der Tür des zweistöckigen Gebäudes erkennen: „Zur Einmaligen Gelegenheit“. Klingt vielversprechend. An der

Ecke siehst du einen Stalljungen, der sich gerade um zwei Pferde kümmert. Nebenan entdeckst du einen kleinen, leeren Schuppen, in den er wohl die Pferde gleich führen wird. Der Stalljunge mustert dich kurz, kümmert sich dann aber wieder um seine Arbeit. Du entschließt dich später mal nach ihm zu schauen. Als du die Tür zur Herberge öffnest kommt dir ein warmer, angenehmer Duft nach Essen und verbranntem Holz entgegen. In freudiger Erwartung betrittst du den Raum und schließt die Tür wieder. Sechs runde Tische mit je fünf Stühlen bekleiden die Stube. Ein kleines Feuer brennt in dem Kamin rechts von dir. An zwei Tischen sitzen je zwei Reisende an ihrem Abendessen. Vor dem Kamin liegt ein kleiner brauner Affe, mit einem roten Schwanz, und scheint sich zu wärmen. An den Wänden siehst du ein paar Zeichnungen hängen: Portraits vom Grafen der Mark und seiner Gemahlin. „Ho ho, wen haben wir denn da," brummt es von der Schank her. Ein dicklicher Mann mit Glatze, Schürze und Vollbart kommt auf dich zu, während er einen Krug mit einem Handtuch abtrocknet: „Seid willkommen in meiner Herberge. Ihr habt doch sicher Hunger und Durst? Und wenn ihr mögt, gäbe es auch eine Bleibe für die Nacht. Zu dem Bier und dem Eintopf, den er dir auf deine Frage hin anbietet und die jeweils 5 Heller kosten, sagst du auf jeden Fall ja. Du nimmst an dem Tisch nahe des Kamins Platz und der Wirt bringt kurzer Hand darauf deine Bestellung. „Wo sind nur meine Manieren. Mein Name ist übrigens Egno Kofaldinger. Nennt mich einfach Kofi, wenn ihr möchtet. Und wie ihr sicher schon vermutet habt, bin ich der Wirt hier. Aber nun genug der Worte, lasst euch das Essen schmecken." Ein prasselndes Kaminfeuer, Malzbier und ein guter Eintopf. Was braucht man mehr. Genüsslich verspeist du deine Malzeit und schaust dich noch ein wenig um. Zwei der Reisenden brechen wieder auf und verabschieden sich von Kofi, während dieser den Tisch abräumt und wischt. Du betrachtest die anderen beiden: Ein hübsches Mädchen, vielleicht Anfang zwanzig, mit einem Mann etwa 15 Jahre älter. Beide haben blondes Haar und ähnliche Gesichtszüge. Könnten Geschwister sein, schätzt du. Nun, deine Angelegenheiten sind gerade andere und so genießt du deine Speise und dein Bier. Nach einigen Minuten verabschieden sich die beiden auch von Kofi und gehen die kleine Treppe hinauf, die rechts neben der Schank in den ersten Stock führt. Müdigkeit steckt auch dir in den Knochen. Möchtest du hier bleiben für die Nacht (58) oder lieber doch gleich weiterziehen (94). Du kannst auch noch kurz mit dem Stalljungen sprechen, bevor du dich entscheidest (116). Ist dir sonst was aufgefallen hier, dann nenne es beim Namen und zähl die Zahlenwerte der Buchstaben des Nomens zusammen. Diese Zahl ist der Abschnitt, bei dem du deine Info erhältst. (Bspl: Wirt= W(23)+i(9)+r(18)+t(20) =70). Landest du beim richtigen Abschnitt, verraten dir das die ersten vier Worte des Abschnittes. Ansonsten kehre wieder zu diesem Abschnitt zurück und treffe eine andere Auswahl.

84

Du kleidest dich an inkl. deiner Rüstung aus Leder, und findest weiters dein Geld wieder. Kurz nachgezählt, alles da. Die zweite Truhe beherbergt zwei Heiltränke (+W6 LP/AP) und deine

Schriftrolle. Nimm dir noch die Kerze mit für alle Fälle und dann ab wieder in den Gang nach (32).

85

Du bist schon ganz schön müde von der Reise. Ein wenig verkleidest du den Eingang noch, zum Schutz vor Wind und Wetter, dann schlummerst du auch bald ruhig, tief und fest auf dem vorhandenen Laubhaufen...zzzzzzzz.....
Ein Poltern lässt dich hochschrecken aus deinem Traum und dein Blick fällt auf eine große Gestalt die dir mit der Keule eine überbrät (28).

86

Ein letzter Hieb schlitzt dem Oger den Bauch auf und Eingeweide und Blut verteilen sich über den Boden. Brüllend bricht das Vieh vor dir zusammen. Gut, du hast nun Zeit ein wenig deine Wunden zu heilen, und dir den Raum genauer anzusehen, während du ein wenig Brot und Käse vom Tisch isst: In der Truhe befinden sich Kleidungsstücke: zwei Hosen, zwei Blusen, und Lederstiefel. Alle nicht deine Größe, kannst sie aber mitnehmen (Wert: 2 Heller bei Verkauf). Die Fundstücke beim ollen Oger sind interessanter: eine Keule, ein Dolch (stumpf), 5 Goldstücke und ein Schlüssel an einer Halskette (Notiere das Wort „Kette“). Die Nahrung auf dem Tisch reicht für 2 Rationen. Nimm mit was du möchtest. In den Regalen findest du nichts interessantes: Kochbücher, und ein „Dunkle Rituale für Dummies“ Buch. Fällt dir noch was an dem Regal auf? Dann findest du noch was bei (39). Sonst: Fertig zum gehen, dann geh (26) Schritt Richtung Ausgang. Zurück in den Gang unten? Dann (32)m rückwärts.

87

Du öffnest die Tür weiter und betrittst vorsichtig den etwa 30qm großen Raum. Direkt bei der Tür findest du eine ungefährliche Münze auf dem Boden liegen. Ein Heller. Der ganze Raum ist spärlich beleuchtet durch die eine Fackel im hintersten linken Eck. Die Wände sind außerdem gespickt mit viele Ketten und metallenen Schellen. Du siehst eine Gestalt, die rechts in Ketten an die Wand gefesselt wurden. Dies scheint also der Kerkerraum zu sein. Du schließt vorsichtig die Tür wieder und gehst näher heran. Jetzt erkennst du, dass die Gestalt eine junge Frau ist, ein Mädchen vielleicht noch. Sie hängt bewusstlos in den Ketten. Bei näherer Betrachtung erkennst du sie wieder. Sie war mit dir in der Herberge. Das junge Mädchen mit dem älteren „Bruder“. Ihre Kleidung ist zerrissen und blutig an vielen Stellen. Ihre Hose ist an den Knien abgerissen, ihr Füße barfuß und voller trockenem Matsch. Ihr Gesicht ist dreckig. Frisches Blut läuft an ihren Beinen herunter und tropft auf den lehmigen Boden. Sie lebt noch. Noch. Du überprüfst die Fesseln, doch vergeblich. Du schaffst es nicht, sie zu befreien. Selbst mit Waffengewalt würdest du

hier nicht weiterkommen, die Ketten sind zu stark. Nur ein Schlüssel hilft dir hier. Wenn sie schon sterben wird, dann könntest du wenigstens ihre Kleidung verwenden um deine eigenen Wunden zu verbinden (40), hast du das Wort „Kette“ schon notiert darfst du zu (47), ansonsten gibt es hier nichts mehr für dich. Zurück nach (32).

88

Nach kurzer Weile hast du dich soweit gesäubert das es nun weiter gehen kann. Frohen Mutes geht es voran. Doch schon nach etwa einer halben Stunde ziehen wieder dicke Wolken auf. Muss das sein? Grummelig rückst du dein Gewand zurecht. Es beginnt erneut zu regnen und die Wärme weicht der Kälte. Nebel zieht auf und innerhalb weniger Stunden ist er so dicht, dass eine Orientierung fast unmöglich scheint. Dich beschleicht ein ungutes Gefühl. Was nun? Dann erblickst du etwas merkwürdiges (121).

89

Du überlegst es dir doch noch mal. Was bringt es schon, zwei alte Leute auszurauben. Nein. Das ist die Mühe nicht wert. Für was? Ein paar alte Lumpen und ein, zwei Goldstücke? Du schluckst deine Neugier runter. „Ich brauche nichts,“ entgegnest du, drehst dich weg und machst dich auf nach (15). (Du hast einen Steigerungsversuch auf dein Selbstbeherrschungstalent).

90

Sushi ist nichts gegen das, was du hier angerichtet hast. Keuchend lässt du dich am Teichrand nieder. Bei allen Göttern, was war denn das? Dann siehst du plötzlich aus dem Augenwinkel eine Bewegung. Ein…“etwas“ springt zu deinen Sachen. Es trägt einen grün-braunen, geschlossenen Umhang und eine Kapuze ist tief in das Gesicht gezogen. Der Dieb ist klein, vielleicht 1.60m groß. „He, lass das liegen, das gehört mir.“ rufst du schnaufend und machst dich so schnell du noch kannst zu deinem Lager auf. Doch so flink wie das Männchen ist, hat es schon deine Sachen geschnappt (deine Waffen liegen noch an Ort und Stelle) und läuft davon. Auch das noch. So einfach lässt du das aber nicht durchgehen. Kaum bist du auf den Beinen, schnapst du dir deine Kampfgerätschaften und legst einen Sprint ein. Das dich mit den nackten Füßen der Waldboden piekst (-1LP Schaden) ignorierst du vollends angesichts dessen, dass dein ganzes Hab und Gut wegläuft. Bist du geschickt im Dauerlauf durch das Gelände und nach (100)km immer noch fit, oder bist du eher ein geborenen Sprinter „und mordsgefährlich auf kurze Entfernungen*“ (37).

91

Du brichst zusammen, deine Lebensgeister verlassen deinen Körper, dir wird schwarz vor Augen und dein Geist driftet in die unendlichen Weiten des Universums. Sterne, Planeten und Sonnen

fliegen an dir vorbei, vor einem schwarzen Hintergrund so dunkel wie die tiefen deiner Seele selbst. Dann, am Horizont erscheint ein großer, leuchtender Kreis, der auf dich zukommt und an Größe gewinnt, bis er schließlich dein ganzes Blickfeld einnimmt. Eine volle Mond. Darin stehend Lunatica, in all ihrer nackten Pracht, ohne ihre weltlichen Güter. Ihr Haar schimmert heller noch, als du es zuvor gesehen hast. Ihre Augen strahlen so silbern, das sie dich blenden. Ihre Vollkommenheit und Anmut lässt deinen Atem stocken. Eine wunderschöne Göttin des Mondes steht vor dir und schaut auf dich herab. Wohlwollend, gütig, doch auch gebunden an Gesetz. „Dein Weg ist nicht zu Ende. Sei gewiss. Große Taten warten auf dich. Auch du wirst dies bald erkennen. Nun trink und gehe weiter deinen Weg. Doch sei gewarnt. Versuche uns nicht. Du wirst mit deinem Leben bezahlen. Das Ziel wird kommen. Schicksal wird sich erfüllen. Trink.“ Mit beiden Händen ergreift sie deinen Kopf und führt deine Lippen an ihre Brust, deine Sicht verschwimmt. Du spürst ihre harte Brustwarze und fängst an zu saugen, wie zu Kindeszeiten. Eine nach Honig schmeckende Flüssigkeit füllt deinen Mund und in vollstem vertrauen schluckst du sie genüsslich herunter. Du spürst die Wärme in deinem Bauch ankommen und schon musst du husten. Dein Magen schmerzt, eigentlich tut dir gerade alles weh. Du öffnest die Augen vorsichtig. Benommen versuchst du etwas zu erkennen und findest dich am Wegesrand neben dem Karren liegend wieder. Lunatica und der Mann sind verschwunden. Du hast nun 1LP und AP. Diverse Wunden zieren deinen geschundenen Körper, deine Rüstung (RS:-1LP), deine Kleidung ist so gut wie nicht mehr vorhanden. Alles brennt, alles schmerzt. Aber noch etwas merkwürdiges entdeckst du. Auf deinem linken Unterarm befindet sich ein schwarzes „Mondsicheltattoo“ (Dies Wort bitte notieren). Ein Versuch, es wegzureiben oder zu verwischen schlägt fehl. Nichts zu machen. Stöhnend stemmst du dich hoch und wankst zum Karren. Zeit zum verarzten. Nachdem du nun deine Wunden so gut behandelt hast, wie es ging, widmest du dich dem Inhalt der Truhen bei (57).

92

Du bietest ihm nacheinander deine Güter an, die du loswerden willst. Interessiert betrachtet Herr Von Rosenholz die Ware genau. Würfle mit einem W6. Er kauft dir die Ware ab für 10% des gewohnten Preises bei einem Ergebnis von 1-2, wenn du möchtest. Bei einem Ergebnis von 3 bekommst du ganze 30% des gewohnten Preises, wenn du zustimmst. Um doch noch etwas mehr Geld zu erhalten, kannst du für jedes Gut dein Verhandlungsgeschick nochmal auf die Probe stellen. Bei Gelingen bekommst du tatsächlich nochmals 10% mehr. Bei 4-6 ist er nicht weiter interessiert. Bist du fertig mit dem Händler, dann gehts nun zur Herberge nach (83). Du könntest noch etwas kaufen wollen (127) oder ihm noch ein paar Fragen stellen (60).

93

„Ausgezeichnete Wahl.“ dankend empfängt er das Silberstück von dir. „Geht die Treppe hinauf. Am Ende des Ganges nehmt die rechte Tür. Hier ist der Schlüssel. Der funktioniert auch mit der Truhe.“ Er drückt dir den Schlüssel in die Hand und wünscht dir eine gute Nacht. Du bedankst und verabschiedest dich.
Oben im ersten Stock angekommen schließt du die Tür auf, die er dir geheißen hat. Ein kleines Zimmer öffnet sich dahinter. Du schätzt den Raum auf bestimmt 15 Quadratmeter. Das Bett steht links an der Wand, gerade aus findest du eine Truhe auf dem Boden stehen, rechts befindet ein Tisch, an dem auch ein Stuhl steht. Auf dem Tisch findest du eine mit Wasser gefüllte Schüssel und ein Handtuch. Das Zimmer hat zwei Fenster, darunter befindet sich das Dach des Stalles. An einer Wand findest du ein weiteres Porträt des Grafen. Die Fenster sind mit etwas Stoff verhangen. Zufrieden mit dem vorgefundenen Raum und Müde von der Reise und deinen Erlebnissen schließt du die Tür hinter dir. Nachdem du dein Hab und Gut in der Truhe verstaut und die Truhe abgeschlossen hast, gehst du gleich ins Bett (75).

94

Du machst dich auf den Weg. Es ist schon dunkel, doch deine kleine Laterne spendet dir etwas Licht. Kaum bist du 100 Schritt von der Herberge entfernt fängt es an zu Blitzen und zu Donnern, ein Wind kommt auf. Das Unwetter ist nun nicht mehr weit entfernt und du riechst die Feuchtigkeit in der Luft. Bevorzugst du lieber einen trockenen Schlafplatz? Dann schnell zurück und frag den Wirt nach einem Zimmer (58). Weitergehen? Geringe Aussicht auf Erfolg, den Tod als Gewissheit?* Na dann voran nach (131).

95

Du siehst im Augenwinkel noch eine Gestalt, die rechts am Waldrand in einer dichten Baumkrone zu hocken scheint und Ausschau hält, gerade so erkennst du die Silhouette eines Kopfes und ein wenig vom Körper. Schlau sind sie schon, das muss man ihnen lassen. Damit wären es drei Räuber. Trotzdem angreifen (112) oder doch davonschleichen (134)?

96

Zurück bei Isabellas Haus stehst du nun vor der verschlossenen Tür. Wie aber hinein gelangen? Hast du eine Fähigkeit um Schlösser zu knacken, Viel Spaß beim Versuch. Geschafft? (149), sonst gäbe es die Möglichkeit, mal beim Nachbarn zu fragen (160), oder mit Gewalt die Tür einzutreten (198).

97

Morgäähn. (Bist du hier ohne deine Ausrüstung, dann regenerierst du nur 1/2 der LP.) Ein Hahn kräht und die Vögel zwitschern. Der Sonn strahlt durch die Blätter, kitzelt deine Nase und lässt dich nicht weiterschlafen. Du rekelst dich und setzt dich auf. Der frische Geruch von Frühling liegt in der Luft. Die vergangenen Tage kommen dir vor, als wenn du sie nur geträumt hättest. Zeit ein Feuer zu machen und etwas zum Essen zu besorgen. Du schaust dich um. In der Nähe entdeckst du den Schotterweg nach Travelsloff. Einen kleinen, ruhigen Bach entdeckst du auch. Für Trinkwasser ist gesorgt. Kannst du Jagen, oder Fischen dann mal los. Kennst du dich in der Wildnis aus, mach darauf eine Probe. Sonst beschränkt sich das Frühstück auf mitgebrachtes Essen. Hast du nichts zu essen? (-2LP). Bist du allein hier (33) oder ist jemand bei dir (72)?

98

Die Zauberin, oder besser Hexe, ergreift einen mit leuchtenden Runen verzierten Zauberstab und fängt an, ihre Zauber zu weben. Die Oger sind dir schon nahe. Mit Fernwaffen hast du einen freien Schuss auf ein Ziel deiner Wahl, bevor sie da sind. Danach kannst du die Hexe erst attackieren, sobald du an den Ogern vorbei bist. Zeig was du kannst:
3x Oger: LP:25 AT:8 PA:8 Schaden: W6+7 (Hiebwaffe) RS:3 Ini:10 MR:8 Mut:15
Ginni, die Hexe: LP:10 AT:10 PA:7 Schaden:W6 (RS ignorierend) RS:0 Ini:15 MR:15 Mut:9
Die Hexe greift deinen Geist an, nicht deinen Körper, daher hat sie jede Runde eine freie Attacke auf dich, die du mit Magieresistenz blocken kannst. Solltest du erfolgreich sein, und den Trupp besiegen, (wow, da wäre Conan der Barbar bestimmt beeindruckt), dann sammele mal deine Schätze ein bei (43). Solltest du unterliegen, hilft dir nur noch Abschnitt (130).

99

Vorsichtig schiebst du deine Hand zwischen ihre weichen Schenkel, darauf bedacht, genau den Abdruck mit den richtigen Fingern an der richtigen Stelle zu berühren. Wie ein Schock durchfährt eine Vision deinen Geist. Deine Wahrnehmung verschwimmt und du siehst das Mädchen nackt in einem Pentagramm auf dem Boden gefesselt, aufgespannt in alle fünf Ecken des Sternes. Ihr Rücken ist blutig und voller Striemen. Ihre Brust ziert ein tiefer, blutiger Schnitt und eine Nadel steckt in ihrer linken Brustwarze. Ihre Arme und Beine sind in die Spitzen des Sternes gefesselt. Weiße Kerzen stehen im Kreis um das Pentagramm herum und eine Gestalt mit langem schwarzen Mantel und Kapuze bereitet etwas an einer Art Altar vor. Gruselige, dumpfe Gesänge liegen in der Luft und es ist heiß wie in einem Ofen. Die Gestalt wendet sich um und du erkennst… Oh Schreck. Ginni. Die Maid aus der Herberge. Sie ist eine Hexe!!! (notiere das Wort „Ritual“ auf einen Zettel). In ihrer rechten Hand hält sie einen hölzernen, mit Runen verzierten

Stab. Der Stab ist zu groß, um ein gewöhnlicher Zauberstab zu sein. Du schätzt seine Länge auf etwa 40cm und er ist nicht ganz Faust dick. In der linken hält sie einen blutigen, mit Edelsteinen verzierten Dolch. Sie streift ihren Mantel ab und setzt sich nackt vor die auf dem Boden gefesselte Frau und stimmt in die Gesänge mit ein. Einige Symbole zeichnet sie in die Luft, dann erhebt sie den Runenstab. Die Symbole fangen an zu leuchten und ein schwarzer Nebel senkt sich in das Holz. Einige Worte und Gesangszeilen später zeichnet sie Symbole über die Scham des Mädchens. Dann setzt die Hexe den leuchtenden Stab zwischen die Beine der jungen Frau und beginnt ihn hineinzuschieben. Die folgenden Schreie sind für dich fast unerträglich. Sie werden lauter und lauter während sie sich unter den Schmerzen krümmt. Die Fesseln halten sie jedoch an Ort und Stelle. Langsam wird der Stab wieder entfernt und Blut beginnt aus dem Mädchen herauszutropfen. Eine kleine Holzschale fängt es auf. Eine ganze Weile geht dieses Schauspiel bis die Schale etwa halb gefüllt ist. Ginni lässt den Dolch fallen und wendet sich von dem kurz vor der Bewusstlosigkeit stehenden Mädchen ab, die Schale in beiden Händen. Sie tritt hinüber zum Altar während sie ihre Gesänge weiterführt. Sie fügt diverse Zutaten der Schale hinzu und rührt mit einem Dolch mehrere Male um. Dann setzt sie an und trinkt. Bei allen Göttern!! Du wendest dich ab und deine Vision ist beendet. Mit zittrigen Knien stehst du wieder vor der Gefangenen im Kerker. Verblüfft spürst du, wie die Verletzungen im Unterleib verschwunden sind. Die anderen Abdrücke auf ihrem Körper sind ebenso weg. Etwas Hoffnung keimt in dir auf, dass sie es tatsächlich überleben könnte. Du nimmst deine Blut verschmierte Hand von ihr. Von deinem Tattoo ist ein wenig verschwunden. Die äußersten Spitzen der Mondsichel fehlen (Mache dir zwei Strich hinter das Wort „Mondsicheltattoo“). Wieder trauerst du um das Mädchen aber es hilft ja nichts. Du musst jetzt erstmal selber hier raus (32).

100

Nach kurzem Sprint bist du dem Männchen dicht auf den Fersen. Es ist keine 20m mehr entfernt. Mit einem Satz springt es durch dichte, hohe Büsche. Dein Gepäck verliert es auf seiner Flucht und du findest deinen Rucksack dort liegend. Du läufst um den Busch herum, durch den das Männchen geflitzt ist, doch es scheint verschwunden, inklusive deiner Kleidung und Rüstung. Doch findest du einen kleinen Sack, der dir unbekannt ist. Den hat es wohl auch verloren. Darin entdeckst du 10 Goldmünzen und einen Heiltrank für 10LP und AP. Ok, ging nochmal einigermaßen gut. Zurück zum Teich, Schlafsack holen und dann auf nach Travelsloff. (41).

101

Du erzählst ihm von dem Händlerpärchen, dass du eben angetroffen hast und wie merkwürdig die Begegnung war. Herr Von Rosenholz´ Augen weiten sich, je mehr du ihm erzählst. „Ihr wisst, ich bin Händler. Für diese Information muss ich leider 10 Goldstücke verlangen. Geschäft ist

Geschäft.“ Mit ihm verhandeln bringt nichts, dass siehst du ihm an. Ist es dir das wert (16) oder lehnst du dankend ab (60).

102

Du erzählst ihm von der Begegnung mit dem Karren, deinen Überfall verschweigst du geschickt. Deine Vision, oder was es auch war, versuchst du in Worte zu fassen und zeigst ihm dein Mondtattoo. Herr Von Rosenholz´ Augen weiten sich, je mehr du ihm erzählst. „Ihr wisst, ich bin Händler. Für diese Information muss ich leider 15 Goldstücke verlangen. Geschäft ist schließlich Geschäft.“ Mit ihm verhandeln bringt nichts, dass siehst du ihm an. Ist es dir das wert (22) oder lehnst du dankend ab (60).

103

Du erzählst ihm von deiner Reise durch den Wald und was du dort alles erlebt hast. An Details lässt du nichts aus. Herr Von Rosenholz schaut dich verständig an: „Ihr wisst, ich bin Händler. Für diese Information muss ich leider 2 Goldstücke verlangen. Geschäft ist schließlich Geschäft.“ Mit ihm verhandeln bringt hier nichts. Ist es dir das wert (117) oder lehnst du dankend ab (60).

104

Du erzählst ihm von deiner weiteren Reiseplanung zur Herberge und dann nach Travelsloff. Und natürlich hoffst du auf gutes Wetter, die letzten Tage waren ja nicht besonders. Von Rosenholz rückt seinen Zylinder etwas zurecht: „Der Weg ist recht ungefährlich, wenn ich das sagen darf. Zumindest soweit ich dies weiß. Ich war gestern erst in Travelsloff. Dort ist es ruhig und still wie eh und je. Aber wisst ihr, in den nächsten Tagen werdet ihr wahrscheinlich auch kein Glück haben mit dem Wetter. Es soll regnen, wenn man den Fröschen glauben schenkt. Lediglich heute Nachmittag und morgen früh bleibt es trocken. Morgen Nachmittag würde ich euch raten, ein trockenes Plätzchen aufzusuchen. Eine Herberge wäre wohl der ideale Ort dafür.“ Enttäuscht lauscht du seiner Wettervorhersage und denkst an einen verregneten Frühlingstag, den du bei Bier, Sang und Spiel am Kamin verbringen wirst. (60).

105

Du fragst ihn nach der neuesten Mode im Westen, ob er denn etwas neues wüsste. „Nun, meine Mode ist schwarz. Ganz und gar. Edel, modern und elegant zu jeder Zeit. Betrachtet man aber mal den üblichen Pöbel, dann würde ich sagen, dass zur Zeit gestickte Ornamente und in den Stoff eingearbeitete Steinchen in Mode sind. Mir würde so etwas nicht stehen, schließlich bin ich ein Mann von Welt und gehöre nicht zum Plebs.“ (60)

106

Nach deiner Morgenwäsche machst du dich auf zum Frühstück. Der Duft von Speck und Eiern weht dir schon oben entgegen, und dir läuft bereits das Wasser im Munde zusammen. Kaum hast du dem Wirt fröhlich einen Guten Morgen gewünscht, bringt dir die hübsche Maid Ginni auch schon einen großen Teller mit Rührei, Speck, Würstchen und einen halben Leib aufgeschnittenes Brot. „Wohl bekommt es." Nicht nur das Essen ist ein Schmaus, die Maid, mit ihren langen, roten Haaren und lieblichen blauen Augen ist ein wahrer Hingucker. Und in ihrem gelben Kleid sieht sie einfach bezaubernd aus. An dem Nachbartisch sitzen die beiden Gäste von Vortag und speisen ebenso vorzüglich wie du. Anschließend sammelst du deine sieben Sachen zusammen, wünscht dem Wirt alles Gute und machst dich auf den Weg nach Travelsloff. Heute Abend solltest du nach einem ereignislosen Fußmarsch dort ankommen, so hoffst du. (115)

107

Ein Armbrustbolzen fliegt direkt an deinem Ohr vorbei und bleibt in der Tür stecken. Adrenalin-Schübe durchpulsen deinen Körper und lassen dein Herz hart in deiner Brust schlagen. Puh, nochmal Glück gehabt. Wackligen Schrittes betrittst du den Raum und siehst nun die Armbrust-Vorrichtung. Sie stellt ungeladen aber keine Gefahr mehr da. Vorsichtig schließt du die Tür wieder und schaust dich einmal in Ruhe um, während dein Adrenalinpegel langsam wieder zu sinken beginnt. Der etwa 20qm große Raum wird von einer leicht flackernden Kerze in einer kleinen Wandhalterung erhellt. Rechts an der Wand stehen zwei Truhen und, in einem Waffenständer, dein Waffen!. Natürlich möchtest du wissen, was in den Truhen ist. Schon öffnest du die linke von beiden und findest dein Gewand/deine Rüstung wieder. Hattest du einen gelben Stein (84) oder einen grünen Stein (bzw. keinen Stein) im Ärmel deiner Bluse (144).

108

Dieser Raum ist etwa 25 Quadratmeter groß. Linker und rechter Hand sind Regale mit Fächern, in denen Kleider zusammengelegt liegen. Schwarz, weiße Uniformen; wahrscheinlich für die Bediensteten. Du erkennst erst jetzt, das der Raum hinter dem Vorhang noch etwas weiter zu gehen scheint. Das muss untersucht werden. Doch plötzlich wird der Vorhang abrupt beiseite gezogen und keine 2 Schritt entfernt steht eine schlanke, hochgewachsene und nackte Frau vor dir. Sie ist etwa Mitte 30 und ihr dunkelblondes, langes Haar ist hochgesteckt. Auf ihrem Bauch sind fünf kleine Kreise eintätowiert, die ineinander greifen. Ihre straffe, linke Brust ist mit feinen, violetten Linien verziert, von denen eine sich bis hinunter zwischen ihre Beine zieht. In ihren Händen hält sie eine schwarze Hose und eine weiße Bluse, eine der Uniform. Als sie dich erblickt weiten sich ihre Augen und vor Schreck lässt sie die Kleider fallen. Du merkst wie in der nächsten halben Sekunde ein Schrei ihrem Mund

entfahren wird. Schnell, du musst handeln:
(146) sofortige Flucht in den Waschraum und durch das Loch in der Wand abhauen
(153) sofortiges Überwältigen der Frau
(163) sofortiges Töten der Frau
Zähle eine Sekunde ab, dann entscheide dich!

109

Mit einem Hieb fügst du ihr eine tiefe Schnittwunde quer über den Bauch zu. Kreischend schwingt sie sich in die Luft: „Ahhhh, dash warhh nicht dash letztehhh Mal, das wirhhh uns gesehhhhen haben. Ahhh." Dann verschwindet sie mit ohrenbetäubendem Kreischen. Du sammelst dich wieder, während du ihr nachschaust. Dein Blick fällt auf die zweite Harpyie, wie sie sich über den Räuber hermacht. Inzwischen hat sie ihm die Kleider vom Leib gerissen. Tiefe Schnittwunden zieren seinen gesamten Körper. Und während sie auf seinem Unterleib sitzt, rammt sie ihm ihre Reißzähne in die Schulter. Als sie kurz darauf bemerkt, dass du sie beobachtest, erhebt sie sich mit einem Kreischen in die Luft, den Räuber fest in ihren Klauen. So einen Tod hat niemand verdient. Ob Räuber oder nicht. Von dem Räuber, den du besiegt hattest, kannst du noch einen Dolch und ein Schwert mitnehmen, ansonsten gibt es hier nichts mehr zu entdecken für dich. (123)

110

Vor der Tür hockt ein Oger und scheint etwas dösend Wache zu halten. Wenn du hier raus willst, muss du erst an ihm vorbei. Das Schicksal und das Universum verdammend, grummelt es in deinem Bauch. Warum kann nicht mal irgendetwas leicht sein? Möchtest du nochmal in den Gang nach (32)? Sonst auf zum Angriff, dieser kommt für ihn sicher unerwartet. Vorsichtig kannst du dich am Tisch vorbei schleichen, deine Waffe ziehen und voila! Du hättest den ersten Schlag, den er auch nicht parieren könnte:
Schlummernder Oger: LP10 AT:6 PA:6 Schaden:W6+6 RS:0 INI:5 MR:3 MUT:6
Besiegst du ihn (86) oder haut er dir vorher den Schädel ein (130).

111

Na schön, du kümmerst dich darum. Du bräuchtest nur genaue Informationen, wo sich das Landhaus befindet und evtl. wäre dann ein Pferd nicht schlecht. Etwas erleichtert steht Herr Von Hirtengut auf und geht zu der Truhe. „Das sollte kein Problem sein. Ich gebe euch Barel Liennes mit. Er ist einer meiner besten Jäger und kennt die Gegend wie seine Westentasche. Er wird euch zum Landhaus bringen." Er öffnet die Truhe und holt ein Säckchen heraus, das er dir sogleich überreicht. „Dies sind 35 Goldstücke. Sie sollten eure Kosten erstmal decken. Bringt mir Susanna

und Isabella , und wir sprechen erneut. Barel wird sich bei euch melden. Geht in den Gasthof „Pferdehuf“. Er ist günstig und in Ordnung. Dort wird er euch morgen früh aufsuchen.“ Er reicht dir die Hand: „Macht es gut, schnell, diskret und erfolgreich. Bis bald und viel Glück.“ Damit verabschiedet er sich und geht die Treppe hinauf. Ein Trave vom Eingang kommt zu dir herüber: „Wenn ich euch nun hinaus begleiten darf.“ Du folgst dem Miliz-Soldaten und stehst kurzer Hand wieder auf dem Marktplatz. Der Sonn steht nun schon tief am Horizont. Einkaufen kannst du dennoch gehen, wenn du möchtest. Du brauchst auf jeden Fall ein Seil, Feuersteine und Verbandszeug, falls du diese nicht hast. Ebenso ins Hospiz solltest du gehen, falls nötig. Du musst morgen fit sein. Ansonsten hast du nun 12 Stunden Zeit bis zur Abreise. Dein Nachtquartier kostet wieder 2 Silberstücke und am nächsten Morgen wartet Barel Liennes auch schon am Frühstückstisch auf dich. Er ist ein Elf, mit spitzen Ohren und von graziler Gestallt. Wie alle Elfen ist er sehr hübsch: langes, blondes Haar, kristallklare, blaue Augen und sportliche Figur. Sein grün-gelbes Gewand von Travelsloff sitzt an allen Stellen eng am Körper und ein Wappen und das Abzeichen weisen ihn als Kommandeur der Jägergilde aus. Sein Langbogen ist noch entspannt und lehnt am Stuhl neben ihm. Euch gegenseitig vorstellen setzt du dich mit an den Tisch. „Wir werden gleich im Anschluss aufbrechen. Wenn Ihr noch etwas benötigt, gehen wir über den Markt zu den Stallungen.“ Du verneinst, hast gestern schon alle Besorgungen gemacht. Hast du etwas bei dem fahrenden Händler bestellt, und das Wort ”Bestellung” aufgeschrieben, lies (143), ansonsten weiter bei (125).

112

Du zückst deine Waffe und machst dich bereit, stählst dich, sammelst allen Mut und Energie und trittst provokant in die offene Eingangstür des Hauses: „Hey, ihr da. Lasst dieses Dorf in Frieden.“ Die beiden schauen sofort zu dir und greifen zum Schwert: „Wer biste das de dich so aufspielst?“ „Ein Großmaul? Sollen wa dir mal zeigen was wir mit Großmäulern machen, wa?“ sagt der andere grinsend. Hast du eine Fernkampfwaffe dabei, hast du den ersten Schuss, während die beiden auf dich zugestürmt kommen. Der dritte scheint noch im Baum zu hocken, du hast ihn derweil aus den Augen verloren. Aber du stehst auch extra weit in der Tür, damit der dritte ja keine freie Sicht auf dich hat. Nun gut, die beiden reichen auch erstmal als Gegner:
Räuber: LP15 AT:10 PA:7 Schaden:W6+3 RS:1 INI:9 MR:5 MUT:11
Sobald einer der beiden besiegt ist, gehts weiter bei (34). Solltest du vorher das zeitliche segnen, mach deinen Frieden mit Gott (130).

113

Ein Armbrustbolzen trifft dich volle Breitseite (Schaden: W6+6 LP) in die linke Schulter. Ein Adrenalinschub durchfährt deinen Körper. Wackligen Schrittes stolperst du in den Raum und siehst nun die Armbrust-Vorrichtung. Sie stellt ungeladen jetzt keine Gefahr mehr da. Vorsichtig

und schweißgebadet schließt du die Tür wieder und schaust dich schnell um, während dein Adrenalinpegel dich auf den Beinen hält. Der Raum ist höchstens 20qm groß. Dir gegenüber flackert eine Kerze in einer Wandhalterung. Rechts an der Wand stehen zwei Truhen und, in einem Waffenständer, deine Waffen. Du musst aber erstmal den Bolzen loswerden. Gekonnt und mit viel Kraft ziehst du ihn aus deinem Fleisch, während du einen Schmerzensschrei gerade noch zurückhalten kannst. Schwarz wird dir vor Augen und für einen Moment driftet dein Bewusstsein davon. Dann klärt sich dein Blick erneut und der Schmerz kommt wieder. Dein Oberkörper ist blutüberströmt. Wenn du das nicht sehr bald (erfolgreich!) verbindest, wirst du sterben. (Stelle dir nun einen Timer. Alle 1 Minute verlierst du 1 LP. Solltest du dabei das zeitliche segnen, ab nach 130) Weiter! Vielleicht befindet sich etwas nützliches in den Truhen. Schon öffnest du die linke von beiden und findest dein Gewand/deine Rüstung wieder. Hattest du einen gelben Stein (84) oder einen grünen Stein (bzw. keinen Stein) im Ärmel deiner Bluse (144).

114

Hinter dir hörst du schon Geschrei und Gebrüll. Sie dürften nicht mehr weit weg sein. Vor der Tür steht ein weiterer Oger mit gezogener Waffe und grinst dich an. Wenn du hier raus willst, muss du erst an ihm vorbei. Gekonnt greifst du dir den Tisch und schmeißt ihn die Treppe hinunter. Könnte die Verfolger etwas aufhalten, und tatsächlich hörst du ein lautes Gerumpel von unten. Gleichzeitig ist nun der Oger schon nah dran und hat den ersten Schlag:
Oger: LP20 AT:6 PA:6 Schaden:W6+6 RS:0 INI:5 MR:3 MUT:6
Besiegst du ihn in 10 oder weniger Runden (27)? Lebst du und der Oger noch nach 10 Runden (126), oder haut er dir vorher den Schädel ein (130).

115

Am Nachmittag machst du eine kurze Rast unter einer großen Eiche. Leider musst du zu deinem Bedauern feststellen, dass schon wieder dunkle Wolken aufziehen. Und das sogar ziemlich schnell. Es dürfte nicht mehr weit sein nach Travelsloff, wenn du dich beeilst, kommst du vielleicht noch trocken in eine Herberge. Schnellen Schrittes gehst du voran, doch, wie hätte es auch anders sein sollen, das Unwetter ist schneller als du. Keine Stunde später peitscht dir ein starker Wind dichten Regen ins Gesicht. Mühevoll arbeitest du dich (131) cm voran.

116

Draußen findest du den Stalljungen bei der Arbeit. Du schätzt ihn auf vielleicht 16 Jahre. Sein krauses, dunkles Haar zieren diverse Strohhalme aus dem Stall. Seine einfach Kleidung ist erdig und teilweise nass. Seine Hände wäscht er gerade in einem Bottich mit Wasser. Die Pferde scheinen verschwunden zu sein. Auf deine Frage hin meint er: „Ach, de beiden meinst du? Sind

soeben wieder abgereist mit ihren Gäulen.“ Ein leichtes Schmunzeln spielt über seine Lippen: „Haben aber gutes Trinkgeld gegeben.“ Er zeigt dir einen kleinen Beutel und klimpert damit. „Bin übrigens Lars.“ Auch du stellst dich kurz vor, fragst dann aber gleich weiter. „De Wirt Kofi? De ist ein lieber Bär. Hat mir de Job als Stallbursche vor nem halben Jahr geben, als ich auf de Durchreise war. Wollte eigentlich zu meiner Großmutter, bin hier blieben.“ Und gibt es noch andere Angestellte hier? „Ja, Kofi und ich arbeiten allein hier am Nachmittag. Aber am Vormittag kommt Ginni, de süße Maid. Sie hilft ein wenig bei Frühstück, Haushalt und bei de Betreuung de Gäst.“ Dankend drückst du ihm einen Heller in die Hand und verabschiedest dich. Möchtest du nun die Nacht hier bleiben (58) oder doch weiterziehen (94)?

117

Dankend nimmt er das Geld entgegen: „Was ich gehört habe, ist folgendes. Es gibt seid kurzer Zeit einen Bund aus mehreren Zauberern, die sich hier im Westen breitmachen wollen. Genaueres habe ich nicht gehört, nur dass sie einigen Aufwand treiben, um unerkannt zu bleiben. Ihre Absichten kennt man nicht, ihre Anzahl auch nicht. Aber Gutes werden sie nicht im Schilde führen. Einige sagen, sie wollen Dämonen beschwören, andere meinen, sie seien auf der Suche nach einem Buch, dass sich „Das Kalandrion“ nennt. Wozu dieses wiederum gut sein soll, weiß niemand. Aber es gehen merkwürdige Dinge vor sich. Ihr seid also nicht allein. Einige berichteten mir von ähnlichen Begegnungen innerhalb des ganzen Landes in der letzten Zeit. Seid also auf der Hut.“ (60).

118

Vorsichtig ziehst du die Schriftrolle aus dem Behälter hervor. Mit soviel Fingerspitzengefühl wie du nur aufbringen kannst entrollst du das Pergament und zu deinem Erstaunen siehst du zunächst ... gar nichts. Nicht ein Wort scheint geschrieben worden zu sein. Du blinzelst, und meinst es trüben dich deine Sinne doch beim nächsten Hinsehen ist das Blatt immer noch leer. Oha. Midras wird dich umbringen. Das alte Schlitzohr hat bestimmt geahnt, das deine Neugier größer ist als deine moralischen Wertvorstellungen. Soeben willst du das Schriftstück wieder einrollen erscheint etwas auf der weißen Fläche. Langsam, als wenn es sich erst noch in das Material hinein prägen müsste, werden einzelne Linien sichtbar. Doch schon nach kurzen Momenten kannst du die Wörter lesen: *„Mein Freund, siehe nun ein. Es ist andres von jetzt als dein Liebesmüh. Dein Schicksal wird es sein. Wandre weiter, morgen früh. Und wappne dich der großen Taten, auf das ein Wiedersehen ich erhoff. Sollst Mut, sollst Tugend nicht verraten, sonst fürchte ich um dich, um Travelsloff.“* (7)

119

Ein paar Duzend Schritte hast du dich mühsam weiter durch den Wald gequält während der Nebel immer weiter ansteigt. Fast kannst du nicht mehr sehen, wohin du trittst. Das ist wirklich schlecht. Du könntest Erdlöcher, Abhänge oder sonstige Gefahren einfach übersehen. Vor allem hast du das Gefühl, der Nebel ist nicht natürlichen Ursprungs.
Die Kälte zehrt an deinem Körper (mit W6-3 (min.1) Schaden). Allem zum Trotze gehst du weiter nach (69) wenn du noch kannst, oder wäre es besser, doch umzukehren? Den richtigen Weg findest du sicher noch bei (67).

120

Endlich das Ufer erreicht, du schnappst dir deine Waffe, siehst an deinem rechten Bein herunter und entdeckst eine Art Schlingpflanze, die sich um deinen Knöchel gewunden hat.
Mit einem Hieb ist sie auch schon durchtrennt. Erleichtert setzt du dich etwas weg vom Wasser und schnaufst durch. Doch mit einem Male schießen etliche dieser Pflanzenstränge aus dem Teich und fallen wie eine Krake über dich her. Erschrocken versuchst du zurückzuweichen, hältst deine Waffe fest im Griff. Die Pflanzen packen dich und versuchen dich wieder in den Teich zu ziehen. Würfle nun W6-1 Mal mit einem W20, welche Körperteile umschlungen sind: 1-4 linkes Bein, 5-8 rechtes Bein, 9-10 Unterleib, 11-14 linker Arm, 15-18 rechter Arm, 19 Brust, 20 Hals. Die betroffenen Teile (notiere dir diese) sind von dir nicht mehr unter Kontrolle. Du brauchst eine Kraftprobe (darfst eine pro Runde würfeln), um eine Schlingpflanze von einem Körperteil zu entfernen. Hast du dies geschafft, bist du diese eine Pflanze los. Du befindest dich außerdem zu Beginn des Kampfes 2,5m außerhalb des Wassers und zu Beginn jeder Runde, in der dich noch mindestens 1 Schlingpflanze festhält, wirst du 0,5m Richtung Teich gezogen. Notiere dir den Abstand jede Runde neu. Wurde dein Hals gepackt, musst du zusätzlich wohl oder übel Luft anhalten, bis du dich befreit hast. Jede Umschlingung fügt deinem Körper Quetschungen zu und richtet pro Runde 0,5LP Schaden an, aber damit nicht genug. Weitere W6 Schlingpflanzen peitschen auf dich ein: LP:2 AT:8 PA:8 Schaden:1LP RS:- INI:10 MR:10 MUT:19
Jeder Angriff der Pflanzen mit kritische Erfolg umschlingt erneut ein Körperteil von dir.
Wirst du ins Wasser gezogen, werden deine Attacken und Paraden um 5 Punkte schwerer und Achtung, du trägst keinerlei Rüstung. Hoffentlich bist du kein Pflanzenliebhaber.
Solltest du das Seegras kleingehakt haben gehts weiter bei (90). Sollte das Grünzeug stärker sein als du dann gehe den Weg der Gerechten nach (236).

121

Ein Baum, etwa 10 Schritt weit von dir entfernt, sondert in Augenhöhe auf eigenartige Weise einen dichten Nebel ab. Rhythmisch, wie dein Atem selber scheint der Baum auch einen Hauch

zu haben. Ungläubig starrst du eine kurze Weile auf die Stelle, dann scheint sich die Rinde plötzlich zu verformen. Erst wölbt sie sich nach außen, dann wieder nach innen,. Was in aller Götter Namen geht denn hier vor sich. Du machst einen kleinen Schritt auf den Baum zu. Dann erkennst du, wie sich aus der Rinde ein Gesicht formt. Aus dem Gesicht wird ein Kopf. Es schält sich langsam ein weiblich aussehender Körper aus dem Baum heraus, als wenn beide miteinander verschmolzen waren. Der Atem kommt nun sichtlich von diesem Wesen. Wie versteinert stehst du da und traust deinen Augen nicht. Es bilden sich Arme und Beine aus der Baumrinde heraus, dann entsteht ein Torso und mit einem Schritt steht es / sie nun vor dem Baum. Ihr Körper schimmert grünlich wie das Innere eines frischen jungen Gewächses. Sie setzt sich gemütlich und gemächlich auf einen großen Baumstumpf und scheint abwesend in die Bäume zu starren. Wie angewurzelt stehst du da. Erstaunt und mit offenem Munde verfolgst du diese Szenerie lange Momente lang. Aufregung, ein wenig Furcht und Angst machen sich in deinem Magen breit. Vielleicht hat sie dich ja auch noch gar nicht bemerkt. Sie reckt sich, wie nach einem langen Schlaf und streicht sich über ihren Körper. Ihre Brüste ein wenig zur Entspannung knetend entfährt eine tiefe, weibliche Stimme ihrem Mund, mehr in Abwesenheit und zu sich selbst als an dich gerichtet: „Es ist schön wieder zu leben. Diese ewige Starre, dies ewige Beobachten." Du hättest schwören können, dass sie kurz lächelte. Mit einem Ruck blickt sie dir plötzlich genau in die Augen und du erstarrst vor Schreck. Ihre Miene verdunkelt sich: „Und du hast keine Befugnis hier zu wandeln, Todbringer." Das letzte Wort speit sie dir förmlich mit Verachtung entgegen. Du kannst noch erkennen, dass plötzlich ihre Haut zu Rinde wird und ihre Finger zu langen dünnen Ästen. Mit einem Sprung schließt sie schnell zu dir auf und schleudert dir ihre Finger wie Peitschen entgegen. Reflexartig greifst du zu deiner Waffe.
LP:16 AT:7 PA:8 RS:3 Ini:10 MR:15 Mut:10 2Attacken pro Runde mit den Peitschen: Schaden (W6-1), bei kritischem Erfolg wird ein Körperteil von dir umwickelt und pro Runde gequetscht (ohne Trefferwurf in folgenden Runden solange die Umwickelung hält bekommst du W6-3 Schaden, min.1LP), Befreiung von der Umwicklung mit gelungener Körperkraftprobe (eine pro Runde).
Hast du die dunkle Dryade zu „Kleinholz" (notiere dir schnell dieses Wort auf einen Zettel) verarbeitet, dann schnell nach (14), bevor noch so eine Kreatur hier auftaucht. Unterwegs bleibt dir dann Zeit für deine Heilung. Und was meinte sie mit „Todbringer". Wurdest du aber stattdessen unter die Erde gebracht dann bleibt dir nur noch der Weg nach (130).

122

Behutsam öffnest du die Tür. Achtung!!!... Entdeckst du die Falle rechtzeitig (107) oder nicht (113)?

123

Wieder auf dem Marktplatz von Travelsloff suchst du nun nach Hinweisen für das Verschwinden von Isabella und den Überfall auf das Dorf. Aber wo am besten? Möglichkeiten gäbe es schon ein paar. Entscheide dich:
(45) Du könntest mal bei der Miliz nachfragen, ob man was gehört hat
(96) Ein Besuch bei Isabella zuhause, vielleicht gibt es Hinweise
(180) Fahrende Händler wissen auch oft Spannendes zu berichten.
(136) Oder versuchst du in einer Taverne dein Glück
Hast du genug gehört und gesehen dann mach deine nächsten Schritte Richtung (77).

124

Aus dem Raum kommen leise Stimmen. Etwas genauer versuchst du zu horchen. Zwei Frauen scheinen sich zu unterhalten: „…. schon lang nicht gesehen. Werden wahrscheinlich auf Reisen sein, hab ich ihr gesagt.“ „Ja aber hast du das gehört mit dem Kreischen?“ „Ein Kreischen?“ „Jaa, Lina sagte, sie hat neulich nachts ein Kreischen gehört, von draußen. Sie war gerade beim Gesindehaus zu später Zeit, da hat sie wohl was gehört. Und gesehen will sie auch was haben. Schatten auf dem Dach.“ „Was hast du ihr erzählt?“ „Ich sagte ihr, es wird sicher nur ein großer Vogel oder so was gewesen sein.“ „Gut so. Sie darf auf gar keinen Fall etwas herausfinden. Sie wird früh genug alles erfahren, hahaha.“ „Sie fragte mich neulich auch nach Frau Havelsbach und nach den Kindern. Ich habe ihr natürlich nur Geschichten über eine lange Reise erzählt.“ „Gut so und jetzt geh und sieh nach den Zimmern und deck die Betten auf. Es wird schon spät. Ich mache unsere Wäsche weiter.“ „Ist gut.“ Du hörst Schritte, die sich entfernen, eine Tür, die sich schließt, dann: „Ach Lina, du schnüffelst zu viel. Ich glaube ich muss mich doch um dich kümmern.“ (157)

125

Du schaust den Elf erwartungsvoll an. Kann er dir vielleicht etwas zu den Havelsbachern sagen? Er schweigt zunächst und nimmt einen Schluck Wasser. „Wir sollten los. Nehmt euch Proviant mit, die Reise wird etwa einen Tag in Anspruch nehmen.“
Mit diesen Worten steht er auf und ergreift seinen Bogen: „Folgt mir, unauffällig, bis wir in den Wäldern sind.“
Du hältst Abstand zu ihm, während er voraus zu den Stallungen geht. Dort nimmt erst er und dann du ein Pferd. Ihr reitet in großem Abstand auf einem Reiseweg Richtung Norden. Nach etwa 15 km steigt Barel ab und übergibt das Pferd einem Burschen, der am Wegesrand wartet. Und während dein Führer im Wald verschwindet, kommst auch du dem Burschen näher. Er ist jung, vielleicht 20 und trägt ebenso ein grün-gelbes Gewand der Jäger von Travelsloff. Er

übernimmt dein Pferd und reitet mit beiden davon, ohne auch nur ein Wort zu verlieren. Erstaunt folgst du Barel in das dichte Unterholz.
Nach 100 Schritt hast du ihn eingeholt. Was soll denn diese Heimlichtuerei? Während ihr euch voran arbeitet berichtet er: „Ihr müsst wissen, das die Familie Havelsbach sehr einflussreich ist in diesen Teilen des Landes. Spione können überall sein. Es gibt nur wenigen, denen ich traue. Dazu gehört Herr Von Hirtengut, einige meiner Männer und nun ihr." Warum du? „Na weil Herr Von Hirtengut euch traut. Also. Die Havelsbacher haben Dinge am Laufen, denen wahrscheinlich nicht einmal ihre eigenen Kinder gewahr sind. Ich bin jüngst häufig in der Nähe ihres Landhauses unterwegs, und was ich sehe ist äußerst beunruhigend. Es gehen merkwürdige Dinge vor sich. Zum Beispiel beobachte ich schon länger, dass Handelskarren vor dem Haus hielten. Erstmal nichts ungewöhnliches, doch in letzter Zeit sind es auffällig viele. Weiters schleppen sie große Kisten in das Haus. Was da drin ist, möchte ich nicht wissen, aber da die Kisten immer von mindestens zwei starken Männern getragen werden, dürfte die Ware gewichtig sein. Manchmal beobachte ich, wie Frau Havelsbach nachts durch den Garten wandert. Einmal wurde sie von einer blau grünen Wolke umgeben. Merkwürdig, nicht wahr?" Du nickst und drückst ein paar Sträucher beiseite, um den Weg frei zu machen. „Und nun haltet euch fest. Vor kurzem erst beobachtete ich, wie zwei Harpyien auf dem Dach des Hauses landeten. Haltet mich für verrückt, aber so war es." Keine Sorge, die beiden hast du auch schon gesehen. In Herloff. Erstaunt blickt Barel dich an: „Dann wisst ihr, wovon ich spreche. Das Landgut ist außerdem seit gut drei Monaten bewacht. Es patrouillieren Wachen um das Gelände, ein höherer und stabilerer Zaun wurde auch errichtet. Früher konnte ich ohne Probleme an der Haustür klopfen, wenn mir danach war. Jetzt ist es unmöglich, sich bis auf 200 Schritt zu nähern." Und wie gedenkt er, dich in das Haus hinein zu bekommen? „Es gibt einen geheimen Gang, einen Fluchtweg, wenn man so will. Den könnt ihr nutzen, um hineinzukommen. Der Ausgang befindet sich nicht weit des neuen Zaunes entfernt und liegt nördlich des Hauses. Wir müssen also einmal drum herum. Der unterirdische Gang führt zu einem Waschraum im Keller des Hauses." Woher kennt ein Jäger den Geheimgang von einem Landhaus? „Ich bin schon lang in diesen Wäldern unterwegs. Einmal stieß ich auf Sophia, die Tochter. Sie war noch jung damals und hatte ständig ihre Leibwächter dabei, doch wir spielten öfters im Wald zusammen verstecken. Sie hat mir den Eingang gezeigt."
Wird der Eingang nicht bewacht sein? „Kann schon sein. Aber es ist die einzige Möglichkeit." Und mit was musst du rechnen, sobald du drin bist? „Dazu kann ich wenig sagen. Es wird Wachen und Bedienstete geben, die sich frei auf dem Grund bewegen. Die Familie selbst besteht aus 4 Mitgliedern. Herr und Frau Von Havelsbach, und die beiden Kinder. Die Großeltern wohnten bis vor kurzem auch dort. Sie wurden vor 4 Tagen begraben." Nun gut. Gibt es noch etwas, dass du wissen müsstest? „Nur ein Tipp. Seid vorsichtig und wenn ihr die Familie anklagen wollt, dann rate ich euch stichhaltige Beweise zu sammeln, die niemand abstreiten kann. Sonst wird es eine kurze Verhandlung." Den Rest des Weges legt ihr schweigend zurück. In der

Dämmerung erreicht ihr eine Lichtung. Mitten darauf steht eine einzelne große Kastanie. „Hier ist es," flüstert dir Barel zu. „Die Kastanie dort. Unter der großen Wurzel befindet sich der Eingang. Ich zeig es euch." Ihr schleicht vorsichtig voran. Am Baum angekommen kniet sich Barrel neben die Wurzel und entfernt ein wenig Buschwerk und Erdreich. „Ist schon zugewachsen. Das ist ein gutes Zeichen." Bald wird ein kleines Loch sichtbar, das kaum größer ist als eine Stuhlsitzfläche. „Da müsst ihr durch. Keine Sorge, drinnen wird es etwas größer. Zumindest war es damals so. Aber ihr solltet trotzdem eure Sachen hier lassen. Nehmt nur eure Waffen mit." Auf gar keinen Fall. Wer weiß, was alles nötig ist. „Ihr werdet sonst nicht da durch passen." Na schön. Du packst alles aus deinem Rucksack aus, was du nicht brauchst, und überlässt es Barel. Im Rucksack hast du noch: 3 Kerzen, dein Seil, Feuersteine, Verbandszeug, und einen Gegenstand deiner Wahl. Gut. Du zwängst dich durch das dunkle Loch, in einen noch dunkleren, nach feuchter Erde und Moder riechenden kleinen Gang. Er ist gerade mal so groß, das du dort hocken kannst. Barel reicht dir deine Sachen an, sowie auch eine brennende Fackel: „Viel Glück." Dankend verabschiedest du dich und machst dich kriechend auf den Weg. Hinter dir schließt sich langsam das Loch wieder und du bist allein. Hoffentlich bist du nicht klaustrophobisch. Meter für Meter arbeitest du dich vor. Der Gang geht einige Meter bergab, bis er wieder eben wird und du versuchst das Erdreichgetier, das sich dir hier und da in den Weg gesellt, möglichst gut zu ignorieren: Spinnen, Würmer, Tausendfüßer, Kakerlaken. Oh man. Einfach weiter voran. Eine gute halbe Stunde bist du unterwegs, da siehst du Licht am Ende des Tunnels. Ein kleiner Spalt ist zu sehen. Aufgeregt kriechst du näher und kommst an einen Wanddurchbruch. Etwas großes, hölzernes steht davor. Bevor du etwas unternimmst, lauscht du, ob etwas zu hören ist. Deine Ohren: so fein und hellhörig wie bei einem Elf (124) oder wie bei einem Stück Brot (157)?

126

Hinter dir kommen nun deine Verfolger in den Raum und umzingeln dich. Du weißt, du hast keine Chance mehr, aber du kämpfst bis zum Schluss wie ein Löwe. Hieb um Hieb teilst du aus, schwere Schläge musst du einstecken. Du schaffst es noch, einen Oger zu Boden zu kämpfen bis dich schließlich ein harter Schlag gegen den Kopf zu Boden schickt. Schwarz wird dir vor Augen und du fällst reglos um. Benommen merkst du, wie man dich an den Armen über den Boden schleift. Deine Wahrnehmung driftet wieder weg. Etwas kaltes berührt dich, … dann wird dir warm. Benommen merkst du noch wie man dich entkleidet und fesselt. Dein letzter Blick fällt auf die nackten Rundungen der hübschen, rothaarigen Maid aus der Herberge, die dir einen Dolch in die Brust rammt. (FIN).

127

Du kannst bei Von Rosenholz nun alles anfragen, was du an Gegenständen jeglicher Art brauchst. Würfle dann mit einem W6, ob er die Ware dabei hat (5-6), oder ob er es besorgen muss (1-4). Möchtest du etwas Illegales von ihm, musst du zunächst zweimal würfeln und brauchst erste ein Ergebnis von 6 und dann von 4-6, bevor er darauf eingeht. Falls gelungen, prüfe, ob er das Gut evtl. schon dabei hat oder nicht.
Hat er die Ware (die wirklich die qualitativ beste ist, die du bisher gesehen hast), kostet dich das gewünschte Gut 20% mehr, als du es gewohnt bist. Hat er die Ware nicht, kann er es dir besorgen und du zahlst 30% mehr als den gewohnten Preis als Liefergebühr. (Um die Preise etwas zu drücken, kannst du für jede Anfrage dein Verhandlungsgeschick auf die Probe stellen. Gelingt es dir, geht er 10% mit dem Preis runter.) Bestellst du etwas, wird dir die Ware per Bote geliefert. Keine Sorge, versichert er dir, der Bote findet dich, egal wo du gerade bist. Es sei nur eine Frage der Zeit. Das kommt dir etwas unheimlich vor aber schließlich geht es nur um einen Boten. Hast du etwas bei ihm bestellt, bezahlst du im Vorhinein, und er reicht dir ein kleines Stück Papyrus mit den Buchstaben VR darauf, die von kunstvollen, floralen Tendril-linien umgeben sind. (Schreibe dir in dem Fall das Wort „Bestellung“ auf einen Zettel). Bist du fertig mit dem Händler, dann gehts nun zur Herberge nach (83). Du könntest ihm noch etwas verkaufen wollen (92) oder ihm noch ein paar Fragen stellen (60).

128

Der Inhalt der Kisten hinten auf dem Karren interessiert dich schon sehr. Du musterst die beiden genauer. Sie scheinen unbewaffnet und eher hilflos gegen einen Überfall zu sein. Dies wundert dich zunächst, doch was sollten so alte Leute auch schon mit Waffen gegen Diebe und anderes Gesindel ausrichten können. Und da dir ihre gepflegten Hände auffallen tippst du nun auf Händler, statt Bauern. Damit wird der Inhalt der Kisten noch interessanter. Hm, das ist doch die Gelegenheit, dein Hab und Gut etwas aufzustocken. Hast du dir das Wort „Leseratte“ notiert dann lies auch gleich weiter bei (74), bist du keine dann lies trotzdem weiter, aber bei (29).

129

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und…tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.

Deine Beine geben langsam nach. Der Schreck sitzt dir doch tiefer in den Gliedern als du dachtest und du verschnaufst erstmal ein wenig am Wegesrand. Davon wirst du sicher Midras berichten, sobald du zu ihm zurückgekehrt bist. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine während der Karren weitere (35)m näher gekommen ist.

130

So kann es Enden. Wenigstens hast du es versucht und bis nicht weinerlich vor deinem Schicksal davon gelaufen. Wie es Madris jetzt wohl ergeht, nachdem er von deinem Tod erfährt? Und wie mag es seiner Schwester ergehen? Was wohl so wichtig war an dieser Schriftrolle, die du bei dir führtest? Alles gute Fragen, die dir aber keiner mehr beantworten wird. Ruhe in Frieden. (FIN).

131

Etwas Abseits gehst du im Schutz der Bäume, und entdeckst einen Höhleneingang hinter einem großen Stein etwas tiefer im Wald. Zum Glück. Vorsichtig erkundest du den Eingang der Höhle. Sie ist etwa 4x4 m groß, Blätter und Äste wurden herein geweht und liegen auf einem Haufen im hinteren Teil. Praktisch, gleich mit Nachtlager. Du stellst deine Sachen ab und richtest mühevoll ein kleines Feuer her. Hast du das Wort „Ginni“ schon auf deinem Zettel, dann gehts für dich weiter bei (97). Ansonsten lies weiter bei (85).

132

Die Fackel spendet Licht und du betrachtest das arme, nackte Ding. Reglos hängt sie in den Ketten. Ihre blonden Haare hängen in feuchten Strähnen herunter. Mehrere kleinere Wunden und Abschürfungen sind über ihren gesamten Körper verteilt. Du siehst tiefe, quer verlaufende, blutige Striemen an ihrem Rücken die wahrscheinlich von Peitschenhieben stammen. Eine blutige, tiefe Schnittwunde verläuft längs über ihre Brust und eine Nadel wurde durch ihre linken Brustwarze hindurch gesteckt. Das frische Blut an ihren Beinen entstammt ihrem Unterleib. Ihr Puls ist schon sehr schwach, ihr Körper kühl. Hast du ein Mondsicheltattoo, dann siehst du in Abschnitt (70) deine Optionen, ansonsten hast du alles gesehen. Du kannst sie verarzten, solltest du etwas dabei haben. Mehr kannst Du ihr nicht helfen. (32)

133

Die Treppe geht steil empor. Nach 133 Stufen oben angekommen betrittst du etwas außer Atem ein Zimmer, etwa 40qm groß. An den Wänden brennen je 2 Fackeln, ein Regal steht an der Wand rechts von dir, eine Truhe an der Wand links von dir. An der gegenüberliegenden Wand befindet sich eine weitere Tür. In der Mitte des Raumes steht ein eckiger Holztisch mit 3 Stühlen.

Siehe da! Der Tisch ist gedeckt für 4. Brot, Käse und Wein. Kommst du gerade in den Raum gestürmt, flüchtend (114) oder bist du gemütlich unterwegs, schleichend (110).

134

Ein passender Moment ist gekommen. Keiner der Räuber dürfte dich sehen, wenn du jetzt heimlich, still und leise kurz aus der Tür huscht, dann rechts ums Eck und schon wärst du im Schutz des Waldes. Das einzige was deiner heimlichen Flucht jetzt noch im Wege steht ist die Tatsache eines Schleichen-Tests. Bist du geschwind und luftgleich wie die Elben (59) oder so leichtfüßig wie ein Zwerg (199)?

135

Ein kleiner Holzkeil hinter den Kleidern fällt dir auf. Du drückst ihn in die Wand und ein Klacken von der linken Kommode ist zu hören. Gespannt ziehst, drückst, schiebst du das Möbelstück, bis es sich bewegt und einen kleinen Hohlraum in der Wand freigibt. So, so. Ein geheimes Lager: 2 Kurzschwerter, 4 Dolche, ein Bogen mit Köcher und 20 Pfeilen. Eine Armbrust und eine Lederrüstung. Ein mit Runen verzierter Zauberstab, ein mit einem Schloss verriegeltes Zauberbuch. Interessant. Isabella hat also ein kleines Geheimnis. Erst bei dem Versuch, dir das Buch einmal näher anzuschauen, bemerkst du die magische Barriere, welche die Nische zusätzlich schützt. Hm, na gut. Kennst du denn den geheimen Schlüssel dazu (195) oder musst du alles an Ort und Stelle lassen und weitere Schritte überlegen, am besten vom Marktplatz aus (123). Ach und schon wieder hättest du fast das Buch auf dem Schaukelstuhl vergessen.... Magst du es dir kurz noch anschauen (223)

136

Eine bekannte Kneipe ist die „Zum vollen Becher“. Sie liegt auch gleich direkt am Marktplatz und hier trifft sich ganz Travelsloff zum kühlen Bier, Glücksspiel und zur Partnersuche. Zu jeder Zeit ist die Schenke voller Menschen, Elben, Zwergen und Steuereintreibern. Wenn man eine Schlägerei erleben will, dann hier. Am Eingang musst du sämtliche Waffen abgeben. Du bist sicher, sie werden gut verwahrt. So schiebst du dich durch die voll besetzten Tische hindurch, vorbei an den vollbusigen, halbnackten Kellnerinnen und setzt dich auf einen der beiden noch freien Plätze an der Bar. Irgendwo aus dem hinteren Eck hörst du fröhliche Geigen- und Flötentöne erklingen, in dem Versuch, das Gebrabbel und den Lärm der anwesenden 100 Münder zu übertönen. Ein Kamin prasselt vor sich hin, auf einem kleinen Holzpodest tanzt eine süße Maid und erfreut die Gäste. Gleich daneben zwei Schränke von Wächtern. Ja, die Schenke ist groß, wie auch der Busen der Bardame: „Na? Was darf es denn sein, Frischling.“ Eine langhaarige, schlanke Brünette mit tief ausgeschnittenem Kleid und Wischlappen in der Hand begrüßt dich

mit einem sonnigen Lächeln -Mal ne andere Arbeitskluft, als immer nur Schankschürze und Leinenhemden. Ähm, ein großes Bier wäre für den Anfang das richtige. Und so legst du ihr 5 Silberstücke hin, als der Krug mit dunklem Gebräu vor dir auf dem Tresen Platz nimmt. Anheben und prost. Gutes Zeug. Also, wer könnte dir denn was verraten über die Dinge hier in der Stadt. „He du. Bis neu hier, stimms?“ Das ging schnell. Ein junger Mann, etwa Mitte Zwanzig hat sich mit seinem Bierkrug neben dich gesetzt und nimmt einen guten Schluck aus seinem Krug. Er sieht aus und klingt auch so, als hätte er schon einiges intus. Ja, du bist neu hier. Was kann man denn hier so erleben? „Da drübern kannste Würfeln (151), da kannste Karten spielen (179). Und hier kanns de tringn.“ Er hebt wieder an und nimmt einen großen Schluck. Nun gut, eigentlich brauchst du nur ein paar Informationen. „Haha, die kriegse so leich nich hier. Da mussde dich schon etwas anstrengn.“ Du hast es befürchtet. Also dann.

137

Hast du dieses Abenteuer gelesen!? oder derweil einen anderen Film geschaut? Du befindest dich derzeitig in Travelsloff! Schäm dich. Das gibt gleich mal 10 Abenteuerpunkte Abzug. Neuer Versuch: (77).

138

Du lehnst dich zurück und bedankst dich für das Angebot, aber das ist dir eine Nummer zu groß. Du bist ja schließlich keine 50- Mann Armee und außerdem, was sollst du allein schon ausrichten können. Du greifst zu deinem Rucksack und holst die Schriftrolle von deinem Freund Madris heraus. Er möge doch diese verwahren und sie Isabella Hohentann bei Gelegenheit zukommen lassen, wenn sie wieder da ist. Verwirrt und enttäuscht nimmt Herr Von Hirtengut die Schriftrolle entgegen: „Das werde ich.“ Damit steht ihr beide auf und verabschiedet euch mit einem Händedruck. Ihm viel Glück wünschend bist du 10 Minuten später auch schon bei den Stallungen, wo du dir ein Pferd mietest für die Reise nach Reegan (2 Goldstücke). Auf gehts nun zurück zu Madris und deinen restlichen Gütern. Soll sich doch jemand anders um die Rettung der Welt kümmern. So verabschiedest du dich von Travelsloff und von diesem Abenteuer. Für jedes Stichwort auf deinem Zettel schreibe dir 5 Abenteuerpunkte gut. Außerdem erhältst du weitere 30 für deine Mühen. Gefundene, gekaufte und erhaltene Waren (und die von dir eventuell bestellte Ware beim fahrenden Händler Rosenholz) kannst du natürlich behalten oder bei Madris Hohentann abgeben, wie es dir beliebt. (Fin).

139

Den Tisch schiebst du schnell beiseite und schlüpfst wieder durch das Loch und ziehst den Tisch wieder davor. Im Eiltempo kriechst du den Weg zurück zu dem Baum auf der Lichtung. Ok, du

hast das ganze überlebt. Soweit, so gut. Jetzt schnell nach Travelsloff zurück und berichten, was du gesehen hast. Vielleicht muss Herr Von Hirtengut doch seine Soldaten schicken. Du bist auf jeden Fall fertig hier. Nach einer Tagesreise bist du wieder in Travelsloff. Bei Barel holst du dein Hab und Gut wieder ab, ohne ihm weitere Frage zu beantworten. Denn jetzt gehst du erstmal schnurstracks zum Turm und wirst auch erwartungsvoll von Herrn Von Hirtengut empfang. Leider bringst du ihm nicht die besten Neuigkeiten. Es täte dir leid aber du bist ja schließlich nicht so stark wie eine 50- Mann Armee. Du greifst zu deinem Rucksack und holst die Schriftrolle von deinem Freund Madris heraus. Er möge doch diese verwahren und sie Isabella Hohentann bei Gelegenheit zukommen lassen, wenn sie wieder da ist. Verwirrt und enttäuscht nimmt Herr Von Hirtengut die Schriftrolle entgegen: „Das werde ich." Damit verabschiedet ihr euch mit einem Händedruck. Ihm viel Glück wünschend bist du 10 Minuten später auch schon bei den Stallungen, wo du dir ein Pferd mietest für die Reise nach Reegan (2 Goldstücke). Auf gehts nun zurück zu Madris und deinen restlichen Gütern. Soll sich doch jemand anders um die Rettung der Welt kümmern. So verabschiedest du dich von Travelsloff und von diesem Abenteuer. Für jedes Stichwort auf deinem Zettel schreibe dir 5 Abenteuerpunkte gut. Außerdem erhältst du weitere 35 für deine Mühen. Gefundene, gekaufte und erhaltene Waren kannst du natürlich behalten oder bei Madris Hohentann abgeben, wie es dir beliebt. (Fin).

140

Du horchst an der Tür. Nichts. Mit Bedacht öffnest du sie etwas und siehst zunächst Regale an den Wänden, in der Mitte des Raumes stehen zwei Stühle, über einem liegt Kleidung. Ein verzierter Vorhang schmückt die Wand gegenüber. Eine Öllampe baumelt an der Decke und erhellt spärlich das kleine Zimmer. Vorsichtig betrittst du den Raum und schließt die Tür leise. Wie leise? Mach mal eine Probe auf dein Schleichen Talent. Bist du gut (108) oder nicht so gut (56).

141

Du hast die Falle nicht entdeckt? Macht nichts, hier ist auch keine. Mit Genuss verzehrst du deinen Apfel. Dann schaust du dich noch etwas um (218).

142

Du kramst in deinen Sachen und holst den Schlüssel heraus. Welches Symbol war noch gleich auf dem Schlüsselkopf?
Ein Stierkopf (200)
Ein Löwe (210)
Ein Quadrat (184)

Ein Dreieck (250)
Ein Kreis (170)
Der Buchstabe H (270)

143

Ein weiterer Mann, oder besser Bursche, betritt die Herberge. Er trägt schwarze, eng anliegende Stoffkleidung und schleppt einen großen, und nach der Körperhaltung zu urteilen, schweren Rucksack mit sich. Diverse Fläschchen und Beutel zieren seinen Hüftgurt. Sein Haar ist kurz geschoren, sein Gesicht kantig. Mit festem Schritt kommt er geradewegs auf dich zu: „Verzeiht, eure Bestellung ist da." Erstaunt blickst du ihn an. Woher wusste er, wo du bist? Derweil hat er auch schon seinen Rucksack abgestellt und holt deine Ware(n) heraus. Sie ist eingeschlagen in ein Stofftuch und wart somit die Diskretion. „Bitte gebt mir noch die kleine Visitenkarte." Wie befohlen gibst du sie ihm. "Viel Freude mit ihrer Bestellung und beste Grüße von Herrn Von Rosenholz. Ich darf mich empfehlen." Er schwingt sich die Tasche wieder auf den Rücken und verschwindet so schnell, wie er gekommen ist. Verdutzt schaust du ihm nach. Kein schlechter Service. Du hattest nicht einmal die Gelegenheit, ihm Trinkgeld zu geben. Nun gut. Du hast jetzt eigentlich auch ganz andere Sorgen und, deine Ware verstauend, wendest du dich wieder Barel zu (125).

144

Du kleidest dich an inkl. deiner Rüstung aus Leder, und findest weiters dein Geld wieder. Kurz nachgezählt, alles da. Die zweite Truhe beherbergt 2 Heiltränke (+W6 LP/AP) und all deine Ausrüstung. Zeit für heilende Handlungen, falls notwendig. Fertig? Dann nimm dir noch die Kerze mit für alle Fälle und ab wieder in den Gang nach (32).

145

Du zückst dein Geld. Mit einem nicken begrüßt dich der schlanke Mann, der hier den Dealer macht und Geld einkassiert und auszahlt. Seine Kleidung ist vornehm, sein Leibwächter neben ihm grimmig. Mische nun ein Deck aus 52 Karten und lege drei Karten verdeckt vor dich hin. Decke eine Karte deiner Wahl auf. Wähle nun diese oder eine der anderen beiden als mögliche Höchstkarte, Mindesteinsatz ist eine Silbermünze. Dann decke Karte 2 und Karte 3 auf. Ist deine Karte immer noch die höchste Karte dann gewinnst du und bekommst deinen Einsatz nochmal drauf. Ist eine andere Karte höher als deine verlierst du. Tja Pech gehabt. Bei zwei oder mehreren gleich höchsten Karten, wird der Einsatz eingefroren und neu gegeben. Sobald du mindestens drei Runden gespielt hast, kannst du zum Würfeln wechseln (151) oder zurück zum Tresen gehen (46).

146

Auf der Stelle drehst du dich um und rennst davon. Hinter dir hörst du den Schrei der Frau, der durch den Flur hallt. Dieser Schrei dürfte sogar in Travelsloff zu hören sein. Und als du gerade die Tür vom Waschraum hinter dir schließt siehst du auch schon die ersten Füße von den Wachen die Treppe herunterkommen. Ok, nichts wie weg hier. (139)

147

Du legst deine Hand auf ihre weiche, wohlgeformte Brust, in der Handhaltung, die dir der Abdruck weist, und eine Vision schießt vor dein inneres Auge. Du stehst plötzlich in einem dunklen Raum. Ein Runenkreis ist auf den Boden gemalt. Darum herum stehen 4 junge, nackte Frauen, jeweils eine Kerze haltend. Hinter jeder Frau steht ein Kapuzenmantelträger. Außerdem bewachen 5 Oger den Raum. Vor einem Altartisch steht 1 Person, ebenfalls in einen langen, schwarzen Kapuzemantel gehüllt, eine Esse daneben brennt heiß. Die Frau liegt nackt in dem Runenkreis, gefesselt in die fünf Ecken eines Sternes. Ihren Bauch zieren bereits 5 schwarze Kreise. Nach kurzer Zeit bekommt sie aus einer Schale etwas zu trinken. Der Kapuzenmantel kommt vom Altar auf sie zu, einen verzierten Runenstab haltend, dessen Runen violett leuchten. Sich kniend fängt der Zauberer an, mit dem Runenstab Linien auf die Brust der Frau zu zeichnen. Dort, wo der Stab ihre Haut berührt, werden violette Linien sichtbar. Nach ein paar Kreisen zieht er den Runenstab gerade herunter über ihren Bauch bis zwischen ihre Beine, bis die rundliche Kuppe des Stabes ihre Scham berührt. Kurz innehaltend und einige Worte rezitierend schiebt er langsam den Stab in sie hinein. Ein Schmerzensschrei entfährt ihrem Mund und Blut tropft vom Stab auf den Boden. Deine Vision endet abrupt. Deine Hand von ihrem Körper nehmend siehst du nun, dass die Linien verschwunden sind. Außerdem ist ein Teil deines Tattoo auf dem Arm verblasst. (Mache dir einen Strich hinter die Notiz Mondsicheltattoo). Die anderen Abdrücke auf dem Körper der Frau sind ebenfalls verschwunden. Du überblickst kurz die Situation. Was für eine Sauerei. Falls eine andere Bedienstete hier eintritt ist dein unauffälliges Eindringen vorbei. Du schnapst dir die Kleider, wischt damit deine Waffe ab. Ihren Körper zerrst du hinter den Vorhang. Dort findest du einen Eimer mit Wasser und Seife auf einem kleinen Tisch. Mit Hilfe der Hose wischt du den Boden auf und ziehst anschließen den Vorhang zu. Einen Satz Kleider ziehst du ihr mühevoll an. Dein Seil nutzt du nun um sie zu fesseln und zu knebeln und drapierst sie sitzend in der Ecke. Ok, im Falle des Entdecken der Frau könnte es einen Moment dauern, bis sie befreit ist und man sich um sie gekümmert hat. Schnell noch Hände waschen, fertig. Schau dich etwas im Raum um (193), bevor du wieder gehst.

148

Isabella, hm? Also wenn du nochmal bei Ihr zuhause reinschauen wolltest, kannst du das machen, aber du kommst nur über den Marktplatz dahin (123).

149

Du betrittst die kleine Stube des Häuschens und schließt die Tür. Es ist geschmackvoll eingerichtet. Ein runder Tisch gedeckt mit ein paar Blümchen und Stoffdecken ziert die Stube. Zwei leere Becher und ein halb voller Wasserkrug stehen ebenfalls noch dort. Vor dem Kamin liegt ein kleiner brauner Affe mit rotem Schwanz. ...??... Den hast du doch schonmal gesehen? Hm. Im Kamin liegt noch Asche und zwei nicht ganz verbrannte Holzscheite. Neben dem Kamin ist brennbarer Nachschub aufgeschichtet. Ein Schaukelstuhl steht ebenfalls dort und ein Buch liegt darauf: „Hexenmacht und seine Künste." ? Isabella ist eine Hexe? Oder will eine werden? Hm. Na mal keine voreiligen Schlüsse ziehen. Der angrenzende Raum ist die Küche. Hier findest du allerlei Kochmaterialien und Zutaten. Ein Eintopf baumelt in einem Topf kalt über der Kochstelle. Ihr langes Wegbleiben war also wirklich nicht geplant. Auf der anderen Seite der Küche gehts nun zu einer Art Werkstatt. Eine Werkbank steht rechts von dir mit allerlei Kolben, Kräuterschalen, Salzen und Pudern. Kleine Mörser, Fläschchen, und Glasbehälter, Zangen, Rührer, Löffel. Eine gute Ausstattung. Es sieht eher wie eine kleine Brauerei aus. Ein weiterer Kamin enthält Asche und ... aha... ein Brief, der teilweise verbannt ist. Ein wenig des rechten unteren Eckes kannst du noch entziffern: *„…daher bin ich nicht gewillt……..zu lassen. Nehmt euch vor, teuerste. Ihr lasst euch…. für euch zu hoch ist. Wenn Ihr nicht…….dann müssen wir Schritte tun. Glaubt mir wenn ich sage, dass wir durchaus in……und keiner wird uns in die Quere kommen. T Von Havelsbach.* Darunter sind nun fünf ineinander greifende Kreise abgebildet. Havelsbach...Havelsbach... das kommt dir doch irgendwie bekannt vor, oder? Auf jeden Fall scheint Isabella mit Herrn Von Habelsbach nicht befreundet zu sein. Du schaust weiter und betrittst ihr Schlafzimmer. Ein Himmelbett zur linken, zwei Kommoden und ein Schrank zur rechten, und ein Schreibtisch mit Wandregal. In den Kommoden findest du reichlich Wäsche, Unterwäsche, Blusen, Hosen, und..Tada: einen Dolch. er ist verziert mit diversen Runen, sowohl auf dem Heft als auch auf der Klinge und zwei Edelsteinen auf der Parierstange. Ein teures Stück. Einen Beutel mit Gold findest du ebenso daneben liegend. Nein, du nimmst nichts davon mit! Auf ihrem Schreibtisch findest du Federn und Tinte, sowie einiges an Papyrus und einige Bücher. Viel interessantes ist erstmal nicht zu finden: „Der Wald, meine Arznei" und „Symbole, Symbole und Symbole." Doch dann sticht dir ein halb fertig geschriebener Brief ins Auge: *„Mein lieber Herr Von Hirtengut. Die Nachricht über ihre Tochter traf mich wie ein Blitz und es trauert mich, ihnen diese Zeilen schreiben zu müssen. Mein herzlich angetrautes Beileid. Meine bisher unternommenen Bemühungen waren leider erfolglos diesbezüglich und ich werde meinen werten Bruder um Hilfe bitten müssen, wenn es keinen Ausweg gibt…."* Damit endet der Brief. Herr Von Hirtengut. Auch schonmal gehört, nicht wahr? Stimmt, er residiert doch im Turm auf dem Marktplatz. Du suchst noch ein bisschen weiter. Im Schrank

sind ein paar Mäntel und Abendkleider, sowie mehrere Stiefel- und Schuhpaare. Einen guten Geschmack hat sie und arm ist sie auch nicht. Soviel steht fest. Kannst du gut Fallen entdecken (135)? Ansonsten hast du hier alles gesehen, was es zu sehen gibt. Weiter gehts bei (123). Ach so, stimmt. Jetzt da du Zeit hast, würdest du dir gerne das Buch im Schaukelstuhl nochmal näher anschauen (223).

150

Du schmierst dir noch schnell eine bisschen Dreck ins Gesicht und mit erhobenen Händen trittst du aus dem Haus heraus. Kaum haben dich die beiden erblickt, siehst du auch schon, wie sie ihre Waffen ziehen. Ho, ho, Freunde. Das ist doch nicht nötig. Schließlich bist du nur auf der Durchreise und wolltest hier nur mal nach dem Rechten sehen. Sie kommen langsam näher und mustern dich mehrere Male von Kopf bis Fuß: „Wer biste denn, das de dich hier so aufspielst". Nun, einfach nur ein Wanderer, der zufällig hier eine Chance gesehen hat, mühelos sein Hab und Gut etwas zu erweitern. „Und was haste denn gefundne, wenn de schon gesuch hast?" Tatsächlich legst du ihnen dein im Dorf gefundenes und eingestecktes Gut vor, und erzählst ihnen noch von dem Rest. Natürlich schmückst du hier und da deine Geschichte noch etwas aus. Schließlich willst du ihnen ja ein wenig Appetit auf mehr machen. „Gut so. Das klingt interessant. Du scheinst mir ja doch zu wissen, was gut für dich is. Na schön. Zieh deiner Wege, bevor wir uns was anders überlegn." Wissen die beiden zufällig noch was über die ausbleibenden Lieferung für Travelsloff? Bei dem, was du ihnen hier alles kampflos überlässt, sollte „unter Freunden" die Info doch gratis sein, oder nicht?! „Wir hamm gehört, dass viele Söldna die Wege belagern un Wagen überfalln. Un das ein reicher Schnösel dahinder stecken soll. Was der davon hat? Kehne Ahnung." Danke, besser, als keine Info. Na dann frohes plündern. Schnell machst du dich auf zurück nach Travelsloff. Doch kaum hast du dich etwas von dem Dorf entfernt hörst du lautes Kreischen und die Schreie der beiden Männer. Abrupt drehst du um, und läufst zurück. Als du das Dorf wieder erreichst, stockt dir der Atem und dein Blut gefriert in deinen Adern. Zwei Harpyien haben sich auf die Räuber gestürzt und förmlich zerfetzt. Du siehst nur noch, wie die beiden Bestien mit den Männern über den Baumwipfeln verschwinden. Als du den Platz betrittst kannst du ihnen nur noch nachschauen. Was bei allen Göttern machen Harpyien hier?!! (123).

151

Du gesellst dich an den Tisch mit dem Würfelspiel. Dein neuer Freund folgt dir. Und während du die beiden Männer beobachtest, wie sie gegeneinander spielen, versucht er dir die Regeln zu erklären: „Guck, da gehd dasso. Fünf Würfel haste und musst einfach die gesamte Augenzahl vom andern übertreffn. Ers wird mit einem Würfel geschaut, wie viele Runden gespiel werdn. Den Einsatz pro Runde bestimm immer der erste Würfel den du wirfst. Soviel Silber werden von jem aufn Tisch gelegt pro Runde. Wirfst du zB eine 3, muss du also 3 Silbermünzen aufn Tisch legn.

Und der andere auch. Der Gewinner der Runde krieg das Geld. Beide werfen 5 Würfel, wer die höhere Augenzahl hat, gewinnt. Sobal die Runden gspiel sind, muss gewechselt werden. Der Sieger darf sitzen bleiben, muss aber nich." Möchtest du das mal versuchen (197) oder lieber zu den Karten wechseln (179)?

152

Du gehst schnurstracks auf das Gebäude zu, welches dem Stadtrat als Tagungsort und, -und das ist nun vor allem dein Ziel-, dem Obersten Mitglied des Rates, Leif Von Hirtengut, als Wohnort dient. So betrittst du die gut bewachte Halle des Turmes im Erdgeschoss und meldest dich beim Empfang an: Ein netter, junger Mann mit gelber Baskenmütze und gelb-blauem Poncho sitzt hinter dem Tisch und notiert alle Namen der Besucher. „Was ist Euer Anliegen?" Du möchtest natürlich zu Herrn Von Hirtengut. Es geht um dringende staatliche Geschäfte. „Aber sicher. Bitte nehmt Platz. Sobald er Zeit hat, wird er Euch empfangen."
Tatsächlich wartest du nur 2 Stunden, bis ein Trave dich abholt und dich bittet, ihn zu begleiten. Ihr steigt ein paar Treppenstufen (so an die 200) empor, vorbei an weiteren Wachen. Dann betretet ihr einen Empfangsraum. Der Trave weist dir einen Stuhl an einem pompösen Tisch: „Herr Von Hirtengut ist gleich da. Bittet wartet hier." Mit diesen Worten verabschiedet er sich und verlässt den Raum. Du nutzt die Zeit und schaust dich ein wenig um. Der Raum ist gute 50 Quadratmeter groß und rund. 4 Fenster erhellen den Raum, durch eines fällt direktes Sonnenlicht und erhellt den großen Schreibtisch. Er hat keine weiteren Zugänge außer die Treppe, welche nach unten und nach oben führt. Diese wird von zwei Traven bewacht. An den Wänden hängen diverse kleine und große Wandteppiche aus verschiedensten Ländern. Ihr Wert ist für dich nicht einschätzbar. Auch einer ist dabei zu Ehren von Travelsloff. Zwei kleinere Regale zieren die nördliche Wand, daneben gibt es einen kleinen Tisch und einen Stuhl zur Broschüre der in den Regalen befindlichen Akten. Auf dem Schreibtisch, an dem du nun sitz, befinden sich 5 große Papyrus Rollen mit Siegel, einige freie Blätter und Schreibmaterial, sowie Stempel und Wachs. Hinter dem Schreibtisch steht noch ein weiterer Stuhl, vermutlich für den Vorsitzenden. Dahinter befindet sich eine große, verschlossene Truhe. Gefühlt wartest du nun etwa 20 Minuten bis Herr Von Hirtengut eintrifft. Ein sportlicher, attraktiver Mann höheren Alters. Selbst mit dem Drei-Tage Bart wirkt er gepflegt und elegant. Er trägt einen Gehrock in schwarz, mit diversen Abzeichen, darunter eine weiße Bluse mit Schleife. Ein Bajonett ziert seine rechte Hüfte. Höflich stehst du auf, sobald er den Raum betritt und verbeugst dich leicht. Mit einem Blick mustert er dich: „Grüß' Euch Gott. Bitte, bitte, diese Förmlichkeit ist nicht nötig. Nehmt doch Platz." Er lächelt dich an und seine Augen glitzern, doch scheint es dir, dass es eine sehr gute Fassade ist, die er trägt. Du setzt dich wieder hin und er ebenso, dir gegenüber. Ruhig faltet er die Hände ineinander, lehnt sich zurück und mustert dich erneut: „Womit kann ich Euch dienen."
Du stellst dich vor und bedankst dich zunächst für die Zeit, die er dir schenkt. Es ginge aber auch

schließlich um wichtige Dinge. Deine Geschichte zu anfangs berichtest du von deinem Vorhaben, Isabella Hohentann zu finden. Weiters von deinen Erkundigungen, da du sie nicht angetroffen hast. So erfährt er auch, dass du bereits weißt, das etwas mit seiner Tochter geschehen ist und dass das Ausbleiben der Händler in Travelsloff sicher in direktem Zusammenhang stehen muss. Die Augen des Vorsitzenden weiten sich immer mehr, je weiter deine Geschichte voranschreitet. Als du geendet, zieht er einen kleinen Brief aus der Jackentasche und lehnt sich zu dir vor. Leise, aber noch hörbar für dich sagt er ruhig: „Ihr wisst ja schon vieles. Zu viel für meinen Geschmack, nur da ich mir nun nicht mehr aussuchen kann, wem ich trauen soll, nehme ich Euch eben. Nehmt dies bitte nicht persönlich. Ihr scheint mir ja einige Abenteuer schon hinter Euch gelassen zu haben. So bitte ich, diese Angelegenheit mit äußerster Diskretion zu behandeln.“ Selbstverständlich versprichst du ihm dies, schließlich geht es hier um Menschenleben und konkret auch um seine Tochter. Mit dem Brief in den Händen spielend lehnt er sich wieder zurück: „Meine Tochter Susanna wurde entführt von Herrn Von Havelsbach.” Er zeigt auf ein kleines Gemälde auf dem Tisch. Er hat wirklich eine hübsche Tochter, musst du zugeben. Rehbraune Augen, dunkelblondes Haar. Eine Schönheit. Mit spitzen Ohren? ”Sie ist Halbelfin. Ihre Mutter ist vom Stamm der Elfen. Erst letzte Woche hat sie das 19 Lebensjahr erreicht.“ Er lächelt dir zu: ”Nun, Havelsbach müsst ihr wissen, ist einer der reichsten Familien hier im Westen und besitzt so viele Ländereien, Bergwerke und Wasserdämme wie sonst zwei Großstädte zusammen. Sein Besitz reicht bis in den hohen Norden, wo es kalt wird. Er hat eine eigene Armee, wenn man so will, und scheut sich vor nichts. Seine Frau und seine Eltern wohnen mit in dem Landhaus an der Küste, nicht sehr weit von hier. Er genießt die Popularität und das Ansehen bei den Seemännern in Charles-Harbour Stadt und kontrolliert somit einige Seewege gleich mit. Wäre er nicht neuerdings auf eine ungute Spur geraten, wäre ich noch mit ihm gut befreundet.“ Herr Von Hirtengut schaut aus dem Fenster und betrachtet die vorbeiziehenden Wolken. Was ist denn geschehen? „Nun, was der wirkliche Hintergrund für sein Handeln ist, kann ich Euch nicht zu sagen. Er hat Susanna entführt und hält sie gefangen. Ebenso lässt er die Lieferungen der Händler abfangen und erpresst mich damit. Ich solle seinen Forderungen nachgeben, ansonsten wird er meine Tochter töten. Es hört sich so an, als habe er auch Isabella. Und meine Informanden sagen mir, er habe sogar seine eigenen Kinder entführen lassen. Er hat einen Sohn, Walter, und eine Tochter, Sophia.“ Verbittert schaut er dir in die Augen. „Wenn ich Truppen schicke, wird er meine Tochter umbringen. Und Isabella gleich dazu. Wisst ihr, sie ist meine engste Vertraute. Isabella. Nicht einmal meine Frau weiß Dinge, die sie weiß. Ich habe schon nach einem Attentäter schicken lassen, um sie zu befreien, doch dieser kam nie bei mir an. Bitte. Rettet ihr die beiden.“ Zunächst mal, was sind denn die Forderungen, die er stellt? Von Hirtengut schaut wieder zum Fenster: „Er will eine Auskunft von mir, die ich ihm nicht geben kann, ihm nicht geben darf. Koste es, was es wolle.“ Und diese Auskunft ist tatsächlich Menschenleben wert? „Nun…, ja, ich würde mein Leben geben, und muss das derer, die ich liebe ebenso aufs Spiel setzen. Diese Information könnte die Welt vernichten, wenn er sie erhalten würde.“ Nun gut, es

klingt sehr gewagt, sich mit jemandem wie Herrn Von Havelsbach anzulegen. Er hat viel Geld und viel Macht. Bist du bereit dazu (111) oder nicht (138).

153

Schnell machst du einen Satz auf die Frau zu und presst deine Hand auf ihren Mund. Der Schrei wird erstickt und ist fast kaum zu hören, doch du siehst wie die Linien auf ihrem Körper anfangen zu leuchten. Ein weiterer Schritt bringt dich hinter sie und du nimmst sie in den Schwitzkasten. Fest zudrückend sollte sie nun gleich ohnmächtig sein, doch plötzlich durchfährt eine Art Stromschlag deinen Körper und du wirst nach hinten gegen die Wand geschleudert (W6 Schaden). Etwas benommen rappelst du dich auf. Die Linien auf ihrem Körper leuchten nun grell violett. Sie steht stabil, breitbeinig in Kampfhaltung im Raum, dir zugewandt, und grinst, den Weg zur Tür blockierend. Ihre Arme formen einen Kreis in der Luft und mitten in diesem Kreis scheint sich etwas zu sammeln. Violette Funken bilden innerhalb von einem Wimpernschlag ein flimmerndes Schwert. Es sieht aus wie ein ganz normales Kurzschwert, nur ist es eben violett und scheint aus Energie zu bestehen. Mit der rechten Hand ergreift sie es und die fünf Ringe auf ihrem Bauch fangen an in verschiedenen Farben zu leuchten: Rot, Gelb, Grün, Violett und Blau. Dann mustert sie dich genauer und du hast das Gefühl, ihre Augen durchbohren dich:
„Ah, Todbringer. Auf dich habe ich gewartet." sagt sie mit ruhiger Stimme. "Ich lese, du hast Angst, du weißt nicht, was das alles soll, nicht wahr? Oh, und du machst dir sorgen um Isabella. Hahaha, lass mich dein Gemüt erleichtern." Mit erhobenem Schwert springt sie auf dich zu.
Hexe: LP:18 AT:11 PA:8 Schaden:W6+3 (RS ignorierend) RS:2 Ini:13 Mr:17 Mut:13
Ein Sieg (176). Eine Niederlage (130).

154

Hallo. Was ist denn das? Hinter dem Apfel und mehreren weiteren Früchten und Obst sieht es so aus, als wenn ein Brett etwas locker wäre. Du räumst das Regal aus und bemerkst nun, das ein ganzer Teil des Regal versetzbar ist. Dahinter befinden sich helle Holzteile, die nicht zu dem dunklen Rest der Wand passen. Das muss ein Durchgang sein, aber du findest keinerlei Hebel, Schlösser oder Griffe, um die Geheimtür zu öffnen. Der Mechanismus scheint woanders ausgelöst zu werden. Etwas enttäuscht räumst du alles wieder an seinen Platz und schaust dich noch etwas um (218).

155

Mit einem Satz packst du sie und drückst sie zu Boden. Ein Quietschen entfährt wieder ihrem Mund. Kaum liegt sie, schon setzt du dich auf ihren Unterbauch. Sie lügt doch, sie ist bestimmt eine von denen. Eventuelle Tätowierungen können das beweisen. Mit einem Ruck reisst du ihre

Bluse auf. Tränen quellen erneut aus ihren Augen. Hm, Tätowierungen siehst du keine, nur zwei kleine straffe Brüste. Na gut, sie sagt vielleicht doch die Wahrheit. Du hilfst ihr auf und entschuldigst dich für diese Überprüfung, aber du hast schon viel erlebt und musst auf Nummer sicher gehen. Hilfst du ihr nun auch zur Flucht (201)? Oder aber was kümmert es dich (79).

156

Leise gehst du zu der großen Doppeltür im Süden. Ein großer Riegel ist für das Versperren der Tür von innen vorgesehen. Weiters gibt es eine dicke Kette, die das Öffnen der Tür verhindern könnte. Beide Verriegelungen sind aber nicht aktiv, sodass die Tür leicht zu öffnen wäre. Zunächst lauscht du, vernimmst aber keine Geräusche. Nun gut. Vorsichtig drückst du die Klinke nach unten und öffnest die Tür einen winzigen Spalt. Ein Muskelpaket in dicker Lederrüstung steht direkt davor. In der Hand hält er einen Lederriemen, der in einem Halsband für einen ziemlich böse dreinblickenden Wachhund, eine Art Rottweiler, endet. Der Hund scheint dich zu wittern und steht auf. Er schnuppert, doch schnell schließt du die Tür wieder, bevor man auf dich aufmerksam wird. Du hörst noch ein Bellen und ein dumpfes „Ruhig Junge, was hast du denn schon wieder." Dann verschließt du die Tür mit dem Riegel, nur für alle Fälle. Ok, dort ist kein Weiterkommen möglich. (260).

157

Du wartest einen Augenblick. Dann hörst du ein Platschen und Schrubbeln. Sagte Barel nicht, es sei ein Waschzimmer? Das könnte dann ein Waschzuber sein, in dem Wäsche gewaschen wird. Du wartest noch etwas ab, bis die Geräusche vorbei sind. Dann vernimmst du sich entfernende Schritte. Klingt, als wenn die Luft rein wäre. Vorsichtig drückst du das Holz beiseite. Es ist schwer doch mit Mühe schaffst du es das Holz zu verschieben. Dann blickst du vorsichtig in den Raum hinein. Tatsächlich siehst du einen Großen Waschzuber, an dessen Rand noch feuchte Wäsche liegt. Ein kleines Regal steht daneben. Gegenüber an der Wand siehst du eine geschlossene Holztüre und das Geräusch von knackendem, brennendem Holz dringt ein dein Ohr. An der Decke baumeln zwei brennende Öllampen. Die Luft ist feucht und riecht nach einem Gemisch aus Feuerstelle und Seife. Du drückst das Holzteil weiter und endlich hast du einen kleinen Durchgang geschaffen, durch den du hindurch passt. Schnell schlüpfst du hindurch und stehst in dem Raum. Er ist etwa 20 Quadratmeter groß und hat nur die eine Holztür als Ein- und Ausgang. Das Holzteil vor dem Fluchtloch entpuppt sich nun als Holztisch, auf dem dreckige Wäsche liegt. Du schiebst ihn vorsichtig zurück an Ort und Stelle. Ein Kamin wärmt den Raum, hier entsorgst du gleich mal deine Fackel. Du widmest dich kurz der Wäsche. Hier findest du: Hosen, Blusen, Unterwäsche jeweils für Mann und Frau. Interessant ist, das manches davon etwas Blut beschmiert ist. In dem Regal neben dem Zuber befinden sich verschiedene Schrubber, Seifen und Handtücher, sowie Betwäsche. Mehr gibt es hier nicht zu entdecken, also dann mal

weiter zur Tür. Du lauscht, hörst aber nichts. Langsam drückst du die Klinke und öffnest die Tür. Ein breiter Flur wird sichtbar, erhellt durch Öllampen. Eine Frau in schwarz, weißer Bedienstetenkleidung geht eine breite Treppe empor, die in das Geschoss darüber führt. Vorsichtig schleichst du dich voran und stehst nun im Flur. (182)

158

Tolle Idee, warst du aber schon und solltest wissen, das dort nichts mehr zu finden ist. Aber ok, geh halt nach Herloff... Du marschierst los. Vielleicht hast du doch was übersehen beim ersten Mal. Eine gute halbe Stunde später triffst du in dem verlassenen Dorf ein. Du erinnerst dich an die Räuber und was alles geschehen ist. Außer Erinnerungen findest du nichts. (77)

159

Einige Schläge hast du schon kassiert -was vor allem auch deine blutige Lippe beweist- bis du schließlich einen perfekten Kinnhacken landest und den Typen zu Boden beförderst. Schnell blickst du dich um, deine Informationsquelle ist nicht mehr zu sehen, die Prügeleien haben inzwischen aber ein lokalweites Ausmass angenommen. Hier und da liegen Männer und auch Frauen bewusstlos am Boden, Krüge und Flaschen zerspringen, Holz splittert. Du kannst gerade noch einer fliegenden Schüssel ausweichen, die schließlich hinter dir an der Wand zerschellt, und ein wenig Eintopf als Dekoration an der Mauer hinterlässt. Von dem Raufbold, der neben dir am Boden liegt und harte Schläge von dir kassieren musste borgst du dir kurz mal ein sauberes Stück von dem Ärmel seiner Bluse. Kurz mit etwas Wasser angefeuchtet wischt du dir damit deine blutige Lippe. Der Schlag deines Kontrahenten hatte echt gesessen. Dein Pensum an Prügeleien ist erstmal gedeckt. Und so machst du dich kurzer Hand auf und haust ab, vergiss nicht, deine Waffen am Eingang einzusammeln. So. Versorge mal deine Wunden, dann überleg, wie es weiter geht (123).

160

Du klopfst an die Tür des Nachbarn, der dir nach langen Sekunden auch öffnet. Du kennst ihn ja schon und seine kleine, gebrechlich wirkende Gestalt passt perfekt zu dem Kopf, den du schon zuvor gesehen hast. Auf einen Stab gestützt mustert er dich: „Ja pitze? Ah, euch kenn ichz toch. Der Potze.“ Freundlich lächelnd wischt du dir die ungewollte Dusche aus Spucke aus dem Gesicht. Also, gerne würdest du dem Verschwinden auf den Grund gehen, ob er vielleicht einen Schlüssel von Isabella Hohentann's Haus hätte. „Selbstzverständlichz. Die süße ist meine Freundin.“ Ja, das bezweifelst du aber der Schlüssel wäre jetzt nett. Keine Minute später hältst du ihn tatsächlich in Händen: „He, aper kein Unfugz machen, gell?“ spuckt er dir hinterher. Nein, nein, keine Sorge. Froh, den alten Spucker hinter dir zu haben betrittst du Isabellas Reich (149).

161

Ein Kinnhaken schickt dich zu Boden und in süße Träume. Desorientiert und groggy erwachst du wieder (1AP). Es riecht nach Rauch, Bier, Kotze und Urin. Dein Kopf dröhnt, deine Gebeine fühlen sich an, als müsstest du sie einzeln einsammeln. Vorsichtig stemmst du dich hoch in eine aufrechte Sitzposition. Dir die Augen reibend peilst du mal die Lage: Tische stehen keine mehr, und ein freies Fleckchen, das nicht mit Scherben übersät ist, lässt sich kaum finden. Bestimmt 20 weitere Raufbolde liegen oder sitzen mit dir auf dem Boden. Alles, was noch laufen konnte wurde wohl hinaus befördert. Du reibst dir den Schädel. Meine Güte. Das hast du nicht wirklich gebraucht. Zumindest sind all deine Sachen noch vollständig bei dir. Eine Kellnerin kommt auf dich zu mit einem Krug und einem feuchten Tuch in der Hand. Sie beugt sich zu dir herunter und du meinst, ihre Brüste würden jeden Moment ihre Bluse verlassen. Lächelnd mustert sie dich: „Harter Kampf, wie?“ Du nickst, wendest deinen Blick nun dem dir angebotenen Krug Wasser zu und nimmst ihn dankend entgegen. Sie tupft etwas dein Gesicht ab und überreicht dir das Tuch: "Hier, für die Lippe." Leicht lächelnd nimmst du auch das Tuch. Eine Weile verschnaufst du noch, dann reißt du dich zusammen und verlässt die Schenk. Vergiss deine Waffen am Eingang nicht. (123).

162

Der direkteste Weg ist immer der beste. Dein Ansatz war gut, aber zu früh. Weißt du denn, wo sie ist? Ich nicht! Also! Nicht raten, rausfinden! -5 Abenteuerpunkte für dich. Back to the basics (77).

163

Schnell machst du einen Satz auf sie zu und reißt sie zu Boden, deine Hand auf ihren Mund pressend erstickst du den Schrei. Im Fallen, und durch den Aufschlag auf dem Boden, hast du ihr geschickt dein Knie in den Bauch gerammt. Benommen versucht sie deinen Angriff abzuwehren und dich von ihr herunter zuschieben. Doch ihre Kraft reicht nicht aus. Die violetten Linien auf ihrem Körper fangen an grell zu leuchten und du spürst wie ihre Kraft stetig zunimmt. Schnell hast du dein Messer gezogen und schneidest ihr kurzer Hand die Kehle durch. Aus dem erstickten Schrei wird ein Röcheln, dann sackt sie blutend zusammen, die Linien verblassen. (192)

164

Flink bist du in die Küche eingetreten und hast auch weiter keinen Lärm gemacht. Das Blut in deinen Adern fließt schnell und gleichmäßig rhythmisch. Das Mädchen wäscht noch still vor sich hin und scheint dein Eindringen nicht bemerkt zu haben. Den Weg zu ihr musst du schleichend überwinden. Geschafft (191)? Oder hast du den auf dem Boden stehenden Topf übersehen (216)?

165

Die große Truhe ist unverschlossen. Hier befinden sich Handtücher, Bettlaken und Bettwäsche. Sonst nichts weiter für dich von Wert. Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

166

Du folgst dem Gang, immer darauf bedacht, sicheren Fußes zu sein. Die Öllampe passierend gehst du weiter, bis du schließlich an eine hölzerne Tür kommst. Eine eiserne Klinke in der Form eines Schlangenkopfes begrüßt dich. Ein Schloss gibt es nicht. Du horchst gespannt, vernimmst aber keinerlei Geräusche. Die Klinke lässt sich leicht herunter drücken und so trittst du in eine rundliche Höhle ein. Sie ist etwa 40 Quadratmeter groß und 2,5 Meter hoch, beleuchtet mit zwei an den Wänden befestigten Öllampen. Die Wände selbst sind aus hartem Lehm. Zwei größere Tische füllen den Raum, auf denen verschiedenste Materialien und Schriftrollen zu finden sind. Auf der gegenüberliegenden Seite gibt es einen kleinen, dunklen Durchgang. Möchtest du dich hier etwas umsehen (173) oder den Durchgang erkunden (187)?

167

Ein Geräusch ist von dem Zimmer hinter der Tür nicht zu vernehmen, also traust du dich weiter. Der Raum ist in zwei etwa 20 qm große Hälften geteilt, getrennt durch einen dicken rötlichen Samtvorhang. Auf beiden Seiten befindet sich jeweils ein Bett, eine Kommode, ein Schrank und ein Tisch mit Waschtrog und Handtüchern. Ein nicht aktiver Kamin ist zum Heizen für beide Teile vorgesehen. Du untersuchst die beiden Zimmer genauer und findest auf der einen Seite Hemden und Hosen, Stiefel sowie Schreibzeug und diverse Bücher über Mathematik und Kunst. Ein Porträt zeigt einen jungen Schönling, der dir bekannt vorkommt. Darunter der Name Walter Von Havelsbach. Auf der anderen Seite sind es Blusen und Röcke, Nähzeug und Bücher über Pferde und Malerei. Auch hier hängt ein Gemälde an der Wand. Es zeigt eine junge Dame. Darunter steht der Name Sophia Von Havelsbach. Das sind also die Gemächer der beiden. Wertvolles für dich findest du hier nicht. Doch eben eines fällt dir auf, nämlich, dass beide Zimmer unbenutzt aussehen, als ob seit Tagen niemand mehr hier gewesen wäre. Mit dieser Erkenntnis gehst du wieder zurück in den Flur (190).

168

Du greifst eilig zum Knauf der Tür. Ein Schock durchschlägt deinen Körper, denn der Knauf lässt sich zwar drehen, doch die Tür öffnet sich nicht. Du rüttelst, machst Lärm dabei, doch die Tür bleibt verschlossen. Die Erkenntnis, dass du hier eingeschlossen bist, ja regelrecht gefangen,

lässt deinen Puls höher schlagen und innerlich die übelsten aller dir bekannten Flüche ausstoßen. Ein verstecken hinter der Truhe ist nun nicht mehr möglich ist. Es ist zu spät (188).

169

Der Schrank beherbergt allerlei Ausgehkleidung, von edlen Kleidern für edle Damen bis zu feinsten Uniformen für den Herren. Nebst Rock und Gehstock findest du auch eine wertvolle Perlenkette (8 Goldstücke wert) und einen Herrenring mit Edelstein (7 Goldstücke wert). Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

170

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

171

Na, was ist denn das? Ein Buch, welches sich aber nicht ganz herausnehmen lässt, zumindest nicht ohne weiteres. Du ziehst etwas heftiger daran und ein Klacken lässt das kleine Regal vor dir etwas aufschwingen. Ein geheimer Raum! Überrascht schiebst du das Regal auf und eine größere Nische wird sichtbar. Noch mehr Bücher und Schriftrollen. Aufgeregt überfliegst du die Themen der hier ausliegenden Exemplare: Magie. Auf einem kleinen Tisch liegt ein Buch aufgeschlagen, auf dessen Cover steht: „Der Weg zur Unsterblichkeit.“ Du blätterst etwas darin und findest Zeichnungen von Menschen mit verschiedenen Tätowierungen auf ihren Körpern. Die Schrift kannst du nicht lesen, die Zeichen sind dir unbekannt. Aber der Titel und die Bilder sagen ihr übriges. Andere Bücher wiederum beschäftigen sich mit allgemeinem magischem Werkzeug. Eines mit der Erschaffung von Kreuzwesen. Hier ist noch ein Interessantes, das zum vorherigen passt: „Die Unsterblichkeit: Sexualmagie des Kalandrion.“ Kalandrion. Hm, schonmal gehört? Du blätterst hinein und findest Anleitungen, wie Rezepte, kannst sie aber nicht lesen. Weiters ein lose hinein geschobenes Blatt, eine Karte, die aber noch unvollständig ist. Es zeigt eine Region des Landes. Darunter ist in einfacher Sprache geschrieben“ X Ruhestätte des Kalandrion“. Ein X ist aber auf der Karte nicht verzeichnet. Vielleicht ist es das, vielleicht sind sie hinter dem Buch her? Auf der Rückseite steht in krakeliger Handschrift: „Die geheime Bibliothek von Travelsloff beherbergt den Rest der Karte.“ Daneben steht ein Kürzel: „J.P.“ und eine kleine Zeichnung: ein Grüner Ring. Klar, jetzt ergibt es Sinn. Sie wollen das Kalandrion, müssen dazu in die geheime Bibliothek von Travelsloff und der Bürgermeister weigert sich, mitzuspielen. Havelsbach erpresst den Bürgermeister mit der Entführung seiner Tochter und mit den Überfällen auf die Händlerwägen, weil er an den anderen Teil der Karte will. Du legst alles wieder an seinen Platz. Du must dem Havelsbach das Handwerk legen. Und wahrscheinlich

damit nicht genug. Wer ist J.P. und was haben die verschiedenfarbigen Ringe damit zu tun? Na gut, zunächst hast du alles gesehen, was es hier zu entdecken gibt. (260).

172

Du öffnest die Schubläden der Kommode und findest diverse Unterbekleidungen, Röcke, Socken und ähnliches, sowie ein Säckchen mit 8 Goldstücken und einen Edelstein (3 Goldstücke wert). Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

173

Vorsichtig, und darauf bedacht nichts umzuschmeißen und keinen Lärm zu machen durchsuchst du die Gegenstände. Vieles ist dir unbekannt. Es gibt Behälter mit Pulver in vielen verschiedenen Farben, mit Krähenfüßen und Schnäbeln, mit Federn, Knochen, Innereien von verschiedenen Tieren und diversem anderem ekligem Zeug. Die Schriftrollen auf dem anderen Tisch beinhalten Anweisungen zum Brauen von Tränken und Pulvern. Leider ist dir die Sprache nicht geläufig. Aber es ließe sich bestimmt ein wenig Geld damit machen. Auf jeden Fall wirst du später hier ein wenig plündern. Eine weitere Schriftrolle erweckt stark dein Interesse. Sie ist in einer dir bekannten Schrift geschrieben. Als deine Hände über die Buchstaben gleiten hörst du eine Stimme in deinem Kopf: „Der Todbringer wird kommen. Er zerstört den Violetten Ring. She, du wirst ihn nicht aufhalten denn das wäre unser aller Tod. Doch Sophia, sie ist unser Schlüssel. Macht sie bereit. Bring sie uns und überlass alle anderen ihrem Schicksal.“ Die Stimme verschwindet. Du wendest dich der Schrift des Pergaments zu. Sie spricht von dem Todbringer, der dem Ring den Untergang bringt. Eine Beschreibung deiner Person folgt. Ein Schauder läuft dir über den Rücken und die Luft scheint nun wesentlich kühler zu sein. „Na, Todbringer?“ flüstert dir leise eine weibliche, liebliche Stimme ins Ohr. „Hast du dein Schicksal erkannt?“ Erschrocken drehst du dich um und eine Frau in schwarzen, transparent dünnen, wehenden Tüchern schwebt etwa 10 cm über dem Boden. Ihre dunklen langen Haare und die Tücher bewegen sich geisterhaft, als ob sie sich unter Wasser befinden würde. Ihr Gesicht ist sehr hübsch und jung aussehend, vielleicht Mitte 20. Ihre Rundungen sind die der Venus gleich und ihr praller, voller Busen ist unbedeckt und schwingt in ihren wogenden wellengleichen Bewegungen leicht mit. „Ich bin She. Herrin der dunklen Lust und Dienerin des Dunklen Königs.“ Ein kalter Lufthauch weht dir entgegen und plötzlich steht sie direkt vor dir. Dich umklammernd wie eine Geliebte den Geliebten. Du spürst ihren straffen Körper an dir und ihre feste, doch weiche Umarmung. Ihre Haare liebkosen dein Gesicht. Stocksteif stehst du da, zum einen geschockt von der Begegnung, zum anderen irritiert durch diese zauberhafte, Lust bringende Erscheinung. Gleichzeitig weißt du, dein letztes Stündlein könnte hier geschlagen haben. Sie ist mächtiger und böser, als es den Anschein hat. Dein Herz schlägt wie verrückt und du hörst das Blut in deinen Adern pochen. Wie Hammerschlag pulsiert

es in deinen Ohren. Vor Aufregung, vor Angst, vor Lust. „Keine Sorge." sagt sie sanft und streicht mit der Hand dein Gesicht entlang. „Du bist ein süßes Stück Fleisch und wir könnten so viel Spaß haben." Du spürst ihr Streicheln auf deiner nackten Haut, obwohl du deine Rüstung sehr wohl noch trägst. „Ich bin nicht hinter dir her." haucht sie dir erotisch in Ohr. Dann plötzlich wird ihre Stimme dunkel, hallend, und klingt besessen. Eine furchtbare, weibliche Fratze erscheint dir vor dem inneren Auge und du hörst die lauten Worte: „NOCH NICHT!" Dann ist sie verschwunden und Stille erfüllt wieder den Raum. Das Pergament mit der Prophezeiung ist ebenfalls weg. Kalter Schweiß steht dir auf der Stirn. Ok, kurz mal tief durchatmen. Puh. So ists besser. Deine Hände zittern noch, deine Knie sind weich. Nachdem du nun alles hier durchsucht hast könntest du dir den kleineren Durchgang anschauen (187) oder aber wieder zurück in den Gang und den anderen Weg nehmen (206), nachdem du noch ein wenig verschnauft hast natürlich.

174

Vorsichtig! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 5 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (189), oder möchtest du nochmal suchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

175

Du lauscht an der Tür, doch es ist nichts zu hören. Vorsichtig öffnest du sie und ein Duft von Fleisch, Käse und frischem Brot steigt dir in die Nase. Regale gefüllt mit Gemüse und Obst kannst du als erstes erkennen. Du betrittst den menschenleeren Raum und schließ die Tür. Die Vorratskammer. Hier lagern Nahrungsmittel jeglicher Art, bedien dich nach Wunsch. Auf jeden Fall greifst du mal zu einem Apfel, denn etwas Hunger hast du schon. Ups, Falle entdeckt? Klar doch (154), leider übersehen (141).

176

Ein Kampf entbrennt und es geht zunächst hin und her. Flink und geschickt ist sie mit dem Schwert und wo du ihrem Hieb nicht ausweichen kannst, schneidet ihr Energieschwert durch deine Rüstung hindurch, als wäre sie gar nicht vorhanden. Doch auch deine Waffe verwundet sie, und nicht zu knapp. Du weichst mit einem Ausfallschritt ihrem Hieb aus, und ihr Schwert trifft den kalten Steinboden. Sogleich schwingst du deine Klinge hoch und triffst sie in die linke Flanke. Dort, wo dein Stahl ihre Haut berührt sprühen violette Funken und die Linien auf ihrem Körper glühen grell auf. Die Linien scheinen eine Arte Schild zu generieren, die den Schaden deiner Waffe etwas reduzieren. Dennoch hinterlässt dein Hieb einen blutigen Schnitt. Sie ignoriert den Schmerz und greift weiter an. Ein letzter, gezielter Hieb von dir schickt sie stöhnend zu Boden.

Diverse Wunden zieren ihren Körper. Die Linien beginnen zu verblassen und ihr Schwert zerbirst in 1000 Funken. Die Kreise auf ihrem Bauch nehmen nun wieder eine schwarze Farbe an. Reglos liegt sie dort, schwer atmend. Du könntest sie einfach sterben lassen (192) oder aber du könntest sie heilen -mit Magie oder Verbandszeug- (220). Falls du ein „Mondsicheltattoo“ auf dem Arm hast gibt es noch weitere Optionen (230).

177

Schleichend bewegst du dich zu der Tür und horchst gespannt. Stille. Vorsichtig nun die Tür öffnend spähst du in den Raum. Kein Mensch drin. Ein weiterer Schritt befördert dich in den etwa 20 Quadratmeter großen und mit behängten Wäscheleinen gefüllten Raum. Auf den Leinen hängt feuchte, saubere Wäsche: Blusen, Hosen, Handtücher, Socken und andere Unterwäsche. Ein Kamin im hinteren linken Eck sorgt für Wärme. Brauchst du etwas Kleidung dann findest du hier genug. Ansonsten gibt es hier nichts weiter zu entdecken. (182)

178

Ja, der Tip war gut, aber falsch. Was willst du hier? Wieder Schlafen gehen? Sherlock Holmes bist du nicht gerade, oder? Raten musst du in einem anderen Spiel, hier zählen nur harte Fakten: schleunigst Abmarsch zurück nach (77).

179

Du stellst dich an den Tisch mit dem Kartenspiel. Dein neuer Freund folgt dir. Und während du die zwei Männer beobachtest, wie sie gegeneinander spielen, versucht er dir die Regeln zu erklären: „Guck, da gehd dasso. Das Deck hat 52 Karten. Die erste Karte wird umgedreht. Dann muss du dein Einsaz auf die sweite oder dridde oder erste Karte setztn. Dann werden die zwei reslichen Karten aufgedeck. Wenn du die höchste der drei aufgedeckten Karten gewählt hast, bekommst du das doppelte deines Einsatz, wenn nich, verlierst du deinen Einsatz., hier spielt jeder der will, so lange er will. Einfach oda?“ Möchtest du das mal versuchen (145) oder lieber zum Würfel wechseln (151)?

180

Auf dem Markplatz herrscht heiteres Treiben. Viele Händler bieten hier ihre Waren an, einige kennst du von gestern, einer ist neu. Ein Gaukler macht seine Spielchen mit den Passanten und ein Bettler versucht sein Glück durch einfache Kartentricks. Du nimmst dir mal den neuen Händler vor und kaufst von ihm gleich mal 5 Birnen für 2 Goldstück derweil du ihn offensiv nach Neuigkeiten fragst. „Überfallen wurde ich, doch zum Glück hatte ich eine Leibwache dabei, bei den ganzen Angriffen in den letzten Tagen.“ Angriffen? „Ja ja, alle Händler haben es schwer,

ihre Waren sicher von A nach B zu transportieren. Besonders nach Travelsloff. Keine Meile kann man fahren, ohne befürchten zu müssen, dass Banditen dich ausrauben. Daher sind alle Güter hier auch zur Zeit besonders teuer und kaum einer traut sich mehr Travelsloff anzusteuern. Was dahinter steckt? Keine Ahnung.“ Hat er was von dem Dorf Herloff gehört? „Nein, tut mir leid. Dort soll auch ein Überfall statt gefunden haben. Mehr weiß ich nicht.“ Dankend nimmst du deine Birnen und verabschiedest dich. (123).

181

Ist nett, um was zu kaufen. Hilft dir aber gerade nicht weiter. Zurück nach (77).

182

Du befindest dich nun im Flur. Er wird erhellt durch Öllampen, welche an die Wände montiert wurden. Weiters stehen zwei alte Ritterrüstungen mit Lanze, quasi als Wache, an der empor führenden Treppe. Vier geschlossene Holztüren sind außerdem zu sehen, die wahrscheinlich in verschiedene Räume führen. Es gibt nun folgende Möglichkeiten:
(194) Tür im Nordosten (Waschraum)
(177) Tür im Südosten
(140) Tür im Südwesten
(175) Tür im Nordwesten
Streiche die Möglichkeit, die du wählst durch. Du kannst nämlich jeden Raum nur einmal betreten. Oder aber du gehst die Treppe hinauf (240). Diese Möglichkeit hast du immer.

183

Du legst deine Hand auf die Kreise und eine Vision schießt vor dein inneres Auge. Du stehst plötzlich in einem dunklen Raum. Ein Runenkreis ist auf den Boden gemalt. Darum herum stehen 4 junge nackte Frauen, jeweils eine Kerze haltend. 4 bis an die Zähne bewaffnete Oger stehen hinter ihnen und scheinen den Raum zu bewachen. Vor einem Altartisch steht eine Person in einen langen, schwarzen Kapuzemantel gehüllt. An einer Esse daneben 5 weitere Personen mit gleicher Kleidung. Die Frau liegt nackt in dem Runenkreis, gefesselt in die fünf Ecken eines Sternes. Ihre Haut ist noch vollkommen unbeschadet. Nach kurzer Zeit bekommt sie aus einer Schale eine rote, dickflüssige Mixtur zu trinken. Dann kommen die fünf anderen Kapuzenträger gleichzeitig auf sie zu, alle halten eine Zange mit einem glühenden Ring. Nacheinander setzen sie ihren Ring auf den Bauch der Frau und brennen einen Kreis hinein. Nach dem zweiten fängt sie vor Schmerz an zu schreien und Tränen kullern ihre Wangen herunter. Nachdem der letzte Ring entfernt wurde gießt die sechste Person eine Flüssigkeit über die Brandstellen und Rauch steigt von dort auf. Als dieser sich verzogen hat, glühen die Kreise in 5 verschiedenen Farben: Rot, gelb,

blau, violett und grün. Deine Vision endet abrupt. Deine Hand von ihrem Körper nehmend siehst du nun, dass die Kreise alle verschwunden sind. Außerdem ist ein Teil deines Tattoo auf dem Arm verblasst. (Mache dir zwei Striche hinter die Notiz Mondsicheltattoo). Die anderen Abdrücke auf ihrem Körper sind ebenfalls nicht mehr dort. Du überblickst kurz die Situation. Was für eine Sauerei. Falls eine andere Bedienstete hier eintritt ist dein unauffälliges Eindringen vorbei. Du schnapst dir die Kleider, wischt damit deine Waffe ab. Ihren Körper zerrst du hinter den Vorhang. Dort findest du einen Eimer mit Wasser und Seife auf einem kleinen Tisch. Mit Hilfe der Hose wischt du den Boden auf. Dann ziehst du den Vorhang zu. Einen Satz Kleider ziehst du ihr noch mühevoll an. Dein Seil nutzt du nun um sie zu fesseln und zu knebeln und drapierst sie sitzend in der Ecke. Ok, im Falle des Entdecken der Frau könnte es einen Moment dauern, bis sie befreit ist und man sich um sie gekümmert hat. Schnell noch Hände waschen, fertig. Schau dich etwas im Raum um (193), bevor du wieder gehst.

184

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

185

Wähle drei der folgenden Möglichkeiten, denn du hörst laute Schritte von unten, die sich nähern, und mehr Zeit wird dir nicht bleiben: (Streiche die von dir gewählt Option durch).
Kommode (172)
Kleine Kiste (204)
Truhe (165)
Schrank (169)
Nebenzimmer (219)
Hast du schon drei Optionen gewählt, dann bleibt dir keine Zeit mehr. Auf nach (298).

186

Na na na! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 10 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (221), oder möchtest du weitersuchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

187

Der kleine Durchgang ist dunkel und unbeleuchtet. Er scheint wieder nach oben zu führen. Die Wände sind stark mit Moos bewachsen und ab und zu tropft Wasser von der feuchten steinigen Decke. Kaum bist du mehrere Meter empor gegangen steigt dir nun überwiegend ein Meerwasser ähnlicher Duft in die Nase und Meeresrauschen wird deutlicher. Du passierst eine geöffnete

Holztür, die in eine kleinere Höhle führt, die wiederum mit einer Fackel an der Wand erhellt wird. Die Tür schließend schaust du dich ein wenig um. Hier liegen auf einer großen Truhe ein langer Rock und eine Bluse samt Unterbekleidung, schwarze Lederstiefel stehen daneben. Der Gang geht gegenüberliegend weiter nach oben. Nimmst du noch etwas wahr (297) oder nimmt die Truhe deine volle Aufmerksamkeit in Anspruch (208).

188

Eine Gestalt erscheint. Offensichtlich eine Frau. Sie trägt eine Schwarze Kutte mit weißer Kordel um die Hüfte. In der rechten Hand hält sie eine Schale mit räucherndem Kraut. Es duftet nach Salbei. Als sie die Kapuze abnimmt erkennst du eine Dame, vielleicht Anfang 40, mit eleganten aber kantigen Gesichtszügen. Ihr langes, braunes Haar ist hochgesteckt. Über der rechten Wange zieht sich eine kleine Narbe bis zum Ohr entlang. Bisher hat sie dich keines Blickes gewürdigt oder mit einer Geste angedeutet, dass sie dich bemerkt hat. Gemütlich stellt sie die Schale beiseite. Stock steif stehst du da und beobachtest sie, jederzeit bereit, deine Waffe zu ziehen. Sie streift ihre Kutte ab und legt sie säuberlich gefaltet auf die Truhe neben die anderen Kleider. Du bemerkst nun die fein leuchtenden, violetten Linien auf ihrem nackten Körper. Unter ihrer linken Brust siehst du fünf ineinander greifende Ringe, die ebenfalls leuchten, aber in verschiedenen Farben. Du fühlst bereits, sie wirkt ihre Magie, doch siehst du noch nichts an Auswirkung. Was hat sie nur vor? Wie aufs Stichwort wendet sie sich dir zu: „Keine Sorge, es wird schnell gehen." sagt sie ruhig. Erschrocken blickst du nach unten, wo ein Kribbeln deine Beine erfasst hat. Deine Füße sind in violette Funken getaucht. Ein Versuch sie zu bewegen schlägt fehl. Erschrocken blickst du dich weiter um und siehst nun, dass die Tür durch eine Ansammlung von diesen Funken am unteren Ende blockiert wurde. Sie muss dich also schon früh bemerkt haben. Die Funken wandern nun unaufhaltsam deine Beine empor und kaum versuchst du deine Waffe gegen sie zu schwingen, ist dein Körper auch schon komplett eingehüllt in ein leuchtendes Violett. Deine Glieder bewegen sich nicht mehr und dein Bewusstsein driftet in einen tiefen Schlaf. (239)

189

Ok, dann auf zu dem Mechanismus. Wo war der noch gleich?
In der Küche (299)
In der Bibliothek (203)
Im Vorratsraum (221)
Im Kinderzimmer (231)
Im Trockenraum (174)

190

Leise bist du den Stufen ins Obergeschoss gefolgt. Der Flur bietet eine ähnliche Szenerie wie bisher auch. Fackeln und Wandteppiche an den Wänden, reich verziert versteht sich. Ein runder, mit Intarsien und anderen Einlegearbeiten wertvoll geschmückter Esstisch mit 6 Stühlen befindet sich im Süden. Eine Tür befindet sich im Osten (167), eine weitere im Westen (202). (Streiche wieder die von dir gewählte Tür durch, sobald sie einmal betreten wurde.) Die Treppe ins untere Geschoss bleibt dir immer frei (260).

191

Vorsichtig und leise steigst du über den am Boden stehenden Topf, immer darauf bedacht, selber keinen Schatten zu werfen und kein Geräusch zu machen. Elbengleich bewegst du dich auf das Mädchen zu. Sie wird etwa 16 Jahre alt sein. Ihr blondes langes Haar ist zusammen gebunden, nur vereinzelte Strähnen hängen ihr im Gesicht. Verträumt stellt sie gerade einen sauberen Topf auf die Seite zum Trocknen als du einen Satz zu ihr machst, sie von hinten packst und deine Hand auf ihren Mund presst. Mit der rechten Hand, in der du schon ein Seil parat hast, ziehst du dein Messer und hältst es ihr an die Kehle. Kein Laut nun, sonst würde sie sterben, sagst du. Sie nickt leicht und du nimmst deine Hand von ihrem Gesicht. Wie du ihr befiehlst nimmt sie die Hände hinter den Rücken und du fesselst sie. Dann drehst du sie zu dir und starrst in ein verängstigtes, tränennasses Gesicht mit blau grünen Augen. Ein sehr hübsches Mädchen. Schluchzend erzählt sie ihr Name ist Lina und sie wird seit einigen Monaten hier festgehalten. Im Haus gehen merkwürdige Dinge vor sich, von denen sie aber nichts genaues weiß. Man erzählt ihr auch nichts. Nach draußen darf sie nur in Begleitung und man sperrt sie über Nacht in einem Gesindehaus ein, in dem auch die Wachen schlafen. Es gibt hier eine Dienst-Cheffin und noch eine weitere Bedienstete, Greta oder so ähnlich, die aber beide freiwillig hier sind. Und beide müssten schon im Gesindehaus sein. Lina selbst macht als einzigste am Abend die Hausarbeit fertig. Die Anzahl der Wachen schätzt sie auf 10, diese dürfen aber das Haus nicht betreten. Die Herschafften sind außer Haus, schon seit dem Mittagessen und werden auch heute nicht mehr erwartet. Die beiden Kinder sind schon seit mehreren Tagen verreist. Sie bittet dich, sie zu befreien. Natürlich hilfst du ihr (201). Für sowas hast du jetzt keine Zeit (79). Hm, und woher weißt du überhaupt, dass sie die Wahrheit erzählt? Vielleicht ist sie auch eine Hexe und erzählt dir erfundenes Zeug (155).

192

Du überblickst kurz die Situation. Was für eine Sauerei. Falls eine andere Bedienstete hier eintritt ist dein unauffälliges Eindringen vorbei. Du schnapst dir die Kleider, wischt damit dein Messer ab und verbindest ihren Hals, damit nicht noch mehr Blut den Boden benetzt. Ihren Körper

zerrst du hinter den Vorhang. Dort findest du einen Eimer mit Wasser und Seife auf einem kleinen Tisch. Mit Hilfe der Hose wischt du den Boden auf. Dann ziehst du den Vorhang zu. Einen Satz Kleider ziehst du ihr mühevoll an und drapierst die Leiche sitzend in der Ecke. Eine Schürze wird zum dicken Schal. Ok, im Falle des Entdeckens der Leiche könnte es einen Moment dauern, bis jemand realisiert, dass sie Tod ist. Schnell noch Hände waschen, fertig. Schau dich noch etwas im Raum um (193), bevor du wieder gehst.

193

Die Uniformen in den Regalen sind immer die gleichen: Schwarze Hose oder Rock, weiße Bluse. Die Größen ändern sich, aber interessantes gibt es hier nichts. Die auf dem Stuhl liegende Uniform birgt allerdings mehr Fundsachen. Hier findest du einen Schlüssel mit Dreiecksymbol auf dem Kopf und ein kleines, goldenes Medaillon in der Form eines strahlenden Sonn. Mehr findest du nicht. Notiere dir noch kurz das Wort „Wächter“ bevor du wieder in den Flur gehst (182).

194

Du lauscht an der Tür. Nichts. Behutsam öffnest du sie und betrittst den Raum. Er ist etwa 20 Quadratmeter groß und hat nur die eine Holztür als Ein- und Ausgang. Ein Holztisch steht an der Westwand und versperrt das Fluchtloch, durch welches du hereinkamst. Darauf liegt dreckige Wäsche. Ein Kamin neben dem Tisch wärmt den Raum. Der Waschzuber und das Regal sind unverändert. Du kannst dich hier ein wenig waschen, dich wärmen am Feuer, und du könntest die Flucht antreten durch das Loch hinter dem Tisch (139). Oder aber geh zurück in den Flur (182).

195

Wow, du kennst etwas, das selbst ich als Schreiberling nicht kenne. Muss ich dich jetzt „Großer Meister“ nennen? Hör auf zu schummeln und zieh dir gleich mal 25 Abenteuerpunkte ab. Und dann auf zum Marktplatz für deine weiteren Schritte (123)

196

Was du alles kennst, das nicht einmal ich als Schreiber dieses Abenteuers kenne… Respekt. Eventuell brauchst du noch ein paar mehr Informationen? Zieh dir gleich mal 10 Abenteuerpunkte ab für diese Impertinenz und dann schleunigst nach (77).

MH©2017 cc-by-nc-nd Unter dem Meeresspiegel

197

Sobald der Verlierer vom Tisch geht, setzt du dich auf den Platz, und wirst auch sogleich begrüßt von dem stämmigen Zwerg, der dir gegenübersitzt. Sein Bart reicht bis auf den Tisch und hängt zwischen Würfeln, Silberstücken. Die umstehenden Gäste schauen gespannt zu und beginnen ihre Wetten zu machen. „Ich bin Bratog, Hermunds Sohn. Na zeig mal was du so kannst.“ Er knallt seinen Würfelbecher auf den Tisch. Würfle nun abwechselt nach den Regeln für dich und dann für Bratog. Notiere dir in jeder Runde den Einsatz. Wenn du insgesamt mehr Geld gewinnst, als du verlierst, kannst du weiter spielen, wenn du möchtest. Ansonsten ist Würfeln für dich nun vorbei. Du kannst zum Kartenspiel gehen(179) oder wieder zum Tresen (46).

198

Ein Blick. Ok, gerade niemand in der Nähe. Mit Schwung trittst du gegen das Schloss der Holztür. Dieses splittert und die Tür kracht mit lautem Geholper auf. Das hat zwar viel Lärm gemacht, aber du bist drin. Doch schon hörst du die Rufe vom Nachbarn. Hm, war doch nicht so die beste Idee, was? Ein paar Passanten sammeln sich vor dem Haus. Schnell haben sie die Situation erkannt und fangen auch schon an wie wild zu schimpfen. Ein Junge rennt davon. Ok, ok, mal mit der Ruhe liebe Leute. Du hast nur deinen Schlüssel verloren und wolltest unbedingt nach Hause. Der Nachbar erkennt dich leider wieder: „Lügnaz, lügnaz. Der iss schonmal da jewesenz. Einbrecharz.“ Tja, dumm gelaufen. Keine Minute vergeht, da kommen auch schon 5 Traven um die Häuserecke gebogen. Mit Piken, gezogenen Schwertern und zwei Armbrüsten deuten sie dir, dich zu ergeben. Da du keine Chance auf Entkommen siehst, hebst du die Arme und lässt dich abführen. Verdammt, so war das nicht geplant. Aber vielleicht kannst du auf der Wache jemanden überzeugen, dir zu helfen. Dort angekommen erzählst du deine Geschichte. Die Wahrheit. Ausführlich und bis ins Detail. So richtig glaubt man dir nicht, vor allem, als du ihnen die Schriftrolle zeigst auf der kein einziges Wort zu lesen ist… Eine Nacht verbringst du hinter Gittern im Kerker und musst 15 Goldstücke berappen, um wieder frei zu kommen. Die hast du nicht? Dann zahl was du kannst, den Rest lass dir anschreiben. Teure Aktion. Na schön, am nächsten Tag bist du wieder unterwegs. Jetzt müsste doch eigentlich der Weg in das Haus frei sein. Du kommst dort an und siehst, wie hätte es auch anders sein sollen: Zwei junge Wachen stehen vor der demolierten Tür. Grumpf. Na schön. Ein Versuch ist es wert. Dich vor die beiden stellend erzählst du ihnen deine Geschichte, und das Isabella verschwunden ist. Du möchtest doch nur helfen. „Nein, nein. Kommt gar nicht in Frage. Wir kümmern uns schon darum.“ Behänd lässt du einen Beutel mit 20 Goldstücken (oder ähnlich wertvollem) fallen. Ups, euch ist da was runtergefallen. Sieht nach einem wertvollen Beutel aus. Du hebst den Beutel auf und reichst ihn an. Die beiden schauen sich erst zögernd an. Dann ergreift der eine das Säckchen, öffnet es und schaut interessiert hinein. „Tatsächlich. Das ist unser Beutel.“ Er schließt ihn wieder und steckt ihn ein: „Ähm, Terus, ich glaube dahinten habe ich was verdächtiges gesehen. Lass uns doch mal

nachsehen, was das war. Unsere Investigation wird bestimmt 10-15 Minuten in Anspruch nehmen, denkst du nicht auch?" Grinsend gehen die beiden zur Straße und schauen sich geschäftig um. Das lief ja perfekt. Husch, hinein in die gute Stube. (149)

199

Kaum hast du den ersten Schritt aus der Tür heraus gemacht, bleibst du mit deiner Hose an einem abstehenden Türsplint hängen. Ein Quietschen gibt die Tür von sich, das du dir jetzt wünscht, der Boden würde sich einfach kurz auftun, und dich verschlucken. Während du versuchst noch zu retten, was zu retten ist, hörst du leider schon das metallene Geräusch von gezogenen Schwertern: „Soo, wen hamm wir denn da? Fliehen wolltest, was?" hörst du den einen Räuber sagen. Du schaust kurz zu ihm während er mit gezogener Waffe auf dich zu kommt. Den anderen erblickst du nicht. Schnell drehst du dich um und willst weglaufen, da rempelt dich von vorn der andere um und du setzt dich hart auf deinen Allerwertesten. Jetzt gibt es kein Entkommen mehr und wenn sie einen Kampf wollen, dann sollen sie ihn auch haben. Du springst auf die Füße und greifst zu deiner Waffe:
Räuber: LP:18 AT:10 PA:7 Schaden:W6+3 RS:1 INI:9 MR:5 MUT:11
Sobald einer der beiden besiegt ist, gehts weiter bei (34). Solltest du vorher das zeitliche segnen, mach deinen Frieden mit Gott (130).

200

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

201

Du lässt sie frei und natürlich hilfst du ihr. So schnell es geht schleichst du mit ihr zu dem Geheimgang, durch den du in das Haus gelangt bist. Sie möge durch diesen Gang verschwinden, aber leise. Mit einem Kuss auf die Wange bedankt sie sich und verabschiedet sich von dir. Schreibe dir gleich mal 25 Abenteuerpunkte gut, dann geh wieder in den Flur nach oben (260).

202

Kaum lauscht du an der Tür da hörst du Auch schon Schritte von innen näher kommen. Schnell huscht du aufgeregt hinter den Esstisch auf dem Flur und versteckst dich so gut es geht. Du wagst es kaum, zu atmen. Keinen Moment zu früh bist du in deiner Deckung angekommen, denn die Tür geht auf und eine schlanke Bedienstete kommt heraus. Gekleidet in eine weiße Bluse und eine schwarze Hose trägt sie dreckige Wäsche in den Händen. Du schätzt sie auf etwa Ende 20.

Ihr lockig schulterlanges, dunkles Haar umrahmt sanft ihr rundliches Gesicht. Sie scheint dich nicht zu bemerken, als sie die Türe wieder schließt und die Treppe ins Untergeschoss betritt. Ouh, das war knapp. Innerlich aufatmend gehst du wieder zu der Tür und betrittst den nun menschenleeren Raum. Etwa 40 qm groß steht ein Himmelbett inmitten, darauf liegend ein Medaillon in der Form eines Mondes. Schnell betrachtest du das andere Medaillon. Es passen beide gut zusammen. Das Sonnenmedaillon, wie du erst jetzt bei genauerem Betrachten siehst, hat „19 Strahlen“ (Notiere diese Zahl). Neben dem Bett steht eine kleine, verschlossene Truhe mit einer flachen Vertiefung. Weiters: Eine große Kommode, eine Truhe, ein Doppelschrank und ein weiteres kleines Nebenzimmer. Das ist wohl das Schlafgemach der Hausherren. Ganz klar. Du schaust dich noch etwas um (185)? Oder möchtest du dich lieber gleich dem mit den Medaillons verschlossenen Riegel befassen (189)?

203

Vorsichtig! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 5 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (189), oder möchtest du nochmal suchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

204

Die kleine Kiste ist unverschlossen und du kannst sie sehr leicht öffnen. Ihr Innenfutter besteht aus rotem Samt. Ein kleines Pergament liegt hier eingerollt. Du nimmst es heraus, rollst es auf und kannst folgende Zeilen lesen: *Lord, der Meister befielt 10 Harpyien, und keine weniger. Ihr habt Zeit bis Ende des Jahres. She.* Erstaunt legst du das Schriftstück zurück. Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

205

Na, nicht schlimm. Hier ist einfach nichts interessantes zu finden. Viel geschriebenes Wort, das wars. Etwas enttäuscht machst du dich wieder auf zum Flur (260).

206

Du folgst nun dem dunklen Gang vorsichtig einige hundert Meter weiter. Ein paar Male musst du dich unter dicken Wurzeln hindurch ducken. Feuchter und modriger wird die Luft, je tiefer du in die Höhle eindringst und ein mulmiges Gefühl macht sich in deiner Magengegend breit. Ab und zu tropft Wasser von der Decke und bildet eine kleine Pfütze auf dem Boden. Zwei weitere Öllampen lässt du hinter dir als du an eine kleine Kreuzung gelangst. Rechts und links von dir befindet sich jeweils eine Holztür, der Gang geht aber auch noch geradeaus weiter. Doch bevor du dich entscheiden kannst, siehst du ein weiteres Licht von vorne auf dich zu kommen. Langsam

aber stetig. Zu viel willst du ja auch nicht riskieren. Besser wäre erstmal ein taktischer Rückzug, du kannst ja später wieder kommen. Du drehst dich um und siehst noch den großen Schatten, der einen Stein gegen deine Schläfe schwingt. Dann empfängt dich die Dunkelheit. (239)

207

Du öffnest die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum, dass die Tropfen ihre Haut berühren gibt es einen leisen, rauchvollen Knall und die Jungfrau ist verschwunden. Ups, war wohl doch die falsche. Verärgert über deine Fahrlässigkeit stellst du die Phiole wieder zurück. Na egal, schließlich hast du besseres zu tun. Auf nach (260) und streiche dort die Vitrinen als Option.

208

Eine Gestalt erscheint plötzlich im Durchgang. Erschrocken drehst du dich zu ihr. Es ist offensichtlich eine Frau. Sie trägt eine Schwarze Kutte mit weißer Kordel um die Hüfte. In der rechten Hand hält sie eine Schale mit räucherndem Kraut. Es duftet nach Salbei. Als sie die Kapuze abnimmt erkennst du eine Dame, vielleicht Anfang 40, mit eleganten aber kantigen Gesichtszügen. Ihr langes, braunes Haar ist hochgesteckt. Über der rechten Wange zieht sich eine kleine Narbe bis zum Ohr entlang. Bisher hat sie dich keines Blickes gewürdigt als ob sie dich nicht bemerken würde. Sie stellt die Schale ruhig und gemütlich beiseite. Stock steif stehst du da und beobachtest sie, jederzeit bereit, deine Waffe zu ziehen. Sie streift ihre Kutte ab und legt sie säuberlich gefaltet auf die Truhe neben die anderen Kleider. Du bemerkst nun die fein leuchtenden, violetten Linien auf ihrem nackten Körper. Sie ist also eine Eingeweihte. Unter ihrer linken Brust siehst du fünf ineinander greifende Ringe, die ebenfalls leuchten. Doch in verschiedenen Farben. Du fühlst bereits, sie wirkt ihre Magie, doch siehst du noch nichts an Auswirkung. Wie aufs Stichwort wendet sie sich dir zu: „Keine Sorge, es wird schnell gehen.“ sagt sie ruhig. Ein Kribbeln erfasst deine Beine und du schaust erschrocken nach unten. Deine Füße sind in violette Funken getaucht. Ein Versuch sie zu bewegen schlägt fehl. Die Funken wandern nun unaufhaltsam deine Beine empor und kaum versuchst du deine Waffe gegen sie zu schwingen, ist dein Körper auch schon komplett eingehüllt in ein leuchtendes Violett. Deine Glieder bewegen sich nicht mehr und dein Bewusstsein driftet in einen tiefen Schlaf. (239).

209

Gerade willst du die Tür wieder schließen bemerkst du eine weitere Bewegung im Raum. Eine zweite Gestalt schleicht sich von hinten an das Mädchen heran. Dein Puls wird schneller, deine Hand sucht deine Waffe. Ein Wachmann scheint es zu sein, denn seine Schulter ziert das Wappen

der Hohentanns: ein violetter Kreis auf schwarzem Grund, durchbrochen von einem Schwert. Er trägt schwarze Lederkleidung und einen Dolch in Händen. Eine weitere Waffe kannst du nicht entdecken. Sein Kopf ist kahl, nur ein drei Tage Bart bedeckt das eckige Gesicht ein wenig. Das Mädchen scheint ihn keineswegs wahrzunehmen. Sie wäscht ruhig weiter und stellt soeben einen sauberen Topf auf die Seite zum Herd. Kaum steht er direkt hinter ihr, wirbelt er sie herum, schiebt sie in die Ecke von Spüle und Herd und drückt ihr das Messer an die Kehle. Mit der anderen Hand presst er ihr den Mund zu. Er flüstert etwas, doch die Worte verstehst du nicht. Zeit zum eingreifen, der Kerl führt bestimmt nichts gutes im Schilde (235). Zeit zum verweilen, mal sehen, was da vor sich geht. Du möchtest ja auch nicht gleich mit den Wachmännern hier aneinander geraten, zumal du eine Aufgabe hast (222). Zeit zum verschwinden, denn das hier geht dich gar nichts an und schließlich wird die Zeit knapp (260).

210

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

211

Der Gang führt dich weiter nach oben und an die frische Luft, in den Garten des großen Herrenhauses. Es ist dunkel draußen und das Wellengeräusch verrät dir die Nähe zum Meer. Der Duft von Salbei und von Meerwasser steigt dir in die Nase. Du blickst dich ein wenig um und versuchst, einen Überblick zu erhalten. Das Landhaus ist gute 150 Meter entfernt, du erkennst nur schemenhafte Umrisse. Hier und da stehen ein paar Bäume, Büsche und Sträucher. Ein Beet scheint unweit deiner Position angelegt worden zu sein (296). Auch entdeckst du einen merkwürdigen Steinhaufen (282). Letztendlich ist aber alles für dich recht uninteressant. Du hast schließlich eine andere Aufgabe und du kehrst wieder zur Gabelung zurück, um den anderen Weg zu untersuchen (206).

212

Harte Schläge musstest du einstecken. Mit einer Finte kannst du dich kurz zum verschnaufen aus dem Zweikampf lösen. Nach Atem ringend musterst du die Frau, die anscheinend wesentlich weniger Mühe mit dem Kampf hat: „Das war wirklich keine gute Vorstellung, Todbringer. Es wird mir ein leichtes sein, dich zu töten. Aber ich glaube, ich brauche dich anderweitig.“ Während du noch versuchst, das notwendige Maß an Sauerstoff in deine Lunge zu saugen, startet sie erneut einen Angriff. Du versuchst ihn zu parieren, doch, eine Finte von ihr und deine Deckung ist gefallen. Mit dem Knauf ihres Schwertes trifft sie deine Schläfe und schickt dich in eine schmerzverzerrte, dunkle Traumwelt. (239)

213

Na na na! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 10 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (221), oder möchtest du weitersuchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

214

Du legst deine Hand auf die blutende Schnittwunde und wie ein Schock schießt eine Vision vor dein inneres Auge: Du siehst die Hexe wieder vor dir stehen und mit dir kämpfen. Nur diesmal bist du als Zuschauer hier. Du beobachtest deine eleganten Hiebe und wohl überlegten Konter, deine grazilen Ausweichschritte und intelligenten Finten und Angriffe. Schließlich erringst du den Sieg mit einem letzten, gut gezielten Hieb. Die nackte Frau geht zu Boden und die Vision verblasst.
Als du wieder zu dir kommst und die Hand von ihr nimmst, erkennst du, dass sich die Wunde über ihrer Brust geschlossen hat und ihr Atem nun ruhiger ist. Außerdem ist ein Teil deines Tattoo auf dem Arm verblasst. (Mache dir einen Strich hinter die Notiz Mondsicheltattoo). Die anderen Abdrücke auf ihrem Körper sind ebenfalls verschwunden. Du überblickst kurz die Situation. Was für eine Sauerei. Falls eine andere Bedienstete hier eintritt ist dein unauffälliges Eindringen vorbei. Du schnapst dir die Kleider, wischt damit deine Waffe ab. Ihren Körper zerrst du hinter den Vorhang. Dort findest du einen Eimer mit Wasser und Seife auf einem kleinen Tisch. Mit Hilfe der Hose wischt du den Boden auf. Dann ziehst du den Vorhang zu. Einen Satz Kleider ziehst du ihr noch mühevoll an. Dein Seil nutzt du nun um sie zu fesseln und zu knebeln und drapierst sie sitzend in der Ecke. Ok, im Falle des Entdecken der Frau könnte es einen Moment dauern, bis sie befreit ist und man sich um sie gekümmert hat. Schnell noch Hände waschen, fertig. Schau dich etwas im Raum um (193), bevor du wieder gehst.

215

Plötzlich wird der Vorhang abrupt beiseite gezogen und keine 2 Schritt entfernt steht eine nackte Frau vor dir. Sie ist etwa Mitte 30 und schlank gebaut. Ihre gepflegte Erscheinung lassen sie anmutig wirken. Ihr dunkelblondes, langes Haar ist hochgesteckt, und auf ihrem Bauch sind fünf kleine, ineinandergreifende Kreise eintätowiert. Ihre linke, straffe Brust ist mit feinen, violetten Linien verziert, von denen eine sich ihren Bauch entlang bis hinunter zwischen ihre Beine zieht. In ihren Händen hält sie eine schwarze Hose und eine weiße Bluse, eine der Uniformen. Als sie dich erblickt weiten sich vor Schreck ihre Augen und sie lässt die Kleider fallen. Du merkst wie in der nächsten halben Sekunde ein Schrei ihrem Mund entfahren wird. Schnell, du musst handeln:
(146) sofortige Flucht in den Waschraum und durch das Loch in der Wand abhauen
(153) sofortiges Überwältigen der Frau

(163) sofortiges Töten der Frau
Zähle eine Sekunde ab, dann entscheide dich! Jetzt!

216

Ein Scheppern durchdringt den Raum als du den Topf beiseite trittst. Wie ein Blitz durchzuckt dich ein mieses Gefühl und landet in deiner Magengegend. Erschrocken dreht sich das Mädchen zu dir um und du stehst geschockt und reglos da. Wie konntest du diesen Topf nur übersehen?! Ein Teller fällt der Bediensteten aus der Hand und zerschellt auf dem Boden: „Bitte, tut mir nichts." Sie weicht zurück und steht mit dem Rücken an dem Herd. Rasch, du musst jetzt handeln. Mit schnellen Schritten schließt du zu ihr auf und hältst ihr ein Messer an die Kehle. Zum Glück hat sie nicht laut losgeschrien, was dich schon etwas wundert. Kein Laut nun, sonst würde sie sterben, sagst du. Sie nickt leicht. Ein sehr hübsches Mädchen. Auf dein Fragen hin erzählt sie nun ihre Geschichte: Lina heißt sie und sie wurde vor ein paar Monaten entführt und hier zum Dienst gezwungen. Im Haus gehen merkwürdige Dinge vor sich, von denen sie aber nichts genaues weiß. Man erzählt ihr auch nichts. Nach draußen darf sie nur in Begleitung und man sperrt sie über Nacht in einem Gesindehaus ein, in dem auch die Wachen schlafen. Es gibt hier eine Dienst-Cheffin und noch eine weitere Bedienstete, Greta oder so ähnlich, die aber beide freiwillig hier sind. Und beide müssten schon im Gesindehaus sein. Lina selbst macht als einzigste am Abend die Hausarbeit fertig. Die Anzahl der Wachen schätzt sie auf 10, diese dürfen aber das Haus nicht betreten. Die Herschafften selbst sind außer Haus, schon seit dem Mittagessen und werden auch heute nicht mehr erwartet. Die beiden Kinder sind schon seit mehreren Tagen verreist. Sie bittet dich, sie zu befreien. Natürlich hilfst du ihr (201). Für sowas hast du jetzt keine Zeit (79).

217

Na na na! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 10 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (221), oder möchtest du weitersuchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

218

Hinter einem kleinen Verschlag neben einem Regal entdeckst du noch etwas sehr interessantes. Ein kleiner Hebel ist in die Wand eingelassen. Links daneben ist eine Wandvertiefung in der Form eines Sonn. Rechts neben dem Hebel ist eine Vertiefung in der Form einer Halbsichel. Das ist sicher ein geheimer „Mechanismus hier im Vorratsraum" (Notiere dir das). Der Hebel lässt sich zwar betätigen, doch geschieht nichts. Es brauchst wohl beide Medaillons, damit es funktioniert. Hast du schon die notwendigen Utensilien dabei ? (221) oder fehlt dir noch etwas, dann such weiter (182).

219

Das Nebenzimmer ist ein kleines Badezimmer. Hier sind Waschzuber, Waschbottich und einige Handtücher untergebracht, sowie feine Morgenmäntel für den Herren und für die Dame. Dich interessieren weiter hin zu findende Körperpflegeprodukte gerade recht wenig. Doch als du ein Handtuch beiseite legst fällt dir eine kleine Kiste auf. Diese ist aus sehr stabilem Holz gefertigt und besitzt eine kleine Vertiefung an der Vorderseite. Dein Versuch, sie zu öffnen, schlägt trotz fehlendem sichtbarem Schloss fehl. Scheint eine magische Verriegelung zu sein. Anheben lässt sich die Kiste nur wenig, doch findest du darunter eine kleine Schriftrolle, auf der geschrieben steht: „Die Phiole mit dem Kreis, die Jungfrau im Wasserschloss, so auf Geheiß, mach sie groß. Eine Schuppe von der Hüfte, das Geheimnis geht zu Lüfte. Was verborgen, wird gehoben. Ha, dieser Geniestreich muss mich loben." (Du kannst dir die Nummer dieses Abschnittes notieren, um dir später den Text wieder ins Gedächtnis zu rufen). Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

220

Sie einfach sterben zu lassen verbietet dir dein Gewissen, obwohl sie ja eine Hexe zu sein scheint. Sei es drum. Hast du Heilzauber, dann nutze sie. Sonst nimm dein Verbandzeug aus dem Rucksack und leiste Erste Hilfe. Gut so. Du überblickst kurz die Situation. Was für eine Sauerei. Falls eine andere Bedienstete hier eintritt ist dein unauffälliges Eindringen vorbei. Du schnapst dir die Kleider, wischt damit deine Waffe ab. Ihren Körper zerrst du hinter den Vorhang. Dort findest du einen Eimer mit Wasser und Seife auf einem kleinen Tisch. Mit Hilfe der Hose wischt du den Boden auf. Dann ziehst du den Vorhang zu. Einen Satz Kleider ziehst du ihr mühevoll an. Dein Seil nutzt du nun um sie zu fesseln und zu knebeln und drapierst sie sitzend in der Ecke. Ok, im Falle des Entdecken der Frau könnte es einen Moment dauern, bis sie befreit ist und man sich um sie gekümmert hat. Schnell noch Hände waschen, fertig. Schau dich etwas im Raum um (193), bevor du wieder gehst.

221

Du setzt das Sonnenmedaillon in die Vertiefung. Es passt perfekt. Wie viele Sonnenstrahlen hatte es noch gleich? 5 (261), 9 (217), 12 (213), 15 (186), 19 (243), 23 (255)!

222

Das Mädchen fängt an zu schluchzen, dann nimmt er seine Hand von ihrem Mund. "Maul jetzt" hörst du ihn harsch sagen. Tränen kullern ihre Wangen herunter. Sie stellt sich etwas breitbeiniger hin. Zunächst scheint es, als ob sie sich einen sicheren Stand sucht, um ihm einen

Schlag oder Tritt oder ähnliches entgegenzusetzen. Doch dann zieht sie ihren kurzen schwarzen Rock hoch. Statt erwarteter Unterbekleidung kommt nichts als nackte Haut zum Vorschein und sie entblößt ihm ihre Schamregion. Du überlegst dir, ob du nicht mal eingreifen solltest. Andererseits könnte er das Mädchen dann töten. Der Wachmann greift ihr unverfroren zwischen die Beine und beginnt damit, sie zu streicheln, während das Mädchen schluchzend, und starr vor Angst vor ihm steht. Entsetzt und angewidert starrst du den Wachmann an. Ok, Risiko hin oder her. Das ist zu viel. Den Kerl machst du fertig (235). Oder bist du wirklich nicht in der Verfassung, dies zu tun, dann hast du nichts mehr hier verloren. Kehre in den Flur zurück (260)?

223

Das Buch liegt noch friedlich und entspannt in dem Schaukelstuhl. Wirklich hast du das Gefühl, dass es mit sich selbst zufrieden ist und eigentlich darauf wartet, dass du es aufschlägst. Na schön. Du ergreifst es und setzt dich, entspannt!, in den Stuhl, der seinem Namen nun alle Ehre macht und leicht hin und her wippt. Eine angenehme Ruhe überkommt dich und schläfrig werden deine Augen. Fast wärst du eingeschlafen doch das Quietschen des Affen bringt dich zurück in die Gegenwart. Die Seiten durchblätternd fällt dir sofort auf, dass es sich hierbei zwar um ein Hexenbuch handelt, doch scheint es um den heilenden Charakter von Tränken, Pulvern und Amuletten zu gehen. Das passt schon eher in dein Bild. So findest du Mixturen für Regenerationspulver, Heilsalben, Aufputschtränke und , oh, Wiederbelebungspulver. Interessant: Man nehme... und jetzt folgt eine lange Liste von Zutaten und Vorgehensweisen, wie dieses zu bereiten und zu verwenden ist. Du Blätterst weiter, auf Seite „256" (Dies notiere dir): es ergibt ein grünes Pulver. Achtung, wirkt auf lebende Wesen sofort tödlich bei Einatmung. Oha. Na das wünscht du niemandem. Du blätterst noch ein wenig weiter, doch hast wohl das interessanteste schon gelesen, und bevor du wieder Gefahr läufst einzuschlafen, stehst du lieber gleich mal auf und führst deine Recherchen vom Marktplatz aus fort (123).

224

"Ich werde dich gleich töten, so wie diesen mickrigen Verlieren dort. Doch zuerst werde ich dieses hübsche Elfending zerquetschen wie einen elenden Wurm," speit dir das Monster hasserfüllt entgegen. Susanna schreit auf und du siehst, wie die Muskeln des Fangarmes sich mehr und mehr aufbäumen. Das lässt du auf gar keinen Fall du. Du läufst auf sie zu und deine Attacke sehend, schwingt die Krake zwei weitere Arme nach dir. Über den einen springst du leichtfüßig drüber, unter dem anderen duckst du dich hindurch und schon bis du am Ziel. Ein kräftiger Schlag und du zerteilst den Fangarm in zwei Teile. Das Monster schreit auf: "Ahhh, du mieser kleiner Luftatmer." Geschickt und ebenso leichtfüßig wie du landet die Halbelfin sicher auf den Füßen. Sie scheint noch recht fidel zu sein: "Schnell, lenk sie ab, ich hole meinen Bogen." Kaum hat

Susanna dir das zugerufen verschwindet sie im Laufschritt aus der Höhle. Na gut. Erstmal du alleine gegen das Biest. Ah, jetzt wäre eine gute Gelegenheit. Hast du den "Grünen Beutel" (also dieses Wort notiert), dann kannst du ihn nun einsetzen (233). Hast du ihn nicht bzw. möchtest du ihn jetzt nicht einsetzen (289)?

225

Hm, irgendwie kommt dir das hier bekannt vor.... Einige Male musst du dich unter Wurzeln hindurch ducken, um voran zu kommen. Das ist der Weg zurück zur Vorratskammer. Du bist nicht so weit gekommen, um jetzt einen Rückzieher zu machen. Also, wieder zurück zum vorherigen Start. Es bleibt dir dann noch die Tür (253) oder der Gang (291).

226

...Der Fluchtweg ist schnell gefunden, die beiden Frauen gerettet. Ihr nehmt den Weg zurück in die Stadt nach Travelsloff. Die Reise dauert fast einen ganzen Tag, so dass ihr noch für eine Nacht ein Lager aufschlagt. Unbedingt musst du Isabella die Schriftrolle von Madris überreichen. Du brennst förmlich darauf, zu erfahren, was für sie darin geschrieben steht. Isabella scheint die Zeilen zu überfliegen: "Hat er noch irgendetwas zu dir gesagt?" Du verneinst. "Haha, der Gauner." Sie zeigt dir die geschriebenen Zeilen und du liest: " Meine Liebe, hoffend du hast die Strapazen gut überstanden, wünsch ich dir nun alles Gute bis zu unserem Wiedersehen. In Liebe, dein Madris." Wusste er also von der Entführung schon im Vorhinein? Hat er dich deswegen losgeschickt und die Schriftrolle war nur ein Vorwand? Du musst ihn das unbedingt fragen, sobald du ihn wieder siehst, doch dein nächster Weg wird dich wahrscheinlich erstmal auf die Insel Styctos führen. Und während ihr euch noch ein wenig unterhaltet, und du Susanna wirklich in dein Herz schließt, werden eure Augen langsam schwerer und die Nacht bricht herein... In der Morgendämmerung erreicht ihr Travelsloff. Sie liegt friedlich und still im Morgenschein und die ersten Händler bauen ihre Stände auf, während die Putzkolonnen durch die Straßen ziehen und Abfall und Dreck aufsammeln. Schweren Herzens lieferst du zunächst Susanna bei ihrem Vater ab. Herr Von Hirtengut ist überglücklich und muss Tränen der Freude zurückhalten: "Vielen Dank euch, kommt doch morgen bitte noch einmal zu mir, da besprechen wir weiteres." Dankend nimmst du das Angebot an und verabschiedest dich zunächst. Isabella begleitest du auch nach Hause. Als Dank drückt sie dir einen Kuss auf die Wange, und einen Beutel in die Hand: "Eeehh, Dasss iszzz meine Freundinssss." spuckt dich jemand an. Ah ja, der Alte von Nebenan. Hattest ihn ganz vergessen… Die Spucke abwischend, lächelst du Isabella zu und wünscht alles Gute. Sie könne sich gerne bei dir melden, falls sie mal Hilfe bräuchte. "Ach lass mal. Madris schaut schon auf mich." Wahr, wahr. Du verabschiedest dich und lässt grinsend das "Liebespaar" ihr Wiedersehen genießen. Einen Blick in den Beutel werfend findest du eine Halskette mit einem eingefassten blauen Stein, der inmitten hellblau schimmert, wie die

lichtdurchflutete Tiefe des Meeres (Angelegt bringt sie dir +4 auf deine Magie-Resistenzen). Wirklich sehr hübsch. Den Rest des Tages genießt du in der Stadt, besorgst dir neue Kleidung, Ausrüstung, Proviant und gehst auf dem Markt ein wenig bummeln. Am nächsten Tag kommst du der Einladung des Stadtrates nach und er bittet dich, ihm in seine Privaträume zu folgen. So steigt ihr bis in die letzte Ebene des Turmes. Eine wundervolle Aussicht genießt er hier oben, und diese frische Luft... Nun gut, du bist ja nicht wegen der Luft hier, beschleunigst du das ganze. "In medias res, nun gut. Wie ist es euch denn ergangen?" Du berichtest kurz von deinen Taten und dem Erlebten. Und, das die Familie Havelsbach sicherlich kein Problem mehr darstellen wird. Von Hirtengut folgt aufmerksam deinen Ausführungen: "Ihr wisst vielleicht, Havelsbach wollte in die travelsloffsche Geheim-Bibliothek. Dort sind unvorstellbare Schätze an Wissen verborgen, die nicht einmal ich alle kenne. Doch in diesem Falle ging es um das fehlende Kartenstück. Eine Landkarte, die den Weg zum Kalandrion zeigen soll. Ihr habt davon gehört, zumindest Gerüchte, nehme ich an?" Was auch immer du gehört oder nicht gehört hast, du stimmst ihm erstmal zu. "Gut, dann wisst ihr auch, es wäre unser aller Untergang, wenn dieses Buch gefunden wird. Wir können keine dunkle, und vor allem unsterbliche, Armee abwehren. Und es ist sicherlich noch nicht vorüber. Havelsbach war nur ein Lackei. Ein Diener für einen wahren Feind. Das Buch darf auf gar keine Fall gefunden werden." Warum vernichten wir es nicht einfach? "Eine gute Frage. Nun, es darf nicht vernichtet werden, wenn man den Weisen Glauben schenkt. Was ich meinerseits tue. Sie sagen, es beinhalte den Weg der Unsterblichkeit, doch man kann diesen Weg entweder für etwas Gutes oder für etwas Böses nutzen. Das Buch selber ist weder gut noch schlecht. Der Nutzer gibt ihm den Sinn. Und es wird einst der letzte Ausweg der Menschen sein. Die Weisen werden nicht zulassen, dass die letzte Hoffnung der Menschheit vernichtet wird." Verständlich, aber wo kommt es eigentlich her? „Sie berichten, ein Gott habe es geschrieben. Er wollte damit den Menschen lehren, einen Weg zu ihm zu finden." Nun gut. Du hast genug gehört, du hättest einen weiten Weg und müsstest nun aufbrechen. "So lass ich euch denn ziehen, doch nehmt bitte noch dies als Geschenk." Er reicht dir einen kleinen Beutel (40 Goldstücke). Du bedankst dich, wünscht ihm alles Gute und liebe Grüße an seine Tochter. "Und wohin geht es denn nun, wenn ich fragen darf?" Du greifst in deine Tasche und holst den Ring hervor. Nun, deinem Schicksal folgend wirst du sicher bald die Insel Styctos als ein Ziel ins Auge fassen...

Herzlichen Glückwunsch, du hast dieses Abenteuer überlebt. Hoffentlich hat es dir Spaß gemacht. Es würde mich freuen, wenn du mir ein kurzes Kommentar zukommen lässt, wie du dieses Abenteuer fandest. Konstruktive Kritik ist auch gern gelesen (hmarcel@gmx.net).
-Nun zu deinen Belohnungen: 250 Abenteuerpunkte sind dein und für jedes Wort, das du dir aufgeschrieben hast, erhältst du weitere 5 Abenteuerpunkte. Hebe dir diese Stichworte auf für deine eventuelle Fortsetzung der Abenteuerreihe. Hast du ein Mondsicheltattoo auf dem Arm und noch nicht fünf Striche hinter dem Wort auf deinem Zettel, wirst du es beim nächsten Mal wieder nutzen können. Solltest du jedoch schon 5 Abstriche gemacht haben, ist das Tattoo vollkommen

verblasst und nutzlos. Solltest du nicht direkt das nächste Abenteuer dieser Reihe anschließen, kannst du dein Hab und Gut von Madris wieder abholen, wenn du möchtest.- Vielen Dank und bis zu unserer nächsten Reise :) FIN.

227

Du folgst dem Weg und genießt die Früchte, die du hier und da findest. Erneut kommt dir ein Karren entgegen. Wobei, Karren ist etwas untertrieben. Es ist eher ein Wagen, und der ist sogar recht groß. Ein Planwagen. Oben auf sitzen drei Männer. Der Lenker des Wagen sitzt in der Mitte. Er sieht aus wie ein Mann von edlem Stand, groß gewachsen und eher etwas schlaksig. Seine Kleidung ist komplett schwarz: schwarze Bluse mit Rüschen und einigen Knöpfen, eine schwarze, edle Veste, die an der Vorderseite mit kleinen Kordeln verschnürt ist, und eine schwarze Samthose. Auf seinem Haupte sitzt ein schwarz glänzender Zylinder. Seine schimmernden, dunklen Haare hängen gerade bis zu seinen Schultern herab. Mit spitzer, erhobener Nase und runzelndem Schnauzbart lässt er seine zwei Pferde vor dir zum stehen kommen. Die beiden anderen Männer sehen aus wie grobschlächtige Trolle und passen so gar in das Bild. Sie sind beide kräftig gebaut, tragen eine harte Lederrüstung und überragen den Herren in der Mitte um eine Köpfhöhe. Beide legen ihre rechte Hand auf ihr Langschwert, als der Wagen anhält. Du fühlst dich etwas bedroht, als dich die Blicke aus den tiefen Augenhöhlen der beiden Groben zu durchbohren scheinen: „Seid gegrüßt." näselt der Herr. „Erlaubt mir mich vorzustellen, ich! bin Theobaldus von Rosenholz. Ihr habt sicher schon von mir gehört?" Du entschuldigst dich, aber nein, das hast du nicht. „Ihr seit wohl neu hier in der Gegend was? Nun, dann könnt ihr euch hier und jetzt als privilegiert erachten, denn ich bin es persönlich." Er hängt die Zügel in einen dafür vorgesehenen Haken und steigt elegant und leichtfüßig von seinem Wagen herunter. Die beiden Männer folgen ihm sogleich, ohne dich auch nur einen Moment lang aus den Augen zu verlieren. „Die beiden hier sind meine Leibwache. Lasst euch nicht einschüchtern. Solange ihr nichts Falsches im Sinne führt, wird euch nichts geschehen. Folgt mir doch." Er winkt dir zu und stolziert zur Rückseite seines Wagens. „Ihr müsst wissen, ich bin DER fahrende Händler im Westen. Wenn ihr etwas benötigt, was es auch sei, dann sagt es mir und entweder hab ich es, oder ich besorg es euch. Ganz gleich was es auch sein möge. Ich biete auch einen Boten an, der die Ware zu euch bringt." Beeindruckt ziehst du die Augenbrauen hoch und nickst ihm respektvoll zu. „Da ihr mir ausseht, als ob ihr das eine oder andere brauchen könntet, so sagt mir doch, was es ist." Er zieht ein wenig die Plane beiseite und zeigt dir eine beeindruckende Ansammlung an Kisten, Regalen, Fässern und Urnen mit diversen Gegenständen, Kräutern und Waffen. „Alles, was der moderne Mensch braucht." sagt er. Nun wirklich beeindruckt schließt du deinen vor erstaunen geöffneten Mund wieder. Brauchst du etwas, dann frag ihn bei (127), möchtest du ihm stattdessen etwas von deiner Ware anbieten, dann tu dies bei (92), möchtest du ihm ein paar Fragen stellen,

dann mach das bei (60). Ist dir das alles zu aufwendig, und der Snob nervt dich nur, dann gehts gleich zur Herberge nach (83).

228

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und…tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst denn soeben fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat“ (3) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35).

229

Leise wund vorsichtig begibst du dich wieder zur Tür, schnappst dir auf dem Weg noch die Kleidung, die über dem Stuhl hängt. Wer weiß wofür das gut sein kann. Dann stehst du wieder im Flur, die Türe leise schließend. Hinter der Treppe in Deckung gehend durchsuchst du mal die Kleidung, die du eben hast mitgehen lassen. Eine Tür öffnet sich: „Greta? Greta!“ Eine kurze Pause: „Ach, diese Göre.“ hörst du eine Frau rufen. Dann schließt sich die Tür wieder. Puh, Glück gehabt, das du gerade in Deckung warst. In der Hose findest du einen Schlüssel mit Dreiecksymbol auf dem Kopf und ein kleines, goldenes Medaillon in der Form eines strahlenden Sonn. (182)

230

Plötzlich bemerkst du etwas. Auf verschiedenen Körperstellen der Frau fangen Abdrücke bläulich zu glühen an. Die Abdrücke haben die Form einer linken Hand mit bestimmter Fingerausrichtung. Dein Tattoo auf deinem linken Arm leuchtet ebenso bläulich. Willst du mal versuchen, deine Hand auf eine der Stellen zu platzieren, dann hast du folgende zur Auswahl:
(214) die tiefe Schnittwunde quer über ihre Brust, die du ihr als letzten Schlag zugefügt hast
(183) die Fünf Kreise auf ihrem Bauch
(147) die violetten Linien auf ihrer Brust

Oder lieber doch nicht, dann kannst du versuchen sie zu heilen (220) oder sie einfach sterben lassen (193).

231

Vorsichtig! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 5 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (189), oder möchtest du nochmal suchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

232

Das Messer gezogen springst du hinter der Truhe hervor und attackierst sie.
Mit unfassbarere Schnelligkeit weicht sie deiner Attacke aus und gibt dir einen heftigen Schlag gegen den Kopf (W6-2 Schaden). Die Linien auf ihrem Körper leuchten nun grell violett. In Kampfeshaltung steht sie vor dir, ihre Arme formen einen Kreis in der Luft und mitten in diesem Kreis sammeln sich violette Funken. In einem Wimpernschlag formen sie ein Schwert, welches sie blitzartig ergreift. Es sieht aus wie ein ganz normales Kurzschwert, nur ist es eben violett und scheint aus Energie zu bestehen. Fünf Ringe auf ihrem Bauch, die du erst jetzt wahrnimmst, fangen an in verschiedenen Farben zu leuchten: Rot, Gelb, Grün, Violett und Blau.
„Todbringer. Ich habe etwas mehr erwartet. Es ist mir ein Vergnügen, das Schicksal herauszufordern."
Hexe: LP:22 AT:11 PA:12 Schaden:W6+2 (RS ignorierend) RS:2 Ini:14 Mr:18 Mut:15
Sobald du nur noch 5 Lebenspunkte oder weniger hast, lies weiter bei (212). Sollte sie vorher 5 Lebenspunkte oder weniger erreichen, geht es weiter mit (251).

233

Schnell hast du den Beutel gefunden. Du erinnerst dich noch. Alles, nur nicht das Pulver einatmen. Das soll, laut dem Zauberbuch von Isabella, zum direkten Tod führen. Könnte hier also recht nützlich sein. Die Krake sieht wütend aus und sie scheint kurz Kraft zu sammeln: "Menschlein, dich fress ich zum Frühstück," Mit einem seitlichen Schritt weichst du einem Angriff des Monsters aus, dann hast du auch schon das Lederband etwas gelockert und wirfst dem Biest den Beutel mitten ins Gesicht. Volltreffer! Er entleert seinen Inhalt in einer grün, glitzernden Staubwolke. Die Krake kreischt auf, rüttelt und schüttelt sich und scheint dadurch noch aggressiver zu werden. "Arrrrg, du Bastard." Wieder schwingt sie Fangarme nach dir. Doch diesmal etwas behäbiger und langsamer. Leider hatte das Pulver nicht den gewünschten Effekt, aber etwas scheint es genutzt zu haben. Jetzt musst du wohl oder übel doch zum Schwert greifen. Doch bevor du sie direkt angreifen kannst, musst du an mindestens zwei von den sechs Fangarmen vorbei, die ihr ständig Deckung geben und dich attackieren:

1 Fangarm: LP:7 AT:6 PA:5 Schaden:W6-2 RS:0 INI:10 MR:19 MUT:10
Eine Attacken pro Runde pro verbleibendem Arm. Behandle sie als verschiedene Gegner.
Hast du zwei Arme besiegt, kannst du dich dem Rumpf widmen.
Krake: LP:20 AT:7 PA:6 Schaden:W6-1 (1 Krallenattacke pro Runde + eine Attacke pro verbliebenem Fangarm (Werte siehe oben)) RS:0 Ini:10 Mr:18 Mut:10
Sobald du drei Mal den Rumpf attackiert hast kommt Susanna mit Pfeil und Bogen hinzu. Die Krake attackiert weiterhin dich (Die Halbelfin bleibt außer Reichweite der Fangarme)
Susanna: LP:20 AT:14 PA:8 Schaden:W6+6 RS:0 INI:16 MR:19 MUT:10
Ein heftiger Kampf entbrennt. Sushi zum Abendessen (263) oder seid ihr das Abendessen (257)?

234

Du folgst dem Weg und genießt die Früchte, die du hier und da findest. Erneut kommt dir ein Karren entgegen. Wobei, Karren ist etwas untertrieben. Es ist eher ein Wagen, und der ist sogar recht groß. Ein Planwagen. Oben auf sitzen drei Männer. Der Lenker des Wagen sitzt in der Mitte. Er sieht aus wie ein Mann von edlem Stand, groß gewachsen und eher etwas schlaksig. Seine Kleidung ist komplett schwarz: schwarze Bluse mit Rüschen und einigen Knöpfen, eine schwarze, edle Veste, die an der Vorderseite mit kleinen Kordeln verschnürt ist, und eine schwarze Samthose. Auf seinem Haupte sitzt ein schwarz glänzender Zylinder. Seine schimmernden, dunklen Haare hängen gerade bis zu seinen Schultern herab. Mit spitzer, erhobener Nase und runzelndem Schnauzbart lässt er seine zwei Pferde vor dir zum stehen kommen. Die beiden anderen Männer sehen aus wie grobschlächtige Trolle und passen nicht so gut in das Bild. Sie sind beide kräftig gebaut, tragen eine harte Lederrüstung und überragen den Herren in der Mitte um eine Köpfhöhe. Beide legen ihre rechte Hand auf ihr Langschwert, als der Wagen anhält. Du fühlst dich etwas bedroht, als dich die Blicke aus den tiefen Augenhöhlen der beiden Groben zu durchbohren scheinen: „Seid gegrüßt.“ näselt der Herr. „Erlaubt mir mich vorzustellen, ich! bin Theobaldus von Rosenholz. Ihr habt sicher schon von mir gehört?“ Du entschuldigst dich, aber nein, das hast du nicht. „Ihr seit wohl neu hier in der Gegend was? Nun, dann könnt ihr euch hier und jetzt als privilegiert erachten, denn ich bin es persönlich.“ Er hängt die Zügel in einen dafür vorgesehenen Haken und steigt elegant und leichtfüßig von seinem Wagen herunter. Die beiden Männer folgen ihm sogleich, ohne dich auch nur einen Moment lang aus den Augen zu verlieren. „Die beiden hier sind meine Leibwache. Lasst euch nicht einschüchtern. Solange ihr nichts Falsches im Sinne führt, wird euch nichts geschehen. Folgt mir doch.“ Er winkt dir zu und stolziert zur Rückseite seines Wagens. „Ihr müsst wissen, ich bin DER fahrende Händler im Westen. Wenn ihr etwas benötigt, was es auch sei, dann sagt es mir und entweder hab ich es, oder ich besorg es euch. Ganz gleich was es auch sein möge. Ich biete auch einen Boten an, der die Ware zu euch bringt.“ Beeindruckt ziehst du die Augenbrauen hoch und nickst ihm respektvoll zu. „Da ihr mir ausseht, als ob ihr das eine oder andere brauchen könntet, so sagt mir doch, was es ist.“ Er

zieht ein wenig die Plane beiseite und zeigt dir eine beeindruckende Ansammlung an Kisten, Regalen, Fässern und Urnen mit diversen Gegenständen, Kräutern und Waffen. „Alles, was der Mensch braucht.“ sagt er. Nun wirklich beeindruckt schließt du deinen vor erstaunen geöffneten Mund wieder. Brauchst du etwas, dann frag ihn bei (127), möchtest du ihm stattdessen etwas von deiner Ware anbieten, dann tu dies bei (92), möchtest du ihm ein paar Fragen stellen, dann mach das bei (60). Ist dir das alles zu aufwendig, und der Snob nervt dich nur, dann gehts gleich zur Herberge nach (83).

235

Mit einem Satz rammst du die Tür auf und sprintest geschickt durch den Raum, behänd deine Waffe ziehend stürmst du auf den Wachmann zu. In Schockstarre, und überhaupt nicht begreifend, was gerade geschieht, blickt er verwundert in deine Richtung. Dein ist der erste Schlag. Während das Mädchen sich gekonnt aus der Situation manövriert und irgendwo hinter dir verschwindet, prasseln deine Attacken auf den Wachmann ein:
LP:13 AT:11 PA:11 Schaden:W6+2 (Dolch) RS:2 Ini:11 Mr:9 Mut:8
Schaffst du es, dem Halunken eine Abreibung zu verpassen (252) oder schickt er dich zu Boden (275).

236

Mit deinen Hieben durchtrennst du eine Schlingpflanze, nach der anderen, doch immer mehr tauchen aus dem Wasser auf. Fast hast du das Gefühl, für jede die du beseitigst kommen zwei nach. Ein Peitschenhieb trifft dich und hinterlässt blutige Striemen auf deiner Haut. Deine Kraft schwindet, die Pflanzen ziehen sich fester und fester um deinen Körper bis du schließlich gezwungen bist, deine Waffe fallen zu lassen. Ein Schrei aus Wut, Angst und Hilflosigkeit verlässt deine Kehle. Verdammt! Du wirst ins Wasser gezogen. Ein Strang erwischt dich am Hals, zieht dich unter die Wasseroberfläche und würgt dich. Erschöpft schaffst du es nicht ihn loszuwerden, und dein Bewusstsein beginnt zu schwinden. Vor deinem inneren Auge laufen die Bilder deines bisherigen Lebens noch einmal ab, mit all den guten, ”ichlosen” Momenten, die du im Stande warst, aufzubringen. Mit all den verfangenen und furchtbaren Augenblicken, gefesselt in Schicksal und Welt. Dann verlässt du deinen Körper (FIN).

237

Deine Waffe fest in der Hand stürmst du zunächst auf Ginni und den anderen Mann los. Erst wenige Schritte zuvor bemerken sie überhaupt, dass du kommst, und das ist zu spät. Ihr erschrecktes Gesicht ist das letzte, was du siehst als deine Waffe sie regelrecht zerfetzt. Mit zwei kräftigen Hieben, die fast den kompletten Rumpf durchtrennen, schickst du erst sie, dann ihn

blutend zu Boden. (-2LP für dich, diese enorme Kraft fordert seinen Preis). Ein Aufschrei hallt durch die Höhle. Das wars. Du hast hier allen den Gar aus gemacht. (241)

238

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und…tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang. Kaum hast du einige Meter gut gemacht, findest du eine Goldmünze am Wegesrand liegen. Ha, Glück braucht der Abenteurer. Aufblickend erkennst du in der Ferne die ersten Reisenden. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst denn soeben fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat“ (3) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35).

239

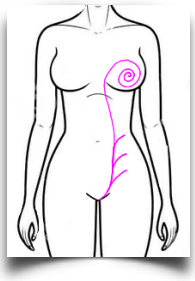
Mit stark drückenden Kopfschmerzen, die deinen kompletten Körper einzunehmen scheinen, öffnest du deine Augen langsam wieder in einer miefig warmen, dunklen Höhle. Du versuchst, deine Gedanken zu ordnen, zu kontrollieren. Wer bist du, wo bist du, und vor allem, warum? Langsam aber sicher kommt deine Erinnerung wieder. Die Reise, die Schriftrolle, Midras.... Isabella. Sophia und Susanna. Was ist bloss geschehen? Dich umblickend versuchst du erstmal, einen Gedanken nach dem nächsten zu tun. Eine Öllampe in der Mitte des Raumes erhellt spärlich deinen Kerker. Jetzt nimmst du die anderen Personen wahr, die mit dir gefangen sind. Zumindest erkennst du Umrisse. Vier sind es und … da ist noch eine Tür. Holztür. Du hörst Stimmen. Du versuchst wach zu bleiben, doch deine Kraft verlässt dich. Dunkle Schatten verfolgen dich. Unheil. Dann blinzelst du wieder, und erneut siehst du die Öllampe an der Decke. Deine Arme und Beine brennen. Drei sind nun noch in dem Kerker mit dir. Einer wurde geholt. Die Tür öffnet sich und du erkennst Ginni. Die rothaarige Schönheit aus dem Gasthof. Sie trägt eine schwarze Kutte mit weißer Kordel. ”So, hast du also doch noch den Weg zu mir gefunden, Todbringer. Wenn man der Prophezeiung glauben schenken mag, dann bist du unser Untergang. Hm. Ich würde sagen, wir sind der deine!” Sie lacht hämisch und greift dir unsanft ins Gesicht: ”Du mieser, kleiner Wicht. Ich hätte dich vielleicht schon früher töten sollen. Doch jetzt wirst du Teil unserer kleinen Show werden.” Zwei große Gestalten treten an ihre Seite und machen dich los von den Fesseln. Deine Augen versagen erneut, dein Blick verschwimmt. Sie schleppen dich durch

die Tür, nur schwer kannst du mitverfolgen, wohin sie dich bringen. Immer wieder schwindet dein Bewusstsein. Dann liegst du auf dem Boden. Gefesselt. Man träufelt dir etwas in die Augen und plötzlich durchzucken dich Blitze voller Energie und du bist hellwach. Dein Körper liegt in Ketten inmitten eines hell erleuchteten Raumes. Ein mit Schwert und Keule bewaffneter Oger steht rechts an der Wand und schaut dich grimmig an. Ginni beugt sich zu dir herunter, einen Affen mit rotem Schwanz im Arm haltend und streichelnd: "Haha, ein kleiner Wachmacher. Du sollst ja schließlich noch so lange leben, wie möglich..." Sie lacht verächtlich. "Viel Spaß, Sophiax. Das ist dein Geschenk. Du wirst es lieben und genießen. Es wird dich vollenden." Hinter dir schließt sich eine Tür, dann hörst du ein Krächzen aus der Richtung deiner Füße. Du blickst nach unten und erkennst....Sophia! Sie trägt eine weiße, lange Bluse. Doch sie ist kein Mensch mehr. Ihr Gesicht ist noch so hübsch wie früher, doch sind ihre Arme und Beine nun mit vielen Federn besetzt. Ihre Füße und Hände sind mit Krallen bewährt. Aus ihrem Mund kommen krächzende Geräusche. Sie kommt näher und steht nun direkt über dir, mit einem Ruck sich ihre Kleider vom Leib reißend. Dieser ist noch der einer Frau und rosige, feste Brüste und ein nackter Unterleib begrüßen dich. Geifer tropft auf deine Beine. Ihre Zähne sind spitz und scharf. Dein Puls rast, deine Gedanken überschlagen sich. Was geschieht denn hier? Wie können Eltern ihrem Kind so etwas antun? Du versuchst dich zu befreien, doch deine Fesseln halten stand. Mit einem Hieb ihrer Krallen zerfetzt sie deine Kleidung und hinterlässt tiefe Schürfwunden auf deiner Haut. Dein Schrei hallt durch den Raum, doch nur der Oger kann ihn hören. Und den interessiert es wenig. Sie springt auf dich und in einem Satz rammt sie ihre Zähne in deinen linken Arm. Der Schmerz ist fast unerträglich, als sie beginnt dein Blut zu trinken. Ihre warme, feuchte Schamregion massiert in rhythmischen Bewegungen die deine. Und während der Schmerz in deinem Arm steigt, steigt die Lust in deinen Lenden ebenso mit. Sie presst ihre Brüste auf dein Gesicht und schiebt ihren Körper herunter. Du spürst, wie du in sie eindringst. Ein eiskalter Wind weht plötzlich stürmisch durch den Raum und eine dunkel gekleidete, weibliche Gestalt erscheint inmitten eines Eiswirbels. Mit einer Schnelligkeit, die kaum wahrzunehmen ist ergreift sie Sophia und zieht sie in den Wirbel hinein. Ein Lichtblitz trübt deine Augen und als du wieder etwas sehen kannst sind beide verschwunden. Die Tür öffnet sich und Ginni stürmt herein: "Was in aller Dämonen Namen ist hier geschehen? Wo ist Sophiax?" schreit sie dir entsetzt ins Gesicht. Du bist noch paralysiert von den Schmerzen und der Lust, und versuchst deine Gedanken zu sammeln. Sie schlägt dir mit der flachen Hand ins Gesicht: "Antworte schon." Ihren Hieb abschüttelnd grinst du sie an. Du denkst nicht daran auch nur irgendein Wort zu verlieren. Die Hexe schließt die Augen, dann schreit sie: „SHEE!", du Miststück!" schnaubt wütend und stapft wieder hinaus und lässt dich an Ort und Stelle zurück. Kraft kehrt in deine Glieder zurück. Abgesehen von deiner Wunde am Arm geht es dir erstaunlich gut. Moment mal, wo ist die Wunde hin? Der Trank, bzw. die Augentropfen müssen Wunder wirken. Deine Wunden sind weg, deine Fitness ausgezeichnet. (Doppelte Lp und Ap Werte für den Rest des Abenteuers). Du blickst dich um. Deine Ausrüstung liegt gesammelt in der hinteren Ecke des Raumes. Sehr schön, das sollte

dir bei deinem weiteren Vorgehen helfen. Du hörst die Tür hinter dir zuschlagen, da kehrt der Wind wieder zurück. Eiskristalle schweben durch die stickige Luft des Raumes. Ein Wirbel erfasst den Oger mit eisiger Kälte und schleudert ihn gegen die Wand. Reglos und zu einer Eissäule erstarrt steht er da. Doch anscheinend nicht nur der Oger, sondern auch deine Fesseln sind gefroren. Ein liebliches, weibliches Gesicht mit schwarzen, langen Haaren und komplett schwarzen Augen erscheint dir wie Nebel in der Luft: "Gern geschehen," sagt sie und verpufft. Hä? Egal, später drum kümmern. Jetzt erstmal raus hier. Ein Kraftakt, der dir leichtestens fällt, und schon bist du frei. Schnell schnappst du dir deine Sachen, winkst dem Tiefkühloger zum Abschied und machst dich auf, die Welt zu retten. Kampfgeist und pures Selbstvertrauen durchfluten deine Adern. Du öffnest die Tür, die einzige in diesem Raum, und zerteilst mit einem Hieb den wachhabenden Oger, der nicht einmal den Versuch starten konnte, dich am entkommen zu hindern. (Deine Angriffs- und Verteidigungswerte sind auf maximale Werte gestiegen! Temporär!) Ok. Erstmal kurz orientieren. Du stehst in einem dunklen Gang. Miefig, dunkel ist er und nach feuchter Erde riecht es. Du bist also noch in der Höhle. Nach rechts geht der Gang weiter(225) , dir gegenüber ist eine Tür (253), nach links geht der Gang weiter (291).

240

Nach oben also. Vorsichtig schleichst du dich an dein beiden Ritterrüstungen vorbei. Du weißt natürlich, das es nur Dekorationen sind, und doch irgendwie beschleicht dich ein unangenehmes Gefühl. So als ob die beiden plötzlich lebendig werden könnten und dich niederstechen würden. Die Stufen sind aus Stein gefertigt und so kannst du sie leicht und leise überwinden. Oben angekommen findest du zu deiner Überraschung ein kleines Stück Papyrus auf dem Boden liegen. Du entrollst es und findest darauf eine schematische Zeichnung von einer Frau. Verschnörkelte Linien sind auf die Brust und den Bauch gemalt und darunter steht in großen Lettern: Einweihungszeichen der dritten Stufe. Du rollst das Papyrus zusammen und steckst es ein. Hm... Weiters erwartet dich eine hölzerne Falltür, verziert mit Intarsien und handgeschriebenen Lettern in Gold: „Nur wer dient verdient das Leben." Vorsichtig drückst du den Verschlag nach oben. Verschlossen. Jetzt entdeckst du das Schlüsselloch. Hast du bereits einen Schlüssel gefunden (142)? Ansonsten geh ihn geschwind suchen (182).



241

Flink befreist du die beiden Gefangenen. Der Mann stellt sich als Conrad Von Weidental vor, ein Sohn des Herren Von Weidental, adelig seit Geburt. Er war zu Fuß auf dem Weg nach Travelsloff gewesen als man ihn überfallen und verschleppt hat. Er verdankt dir sein Leben und er würde sich gerne Revanchieren. Seine Eltern besäßen ein kleines Anwesen auf der Insel Styctos. Dort würde er dich gerne für eine Woche zum Urlaub einladen. Er schwärmt von guten Drinks,

welche die Diener zubereiten und von langen Sandstränden. Susanna sei natürlich auch eingeladen. Während er spricht, bemerkst du, dass die Wirkung des Mittels langsam nachlässt. Deine Beine werden schwer, deine Arme schlaff, deine Reflexe steingleich (alle deine Werte sind wieder auf deinem eigenen Spielstand. Nicht vergessen, deine LP sind insgesamt um 5 verringert, temporär). Nichts für ungut aber du musst dich nur kurz setzen und gerne nimmst du sein Angebot an. Susanna Von Hirtengut fällt dir sofort in die Arme, als du sie befreist. Sie wisse gar nicht, wie sie das je wieder gut machen kann -Während sie erzählt gesellt sie sich neben Conrad, der sich gerade aus einer kleinen Truhe neben der Türe sein Gewand besorgt und angezogen hat. Nun fischt er wohl nach ihrer Kleidung- Sie selber hat ja nicht viel an Geld oder sonstigen Besitztümer. Sie sei ja noch recht jung. Doch sie würde auf jeden Fall bei ihrem Vater.... Die Tür neben der Truhe springt auf. Conrad, der am nächsten steht, wird plötzlich von hinten durchbohrt. Blut und Eingeweide spritzen über den Boden und treffen das nackte Mädchen, und während er fassungslos sein Leben aushaucht wird sein Körper nach hinten gerissen. Susanna greift in die Kiste. Den Schock hat sie schnell überwunden. Sie schwingt sich einen Köcher mit Pfeilen um und ergreift einen Bogen: "Rasch," ruft sie. Du springst auf und fühlst, wie wieder Adrenalin durch deine Adern pumpt. Susanna, weg da. ? Oh Schreck, dein Schwert! Du hast es beim Pentagramm liegen lassen. Wie konntest du nur so achtlos sein. Schnell bist du aufgesprungen und hast es dir geschnappt. Ein weiterer Aufschrei und du siehst Susanna in der Tür verschwinden, ihren Bogen verlierend. Verdammt. Schnell läufst du zu dem Durchgang.
Im Sprint durchquerst du einen merkwürdig, bläulich leuchtenden Tunnel. Du währst beeindruckt, wären die Umstände nicht so tragisch: der Gang ist annähernd vollkommen transparent. Er schimmert, als wenn er aus einem Energiefeld bestehen würde und außerhalb zeigt sich die Umgebung. Eine bunte Unterwasserwelt tut sich auf, mit vielen Pflanzen und Fischen. Der Meeresboden ist zu sehen und die wogende Bewegung der Flora und Faune im Einklang mit dem Herannahen und Abschwellen der Meereswellen. Das Licht, welches sich im Wasser bricht -es scheint schon morgen zu sein- lässt die gespiegelten Wellen über dem Boden tanzen. Zerbrochen wird dieser idyllische Anblick nur von den Blutspuren und Innereien, die Conrad hier auf dem Weg hinterlassen hat. Der Tunnel endet in einer weiteren Höhle, die du voranstürmend betrittst. Und fast wärst du mitten in das Monster hineingelaufen. Ein Weibsgesicht mit langen, dunklen Haaren und rot leuchtenden Augen grinst dich an. Ihr Oberkörper ähnelt noch dem einer Frau, doch ihre Arme enden in scharfen, spitzen Krallen. Der Unterleib ist der eines Krankenwesens, mit langen dicken Fangarmen und vor Schleim triefenden Saugnäpfen. Susanna ist mit einem Fangarm umwickelt und schwebt vor dem Wesen in einigen Metern Höhe über dem Boden. "So," krächzt es aus dem Maul hervor. "Du bist es also, der Todbringer. Hast ja deinem Namen schon alle Ehre gemacht. Doch damit ist jetzt Schluss." Das Wesen ist sehr mächtig, soviel kannst du auf Anhieb sagen. Wie nur vorgehen, Susanna ist ja auch noch in Gefahr. Ok, das hat Priorität. Du attackierst zunächst mal den Fangarm, der die junge Halbelfin gefangen hält.

Fangarm der Krake: LP7 AT:6 PA:5 Schaden:W6 RS:0 INI:15 MR:19 MUT:10
Schaffst du es den Tentakel zu durchtrennen (224), oder verarbeitet dich das Monster zuvor zu Fischfutter (257)?

242

Der Schlüssel passt und mit leisem knacken öffnest du die Tür. Vor dir siehst du nun eine mit zwei Fackeln erhellte Wand, an der ein aufwändig gearbeiteter Wandteppich hängt. Er zeigt ein Bild aus den Tagen der Drachenkämpfe: ein Ritter wird gerade von den Klauen eines Rotbrutweibchens durchbohrt. Vorsichtig wagst du dich in den Raum hinein, dich nach allen Seiten versichernd, das du allein bist. Leise die Falltür wieder herunterklappend schaust du dich weiter in dem Flur um. (260)

243

Ein leises Knirschen dann ist die Geheimtür auch schon offen. Hinter dem Obstregal siehst du den losen Bretterverschlag, der nun den Durchgang zu einem Gang freigibt. Du schiebst die Bretter noch etwas beiseite, dann passt du durch den Spalt. Kaum stehst du in dem dunklen, steinigen Gang verschließt sich hinter dir die Türe wieder. Ein modrig, feucht süßlicher, manchmal salziger Geruch liegt in der Luft. Ein Gemisch aus Waldboden, Meeresluft und Küche. Der Gang führt bergab und erst in etwa 200 Meter Entfernung siehst du Feuerschein die Dunkelheit vertreiben. Vorsichtig machst du dich auf den Weg Richtung Licht. Der Boden ist steinig und recht stabil, sodass das Gefälle gut zu überwinden ist. Gut und gerne hast du 15 Meter Tiefe erreicht als die Öllampe nun direkt vor deiner Nase baumelt. Der Gang macht hier einen Knick nach rechts (206) und nach links (166) und scheint in beiden Richtungen eben zu werden. Jeweils in etwa 50 Meter Entfernung beleuchtet eine Öllampe den Gang. Von links meinst du ein leises Zischen zu vernehmen. Rechts hört es sich nach knarrenden Ästen an.

244

Der Schlüssel passt und mit leisem knacken öffnest du die Tür. Vor dir siehst du nun eine mit zwei Fackeln erhellte Wand, an der ein aufwändig gearbeiteter Wandteppich hängt. Er zeigt ein Bild aus den Tagen der Drachenkämpfe: ein Ritter wird gerade von den Klauen eines Rotbrutweibchens durchbohrt. Vorsichtig wagst du dich in den Raum hinein, dich nach allen Seiten versichernd, das du allein bist. Leise die Falltür wieder herunterklappend schaust du dich weiter in dem Flur um. (260)

Flink befreist du die beiden Gefangenen. Susanna Von Hirtengut fällt dir sofort in die Arme, als du sie befreist. Sie wisse gar nicht, wie sie das je wieder gut machen kann. Der Mann stellt sich als Conrad Fell vor, ein Bursche aus Travelsloff. Er war zu Fuß auf dem Weg nach Travelsloff gewesen als man ihn überfallen und verschleppt hat. Er verdankt dir sein Leben und er würde sich gerne Revanchieren. Seine Eltern besäßen ein kleines Anwesen auf der Insel . Dort würde er dich gerne für eine Woche zum Urlaub einladen. Er schwärmt von guten Drinks, welche die Diener zubereiten und von langen Sandstränden. Susanna sei natürlich auch eingeladen. Während er spricht, bemerkst du, dass die Wirkung des Mittels langsam nachlässt. Deine Beine werden schwer, deine Arme schlaff, deine Reflexe steingleich (alle deine Werte sind wieder auf deinem eigenen Spielstand, regeneriert). Nichts für ungut aber du musst dich nur kurz setzen und gerne nimmst du sein Angebot an. -Währenddessen gesellt sich Susanna neben Conrad, der sich gerade aus einer kleinen Truhe neben der Türe sein Gewand besorgt und angezogen hat. Nun fischt er wohl nach ihrer Kleidung. Sie selber hat ja nicht viel an Geld oder sonstigen Besitztümer, erzählt sie. Sie sei ja noch recht jung. Doch sie würde auf jeden Fall bei ihrem Vater.... Die Tür neben der Truhe springt auf. Conrad, der am nächsten steht, wird plötzlich von hinten durchbohrt. Blut spritzt über den Boden und über das nackte Mädchen, und während er fassungslos sein Leben aushaucht wird sein Körper nach hinten gerissen. Susanna greift in die Kiste. Ihren Schock hat sie schleunigst überwunden. Sie schwingt sich einen Köcher mit Pfeilen um und ergreift einen Bogen: "Rasch," ruft sie. Du springst auf und fühlst, wie wieder Adrenalin durch deine Adern pumpt. Susanna, weg da. ? Oh Schreck, dein Schwert! Es liegt noch irgendwo. Wie konntest du nur so achtlos sein. Schnell bist du bei der Leiche angekommen und ziehst es aus der blutenden Wunde. Ein weiterer Aufschrei und du siehst Susanna in der Tür verschwinden, ihren Bogen verlierend. Verdammt. Schnell läufst du zu dem Durchgang.
Im Sprint durchquerst du einen merkwürdig, bläulich leuchtenden Tunnel. Du währst beeindruckt, wären die Umstände nicht so tragisch: der Gang ist annähernd vollkommen transparent. Er schimmert, als wenn er aus einem Energiefeld bestehen würde und außerhalb zeigt sich die Umgebung. Eine bunte Unterwasserwelt tut sich auf, mit vielen Pflanzen und Fischen, Steinen und Sand. Der Meeresboden ist zu sehen und die wogende Bewegung der Flora und Faune im Einklang mit dem Herannahen und Abschwellen der Meereswellen. Das Licht, welches sich im Wasser bricht -es scheint schon morgen zu sein- lässt die gespiegelten Wellen über dem Boden tanzen. Zerbrochen wird dieser idyllische Anblick nur von den Blutspuren, den Innereien und ein Arm, den Conrad hier auf dem Weg hinterlassen hat. Der Tunnel endet in einer weiteren Höhle, die du voranstürmend betrittst. Und fast wärst du mitten in das Monster hineingelaufen. Ein Weibsgesicht mit langen, dunklen Haaren und rot leuchtenden Augen grinst dich an. Ihr Oberkörper ähnelt noch dem einer Frau, doch ihre Arme enden in scharfen, spitzen Krallen. Der Unterleib ist der eines Kraken, mit langen dicken Fangarmen und vor Schleim

triefenden Saugnäpfen. Susanna ist mit einem Fangarm umwickelt und schwebt vor dem Wesen in einigen Metern Höhe über dem Boden. "So," krächzt es aus dem Maul hervor. "Du bist es also, der Todbringer. Hast ja deinem Namen schon alle Ehre gemacht. Doch damit ist jetzt Schluss." Das Wesen ist sehr mächtig, soviel kannst du auf Anhieb sagen. Wie nur vorgehen, Susanna ist ja auch noch in Gefahr. Ok, das hat Priorität. Du attackierst zunächst mal den Fangarm, der die junge Halbelfin gefangen hält.
Fangarm der Krake: LP6 AT:6 PA:3 Schaden:W6 RS:1 INI:14 MR:19 MUT:10
Schaffst du es den Tentakel zu durchtrennen (224), oder verarbeitet dich die Krake zuvor zu Fischfutter (257)?

246

Der Schrank beherbergt allerlei Ausgehkleidung, von edlen Kleidern für edle Damen bis zu feinsten Uniformen für den Herren. Nebst Rock und Gehstock findest du auch eine wertvolle Perlenkette (8 Goldstücke wert) und einen Herrenring mit Edelstein (7 Goldstücke wert). Hast du noch Zeit zum Weitersuchen (185) oder hast du bereits drei Mal eine Auswahl getroffen (298)?

247

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

248

Na, was ist denn das? Ein Buch, welches sich aber nicht ganz herausnehmen lässt, zumindest nicht ohne weiteres. Du ziehst etwas heftiger daran und ein Klacken lässt das kleine Regal vor dir etwas aufschwingen. Ein geheimer Raum! Überrascht schiebst du das Regal auf und eine größere Nische wird sichtbar. Noch mehr Bücher und Schriftrollen. Aufgeregt überfliegst du die Themen der hier ausliegenden Exemplare: Magie. Auf einem kleinen Tisch liegt ein Buch aufgeschlagen, auf dessen Cover steht: „Der Weg zur Unsterblichkeit." Du blätterst etwas darin und findest Zeichnungen von Menschen mit verschiedenen Tätowierungen auf ihren Körpern. Die Schrift kannst du nicht lesen, die Zeichen sind dir unbekannt. Aber der Titel und die Bilder sagen ihr übriges. Andere Bücher wiederum beschäftigen sich mit allgemeinem magischem Werkzeug. Eines mit der Erschaffung von Kreuzwesen. Hier ist noch ein Interessantes, das zum vorherigen passt: „Die Unsterblichkeit: Sexualmagie des Kalandrion." Kalandrion. Hm, schonmal gehört? Du blätterst hinein und findest Anleitungen, wie Rezepte, kannst sie aber nicht lesen. Weiters ein lose hinein geschobenes Blatt, eine Karte, die aber noch unvollständig ist. Es zeigt eine Region des Landes. Darunter ist in einfacher Sprache geschrieben" X Ruhestätte des Kalandrion". Ein X ist aber auf der Karte nicht verzeichnet. Vielleicht ist es das, vielleicht sind

sie hinter dem Buch her? Auf der Rückseite steht in krakeliger Handschrift: „Die geheime Bibliothek von Travelsloff beherbergt den Rest der Karte.“ Daneben steht ein Kürzel: „J.P.“ und eine kleine Zeichnung: ein Grüner Ring. Klar, jetzt ergibt es Sinn. Sie wollen das Kalandrion, müssen dazu in die geheime Bibliothek von Travelsloff und der Bürgermeister weigert sich, mitzuspielen. Havelsbach erpresst den Bürgermeister mit der Entführung seiner Tochter und mit den Überfällen auf die Händlerwägen, weil er an den anderen Teil der Karte will. Du legst alles wieder an seinen Platz. Du must dem Havelsbach das Handwerk legen. Und wahrscheinlich damit nicht genug. Wer ist J.P. und was haben die verschiedenfarbigen Ringe damit zu tun? Na gut, zunächst hast du alles gesehen, was es hier zu entdecken gibt. (260).

249

Du öffnests die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum, das die Tropfen ihre Haut berühren gibt es einen leisen, rauchvollen Knall und die Jungfrau ist verschwunden. Ups, war wohl doch die falsche Phiole. Egal, schließlich hast du besseres zu tun. Auf nach (260) und streiche dort die Vitrinen als Option.

250

Der Schlüssel passt und mit leisem knacken öffnest du die Tür. Vor dir siehst du nun eine mit zwei Fackeln erhellte Wand, an der ein aufwändig gearbeiteter Wandteppich hängt. Er zeigt ein Bild aus den Tagen der Drachenkämpfe: ein Ritter wird gerade von den Klauen eines Rotbrutweibchens durchbohrt. Vorsichtig wagst du dich in den Raum hinein, dich nach allen Seiten versichernd, das du allein bist. Leise die Falltür wieder herunterklappend schaust du dich weiter in dem Flur um. (260)

251

Harte Schläge musstest du einstecken und ihr Schwert scheint deine Rüstung zu durchdringen wie glühender Stahl Butter. Wo dein Schwert sie berührt, sprühen violette Funken, doch es hinterlässt auch Wunden. Geschickt ist sie mit ihrer Waffe, doch bisher konntest du ihr gut Paroli bieten, ja mehr noch, du hast sie zu Knie gezwungen. Sie hockt am Boden, sich mit einer Hand abstützend. Ihr Körper ist übersät mit blutigen Schnitten von deiner Waffe und ihre violetten Linien glühen förmlich. „Das war wirklich eine gute Vorstellung, Todbringer.” keucht sie. Ein Aufschrei und sie springt dir plötzlich entgegen. Ihr Schwert erhoben lässt sie es mit hoher Geschwindigkeit niedersausen. Doch die Kräfte verlassen sie. Du weichst ihrem Angriff mit einem Ausfallschritt aus und rammst ihr dein Schwert mitten durch den Bauch. Blut spritzt aus ihrem Rücken und sie sackt vor dir zu Boden. Deine Waffe nun aus ihr herausziehend, stöhnt sie vor Schmerzen. Das Energieschwert explodiert in 1000 Funken und der grelle Lichtblitz lässt dich

kurz die Augen schließen. Du kniest dich zu ihr herunter, wissend, diese Wunde kann sie nicht überleben. Leise röchelnd greift sie sich an die tätowierte Brust: "Du bist es wirklich." Dich sanft anlächelnd verlässt ihre Seele den malträtierten Körper. Du machst das heilige Symbol deines Gottes und schließt ihre Augen. Möge sie Frieden finden. Ihre Leiche bedeckst du mit ihrer Kutte. Du hast nun Zeit für deine Heilung. Dann schaust du mal in die Truhe hinein: tadaaaa. Leer. Toll. Also. Du könntest nun zurück gehen und den anderen Gang unten versuchen (206) oder aber den dunklen Gang hinauf nehmen, aus dem die Frau gekommen ist (211).

252

Der Wachmann ist geschickt mit dem Dolch, doch es fehlt ihm an Waffenreichweite. Mutig und kühn versucht er, deine Attacken abzuwehren. Das muss er auch, denn du versperrst ihm selbstsicher seinen Fluchtweg. Er versucht gerade eine Attacke als du dein Schwert empor hebst und seine linke Flanke voll erwischt. Ein weitere Stoß durch seine Rippen und stöhnend und blutend bricht er zusammen. Das Mädchen vernimmst du schluchzend hinter dir. Sie kauert in der Ecke der Küche. Vorsichtig gehst du zu ihr und kniest dich neben sie. Dann drehst du sie zu dir und starrst in ein verängstigtes, tränennasses Gesicht mit blau grünen Augen. Ein sehr hübsches Mädchen. Schluchzend erzählt sie ihr Name ist Lina und sie wird seit einigen Monaten hier festgehalten. Sie beruhigend nimmst du sie in den Arm und trocknest ihre Tränen. Ob sie dir wohl etwas mehr erzählen mag? Im Haus gehen merkwürdige Dinge vor sich, von denen sie aber nichts genaues weiß. Man erzählt ihr auch nichts. Nach draußen darf sie nur in Begleitung und man sperrt sie über Nacht in einem Gesindehaus ein, in dem auch die Wachen schlafen. Es gibt hier eine Dienst-Cheffin und noch eine weitere Bedienstete, Greta oder so ähnlich, die aber beide freiwillig hier sind. Und beide müssten schon im Gesindehaus sein. Lina selbst macht als einzigste am Abend die Hausarbeit fertig. Die Anzahl der Wachen schätzt sie auf 10, diese dürfen aber das Haus eigentlich nicht betreten. Erst jetzt fällt dir auch auf, dass der Wachmann gar nicht nach Verstärkung gerufen hat. Die Herschafften? Sie sind außer Haus, schon seit dem Mittagessen, und werden auch heute nicht mehr erwartet. Die beiden Kinder sind schon seit mehreren Tagen verreist. Sie bittet dich, sie zu befreien. Natürlich hilfst du ihr (201). Für sowas hast du jetzt keine Zeit (79). Hm, und woher weißt du überhaupt, dass sie die Wahrheit erzählt? Vielleicht ist sie auch eine Hexe und erzählt dir erfundenes Zeug (155).

253

Du horchst an der Tür. Stille. Vorsichtig öffnest du sie und du erkennst den Kerker wieder, in dem du zuvor erwacht bist. In dem spärlichen Licht, welches die kleine Öllampe spendet, erkennst du, dass nur noch eine Person an die Wand gekettet ist. Zuvor, du erinnerst dich, waren es drei und du selbst. Die Tür leise schließend begibst du dich hinein. Ein leises Stöhnen ist zu hören. Kann man die Tür von innen verschließen? Mist, leider nicht. Ok. Du musst nun schnell sein,

bevor jemand hereinkommt. Die Öllampe greifend gehst du zu dem Gefangenen. Als nun das Licht auf die Person fällt erkennst du eine Frau. Ihre schulterlangen, dunklen Haare hängen in feuchten Strähnen herab. Sie mag etwa 30 Jahre alt sein. Ihr Kleid ist an vielen Stellen zerrissen und einige Schürfwunden zieren Gesicht und Arme. Als du näher kommst hebt sie langsam und erschöpft den Kopf und du blickst in ein dreckiges, jedoch hübsches Gesicht. "Töte mich lieber gleich, ich werde euch nicht mehr helfen." wispert sie, ihre Stimme schwindend vor Erschöpfung. Oh, sie missversteht. Du bist hier um sie zu retten. Und derweil du versuchst ihre Ketten von der Wand zu lösen, ein leichtes mit deiner jetzigen Kraft (Kraftakt, pro Versuch -1LP bis du es zweimal geschafft hast), erzählst du ihr wer du bist und, in aller Kürze, wie du hier her gekommen bist. Bei dem Namen Madris Hohentann weiten sich ihre Augen vor Überraschung. Ihr kennt ihn? "Ich bin Isabella Hohentann. Madris ist mein Bruder." Erfreut umarmst du sie. Endlich. Sobald ihr hier raus seid, hast du eine Schriftrolle für sie. Doch jetzt muss sie sich noch etwas zusammenreißen. Sobald du ihre Ketten gelöst hast begleitest du sie zur oberen Gabelung. Den restlichen Weg bis zur Vorratskammer müsse sie allein überwinden. Dort müsse sie unbedingt auf dich warten. Kein Problem, versichert sie dir und schon verschwindet sie in der Dunkelheit. Gut. Du musst dich nun der Rettung der Welt widmen. Und so wie du dich fühlst ist das auch überhaupt kein Problem, nur eine Kleinigkeit, wie mal eben den Müll rausbringen. Wieder stehst du an den beiden Holztüren. Rechts der Kerker, links der Eisoger. Vorwärts also, dort wartet nun dein Schicksal (291)!

254

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und…tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst denn soeben fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat" (3) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35).

255

Na na na! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 10 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (221), oder möchtest du weitersuchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

256

Du erinnerst dich. Das Buch von Isabella sprach von dieser Mixtur. Es ist ein Wiederbelebungspulver. Und wenn ein lebendes Wesen es einatmet, stirbt es auf der Stelle. Du vergewisserst dich, dass das Leder auch gut zugeschnürt ist und steckst den Beutel vorsichtig ein (notiere dir "Grüner Beutel"). Könnte vielleicht noch nützlich werden. Möchtest du noch zum Beet (296), oder warst du dort bereits, dann geh nach (206) und damit in den Gang, die andere Abzweigung erkunden.

257

Du greifst deine Waffe fester und sprintest los. Das Monster erkennt dein Vorhaben und schwingt zwei weitere Fangarme nach dir. Dem einen kannst du noch elegant ausweichen. Leichtfüßig springst du darüber hinweg. Doch als ob es das geahnt hätte, kommt der zweite Schwinger direkt darüber und fegt dich beiseite. Er trifft dich mit voller Breitseite am Oberkörper und schleudert dich gegen die Wand des Raumes. Knochen brechen, das Schwert fällt, Luft wird aus deiner Lunge getrieben und dir schwindet die klare Sicht. Und als du röchelnd auf dem Boden aufkommst, dich besinnend und versuchend, dein Schwert wieder zu greifen, hörst du Susanna in den Fängen des Monsters aufschreien. "Du schuldest uns noch eine Harpyie." krächzt das Monster. Ein Tentakel wickelt sich um den Hals der Frau. Ein Stich brennt in deinem Unterleib und du schmeckst Blut in deinem Mund. Dein Blick verschwimmt etwas. Dann siehst du Arme und Beine von Susanna durch Fangarme fixiert. Und während das Biest die Schenkel des Mädchens öffnet und die Scham entblößt, hörst du hinter dem Dröhnen deines Blutes noch ein verbittertes Kreischen. Ein schriller Ton, der sich in deinem Kopf festsetzt. Der Druck auf deinem Brustkorb wird größer, dein Atem wird regelrecht aus deiner Lunge herausgepresst. Ein Fangarm hat dich gepackt und drückt dich zu Boden. Vergeblich versuchst du doch noch deine Waffe zu greifen. Es fehlen nur ein paar Zentimeter, der Fangarm jedoch hindert dich erfolgreich. Wieder hörst du Susannas lauten Schrei. Und während ein weiterer Fangarm auf dich niedersaust und du fühlst den heftigen Schlag deine Rippen zertrümmern, fällt dein Blick auf die arme Halbelfin, deren Schicksal wahrscheinlich noch schlimmer ist, als der Tod. (FIN).

258

Deine Waffe fest in der Hand stürmst du zunächst auf die Hexe und den anderen Mann los. Erst wenige Schritte zuvor bemerken sie überhaupt, dass du kommst, und das ist zu spät. Ihr erschrecktes Gesicht ist das letzte, was du siehst als deine Waffe sie regelrecht zerfetzt. Mit zwei kräftigen Hieben, die fast den kompletten Rumpf durchtrennen, schickst du erst sie, dann ihn blutend zu Boden. (-2LP für dich, diese enorme Kraft fordert seinen Preis). Ein Aufschrei hallt durch die Höhle, und während sich langsam die Innereien der Zauberer auf den Boden ergießen

erheben sich die beiden Harpyien mit furchtbarem Geschrei in die Lüfte. Im Doppelpack stoßen sie auf dich nieder, doch deine Reflexe sind einfach zu schnell für die beiden. Den ersten Angriff parierst du mit der Waffe, sodass die Harpyie gezwungen ist, auszuweichen. Die Attacke der zweiten Bestie konterst du mit einem Faustschlag mitten auf die Brust. Das Krächzen und anschließende Geflatter verraten dir, dass du einen Volltreffer gelandet hast. Sie macht noch unbeholfene Versuche wegzufliegen, dann strudelt sie und landet krachend auf dem kalten Steinboden, ihren letzten Atemzug aushauchend. Geschockt versucht die letzte Harpyie nun zu fliehen und erhebt sich in die Lüfte. Ihre Augen glühen vor Zorn und Rachsucht, doch sie weiß wohl, dass sie gegen dich keine Chance hat. Ihr Ziel, der Deckendurchbruch. Du siehst die Flugbahn voraus, wirfst dein Schwert und trifft sie mitten ins Herz. Durchbohrt, röchelnd und blutend stürzt sie ab und klatscht reglos auf den Stein. (-3LP für dich, anstrengend so ein Kampf). Das wars. Du hast hier allen den Gar aus gemacht. (245)

259

Nach etlichen Schritten findest du das Ende des Waldes und den Reiseweg, der direkt in die Stadt führt. Endlich wieder fester Kieselboden unter den Füßen. Und…tatsächlich… der Regen wird weniger und die ersten Sonnenstrahlen durchbrechen die graue Wolkendecke.
Der Weg macht einige Kurven am Waldrand entlang und du kannst in der Ferne die ersten Reisenden erkennen. Auf einem Karren sitzend, der von einer Kuh gezogen wird, kommen sie dir entgegen.
Du schaust kurz an dir herunter und bemerkst, dass du fürchterlich aussiehst und dich auch so fühlst denn soeben fangen deine Wunden ordentlich an zu brennen. Deine Beine geben langsam nach und du setzt dich erstmal an den Wegesrand. Nun hast du Zeit deine Wunden zu pflegen oder dich zu heilen. Ein Schluck Wasser und ein Stück Brot bringen langsam wieder Leben in deine Gebeine. Schaust du immer noch aus wie ein „Waldschrat“ (3) oder hast du dieses Wort nicht notiert (35).

260

Der Flur ist etwa so groß wie im Untergeschoss, Fackeln erhellen den gesamten Raum, eine Doppeltür geht nach Westen (63),
eine einfache Tür nach Osten (280).
Eine große Doppeltür, wahrscheinlich die Eingangstür, befindet sich im Süden (156).
Zwei große Vitrinen stehen links und rechts neben der Eingangstüre (300).
Die mittig liegende Treppe geht weiter ins Obergeschoss (190),
die Falltür ins Untergeschoss (182).
Du kannst jeweils nur einmal in einen Raum hinein. Streiche daher die Raumauswahl durch, sobald du ihn einmal betreten hast. Die Treppe und die Falltür kannst du beliebig oft nutzen.

261

Na na na! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 10 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (221), oder möchtest du weitersuchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

262

Schon stehst du inmitten der Bibliothek. Eine beachtliche Sammlung, die hier eingehäuft wurde. Es ist sonst niemand im Raum und du beschließt, einmal die Titel kurz zu überfliegen. Anfangs findest du nur allgemeine Literatur von Schriftstellern, Poeten, Gelehrten über viele Themen. Dann fällt dir ein großer Bereich auf, der sich nur mit der Anatomie des Menschen beschäftigt. Hier ziehst du mal eine Schriftrolle heraus. Der Verfasser selbst scheint ein Adliger zu sein, zu erkennen an dem Wappen neben seiner Unterschrift. Die Rolle zeigt zwei Menschen, einen männlichen und einen weiblichen. Beide Skizzen sind beschriftet und erklären vorhandene anatomische Unterschiede und Merkmale. Eine weitere Schriftrolle befasst sich nur mit den inneren Organen des Menschen, wieder eine mit den Geschlechtsmerkmalen sowohl von Mann als auch Frau. Du legst sie wieder zurück. Interessant aber gerade nicht brauchbar, und du schaust dich weiter um. Ah, Falle entdeckt (171) oder nicht (205).

263

Hart aber fair verläuft der Kampf. Deine Schwerthiebe dringen tief in das Fleisch des Monsters ein und Susannas Pfeile sitzen perfekt. Der letzte Pfeil trifft die Krake mitten ins Auge und durch den Kopf. Ein schrilles, Mark und Bein durchdringendes Kreischen sticht in dein Ohr, als das Vieh Tod zu Boden sinkt. Blaues Blut trieft aus den tiefen Wunden des Monsters. Eine gewisse Erleichterung stellt sich bei dir ein und du atmest tief durch. Zu Susanna blickend, die deinen Blick ebenso erleichtert erwidert, steckst du dein Schwert weg. Sie führt ihren gezogenen Pfeil in ihren Köcher und lächelt dir zunächst zu. Doch plötzlich weiten sich ihre Augen. Ihr Mundwinkel verzieht sich und Furcht steht in ihren Gesichtszügen geschrieben. Schnell blickst du dich um und siehst, wie sich eine große Fratze aus der Leiche der Krake erhebt: Ein Gesicht mit etlichen Eiterbeulen und Warzen übersät. Die Zunge gespalten und heraustretend. Die Zähne sind eher Hauer, denen von einem Eber ähnlich. Und aus ihrem Maul tropft bläulicher Schleim. Die Haare wachsen zu langen, züngelnden Schlangen heran, die immer größer und dicker werden. Die Tür zum Raum kracht zu, die Luft wird kälter, sodass euer Atem sichtbar wird. Die Wände überziehen sich mit einem violett-schwarzen Nebel: "Jetzzzzz haaaaben wirr euiiiiichh, hahahahahaha." züngeln die Schlangen im Chor und stoßen vor:

6x Schlangen je: LP:11 AT:8 PA:14 Schaden:W6 (+Gift: -0,5LP (nicht additiv) pro Kampfrunde für +1 Kampfrunde (additiv), -1Attacke und -1Parade für den ganzen Kampf (additiv)) RS:0 INI:14 MR:19 MUT:10. Die Schlangen greifen dich und Susanna abwechselnd an.
Susanna: LP:20 AT:14 PA:8 Schaden:W6+6 RS:0 INI:16 MR:19 MUT:10.
Sobald Susanna 6 oder weniger LP hat, zieht sie sich aus dem Kampf zurück.
Könnt ihr euch immer noch behaupten (279)? Solltet ihr unterliegen, so geht den Weg der Gerechten nach (294).

264

Du öffnest die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum, das die Tropfen ihre Haut berühren gibt es einen leisen, rauchvollen Knall und die Jungfrau ist verschwunden. Ups, war wohl doch die falsche Phiole. Egal, schließlich hast du besseres zu tun. Auf nach (260) und streiche dort die Vitrinen als Option.

265

Schon stehst du inmitten der Bibliothek. Eine beachtliche Sammlung, die hier eingehäuft wurde. Es ist sonst niemand im Raum und du beschließt, einmal die Titel kurz zu überfliegen. Anfangs findest du nur allgemeine Literatur von Schriftstellern, Poeten, Gelehrten über viele Themen. Dann fällt dir ein großer Bereich auf, der sich nur mit der Anatomie des Menschen beschäftigt. Hier ziehst du mal eine Schriftrolle heraus. Der Verfasser selbst scheint ein Adliger zu sein, zu erkennen an dem Wappen neben seiner Unterschrift. Die Rolle zeigt zwei Menschen, einen männlichen und einen weiblichen. Beide Skizzen sind beschriftet und erklären vorhandene anatomische Unterschiede und Merkmale. Eine weitere Schriftrolle befasst sich nur mit den inneren Organen des Menschen, wieder eine mit den Geschlechtsmerkmalen sowohl von Mann als auch Frau. Du legst sie wieder zurück. Interessant aber gerade nicht brauchbar, und du schaust dich weiter um. Ah, Falle entdeckt (171) oder nicht (205).

266

Du öffnest die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum haben die Tropfen ihre Haut berührt gibt es einen leisen Knall und die Jungfrau ist so groß wie du selber. Sie sitzt ruhig auf dem Stuhl und lächelt dich verspielt und mit klimpernden Wimpern an, ihre Arme vor der üppigen Brust verschränkend. Du bittest sie um eine Schuppe, wie es auf der Schriftrolle heißt und ohne zu murren reicht sie dir eine. Sie ergreift im Austausch die Phiole und nimmt einen kleinen Schluck daraus. Wieder ein Knall und sie ist so klein wie zuvor. Vorsichtig setzt du sie in ihr Aquarium und machst dich auf zu der geheimnisvollen Kisten im Obergeschoss. Die Maid scheint bereits fertig zu sein. Dein Weg nach oben und in das Schlafgemach der Herrschaften des

Hauses ist frei. Vor der Kiste hockend setzt du die Schuppe in die dafür vorgesehene Vertiefung. Ein Klack, gefolgt von dem Aufspringen des Deckels und dem sich heraushebendem, nun über der Kiste schwebendem Lederbeutel. Du öffnest den Beutel vorsichtig: Flugpulver! genug für eine Anwendung. (Lies im Anhang die Regeln zur Verwendung). Du kannst dich nun dem Mechanismus mit den Medaillons zuwenden (189), du könntest dich aber auch nochmal in den Geschossen umsehen. Als da wären das UG (182), das EG (260, die Vitrinen sind natürlich nun als Option gestrichen) und das OG (190).

267

Den Überraschungsmoment nutzend springst du hinter der Truhe hervor. Mit einem Satz hast du die Distanz zu ihr überwunden und stehst sogar schon hinter ihr, ihren Hals mit deinem rechten Arm umklammernd, fest zudrückend. Sie sollte nun gleich ohnmächtig sein, doch plötzlich durchfährt eine Art Stromschlag deinen Körper und du wirst nach hinten gegen die Wand geschleudert (W6 Schaden). Der Aufprall war so hart, das du fast nicht mehr zu dir kommst. Dennoch aufrecht sitzen versuchst du wenigstens dein Bewusstsein nicht zu verlieren. Blinzelnd siehst du die Linien auf ihrem Körper grell violett leuchten. „Todbringer. Da habe ich mehr erwartet, als das." Sie beugt sich zu dir herunter und streicht dir über das Gesicht: „So. Wir werden unser Schicksal nun herausfordern." (239)

268

Vorsichtig schleichst du zu der Tür und horchst ob du ein Geräusch hörst. Nichts. Behutsam öffnest du sie langsam. Ein Geruch von Pergament weht dir entgegen. Regale, voll mit Schriftrollen und Büchern sind zu erkennen. Das wird die Bibliothek sein. Weiter (265) oder doch eher uninteressant (260)?

269

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Zieh dir gleich mal 10 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182).

270

Du steckst den Schlüssel in das Schloss. Hm. Passt nicht. Warum nicht?!!! Weil du schummelst. Zieh dir gleich mal 20 Abenteuerpunkte ab und dann zurück nach (182), den Schlüssel finden.

271

Ein paar Dutzend Schritte hast du dich mühsam weiter durch den Wald gequält während der Nebel immer weiter ansteigt. Fast kannst du nicht mehr sehen, wohin du trittst. Das ist wirklich

schlecht. Du könntest Erdlöcher, Abhänge oder sonstige Gefahren einfach übersehen. Vor allem hast du das Gefühl, der Nebel ist nicht natürlichen Ursprungs.
Die Kälte zehrt an deinem Körper (mit W6-3 (min.1) Schaden). Allem zum Trotze gehst du weiter nach (69) wenn du noch kannst, oder wäre es besser, doch umzukehren? Den richtigen Weg findest du sicher noch bei (67).

272

Endlich das Ufer erreicht, du schnappst dir deine Waffe, siehst an deinem rechten Bein herunter und entdeckst eine Art Schlingpflanze, die sich um deinen Knöchel gewunden hat.
Mit einem Hieb ist sie auch schon durchtrennt. Erleichtert setzt du dich etwas weg vom Wasser und schnaufst durch. Doch mit einem Male schießen etliche dieser Pflanzenstränge aus dem Teich und fallen wie eine Krake über dich her. Erschrocken versuchst du zurückzuweichen, hältst deine Waffe fest im Griff. Die Pflanzen packen dich und versuchen dich wieder in den Teich zu ziehen. Würfle nun W6-1 Mal mit einem W20, welche Körperteile umschlungen sind: 1-4 linkes Bein, 5-8 rechtes Bein, 9-10 Unterleib, 11-14 linker Arm, 15-18 rechter Arm, 19 Brust, 20 Hals. Die betroffenen Teile (notiere dir diese) sind von dir nicht mehr unter Kontrolle. Du brauchst eine Kraftprobe (darfst eine pro Runde würfeln), um eine Schlingpflanze von einem Körperteil zu entfernen. Hast du dies geschafft, bist du diese eine Pflanze los. Du befindest dich außerdem zu Beginn des Kampfes 2,5m außerhalb des Wassers und zu Beginn jeder Runde, in der dich noch mindestens 1 Schlingpflanze festhält, wirst du 0,5m Richtung Teich gezogen. Notiere dir den Abstand jede Runde neu. Wurde dein Hals gepackt, musst du zusätzlich wohl oder übel Luft anhalten, bis du dich befreit hast. Jede Umschlingung fügt deinem Körper Quetschungen zu und richtet pro Runde 0,5LP Schaden an, aber damit nicht genug. Weitere W6 Schlingpflanzen peitschen auf dich ein: LP:2 AT:8 PA:8 Schaden:1LP RS:- INI:10 MR:10 MUT:19
Jeder Angriff der Pflanzen mit kritische Erfolg umschlingt erneut ein Körperteil von dir.
Wirst du ins Wasser gezogen, werden deine Attacken und Paraden um 5 Punkte schwerer und Achtung, du trägst keinerlei Rüstung. Hoffentlich bist du kein Pflanzenliebhaber.
Solltest du das Seegras kleingehakt haben gehts weiter bei (90). Sollte das Grünzeug stärker sein als du dann gehe den Weg der Gerechten nach (236).

273

Ein Baum, etwa 10 Schritt weit von dir entfernt, sondert in Augenhöhe auf sonderbare Art einen dichten Nebel ab. Rhythmisch, wie dein Atem selber scheint der Baum auch einen Hauch zu haben. Ungläubig starrst du eine kurze Weile auf die Stelle, dann scheint sich die Rinde plötzlich zu verformen. Erst wölbt sie sich nach außen, dann wieder nach innen,. Was in aller Götter Namen geht denn hier vor sich. Du machst einen kleinen Schritt auf den Baum zu. Dann erkennst du, wie sich aus der Rinde ein Gesicht formt. Aus dem Gesicht wird ein Kopf. Es schält

sich langsam ein weiblich aussehender Körper aus dem Baum heraus, als wenn beide miteinander verschmolzen waren. Der Atem kommt nun sichtlich von diesem Wesen. Wie versteinert stehst du da und traust deinen Augen nicht. Es bilden sich Arme und Beine aus der Baumrinde heraus, dann entsteht ein Torso und mit einem Schritt steht es / sie nun vor dem Baum. Ihr Körper schimmert grünlich wie das Innere eines frischen jungen Gewächses. Sie setzt sich gemütlich und gemächlich auf einen großen Baumstumpf und scheint abwesend in die Bäume zu starren. Wie angewurzelt stehst du da. Erstaunt und mit offenem Munde verfolgst du diese Szenerie lange Momente lang. Aufregung, ein wenig Furcht und Angst machen sich in deinem Magen breit. Vielleicht hat sie dich ja auch noch gar nicht bemerkt. Sie reckt sich, wie nach einem langen Schlaf und streicht sich über ihren Körper. Ihre Brüste ein wenig zur Entspannung knetend entfährt eine tiefe, weibliche Stimme ihrem Mund, mehr in Abwesenheit und zu sich selbst als an dich gerichtet: „Es ist schön wieder zu leben. Diese ewige Starre…“ Du hättest schwören können, dass sie kurz lächelte. Mit einem Ruck blickt sie dir plötzlich genau in die Augen und du erstarrst vor Schreck. Ihre Miene verdunkelt sich: „Und du hast keine Befugnis hier zu wandeln, Todbringer.“ Das letzte Wort speit sie dir förmlich mit Verachtung entgegen. Du kannst noch erkennen, dass plötzlich ihre Haut zu Rinde wird und ihre Finger zu langen dünnen Ästen. Mit einem Sprung schließt sie schnell zu dir auf und schleudert dir die Finger wie zwei Peitschen entgegen. Reflexartig greifst du zu deiner Waffe.
LP:16 AT:7 PA:8 RS:3 Ini:10 MR:15 Mut:10 2Attacken pro Runde mit den Peitschen: Schaden (W6-1), bei kritischem Erfolg wird ein Körperteil von dir umwickelt und pro Runde gequetscht (ohne Trefferwurf in folgenden Runden solange die Umwickelung hält bekommst du W6-3 Schaden, min.1LP), Befreiung von der Umwicklung mit gelungener Körperkraftprobe (eine pro Runde).
Hast du die dunkle Dryade zu „Kleinholz“ (notiere dir schnell dieses Wort auf einen Zettel) verarbeitet, dann schnell nach (14), bevor noch so eine Kreatur hier auftaucht. Unterwegs bleibt dir dann Zeit für deine Heilung. Und was meinte sie mit „Todbringer“. Wurdest du aber stattdessen unter die Erde gebracht dann bleibt dir nur noch der Weg nach (130).

274

Behutsam öffnest du die Tür. Achtung!!!... Entdeckst du die Falle rechtzeitig (107) oder nicht (113)?

275

Harte Schläge teilst du aus, doch der Wachmann hat eine Schnelligkeit mit dem Messer entwickelt, bei der dir plötzlich schlecht wird. Ein Hieb nach dem nächsten verpasst er dir, und du unterdrückst die Schmerzensschreie, die den tiefen Wunden an deinem Körper einhergehen. Wieder weicht er flink deiner Attacke aus. Ein dumpfer Schlag trifft deinen Hinterkopf und das

Geräusch von einem Topf klingelt in deinem Ohr. Benommen siehst du noch, wie der Wachmann das Küchenutensil wieder beiseite stellt, dann spürst du den tiefen Stich der Klinge irgendwo in deinen Eingeweiden. Kraftlos lässt du deine Waffe fallen. Gegen die Ohnmacht ankämpfend stehst du einfach da. Der metallische Geschmack von Blut breitet sich in deinem Mund aus. Du siehst, wie der Wachmann die Küchentür von innen verschließt. Das heulende Mädchen wird von ihm aus der Ecke gezerrt: "Komm schon, du Göre." Deine Beine werden weich und du musst dich nun auf ein Knie herunter lassen. Etwas Halt findest du am Küchentisch. Und während du dein Blut auf den Boden spuckst und versuchst, dich doch noch hochzustemmen, reißt der Wachmann dem Mädchen die Bluse auf. Tränen rinnen über ihre Wangen, doch das Schluchzen hörst du nicht mehr. Deine Ohren fangen an zu pochen und ein Druck setzt sich auf deine Brust, sodass das Atmen nun sehr schwer fällt. Du hustest und mehr Blut spritzt über den Boden. Im tränennassen Gesicht des Mädchens siehst du nun eine frische Schnittwunde. Sie streift ihre Bluse ab. Ihr junger, fester Busen wird zum Spielfeld seiner Hände, während du dich mit aller verbleibender Kraft an dem Möbelstück neben dir festklammerst, um nicht umzufallen. Du willst ihr zur Hilfe kommen, versuchst deine Beine zu bewegen, doch schließlich gibt dein Arm nach. Unsanft kippst du gegen den Tisch, der dich noch ein wenig abstützt. Erneut hustest du Blut, deine Sicht verschwimmt. Schluchzend hält sie ihre Hände vors Gesicht, während er ihr den Rock herunterzieht und ihre Weiblichkeit entblösst. Und als er ihr zwischen die Beine greift kippt deine Leiche endgültig zu Boden. (FIN).

276

Die kleine Höhle hattest du ja gestern schon erkundet. Da sie gerade mal etwa 10 Quadratmeter groß ist, war nicht viel zu suchen, und auch nicht viel zu finden. Du kramst ein wenig in deinem Gepäck und ziehst die kleine Schriftrolle heraus, die Midras dir in einem wasserfesten Behälter mitgab. Was da wohl drin stehen mag. Es ist sicher nichts wichtiges. Was haben ein Magier und seine Schwester, die sich vielleicht 3 Mal im Jahr sehen und sonst nichts miteinander zu tun haben, schon großartiges zu erzählen. Trotzdem, irgendwie neugierig bist du schon. Du betrachtest den Behälter etwas genauer. Schönes Handwerksprodukt. In der nächsten Stadt legst du dir auch so etwas zu. Hält alles hineingegebene Gut einfach schön trocken. Hm? Was war das? War das gerade ein Affe, den du im Augenwinkel hast an der Höhle vorbei hüpfen sehen? Das kann doch nicht sein, oder? Du reckst dich etwas hinaus, erblickst aber nur Unterholz. Muss wohl doch eine Täuschung gewesen sein. Vielleicht liegt's an dem alten Käse. In deinem Hinterkopf nagt aber immer noch die Neugier der Schriftrolle. Was ist nun? Ein Blick auf das Geschriebene und die vermutlich (118) Wörter wird schon niemandem weh tun. Oder wischt du nun endlich deine Neugier beiseite, dann lies wenigstens bei Abschnitt (11) weiter.

277

Du öffnest die Tür weiter und betrittst den etwa 30qm großen, spärlich beleuchteten Raum. Die Wände sind außerdem gespickt mit viele Ketten und metallenen Schellen. Du siehst eine Gestalt, die in solchen Schellen an die Wand gefesselt wurde. Dies scheint der Kerkerraum zu sein. Du schließt vorsichtig die Tür wieder und gehst näher heran. Jetzt erkennst du, dass die Gestalt eine junge Frau ist, ein Mädchen vielleicht noch. Sie ist bewusstlos. Bei näherer Betrachtung erkennst du sie wieder. Sie war mit dir in der Herberge. Das junge Mädchen mit dem älteren Mann. Ihre Kleidung ist zerrissen und blutig an vielen Stellen. Ihre Hose ist an den Knien abgerissen, ihre Füße barfuß und voll von trockenem Matsch. Ihr Gesicht ist dreckig. Frisches Blut läuft an ihren Beinen herunter und tropft auf den lehmige Boden. Sie lebt noch. Noch. Du überprüfst die Fesseln, doch vergeblich. Du schaffst es nicht, sie zu befreien. Selbst mit Waffengewalt würdest du hier nicht weiterkommen, die Ketten sind zu stark. Nur ein Schlüssel hilft dir hier. Aber woher nehmen? Wenn sie schon sterben wird, dann könntest du wenigstens ihre Kleidung verwenden um deine eigenen Wunden zu verbinden (40), hast du das Wort „Kette“ schon notiert darfst du zu (47) ansonsten gibt es hier nichts mehr für dich. Zurück nach (32).

278

Weg, nichts wie weg, nur weg. Du öffnest die Tür und gehst die Treppe dahinter hinauf. Eine kleine Falltür führt am Ende der Stufen nach oben. Du stemmst sie hoch und nasse Blätter und Äste kommen dir entgegen, genauso wie der frische Geruch von nasser Wildnis. Endlich. Du hast es geschafft. Du bist raus. Du blickst dich um und befindest dich in einer kleinen Höhle, dessen Eingang hinter einem großen Stein etwas tiefer im Wald liegt. Es ist Nacht. Zum Glück. Alles sicher soweit. Das Wetter ist zwar feucht, aber wenigstens regnet es nicht und ein angenehmes, warmes Lüftchen umweht deine geplagten Glieder. Die Höhle selbst ist etwa 4x4 m groß, Blätter und Äste wurden herein geweht und liegen auf einem Haufen im hinteren Teil. Ok, du schließt die Falltür, verkeilst sie mit Holz und rollst noch einen großen Stein darauf. Schwer, da wieder rauszukommen. Jetzt hast du Zeit um dich zu verarzten, und machst dich anschließend auf den Weg, um sicheren Abstand zu gewinnen. Du bist etwa 2 Stunden unterwegs bis ein geeignetes Nachtlager zu finden ist. Du richtest es etwas her, tarnst es so gut es geht. Dann endlich erfasst auch dich die bleierne Müdigkeit einer langen, strapazierenden Reise. Du brauchst dringend Ruhe und kaum hast du dich in die waagerecht begeben schlummerst du tief und fest ein.(97)

279

Lächerlich, diese Biester. Ja, es sind viele, und ja, sie haben dir anfänglich, mit dem ganzen Nebel und dem Hokus Pokus, ein wenig Angst gemacht, doch nun habt ihr die Oberhand. Kaum hast du eine Schlange von ihrem Kopf befreit, stößt eine andere nach. Doch dieser weichst du locker

aus, parierst den heranschnellenden Kopf mit deinem Schwert gen Boden. Mit einem feuchten Klatsch schlägt die schleimige Ausgeburt auf den Stein. Deine rechte Stiefelsohle presst den Kopf der züngelnden Missgeburt an Ort und Stelle. Die Chance für einen Rückzug bleibt ihr nicht und dein Schwerthieb zerteilt den Körper, während ein Pfeil von Susanna den Schlangenkopf auf dem Boden unter deiner Sohle festnagelt. Ihr zwei seid ein gutes Team. Als Susanna die letzte Schlange erwischt, die dich gerade beißen wollte, keimt für einen kurzen Moment der Gedanke in dir auf, sie möge doch weiterhin bis in alle Ewigkeit an deiner Seite kämpfen, leben und im hohen Alter sterben… Du sprintest los und, mit einem Sprung, rammst du der Hexenvisage dein Schwert in ein Auge. Grünes und blaues Blut spritzt hervor und ein Dröhnen durchflutet den Raum. Dann sackt das Gesicht in sich zusammen, der Nebel schwindet und weicht dem durch das Wasser dringende Sonnenlicht. Der Raum wird durchflutet mit einem herrlich schimmernden Blau. Lächelnd schaust du zu der Halbelfin, die ähnliche Freude empfindet und dir anerkennend zunickt. Vielleicht wird das was mit euch zwei. Das Röcheln des armen Jungen erweckt eure Aufmerksamkeit. Schnell bist du bei Conrad doch für ihn ist es sichtlich zu spät. Wie er noch immer am Leben sein kann mit diesen Wunden ist dir ein Rätsel. „Bitte,…“ dann Spuckt er Blut. …“bringt … Vater … diesen Ring.” Er zeigt einen Ring an seiner rechten Hand. ”Es ist… Familienring, er… muss….” Conrad hustet und spuckt erneut: ”Er muss zurück…” dann brechen die Wunden sein Bewusstsein und reglos bleibt sein Körper auf dem kalten Boden liegen. Ein Knacken lässt deine Wachheit abermals aufflammen. Die transparenten Wände scheinen zu bröckeln und zeigen an manchen Stellen schon leichte Risse. ”Schnell raus hier,” ruft das junge Mädchen. ”Gleich wird hier alles überflutet.” Reflexartig ergreifst du den genannten Ring des Jungen und schon sprintet ihr so schnell ihr könnt durch die Gänge, vorbei an den Toten Zauberern…. Moment, wo ist die Leiche von Ginni…? Vorbei an dem Kerker und durch die dunklen Gänge. Kaum habt ihr die Gabelung erreicht, hört ihr hinter euch das Donnern des herannahenden Wassers. Und es scheint tatsächlich ein Stück weit mit dem Gang anzusteigen. Doch ihr erreicht vorher die rettende Vorratskammer. Mit einem Satz ist die Tür geöffnet und ihr beiden steht in dem Raum voller Obst, Gemüse, Brot und Fleisch. Isabella hat brav, wie du ihr geheißen, auf euch wartet. Freudig umarmt ihr euch. Es gilt aber noch, hier raus zu kommen, doch das ist eigentlich kein Problem für dich. Du kennst ja den Geheimgang. Und so stillt ihr kurz euren Hunger (+5LP/AP) öffnet die Tür der Kammer in Richtung Flur und… Hast du eigentlich das Wort ”Wächter” notiert (226) oder nicht (287)?

280

Vorsichtig schleichst du zu der Tür und horchst ob du ein Geräusch hörst. Nichts. Behutsam öffnest du sie langsam. Ein Geruch von Pergament weht dir entgegen. Regale, voll mit Schriftrollen und Büchern sind zu erkennen. Das wird die Bibliothek sein. Weiter (265) oder doch eher uninteressant (260)?

281

Ein Kampf entbrennt und es geht zunächst hin und her. Flink und geschickt ist sie mit dem Schwert und wo du ihrem Hieb nicht ausweichen kannst, schneidet ihr Energieschwert durch deine Rüstung hindurch, als wäre sie gar nicht vorhanden. Doch auch deine Waffe verwundet sie, und nicht zu knapp. Du weichst mit einem Ausfallschritt ihrem Hieb aus, und ihr Schwert trifft den kalten Steinboden. Sogleich schwingst du deine Klinge hoch und triffst sie in die linke Flanke. Dort, wo dein Stahl ihre Haut berührt sprühen violette Funken und die Linien auf ihrem Körper glühen grell au. Dennoch, dein Hieb einen blutigen Schnitt. Sie ignoriert den Schmerz und greift weiter an. Ein letzter, gezielter Hieb von dir schickt sie stöhnend zu Boden. Ihr Schwert zerbirst in 1000 Funken. Reglos liegt sie dort, schwer atmend, während Susanna und Isabella es geschafft haben, die andere Angreiferin zu überwältigen. Der Kampf ist vorüber und ihr müsst schnell hier raus. (226)

282

Schleichend erreichst du den Steinhaufen und er kommt dir zunächst merkwürdig vor. Doch dann, im Näherkommen, erkennst du die Signatur. Aus Erzählungen, ja, vielleicht sogar aus Erinnerungen, schöpft sich dein Wissen dieser Art von Aufschichtung: es sind Gräber. Zwei an der Zahl. Eine Steinplatte mit eingemeißelter Inschrift liegt oben auf. Geradeso kannst du im Mondenschein die Worte entziffern: Resurgence Renovatur Per Mortem. Etwas unter die Platte geschoben findest du einen Lederbeutel, der ein grünliches Pulver enthält. Es riecht nach verbranntem Fleisch und angesengten Haaren. Sagt dir das was? (Du hast dir eine Seitenzahl notiert? Gehe nun zu diesem Abschnitt) Oder sagt dir das nichts, dann lässt du ihn lieber da wo er liegt. Eklig! Möchtest du noch zum Beet (296), oder warst du dort bereits, dann geh nach (206) und damit in den Gang, die andere Abzweigung erkunden.

283

Du starrst die Maid an, doch als sie merkt, dass du nicht wirklich interessiert bist, hält sie ihren rechten Arm über ihre Brüste und die linke Hand vor ihre Scham. Du entschuldigst dich, aber es läge sicher nicht an ihr. Du stehst nur nicht auf Einmaligkeiten, versicherst ihr aber, ihre Schönheit sei atemberaubend. „Verzeihung“ sagt sie und zieht ihr Kleid wieder hoch. „Ich werde mich dann verabschieden.“ Du nickst ihr zu und sie verschwindet hurtig, um dich baden zu lassen. Du genießt die Stunde in dem warmen Zuber und schrubbelst dich ordentlich ab. Anschließend sammelst du deine sieben Sachen zusammen, wünscht dem Wirt alles Gute und machst dich auf den Weg nach Travelsloff. Heute Abend solltest du nach einem ereignislosen Fußmarsch dort ankommen. (115)

284

Du weißt aber auch, die Truhe bietet dir nur wenig Schutz, höchstens für die ersten Sekunden, sollte sich jemand der Truhe nähern. Und tatsächlich kommt eine Frau herein. Sie trägt eine Schwarze Kutte mit weißer Kordel. In der rechten Hand hält sie eine Schale mit räucherndem Kraut. Es duftet nach Salbei. Als sie die Kapuze abnimmt erkennst du eine Dame, vielleicht Anfang 40, mit eleganten aber kantigen Gesichtszügen. Ihr langes, braunes Haar ist hochgesteckt. Über der rechten Wange zieht sich eine kleine Narbe bis zum Ohr entlang. Sie stellt die Schale beiseite und streift sich die Kutte ab. Ein schöner, nackter Frauenkörper kommt zum Vorschein. Ihre linke, opulente Brust ist übersät mit violetten Linien, von denen sich eine hinunter über ihren Bauch zieht. Kaum hat sie die Kutte beiseite gelegt und will zu ihren Sachen auf der Truhe greifen, scheint sie dich zu bemerken. Jetzt musst du schnell handeln, bevor sie es tut.

(267) sofortiges überwältigen

(232) sofortiges töten

Schnell, entscheide dich. Jetzt!!!

285

Vorsichtig fischt du nach dem Unterwasserwesen und nach einigen Versuchen trägst du sie auf der Hand. Behutsam setzt du sie neben die Vitrine auf einem Stuhl ab. Ihr Miniaturschwanz wedelt wie verrückt. Vielleicht vor Aufregung. Dann greifst du zu einer der markierten Phiolen, doch welche war es noch gleich… Kreuz (264), Kreis (266), Quadrat (249), Stern (207), Muschel (295).

286

Ginni wendet sich um und geht zu dem Mann. "Lasst mich frei, ihr kranken Bastarde." schimpft er doch sie kniet sich ruhig neben seinen Kopf. Mit einer Hand hält sie ihn fest, mit der anderen Hand träufelt sie ihm etwas ins Auge. Hm, das kommt dir bekannt vor. Schnell darauf wird er ruhiger. Die Hexe steht wieder auf und geht mit einem Becher in der Hand flüsternd um ihn herum, während sie seinen Körper ein paar Mal mit einem Pulver aus dem Becher bestäubt. Ein Zucken durchfährt ihn: "So ist gut. Das gefällt dir, nicht wahr?" sagt sie zu ihm. Von Havelsbach nimmt ihr den Becher ab und reicht ihr eine Schale. "Dann wollen wir mal." sagt sie grinsend zu dem am Boden liegenden. Die beiden Harpyien erheben sich kreischend in die Luft und verschwinden in dem Deckendurchbruch. Die rothaarige Zauberin schaut ihnen kurz nach, dann setzt sie sich auf den Unterleib des Mannes und fängt an, in rhythmischen Bewegungen sein Glied zu massieren. Sie nutzt zunächst ihre Hände, dann ihren Unterleib. Du erkennst, wie sich langsam ein Phallus bildet. Im richtigen Augenblick zieht sie sich zurück und fängt mit dem

Becher seinen Samen auf. Sie geht zum Altar herüber und gibt weitere Zutaten hinzu, murmelt derweil wieder für dich unverständliche Sätze. Dann beginnt sie ihre Brust zu massieren und presst etwas Milch heraus in das Gefäß. Nochmal umgerührt und die Mixtur scheint fertig. Von Havelsbach drückt Susanna den Mund auf und Ginni gibt ihr aus dem Becher zu trinken. Die junge Frau versucht sich zu wehren, hustet, doch Von Haselbach hat sie voll im Griff. Er drückt ihr den Mund zu und die Halbelfen ist gezwungen den Trank zu schlucken. Die junge Frau windet sich hin und her, doch die Fesseln halten. Ginni benetzt einen Runenstab mit dem Trank und du siehst die weißliche Flüssigkeit sich langsam in die Vertiefungen der Runen setzen. Dann setzt sie an, die junge Frau damit zu befruchten… Jetzt wird es langsam Zeit für dich, einzugreifen. Deine Waffe fest in der Hand stürmst du zunächst auf die Hexe los, bevor sie den Stab in die Halbelfin schiebt. Erst wenige Schritte zuvor bemerken Ginni überhaupt, dass du kommst, und das ist zu spät. Ihr erschrecktes Gesicht ist das letzte, was du siehst als deine Waffe sie regelrecht zerfetzt. Mit zwei kräftigen Hieben, die fast den kompletten Rumpf durchtrennen, schickst du erst sie, dann den Hausherren blutend zu Boden. (-2LP für dich, diese enorme Kraft fordert seinen Preis). Ein Aufschrei hallt durch die Höhle während sich langsam die Innereien der Zauberer auf den Boden ergießen. (245)

287

… mitten im Flur stehen zwei Frauen in Bedienstetenuniform. Sie tragen Handtücher und Wäsche mit sich und scheinen auf dem Weg zum Waschzuber zu sein. Die schlanke, hochgewachsene Frau ist etwa Mitte 30 und ihr dunkelblondes, langes Haar ist hochgesteckt. Erschrocken euch zu erblicken lässt sie die Handtücher fallen. "Was zum…" hörst du sie sagen. Die andere ist kleiner, kräftiger. Ihr Haar ist schulterlang und umrahmt in Strähnen ihr etwas kantiges Gesicht und du würdest sie auf etwa Mitte 20 schätzen. Sie gibt sich gefasster und starrt euch nur mit offenem Mund an. Hinter dir schiebt sich Susanna durch die Tür, noch lachend über einen kleinen Witz, den Isabella machte. Doch kaum erblickt sie die beiden, ist ihre Ernsthaftigkeit zurück, ihre Hand bei Pfeil und Bogen. Doch der Abstand ist zu kurz für diese Fernkampfwaffe. "Greta…" ruft die lange und schon steht sie stabil, breitbeinig in Kampfhaltung im Flur, dir zugewandt, und grinst, den Weg blockierend. Ihre Arme formen einen Kreis in der Luft und mitten in diesem Kreis scheint sich etwas zu sammeln. Violette Funken bilden innerhalb von einem Wimpernschlag ein flimmerndes Schwert. Es sieht aus wie ein ganz normales Kurzschwert, nur ist es violett und scheint aus Energie zu bestehen. Mit der rechten Hand ergreift sie es. Dann mustert sie dich genauer und du hast das Gefühl, ihre Augen durchbohren dich: „Ah, Todbringer. Auf dich habe ich gewartet. Du hast ja schon ganzes Unheil angerichtet, doch an uns kommt ihr nicht vorbei." sagt sie mit ruhiger Stimme. "Ich sehe, du hast Angst, du weißt nicht, was das alles soll, nicht wahr? Oh, und du hast dich in die Elfengöre verguckt. Hahaha, lass mich dein Gemüt erleichtern." Mit erhobenem Schwert springt sie auf dich zu.

Große Bedienstete: LP:18 AT:11 PA:8 Schaden:W6+3 (RS ignorierend) RS:2 Ini:13 Mr:17 Mut: 13
Die kleinere Bedienstete hat derweil einen Dolch hervorgeholt und attackiert die etwas hilflose Susanna. Mit ihrem Bogen kann sie hier nichts gewinnen. Du mußt ihr schleunigst helfen.
Kleine Bedienstete: LP:10 AT:7 PA:8 Schaden:W6+1 RS:2 Ini:11 Mr:15 Mut:11
Susanna: LP:15 AT:0 PA:10 Schaden:0 RS:0 INI:16 MR:19 MUT:10
Isabella hält sich im Hintergrund und versucht Susanna mit geworfener Wäsche, gut gezielten Tomaten, Äpfeln und Sellerie etwas zu unterstützen. Kannst du die beiden überwinden (281) oder sollte man dir einen Grabstein besorgen (292)?

288

Du öffnest die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum, das die Tropfen ihre Haut berühren gibt es einen leisen Knall und die Jungfrau ist verschwunden. Ups, war wohl doch die falsche Phiole. Egal, schließlich hast du besseres zu tun. Auf nach (260) und streiche dort die Vitrinen als Option.

289

"Menschlein, dich fress ich zum Frühstück." Wieder schwingt sie Fangarme nach dir. Jetzt musst du wohl oder übel zum Schwert greifen. Doch bevor du sie direkt angreifen kannst, musst du an mindestens zwei von den sechs Fangarmen vorbei, die ihr ständig Deckung geben und dich attackieren:
1 Fangarm: LP:10 AT:6 PA:6 Schaden:W6 RS:0 INI:10 MR:19 MUT:10
Eine Attacken pro Runde pro verbleibendem Arm. Behandle alle 6 Arme als verschiedene Gegner. Hast du zwei Arme besiegt, kannst du dich dem Rumpf widmen.
Krake: LP:45 AT:8 PA:7 Schaden:W6+1 (1 Krallenattacke pro Runde + eine Attacke pro verbliebenem Fangarm (Werte siehe oben)) RS:0 Ini:10 Mr:18 Mut:10
Sobald du drei Mal den Rumpf attackiert hast kommt Susanna mit Pfeil und Bogen hinzu. Die Krake attackiert weiterhin dich (Die Halbelfin bleibt außer Reichweite der Arme)
Susanna: LP:20 AT:14 PA:8 Schaden:W6+6 RS:0 INI:16 MR:19 MUT:10
Ein heftiger Kampf entbrennt. Sushi zum Abendessen (263) oder seid ihr das Hauptgericht (257)?

290

Du starrst die Maid an, doch als sie merkt, dass du nicht wirklich interessiert bist, hält sie ihren rechten Arm über ihre Brüste und die linke Hand vor ihre Scham. Du entschuldigst dich, aber es läge sicher nicht an ihr. Du stehst nur nicht auf Einmaligkeiten, versicherst ihr aber, ihre

Schönheit sei atemberaubend. „Verzeihung“ sagt sie und zieht ihr Kleid wieder hoch. „Ich werde mich dann verabschieden.“ Du nickst ihr zu und sie verschwindet hurtig, um dich baden zu lassen. Du genießt die Stunde in dem warmen Zuber und schrubbelst dich ordentlich ab. Anschließend sammelst du deine sieben Sachen zusammen, wünscht dem Wirt alles Gute und machst dich auf den Weg nach Travelsloff. Heute Abend solltest du nach einem ereignislosen Fußmarsch dort ankommen. (115)

291

Hier nun erfüllt sich die Prophezeiung. Hier wird das Universum, der Kosmos, Raum und Zeit eins. Hier wird sich nun das Schicksal der Welt entscheiden. Mit diesen Gedanken, stark und voller Selbstvertrauen gehst du voran, deine Waffe fest in der Hand. Du überwindest schnell den dunklen Gang und erblickst am Ende einen hell erleuchteten Durchgang. Hier beginnt eine große Höhle und eine ungewöhnlich hohe Hitze schlägt dir ins Gesicht, als du näher kommst. Hineinblickend erkennst du, dass sich unterschiedlichen Szenerien abspielen. Links an der Wand: Ginni und ein Mann, Herr Von Havelsbach, beide in ihre schwarzen Kutten gekleidet, stehen an einem großen Altar, der mit brennenden Kerzen, Büchern und Schalen gefüllt ist. Ein Rauchwerk füllt den Raum mit dem Geruch von Weihrauch, Salbei und Sandelholz. Rechts an der Wand: Zwei Harpyien scheinen sich zu zanken und kratzen und beißen sich um ein Stück Fleisch. Nur ein leises Krächzen ist von hier zu hören und keine scheint wirklich die Oberhand zu gewinnen. Sie sehen aus wie die aus Herloff, mit zwei Hörnern auf der Stirn und einem magischen, leuchtenden Symbol zwischen den Brüsten. Raummitte: Hier sind zwei Pentagramme auf den Boden gezeichnet. Hohe Kerzen stehen darum herum. In den magischen Symbolen liegt jeweils ein nackter Mensch, Arme und Beine in die Spitzen gefesselt. Rechts erkennst du einen jungen Mann. Seine dunklen, lockigen Haare sind nass vor Schweiß, seine Muskeln gespannt und bar der Anstrengung, die er versucht, um sich zu befreien. Doch bisher bemühte er sich vergebens. Links liegt eine junge Frau mit dunkelblondem Haar und spitzen Ohren. Susanna! Auch ihr graziler Körper glänzt vor Schweiß und ihr Atem geht schnell. Gegenüber deiner Position siehst du noch eine weitere Tür. In der hohen Decke erkennst du einen Durchbruch. Wahrscheinlich kamen auf diesem Wege die Harpyien hier hinein. Greifst du gleich ein (258) oder möchtest du beobachten, wie sich das ganze entwickelt (286)?

292

Das Schwert schneidet durch deine Rüstung wie ein heißes Messer durch Butter. Und als du Susanna neben dir aufschreien hörst, und nur einen kurzen Augenblick zu ihr schaust und siehst, wie das Messer in ihrer Brust steckt, spürst du selber einen stechenden Schmerz im Bauch. Er wird schnell zu einem Brennen, als wenn glühende Nadeln in deine Eingeweide gerammt werden. Das violette Schimmern durchzieht deinen Blick während dein Körper nachgibt und du kraftlos

zu Boden sackst. Ein letzter Blick fällt auf die schöne Halbelfin neben dir, deren Haare so hell leuchten wie der Sonnenschein und deren Augen funkeln vor purer Energie, selbst im Tod. Dann empfängt dich Dunkelheit (FIN).

293

Du starrst die Maid an, doch als sie merkt, dass du nicht wirklich interessiert bist, hält sie ihren rechten Arm über ihre Brüste und die linke Hand vor ihre Scham. Du entschuldigst dich, aber es läge sicher nicht an ihr. Du stehst nur nicht auf Einmaligkeiten, versicherst ihr aber, ihre Schönheit sei atemberaubend. „Verzeihung“ sagt sie und zieht ihr Kleid wieder hoch. „Ich werde mich dann verabschieden.“ Du nickst ihr zu und sie verschwindet hurtig, um dich baden zu lassen. Du genießt die Stunde in dem warmen Zuber und schrubbelst dich ordentlich ab. Anschließend sammelst du deine sieben Sachen zusammen, wünscht dem Wirt alles Gute und machst dich auf den Weg nach Travelsloff. Heute Abend solltest du nach einem ereignislosen Fußmarsch dort ankommen. (115)

294

Die Schlangen sind stärker und gemeiner, als sie zunächst ausgesehen haben. Immer wieder schnappen sie nach euch. Ein Schlangenkopf täuscht einen Biss an, ein anderer kommt von der Seite. Es ist fast unmöglich, sich allen zu erwehren. Und schon hat dich eine am Arm erwischt. Die spitzen Zähne graben sich in dein Fleisch und injizieren dir gleichzeitig ein Gift. Deine Glieder werden schwerer, dein Körper schwächer. Plötzlich siehst du alles verschwommen, doppelt und dreifach. Kalter Schweiß steht dir auf der Stirn und du gehst in die Knie. Dein Schwert zur Abwehr erhoben versuchst du die Angriffe zu parieren. Susanna greift dir unter die Arme: ” Komm schon hoch, steh auf,” schreit sie dich an. Dann siehst du eine Schlange ihre Hüfte erreichen und zubeißen. Ein innerer Widerstand regt sich nochmal in dir und mit letzter Kraft zerteilst du das Schlangenwesen. Grünes Blut spritzt über den Boden und zitternd zieht sich der glitschige Schuppenkörper zurück. Der Kopf jedoch bleibt weiter an der Hüfte der Halbelfin und ein Aufschrei durchbricht selbst das Dröhnen deines Herzschlages in deinem Ohr. Susanna geht zu Boden. Du willst ihr sagen, sie soll nicht aufgeben, du willst ihr sagen, es ist nicht so schlimm, doch deine Glieder werden immer schwerer, dein Mund gehorcht dir nicht mehr. Und als ein weiterer Schlangenkopf sein Maul in dein Bein rammt, das Gift in deine Adern pumpend, wird dir schwarz vor Augen. Dein Schwert entgleitet deinen kraftlosen Fingern, dein Körper sackt zu Boden. Während sich dein innerer Blick zum Himmel wendet und eine strahlende Mondsichel am fernen Horizont aufgeht, verabschiedest du dich von dieser Welt, um nun deinem Weg in das große Mysterium zu folgen. (FIN).

295

Du öffnest die Phiole und tropfst etwas flüssigen Inhalt auf die Nixe. Kaum, das die Tropfen ihre Haut berühren gibt es einen leisen Knall und die Jungfrau ist verschwunden. Ups, war wohl doch die falsche Phiole. Egal, schließlich hast du besseres zu tun. Auf nach (260) und streiche dort die Vitrinen als Option.

296

Vorsichtig schleichst du in der Dunkelheit zu dem Beet. Es misst etwa 10x10 Schritte und ist frisch bearbeitet worden. Deine Kenntnis von Pflanzenkunde könnte wahrscheinlich besser sein, doch zumindest kannst du Löwenzahn, Rettich, Erdbeeren, Tomaten und Rhabarba erkennen. Einige Pflanzen mehr wachsen dort, aber es könnte auch einfach Unkraut sein, oder nicht? Hm. Möchtest du nun zu dem Steinhaufen (282), oder warst du dort bereits? Dann geh zurück und den anderen Gang bei (206) erkunden.

297

Von oberhalb scheint jemand zu kommen. Angestrengt lauschend hörst du keine Schritte doch erahnst du einen leichten Umriss in der Dunkelheit, der schon sehr nahe ist und auch schnell näher kommt. Rasch versteckst du dich hinter der Truhe (284) oder nimmst du den Weg runter in die vorige Höhle (168)?

298

Ok, jetzt aber schnell weg hier. Die Schritte sind so nahe, du vermutest die Person bereits auf der Treppe nach oben. Flink huscht du in den Flur und versteckst dich wieder hinter dem Esstisch. Die Bedienstete kommt mit frischer Wäsche soeben die Treppe hinauf und geht wieder in das Schlafgemach. Knapp, aber dennoch geschafft. Du kannst dich nun dem Mechanismus mit den Medaillons zuwenden (189), du könntest dich aber auch nochmal in den Geschossen umsehen. Als da wären das UG (182), das EG (260) und das OG (190).

299

Vorsichtig! Nicht raten, sondern wissen. Zieh dir mal 5 Abenteuerpunkte ab. Ist es dir doch eingefallen (189), oder möchtest du nochmal suchen im UG (182), im EG (260) oder im OG (190)?

300

Die beiden Vitrinen sind aus feinstem Nussholz gefertigt und auf ihrer Auslage sind verschiedene Münzen, kleinere und größere Tonkrüge, verschlossene Phiolen mit unterschiedlichen Markierungen und ein paar alte Dolche ausgestellt. Eine Art große, transparente Halbkugel ist zu 3/4 mit Wasser gefüllt. Und wie in einem Meer gibt es eine bunte Miniaturwasserwelt mit verschiedenen Pflanzen und kleinen Fischen, eine große Muschel befindet sich inmitten dieser Flora und Fauna der Aquarium-Tiefsee. Etwas merkwürdiges, größeres schwimmt zwischen den Fischen. Du kannst nicht genau erkennen, was es ist. Doch es scheint auch dich bemerkt zu haben. Es schwimmt direkt auf dich zu und voll erstaunen siehst du nun eine kleine Meerjungfrau, die sich an das Glas drückt und dich neugierig betrachtet. Na ja, mehr als Interessant ist es nicht (260) oder hast du bereits herausgefunden, was du zu tun hast (285)?

MH©2017 cc-by-nc-nd Unter dem Meeresspiegel

ANHANG:

„Wie nutze ich Spielkarten als Wurfmesser?“

So, du hast also einen geheimen Weg durch das Abenteuer gefunden. Glückwunsch. Hier die Anleitung: Du brauchst ganze 2 Wochen (336 Stunden Übungszeit) um diese Wurfkunst mit einem Fähigkeitenwert von 3 (20 ist Meistergrad, 1 ist Anfänger) zu beherrschen. Für jeweils 1 Trainingstag (24 Stunden) brauchst du 1 Kartendeck (die Karten werden durch die Übungen zerstört). Beherrscht du diese Technik orientiere dich an folgender Erklärung (leg sie auch deinem Spielmeister vor, damit ihr euch einig werden könnt): Wurfreichweite max. 8m, du bist in der Lage zB dünnes Obst zu durchtrennen, dünnere Seile oä. Die Einschätzung, ob du etwas beschädigen oder gar durchtrennen kannst, ist dir vor jedem Versuch möglich (frage hier deinen Spielleiter, würfle ggf. eine Probe auf die Fähigkeit). Die Präzision des Wurfes ist sehr hoch, du kannst auf 5mm genau werfen (bei Gelingen natürlich, keine Modifikationsmali für den Wurf notwendig). Für Schäden an Weichmaterialien (z.B. Haut o.ä.) gehe von 1LP pro Treffer aus: deine Würfe hinterlassen nämlich sehr wohl Schnitte, falls du kritische Körperteile anvisierst (zB. Auge) sind die Schäden natürlich gravierender. Denke evtl. auch an eine Kombination mit diversen Giften. Jeder Fähigkeiteneinsatz im Spiel fordert eine Spielkarte als Opfer, egal ob du triffst oder nicht.

Als stimmungsmäßige Einleitung youtube mal nach „Card Shooting“. Viel Spaß damit.

Flugpulver

Der Anwender reibt seinen Körper vollständig mit dem Pulver ein und kann danach für 2 Stunden bis zu 50 Meter Höhe fliegen. Durch die Kraft seiner Gedanken lässt sich die Flughöhe und Flugrichtung bestimmen. Nach den 2 Stunden verfliegt die Wirkung des Pulver gleichmäßig, sodass ein landen kein Problem darstellt. Pulsierende Kopfschmerzen treten danach ein, die aber mit etwa einem halben Liter Wassertrinken leicht zu kurieren und nach einer weiteren halben Stunde verflogen sind.

Zitate:

Abschnitt 10: Two Steps From Hell-Star Sky

Abschnitt 81: Blind Guardian-War of wrath.

Abschnitt 90: Herr der Ringe-Die Zwei Türme.

Abschnitt 94: Herr der Ringe-Rückkehr des Königs.