

Im Dunkelwald

Ein Soloabenteuer für einen Helden oder eine Heldin der Stufen 7 –10 von Jan Moch

(Lob & Kritik an Jaramo@web.de)

Einleitung

Ah, na endlich! Deine Schritte beschleunigen sich, als du auf einem Stein die Aufschrift „Gareth 6 Meilen“ liest. Noch 6 Meilen bis zur Kaiserstadt und dem Bardenfest, auf das Du dich schon so lange freust! Gesang, Tanz, gutes Essen, das eine oder andere Bier... und vielleicht auch eine rahjagefällige Begegnung, wer weiß? Mit der Aussicht, das alles in nur noch 6 Meilen Entfernung vor sich zu haben, ist es klar, dass Deine Stiefel sich nun etwas schneller im Staub der Straße bewegen. Doch bei 1 ist etwas, das nicht ins Bild passt...

1

In deiner Begeisterung übersiehst du beinahe das junge Bauernpaar, das auf einer Bank vor seiner Hütte sitzt und sich offensichtlich in tiefer Verzweiflung befindet. Der Mann, ein kräftig gebauter, kleiner dunkelhaariger, tröstet eine rothaarige, ebenfalls recht kräftige Frau.

Bauernpack! Auf mich wartet ein Bardenfest! Stolziere zu **111**.

Mal nachfragen, was da wohl nicht stimmt... **50**

2

Nun denn! Hier muss etwas wirklich wichtiges sein! Jetzt prüfst du jede Bodenfliese einzeln vor, achtest auf seltsame Luftzüge, Löcher in den Wänden und was dir persönlich noch alles einfällt. Darum darfst du jetzt eine Sinnesschärfe – Probe + 10 würfeln.

Gelungen: **35**

Nicht gelungen: **143**

3

Aus einer höher gelegenen Kammer kommt ein offensichtlich wütender Zwerg geflattert, der durch deine Schritte geweckt wurde. Mit seiner Axt stürzt er sich auf dich, einen Kriegsschrei auf den bärtigen Lippen!

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Du hast den Morgenmuffel ins Bett zurückgebracht: **22**

Jetzt beginnst du, zu schlafen: **149**

4

„Dann bleibst du wohl doch hier...“

5

Alles wird schwarz, du fühlst gar nichts mehr. Doch nach einer Zeitspanne, die genauso eine Sekunde wie zwei Tage gedauert haben kann, hast du wieder Empfindungen. Unter dir ist langes, weiches Gras, und Licht dringt durch deine geschlossenen Lider. Bei **98** kannst du sie öffnen.

6

Die Biester spüren deine Angst und gehen auf dich los! (**115**)

7

Ein plötzliches Kribbeln im Nacken veranlasst dich, deinen Kopf umzuwenden. Und was du dort siehst, erscheint auf der einen Seite so unmöglich, dass du eigentlich nur lachen kannst. Dennoch ist der Anblick bedrohlich genug, dich deine Waffe ziehen zu lassen. Vom Himmel stürzen sich drei der seltsamen Vögel auf dich ... erst jetzt erkennst du, dass es sich dabei tatsächlich um Zwerge mit Flügeln von einer Spannweite von drei Metern handelt! Doch die kleinen Handbeile, die sie mit sich tragen und der durchweg unfreundliche Ausdruck auf ihren Gesichtern lassen dich Erstaunen und Erheiterung vergessen.

Jede KR greift einer der Zwerge an; du hast Gelegenheit, einmal zu parieren und zu attackieren. Sie greifen immer der Reihe nach an und haben auf jeden Fall vor dir die Attacke.

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa /12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Du hast die Zwerge vom Himmel geholt: **163**

Die Zwerge haben dich in den Himmel gebracht: **149**

8

Du folgst dem südöstlichem Pfad, der einige Kurven beschreibt. Er scheint nicht allzu häufig benutzt zu werden, da er mit Gras zugewachsen ist. Rechts und links des Weges wachsen wilde Beeren und anderes Grünzeug. Nichts davon kommt dir bekannt vor, bis auf diese großblättrige Pflanze da... Wirselkraut!

Bestimme mit 1W6 die Anzahl der Blätter zu je 10 LP. 1 – 2: 1 Blatt; 3 – 4: 2 Blätter; 5 – 6: 3 Blätter.

Kaum dass du deinen Beutel wieder verschlossen hast, bricht etwas neben dir aus dem Gebüsch. Mache eine Mutprobe, ob du deine Waffe ziehst (Mu – Probe gelungen) oder nur zusammenzuckst (nicht gelungen)! Merke dir, ob sie gelungen ist oder nicht. Drehe dich danach um zu **59**.

9

Da kann man vielleicht noch was retten. Hast du einen Heiltrank oder einen Zauber, mit dem du dem Verwundeten helfen möchtest? Wenn ja, geh zu **84**. Wenn nicht, weiter bei **54**.

10

Also, auf in den Wald. Kann ja nicht so schwer sein, einem Alten ein Kind abzunehmen, egal was dieser Bauer da beschrieben hat.

Nach ein paar Minuten erreichst du auch schon den Waldrand. Der Wald, vor dem du stehst, ist eigentlich nicht sonderlich groß, und einen

unheimlichen Eindruck macht er auch nicht... es ist ein sonniger, lauer Tag, und aus dem Blättergewirr vor dir kommt Vogelgesang. Los geht's bei **119**.

11

Nachdem du den Irren hinter dir gelassen hast, machst du dich weiter auf den Weg zu dem Berg. So langsam erkennst du, dass es sich dabei nicht um einen gewöhnlichen Berg handeln kann, sondern dass es eine Art Zitadelle sein muss, die auf einem Berg thront. Sie scheint bis in den Himmel aufzuragen. Weiter bei **174**.

12

Nun stehst du fast vor der Festung. Bei deiner Annäherung ist dir aufgefallen, dass sie nicht nur aus einem Bauwerk besteht, sondern eine Anlage aus fünf verschiedenen Flügeln bildet, einer so mächtig wie der andere, angeordnet in einer sternförmigen Konstellation. Es ist dunkel geworden: nicht, weil die Sonne untergegangen wäre, sondern weil sie von den ungeheuren Mauern und dem unmöglich erscheinenden Wolkenstrudel abgehalten wird. Jetzt magst du noch 100 Schritt von der Mauer entfernt sein, die an der einzigen, nicht durch unmöglich zu erkletternden Klippen versperrten Stelle deinen Weg unterbricht. Hinter ihr liegt ein Irrgarten, der, wenn du richtig siehst, von einer derartigen Komplexität ist, dass du nicht hoffen darfst, jemals dort hindurch zu gelangen. Doch versuchen kann man es ja... Weiter bei **112**.

13

An einer Kurve nach Osten springen **2** zerlumpte Gestalten aus dem Gebüsch. Du hast dich rechtzeitig umdrehen können und kannst so den beiden Strauchdieben, die wohl ihre im Gebüsch versteckte Hütte verteidigen wollen, rechtzeitig begegnen.

Werte eines Strolches

Mu 11 At/Pa 11/10 TP 1W+2 (Kurzschwert, WV 5/5) LE 30 MR 0 RS 2

Die zwei Halunken liegen vor dir im Dreck... **52**

Die Sache verhält sich genau andersherum... **137**

14

Mit einem Grunzen stürzt er sich auf das dargebotene Essen. Er scheint seit einer Ewigkeit nichts mehr zu sich genommen zu haben und schlingt es in großen Brocken herunter, die er immer wieder mit dem Trinken, dass du ihm reichst, nachspült. Seine Geschwindigkeit dabei ist so hoch, dass du mit dem Hinterherreichen kaum nachkommst. Dann ist den ganzen Proviant verbraucht. Einen Moment schaut dich der Wahnsinnige noch fragend an und übergibt sich kaum einen Lidschlag später mit durchdringendem Würgen auf deine Füße; unzerkaute Brocken

Fleisch und Brot platschen zusammen mit etwas Gras auf deine Füße. Angewidert weichst du 2 Schritte zurück. Lege eine JZ – Probe ab!

GELUNGEN!! 73

Ist doch alles egal... **108**

15

Jetzt, wo du die beiden Winzlinge hast überwältigen können, kannst du auch einen Blick in die Halle werfen. Sie hat, wie schon von außen zu erkennen war, eine absurde Höhe. Mit dem Eingangstor befinden sich fünf gigantische, steinerne Tore in ihr, eines in jeder Wand. Die Tore sind allesamt schlicht, bestehen aus Stein und sind einen Spalt weit offen. An den Wänden sind in steinernen Fackelhaltern im Abstand von je zwei Schritt zu allen Seiten blakende Fackeln, die in den schier unergründlichen Höhen des Bauwerkes die Illusion eines Sternenhimmels schaffen.

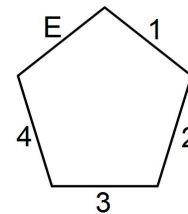
Welches Tor wählst du (die Eingangstür E ist schon ausgenommen):

Tor 1: **36**

Tor 2: **157**

Tor 3: **123**

Tor 4: **95**



16

Langsam gehst du rückwärts Schritt für Schritt zurück und weichst dem Blick der Tiere aus, deren Knurren leiser wird. Doch halt! Gelingt dir eine Mutprobe + 2?

Ja! **66**

Nein. **6**

17

Anscheinend sind die Bodenplatten vor dir miteinander verbunden, wie du erkennen kannst. Kleine Metallstifte schimmern in den Fugen... Du kannst zu **46** umkehren oder mit einer Mechanik – Probe + 6 versuchen, die Falle zu entschärfen.

Gelungen: **43**

Misslungen: **61**

18

Du bist wieder bei **105**.

19

„Deine Waffen? Die liegen mit deinem anderen Kram unten, auf dem Boden. Siehst du diesen Haufen da? Mein Scheiß liegt auch dabei. Aber kann ich hier oben eh‘ nicht gebrauchen.“

Zurück zu **38**.

20

Mit gezogener Waffe gehst du entschlossenen Schrittes auf den Mann zu. Dieser sieht dich, unterbricht seinen Tanz und starrt dich mit geiferndem Munde an. Uprötzlich zuckst du zusammen, als er aus vollem Halse zu kreischen

beginnt und mit dem Finger auf dich zeigt, während seine Füße auf der Stelle trampeln. Sein Gesicht verzieht sich zu einer grinsenden Fratze. Willst du doch lieber einen Bogen um ihn machen? Dann schnell zu **27**.
So ein Scheusal muss aus der Welt! **106**

21
Blutenden Mundes taumelt der Irre zwei Schritte von dir weg, während sein durchgedrehtes Kreischen die Luft erfüllt. Er fängt seinen Schritt wieder und stiert dich ausdruckslos an. Weiter bei **155**.

22
Willst du...
Eine der Kammern untersuchen (selbstverständlich nur die auf Bodenniveau): **156**
Wieder in den Anfangsraum und ein anderes Tor durchschreiten: **49**
Dich in eines der Betten legen und schlafen: **107**

23
„Die Weisheit der Welt sammeln und mit der Dummheit kokettieren! Ich sammle den Wind! Ich...ich...bin so froh.“ Mit diesen Worten sackt er haltlos in sich zusammen und beginnt wild zu schluchzen, Heulkrämpfe schütteln ihn. Mit einem unverhofften Satz steht er wieder auf den Beinen. Bei **155** kannst du weitere Fragen stellen.

24
Nachdem du in mehreren Kammern alles durchsucht und abgeklopft hast, kommst du jetzt endlich in eine, in der dir *einmal* eine Sinnesschärfe – Probe + 5 erlaubt sei!
Gelungen: **31**
Nichts gefunden: Such dir bei **150** eine andere Möglichkeit aus.

25
Du brichst durch die Reihe der Zwerge durch und entwindest den Jungem mit einem kraftvollem Ruck. Der scheint davon gar nichts mitzubekommen. Da es sich im hohen Gras schlecht läuft, steigst du auf eine der Wurzeln und rennst, so schnell deine Beine dich tragen, auf ihr entlang. Hinter dir hörst du die ersten erstaunten Ausrufe aus Zwergenkehlen; als du dich umblickst, siehst du, wie sie alle geschlossen aufsteigen und beginnen, dich zu verfolgen. Du schaffst es, deine Schritte noch etwas zu beschleunigen, doch der Junge in deinen Armen behindert schon sehr. An deinen Schultern spürst du die ersten Zwergenhande, die an deiner Kleidung reißen... Weiter bei **135**.

26
Du folgst dem Weg weiter. Er macht einen Knick nach Norden und gabelt sich dann nach Westen (**117**) und halb zugewuchert nach Osten (**37**).

27
Ein gelehrter Mann hat dir einmal erzählt, dass Geisteskrankheit in höchstem Maße ansteckend ist. Dieser Gefahr willst du dich nicht aussetzen und gehst schnurstracks weiter nach **11**.

28
„Weiß nicht. Bin schon Ewigkeiten hier, hab alles vergessen“. Zurück zu **38**

29
Nun gut denn, weiter. Nach einiger Zeit Fußmarsch kommst du schließlich in die Nähe des Baumes. Schon lange hast du aufgehört, dich weiterhin vor den geflügelten Zwergen zu verstecken; in der Nähe des Baumes scheinen sie dich gar nicht wahrzunehmen.

Je näher du dem Baum kommst, desto mehr wird dir bewusst, wie gewaltig auch er ist: Seine weit ausladende Krone ragt sicher 100 Schritt in die Höhe, und der Boden ist aufgewühlt von hervorbrechenden Wurzeln wie nach einem Erzittern von Sumus Leib.

Alle geflügelten Zwerge haben vor dem Baum in einer Reihe Aufstellung genommen; auch die Neankömmlinge stellen sich dort an. Der vorderste Zwerg wirft dann anscheinend seine jeweilige Last in ein, wie dir erst jetzt aus der Nähe auffällt, in allen Regenbogenfarben schimmerndes Loch im Baum und fliegt dann wieder weg. Die seltsamsten Sachen werden da hineingeworfen: Steine, Holz, Gras, tote Insekten in allen Größen (auch das von dir erledigte Monstrum wird gerade von einem Haufen Zwergen hineingewuchtet). Neugierig trittst du näher. Noch immer nehmen die Zwerge keine Notiz von dir. Sie alle haben in der Nähe des farbigen Strudels im Baum glasige Augen und registrieren nichts. Sobald ihre Last weg ist, scheinen sie erleichtert und froh. Auch auf dich übt der Strudel eine gewissen Faszination aus, doch kannst du dich mit Leichtigkeit losreißen.

Doch da fällt dir etwas ungewöhnliches auf: Ein paar der Zwerge schleppen einen um sich schlagenden Jungen mit roten Haaren von vielleicht 10 Götterläufen mit sich. Willst du...

... abwarten, was geschieht? **125**

... den Jungen aus den Händen seiner Häscher reißen und mit ihm davonlaufen? **25**

... dich mit gezogener Waffe auf die Zwerge stürzen und diese Verrückten alle töten?

(Es sind über 30!) **146**

30
Der Mann ist auf jeden Fall rettungslos verloren; ein Wunder, dass er überhaupt noch lebt. Weiter bei **54**.

31
Du findest, unter ein Bett geklebt, einen Heiltrank mit 3W6 LP. Zurück zu **150** und such dir was anderes aus!

32

Und du fällst!! Durch wirbelndes Grau, ohne tatsächlich etwas zu sehen. Unter deinen Boden befindet sich kein Boden... du schlägst bei **5** auf.

33

Mit einem machtvollen Schlag zerschmettert du mit deiner improvisierten Keule dem Untoten den Schädel, der sich in Knochensplitter und Staub auflöst. Klackernd fällt der Rest des Skelettes in sich zusammen.

Ehrfürchtig nimmst du das Schwert auf, welches das Skelett in den Händen hielt und wiegst es in der Hand. Liegt gut darin... (Schwert „Greifenfeder“, TP 1W+4, KK – 14, WV 7/7, BF 2; richtet gegen Untote doppelten Schaden an und gilt als magische Waffe. Der Name ist mit verschnörkelten Lettern in die Klinge graviert.)

Auf zu **126**.

34

Du steckst deinen Kopf zur Tür hinein und betrachtest die Eingangshalle. Groß, geräumig und voller Schmerzen, wie du feststellt, als eine Axt von oben deine Schulter mit 1W6 + 3 TP trifft. Über dir flatterten zwei der absurden Zwerge! Bei **127** kannst du dich ihrer erwehren, doch sie haben die erste Attacke.

35

Du fühlst, dass einer deiner metallenen Ausrüstungsgegenstände ein wenig zur Wand links von dir zieht. Da scheint ein Magnet in der Wand zu sein...Vorsichtig hältst du mit ausgestrecktem Arm einen zufällig in deiner Tasche befindlichen Metallgegenstand an einer Stange weiter nach vorne. Sofort schießen mehrere dünne Metallbolzen durch die anscheinend sehr dünnen Bodenfliesen und sinken dann langsam wieder ein.

Willst du weitergehen, nachdem du alle Metallgegenstände abgelegt hast (**139**) oder doch zurück (**49**)?

36

Durch einen kurzen Gang, der ebenso hoch ist wie die Eingangshalle, kommst du schließlich wieder an ein Tor. Es ist genau wie die anderen gebaut: Etwa 10 Schritt hoch und aus glattem, grauen Stein. Wie die anderen ist auch dieses nicht verschlossen. Du gehst durch die Tür, nachdem du dich vorsichtigen Blickes versichert hast, dass keine fliegenden Zwerge hinter der Tür deiner harren.

Die Halle, die du jetzt betrittst, ist ebenso hoch wie alle anderen. Auch an ihren Wänden werfen flackernde Fackeln unregelmäßig Licht. Sie ist länglich, ca. 30 Schritt breit und wohl so an die 200 lang. Die Wände links und rechts von dir sind bis in die nicht auszulotenden Höhen mit kleinen, offenen Räumen von wohl 3 mal 3 mal 3 Schritt Größe angefüllt. In jeder dieser Kammern stehen ein

kurzes Bett, ein kleiner Nachttisch und ein kleiner Schrank.

Würfle mit 1W6!

Liegt das Ergebnis bei fünf oder sechs, so gehe zu Abschnitt **3**. Ist es niedriger, kannst du bei **22** weiterlesen.

37

Du entscheidest dich für den vernachlässigten Wildwechsel nach Osten und folgst ihm. Immer wieder musst du dich unter Ästen hindurchbücken oder über vermoderte Baumstämme steigen. Sehr bald ist alles an deiner Kleidung, was nicht aus Leder oder Metall besteht, von den dornigen Ranken zerrissen. Der Schlamm saugt an deinen Stiefeln und droht immer wieder, sie dir auszuziehen. Doch all das ist nichts gegen die Moskitos... oder den Bären, der vor dir knurrend auf dem Weg steht, als würde er etwas bewachen.

Und so ist es auch! Du siehst einen Baum, der seltsamerweise so gewachsen scheint, dass er eine natürliche Hütte bildet, inklusive Fenstern... doch für weitere Betrachtungen bleibt dir keine Zeit, da der Bär dich angreift.

Werte des Bären

Mu 15 At/Pa (2 x / KR) 12/9 TP 1W+4 LE 45 MR 3 RS 2

Der Bär ist tot. **124**

Der Bär hat eine Mahlzeit. **137**

38

Welche Frage willst du stellen?

„Wo kommst du her?“ **28**

„Was sind das für Zwerge?“ **45**

„Was ist der Baum?“ **102**

„Was ist das hier für eine Zitadelle?“ **77**

„Gibt es einen Fluchtweg aus dieser Zelle?“ **97**

„Wo sind meine Waffen?“ (Ja, sie sind nicht mehr da...) **19**

39

Voller Ekel blickst du auf die Kadaver hinab. Aus ihren zerbrochenen Panzern rinnt ein grüner Matsch, der widerlich stinkt.

Da strömen die Zwerge wie eine rosa Sturzflut durch das Loch in der Decke. Erstaunt sehen sie dich bei den toten Spinnen stehen und halten inne. In einer dir unverständlichen Sprache beginnen sie zu diskutieren. Nach kurzer Zeit sind sie anscheinend zu einer Lösung gekommen. Ein paar kommen auf euch zu und zeigen auf deine Waffen. Kurz die Zahl der Zwerge abschätzend wird dir klar, dass du keine Chance hast. Willst du dich ergeben (**173**) oder im Kampf sterben (**78**)?

40

Durch das gewaltige Portal rechts vom Eingangstor – die beiden sehen sich übrigens äußerst ähnlich – geht es in einen Gang. Lege eine Sinnesschärfe – Probe + 5 ab!

Gelungen... **17**

Nicht gelungen.... **61**

41

Du trittst durch die Tür in das Labyrinth ein. Vor dir gibt es mehrere Wahlmöglichkeiten: rechts, östlich und nach oben. Du kommst von dort... doch halt! Wo ist die Tür, durch die du eingetreten bist? Hinter dir ist einzig eine massive Wand. Mit fliegenden Händen tastest du sie ab, doch du fühlst einzig raues Gestein. Also wanderst du durch das Gängesystem, auf Tage, Wochen. Doch schließlich bleichen auch deine Knochen im Sand wie die jener anderer Unglücklicher, die du hier schon trafst... Auf nach **149**.

42

Du siehst dich eine Zeitlang um und entdeckst nach einer Minute tatsächlich eine wunderschöne, blaue Blume, die unter einem Blatt lag! Sie macht dir deinen Tag gleich eine ganze Ecke bunter. Jetzt aber schnell zu **105!**

43

Wirklich sehr seltsame Falle. Rabiät vor allem. Aber sie soll sicher etwas wertvolles schützen... also weiter. Lege eine Gefahreninstinkt – Probe +6 ab!

Gelungen! Weiter bei **147**.

Nichts. **136**.

44

Bist du ein Zwerg? Oder liegt deine GE über 18? Sollte deine Körpergröße unter 1, 30 liegen (aus welchen Gründen auch immer)? Sobald eines oder mehrerer dieser Kriterien zutreffen, kannst du dich in einem der Betten erfolgreich für 1W6 LP regenerieren. Wenn nicht, holst du dir bei dem verzweifeltsten Versuch, dich in das kurze Teil hineinzuquetschen, einen Hexenschuss (KK – 5 für die nächsten 6 Abschnitte).

Egal, was war: Deine Zeit im Bett hat ausgereicht, den eigentlichen Besitzer zurückkehren zu lassen. Er hat wohl mit jemand anderem gerechnet...

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Er ist tot: Zurück zu **150** und eine andere Option aussuchen.

Du bist tot: **149**

45

„Keine Ahnung. Ganz nett, bringen jeden Tag Essen und Wasser. Sind ständig in der Ebene

beschäftigt.“ Wieder zu **38**.

46

Du kannst ein Tor auswählen. Der Kerker ist Tor **3**, es steht nicht mehr zur Auswahl; dort hast du bereits alles erledigt.

Bei E kannst du das Gebäude verlassen.

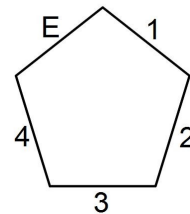
Wähle!

E: Abschnitt **142**

1: Abschnitt **53**

2: Abschnitt **96**

4: Abschnitt **40**



47

„Das würdet ihr für uns tun? Nun es ist folgendes... Unser kleiner Sohn Jobst wurde vor zwei Tagen entführt. Da kam gegen Abend dieser unheimliche alte Kerl... er hatte lange Haare und Fingernägel, und auf dem Kopf trug er Widderhörner! Er legte 5 Dukaten auf den Tisch und sagte, dies sei für unseren Sohn. Dann nahm er ihn bei der Hand und schleifte ihn mit sich! Ich wollte ihn aufhalten, doch er bewegte seine Hand und ich sprang wie wild umher... seitdem haben wir unseren Sohn nicht mehr gesehen. Nur ein Holzfäller sah den seltsamen Mann mit unserem Jobst im Wald, der nur eine Meile südlich von hier ist. Würdet ihr uns unseren Jobst zurückbringen? Wir können Euch nur leider nicht viel Geld geben, alles was wir haben, sind jene 5 Dukaten und noch ein paar Silberlinge...“

„Aber klar doch!“ **10**

„Das ist mir zu unheimlich...“ **94**

48

Du gehst zu dem jungen Paar und erklärst ihm umständlich, dass weder im Wald noch in der Hütte jemand zu finden war. Wenig später machst du dich weiter auf deinen Weg nach Gareth, musst dort aber feststellen, dass das Bardenfest ausfällt. Also wirst du sesshaft, gründest eine Familie und läufst künftig vor jedem Schatten weg! Viel Spaß in deinem weiteren Leben. Zu **144**.

49

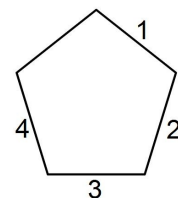
Wieder bist du in der fünfeckigen Halle. Wähle ein Tor!

Tor 1: **36**

Tor 2: **157**

Tor 3: **123**

Tor 4: **95**



Wenn du dir einen bestimmten Abschnitt notiert haben solltest, kannst du von hier aus dorthin.

50

Als du dich den Bauern näherst, blickt die Frau zuerst zu dir auf, danach der Mann. „Was wollt Ihr von uns?“

Du antwortest...

... „Ihr scheint da ein Problem zu haben. Vielleicht

kann ich Euch ja helfen? Meine Talente sind weit gestreut!“ **161**

... „Für ein wenig Geld könnte ich die Tränen von dem Gesicht da entfernen... was stimmt denn nicht?“ **47**

51

Im Licht der langsam untergehenden Sonne kannst du leider nichts von dem Inneren der Hütte erkennen. Du hörst allerdings auch nichts. Es bleibt dir also nichts anderes, als bei **121** in die Hütte zu treten.

52

Noch etwas außer Atem durchsuchst du die beiden Schurken. Bis auf ein **3** Dukaten und ihre Waffen führen sie nichts mit sich. Doch... was ist das? Sinnesschärfe – Probe!

Gelungen! **62**

Misslungen. **92**

53

Durch einen kurzen Gang, der ebenso hoch ist wie die Eingangshalle, kommst du schließlich wieder an ein Tor. Es ist genau wie die anderen gebaut: Etwa 10 Schritt hoch und aus glattem, grauen Stein. Wie die anderen ist auch dieses nicht verschlossen. Du gehst durch die Tür, nachdem du dich vorsichtigen Blickes versichert hast, dass keine fliegenden Zwerge hinter der Tür deiner harren.

Die Halle, die du jetzt betrittst, ist ebenso hoch wie alle anderen. Auch an ihren Wänden werfen flackernde Fackeln unregelmäßig Licht. Sie ist länglich, ca. 30 Schritt breit und wohl so an die 200 lang. Die Wände links und rechts von dir sind bis in die nicht auszulotenden Höhen mit kleinen, offenen Räumen von wohl 3 mal 3 mal 3 Schritt Größe angefüllt. In jeder dieser Kammern stehen ein kurzes Bett, ein kleiner Nachttisch und ein kleiner Schrank.

Würfle mit 1W6!

Liegt das Ergebnis bei fünf oder sechs, so gehe zu Abschnitt **83**. Ist es niedriger, kannst du bei **150** weiterlesen.

weiter.

54

Da es nicht möglich ist, dem Menschen zu helfen, willst du es ihm noch möglichst einfach machen. Neben ihm steht ein Krug mit Wasser. Du tauchst etwas von seiner Kleidung hinein und legst es aus seine heiße, rissige – trockene Stirn. Die Augen des Mannes beginnen zu flattern, er sieht dich mit erschreckender Klarheit an. „Der Junge ... mein Zögling ... Verantwortung.“ Er schließt die Augen, reißt sie plötzlich wieder auf. „Rette ihn!“ Mit einer Geschwindigkeit, die du ihm als allerletztes zugetraut hättest, schießt seine linke, freie Hand vor und packt mit ebenso unerwarteter Kraft dein rechtes Handgelenk. „Die Spinnenanbeter ... die Zwerge ... beim Baum! Falsche Richtung!“ Aus

seinem Mund rinnt etwas dunkles, dickflüssiges Blut, seine Augen brechen. Doch noch immer hält er dir die von grauen erstarrte Hand, und dunkle, dir unverständliche Worte verlassen die blutige Höhle seines Mundes. Etwas Warmes durchflutet deinen Körper, und du fühlst dich auf sonderbare Weise kräftiger. Dies war wohl die letzte Tat des seltsamen alten Mannes- mit einem dumpfen Pochen schlägt sein Kopf auf den Boden.

Sein Vermächtnis für dich sind wohl die zwei zusätzlichen permanenten LP, die du jetzt auf deinen Heldenbogen eintragen darfst...

„... beim Baum...“ schießt es dir durch den Kopf. Der Kauz hatte von einem Baum und dem Jungen gesprochen: Ob es derjenige ist, den du suchst? Der Baum ist sicherlich der Punkt, der wie aufgesetzt auf dem Horizont lag. Was er wohl für Dimensionen haben muss...

Nun, aber zuallererst musst du aus dieser Festung heraus. Also durchschreitest du das Tor und den relativ kurzen Gang dahinter. Bei **46** erreichst du schließlich den fünfeckigen Raum und wirst prompt von zwei geflügelten Zwergen angegriffen.

Sie attackieren dich abwechselnd; es ist dir daher auch nur möglich, sie abwechselnd zu attackieren.

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS
1 LE 40 MR 4

55

Du entscheidest dich für den Berg.

Deine Schritte sind kraftvoll und schnell, der Boden ist nur mäßig mit Gras bewachsen und du fühlst dich ausgeruht, der Berg kommt recht schnell näher. Lege eine Probe auf deinen Gefahreninstinkt ab!

Gelungen... (7)

Misslungen... (152)

56

Wieder versinkt die Frau in tiefe Verzweiflung. Der Mann jedoch starrt dich mit einem seltsamen Ausdruck an. Als du unwillkürlich an dir hinabschaust, fällt auch dir etwas eigentümliches auf...

Sowohl deine Kleidung als auch (eventuelle) Rüstung haben ein seltsames Blattmuster angenommen, der Stoff scheint eine andere Struktur bekommen zu haben; Leder und Metall wirken wie von dem talentiertesten Graveur Aventuriens bearbeitet. Jede noch so feinste Blattader ist zu erkennen...

Mit einem mulmigen Gefühl in der Magengrube beschließt du, weiter nach Gareth zu ziehen.

Anmerkung: Solltest du mit dieser Kleidung oder Rüstung auf Waldmenschen oder Elfen treffen oder andere intelligente Wesen, die der Natur sehr verbunden sind, so hast du einen Ch-Bonus von 1 bei eventuellen Proben. Rüstungsstücke lassen sich je nach Zustand und Abnehmer zu hervorragenden Preisen verkaufen.

57

Auf dem Boden angelangt entdeckst du nach ein paar Schritten auch schon einen Haufen von verrosteten Schwertern, vergammelten Lederrüstungen und modrigen Seilen. Nach kurzer Suche findest du deine komplette Ausrüstung wieder, sonst aber nichts von Wert oder Nutzen .

Du beschließt, den Kerker zu verlassen und machst dich auf in Richtung des Tores, durch welches die Zwerge dich getragen haben. Du winkst noch einmal Parten zu und gehst zu **132**.

58

Mit einem erstickten Blubbern fällt der Verrückte um und prallt mit dem Kopf auf einen scharfkantigen Stein. Sein Schädel spaltet sich durch die Wucht des Aufpralls... weiter bei **175**.

59

Aus dem Gebüsch stürmte ein Hirsch; er hat Schaum vor dem Maul und glasige Augen. Direkt vor dir bricht er vor Erschöpfung zusammen. In diesem Moment trifft auch schon der Grund für die Erschöpfung des Tieres ein: Drei offensichtlich ausgehungerte Wölfe, die dich nun mit gesenkten Köpfen anknurren.

Ich greife an! **115**

Vielleicht lassen sich die Biester ja besänftigen? **71**

60

Viel ist da nicht zu sehen. Es ist dir nicht möglich, irgendwelche Himmelsrichtungen auszumachen (ja! Ganz egal, ob es der Thorwaler in der letzten Reihe oder der vorlaute Druide mit seinem Glasmesser ist – es geht nicht!), also muss es so gehen.

Du scheinst genau in der Mitte der zwei einzigen Sehenswürdigkeiten einer immensen Grasebene zu stehen. Auf der einen Seite kannst du etwas wie einen Punkt erkennen, der auf den Horizont geklebt zu sein scheint; auf der anderen ist etwas, das wie ein kleiner Berg aussieht.

Außerdem erkennst du ab und zu ein paar unförmige Vögel, die in der Entfernung durch die Luft flattern.

Mit einer Schätzen – Probe + 3 kannst du sagen, wie weit die Punkte von dir entfernt. Ist sie gelungen, gehe zu **120**.

Ansonsten: Willst du zu dem „Berg“ (**55**) gehen oder visierst du eher den Punkt an (**138**)?

61

KLACK!! Mit einem lauten Knall klappt der Boden vor dir drei Schritt hoch und schlägt auf dich, nur um in unsichtbaren Scharnieren wieder zurückzuschwingen. Du wurdest gerade von 3W6 geplättet... weiter bei **43**. Oder bist du schon tot? Dann auf zu **149**.

62

Der kleinere der beiden besitzt auch noch eine goldene Fuchsbrosche, die er geschickt eingenäht

hat. Sie mag wohl so **5** Dukaten wert sein...

In der Hütte der beiden findest du nichts außer Mief und schmutzigem Geschirr sowie etwas hartem Brot. Gehe nun zu **26**.

63

Tot kannst du das Monster näher und in Muße betrachten. Es hat gewisse Ähnlichkeit mit diesen Insekten, Gottesanbeterinnen. Als Kind hast du sie manchmal gegeneinander kämpfen lassen und zugehört, wie sie sich gegenseitig zerreißen...

Mit Schauern denkst du nochmal an die gewaltigen Klauen und Mandibeln der Kreatur und gehst weiter. (Zu **29**)

64

Er starrt dich an, seine Pupillen erweitern sich. Auf einmal beginnt er, sich mit einer Faust mit aller Gewalt seitlich gegen den Kopf zu schlagen. Die andere steckt er in seinen Mund und beißt so stark hinein, das Blut in Fäden von der schmutzigen Hand herunterläuft. Dabei schielt er nach innen und sein Gesicht verkrampft sich vor Anstrengung zu einer Fratze, wie du sie aus Darstellungen von Dämonen kennst. Nach ungefähr 5 Herzschlägen – du hast dich vor Entsetzen nicht rühren können – sieht er dich wieder neugierig an. Zurück zu **155**.

65

Du fühlst, dass einer deiner metallenen Ausrüstungsgegenstände ein wenig zur Wand links von dir zieht. Da scheint ein Magnet in der Wand zu sein...Vorsichtig hältst du mit ausgestrecktem Arm einen zufällig in deiner Tasche befindlichen Metallgegenstand an einer Stange weiter nach vorne. Sofort schießen mehrere dünne Metallbolzen durch die anscheinend sehr dünnen Bodenfliesen und sinken dann langsam wieder ein.

Willst du weitergehen, nachdem du alle Metallgegenstände abgelegt hast (**158**) oder doch zurück (**46**)?

66

Du verschwindest aus dem Blickfeld der Wölfe und wartest eine halbe Stunde. Danach gehst du weiter. Der Hirschkadaver ist verschwunden, und nach ein paar Minuten erreichst einen Knick im Weg nach Süden, der in eine Gabelung mündet. Gehst du weiter nach Süden (**72**) oder nach Osten (**114**)?

67

Wirklich sehr seltsame Falle. Rabiät vor allem. Aber sie soll sicher etwas wertvolles schützen... also weiter. Lege eine Gefahreninstinkt-Probe +6 ab! Wenn gelungen, weiter bei **93**, ansonsten bei **75**.

68

Der Weg krümmt sich nach kurzer Zeit nach Nordosten. An ein paar frischen Holzstößen und frisch geschlagenen Bäumen vorbei kommst du zu **105** zurück.

69

An ein paar Holzstößen und frisch gefällten Bäumen vorbei erreichst du nach einer halben Stunde eine Gabelung. Gerade, als du dich entweder für den östlichen (**153**) oder den südlichen Pfad (**170**) entscheiden wolltest, fällt dir noch ein Bündel Wirselskraut auf. Stelle mit dem W6 fest, wie viele Blätter zu je 10 LP es hat: 1-2: 1 Blatt; 3-4: 2 Blätter; 5-6: 3 Blätter. Solltest du schon einmal hier gewesen sein, findest du selbstverständlich nichts.

70

Auf der Ebene, auf der du dich jetzt befindest, erblickst du vier Zellen links von dir ein goldenes Schimmern. Was das wohl sein kann? Mit einer Klettern – Probe + 2 kommst du dorthin! Doch vergiss die Absturzregeln von **102** nicht... Bei Gelingen bist du bei **110**, bei Misslingen bei **159**. (Logisch, oder?)

71

Mache eine Tierkundeprobe + 3!
Gelungen. **16**
Misslungen. **128**

72

Der Weg knickt sehr bald wieder nach Westen um und geht eine ganz Zeit geradeaus. Du triffst noch auf eine bis auf etwas dreckiges Geschirr leere Hütte, in deren Nähe der Pfad nach Norden umschwenkt. Bald langst du bei **114** an.

73

Mit einem Schlag deines Handrückens triffst du den Widerling ins Gesicht. Würfle mit einem W6 den Raufen – Schaden aus! Ist das Ergebnis höher als **4**? Dann gehe zu **58**! Ansonsten geht es zu **21**.

74

Lege eine Sinnesschärfe – Probe ab!
Gelungen! **167**
Nichts. **34**

75

Mit dumpfem Platschen treffen dich 1W6 Bolzen zu je 1W6 + 3 TP. Aua... Du schaust dich um; die Bodenfliese, auf der du stehst, ist genau wie alle anderen, du hast nichts berührt seltsam. Willst du weitergehen (**2**), zurück (**49**) oder bist du doch eher tot (**149**)?

76

Du folgst dem südlichen Pfad, der sich nach einiger Zeit nach Westen biegt und wenig später einmal geradeaus weitergeht (**68**) und sich nach Süden abzweigt (**170**).

77

„Keine Ahnung. Hab nicht mehr davon gesehen als du. Auf jeden Fall wohnen die Zwerge hier, aber sie

sind ja den ganzen Tag in der Ebene. Wer sie erbaut hat oder wie er es gemacht hat – allein die Götter wissen es.“ Zurück zu **38**.

78

Mit einem Hieb enthauptest du den Zwerg, der die Waffen von dir forderte. Doch das lassen die anderen sich natürlich nicht gefallen... so brichst du schließlich, aus zahllosen Wunden blutend, in der Wurzel in dich zusammen, während der Holzstaub dein Blut aufsaugt. Weiter bei **149**.

79

Du bringst den schlafenden Jobst zu seinen übergelücklichen Eltern zurück. Falls ihr einen Lohn ausgemacht habt, erhältst du ihn nun. Ansonsten reichen sicher auch die 250 Abenteuerpunkte, die sie dir freudestrahlend überreichen...

Anmerkung: Die Kleidung und Rüstung mit dem Blattmuster bringt dir beim Kontakt mit sehr naturverbundenen Völkern wie Elfen oder Mohas einen Pluspunkt auf Charisma. Auch kannst du sie, je nach Material, zu fürstlichen Summen verkaufen....

80

Beherzt schwingst du dich in die Zelle und greifst nach dem Schwert. Doch da hast du die Rechnung ohne den Wirt gemacht! Mit einem grässlichen Klappern und Knirschen erhebt sich das Skelett (was hast du auch sonst erwartet...) und wendet das von dir begehrte goldene Schwert gegen dich.

Werte des Skelettes

Mu 30 At 10 Pa 5 LE 35 RS 2 TP 1W + 4 MR 6

Denke daran, dass Skelette nur durch Hieb Waffen oder Äxte vollen Schaden erhalten; Schwerter richten halben Schaden an, alle anderen Waffen gar keinen. Beherrschungsmagie und Illusionen haben keinen Nutzen, und die MR gilt auch gegen Zauber wie den Fulminictus oder Ignifaxius. Außerdem musst du ein TA – Probe – 2 würfeln; sollte sie misslingen, hast du At und Pa je – 2. Solltest du jetzt ob der dir fehlenden wirksamen Waffen ins Schwitzen geraten, tröste dich: dieser herumliegende Oberschenkelknochen (1W6 TP, WV 4/4, BF 6, KK – 13) gibt eine hervorragende Keule ab und erlaubt dem Untoten nur eine einzige freie Attacke auf dich!

Ach ja: Da die Zelle ja nur sehr klein ist, bedeutet ein Sturz im Kampf den Flug aus dem Ring nach **159**... und damit die Regel von Abschnitt **168**... Außerdem kannst du in den beengten Verhältnissen keine Waffen mit mehr als 1W+2 TP nutzen.

Vor dir liegt ein Haufen zerschlagener Knochen: **122**

Auch du bist bald ein Haufen zerschlagener Knochen: **149**

81

Urplötzlich fallen zwei zerlumpte Gestalten mit Kurzschwertern über dich her. Sie kommen wohl aus einer Hütte, die im Wald versteckt ist...

Werte eines Strolches

Mu 11 At/Pa 11/10 TP 1W+2 (Kurzschwert, WV 5/5) LE 30 MR 0 RS 2

Die zwei Halunken liegen vor dir im Dreck... **52**
Die Sache verhält sich genau andersherum... **137**

82

Du nennst die Lösung. Der Hüter des Tores sieht dich mit schmunzelndem Gesicht an und meint: „Nun gut, aber achte dies Rätsel auch weiterhin!“ Damit öffnet sich das Tor komplett. Du schaust noch einen Augenblick auf eine Kreuzung von Mauerwegen (es geht nach oben, östlich und links), die sich jedoch innerhalb eines Herzschlages in ein Wabern auflösen. Jetzt erblickst du einen hellen Platz, der mit gelben Sand bedeckt ist. Auf diesem Sand liegen die gebleichten Skelette einiger weniger findiger Köpfe als dir. Sie scheinen in wirren Mustern immer wieder auf den gleichen Wegen durch den Sand geirrt zu sein und haben dabei anscheinend einen qualvollen Verdurstungstod erlitten.

Der Weg zu dem Eingangstor ist jetzt frei. Das Tor selbst ist wie die gesamte Festung: Groß, schlicht, gewaltig. Und offen, wie du mit einem erstaunten Blick feststellen musst. Bei **74** kannst du einen Blick hinein werfen.

83

Aus einer höher gelegenen Kammer kommt ein offensichtlich wütender Zwerg geflattert, der durch deine Schritte geweckt wurde. Mit seiner Axt stürzt er sich auf dich, einen Kriegsschrei auf den bärtigen Lippen!

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Du hast den Morgenmuffel ins Bett zurückgebracht: **150**
Er hat Dich erledigt: **149**

84

Du musst, deiner Expertenmeinung nach, dem Mann mindestens 10 LP wieder zuführen. Ist dir das möglich? Ja bei **141**, nein bei **54**.

85

Durch das offenstehendes gigantisches Tor aus glattem, grauen Stein kommt ihr in das fünfeckige Gebäude. Es enthält nur einen einzigen, gigantischen Raum, jeder Beschreibung spottend. In ihm befinden sich vier weitere Tore, allesamt

geöffnet und dem, durch das ihr hineinkamt gleichend. An den Wänden sind im Abstand von je zwei Schritt nach oben und nach links und rechts blakende, qualmende Fackel befestigt, die sich soweit in die unschätzbaren Höhen der Halle hochziehen, dass die Illusion von einem Sternenhimmel entsteht.

Die Zwerge fliegen dich auf das zweite Portal rechts von dem Eingangsportal zu und hindurch. Ihr durchfliegt einen kurzen Gang mit einem weiteren Tor am Ende, welches ihr ebenfalls passiert.

Der nächste Raum ist ebenso gigantisch wie die Eingangshalle, wenn nicht noch erstaunlicher; auch hier sind überall Fackel, doch bestehen die Wände rechts und links von dir einzig aus Kerkerzellen, endlose Reigen von Gittern. Jede Zelle für sich bildet einen Quader von zwei Schritt Kantenlänge. Sie alle sind mit Stroh gefüllt. Du selbst siehst als letztes noch eine dieser Zellen, aus der dich ein freundliches Gesicht anblickt. Der nächste Anblick ist der strohbedeckte Boden, dann Schwärze.

Wenig später erwachst du wieder. Die Zelle ist jetzt abgeschlossen, der andere Insasse wischt dir gerade das Gesicht. Er selbst scheint nicht mehr als 30 Götterläufe zählen und hat ein breites, ehrliches Gesicht. „Na, wieder wohlauf? Habt ja auch einen mächtigen Bumms hingelegt. Ich bin Parten.“ Freundlich grinsend hält er dir eine große, langfingrige Hand hin. Abwesend und mit brummendem Schädel schüttelst du, ein wenig von der Situation überfordert, seine Hand.

„Ja, die kleinen Kerle erwischen jeden. Aber sei froh, ich glaub, der Baum ist schlimmer. Außerdem bekommst du hier essen.“ Klar, denkst du dir. Essen. Hab an nichts anderes gedacht. „Wisst ihr, ich bin ganz froh, hier zu sein. In der Ebene gibt es nichts außer der Zitadelle und dem Baum und außer der Ebene gibt es hier nichts. Vor allem nichts zu essen. Also...“ „Jaja, schon klar“, unterbrichst du ihn. „Aber raus möchte ich hier trotzdem gerne. Kann ich dir ein paar Fragen stellen?“ Parten nickt erfreut. Allzu sehr hat Hesinde ihn sicherlich nicht gesegnet....

Weiter bei **38**

86

Du bist wieder bei **9**.

87

Der Junge verschwindet um sich schlagend in dem Strudel, während sich ein verzweifelter Schrei seiner Kehle entringt. Du aber kannst deinen Blick nicht mehr von dem Strudel loskriegen.... beginnst den Drang zu fühlen, etwas hineinzuworfen... etwas schmackhaftes... Unwillig schüttelst du das Gefühl ab, überlegst, was du jetzt machen kannst. Doch da ist es wieder.... stärker als zuvor. Diesmal kannst du es nicht abschütteln. Du beginnst, umherzuschweifen und schöne Dinge für den göttlichen Strudel zu suchen, um sie hineinzuworfen. Ein ausgefülltes Leben....

88

Nun denn! Hier muss etwas wirklich wichtiges sein! Jetzt prüfst du jede Bodenfliese einzeln vor, achtest auf seltsame Luftzüge, Löcher in den Wänden und was dir persönlich noch alles einfällt. Darum darfst du jetzt eine Sinnesschärfe – Probe + 10 würfeln.

Gelungen: **65**

Nicht gelungen: **164**

89

Ein anscheinend riesiger Lagerraum, der ebenfalls, wie alle anderen Räume hier, unschätzbar hoch ist und von Fackel in regelmäßigen Abständen erleuchtet wird. In ihm stehen gigantische Holzregale, deren obere Stockwerke in der Düsternis der Höhe verschwinden. Sie sind ausschließlich mit bestimmt drei Schritt durchmessenden Eichenfässern gefüllt. Es riecht nach schalem Bier.

„Die Zwerge hier scheinen ja den Zwergen bei uns ähnlicher zu sein als gedacht“, geht es dir durch den Kopf. Auch hier scheint Bier einen beträchtlichen Stellenwert zu besitzen...

Um es dir nicht ganz so ärgerlich zu machen: Du findest ein Fass, in dem noch ein paar Tropfen Heiltrank sind. So bekommst du 1W20 + 10 LP wieder. Danach kannst du dir bei **49** eine andere Option aussuchen!

90

KLACK!! Mit einem lauten Knall klappt der Boden vor dir drei Schritt hoch und schlägt auf dich, nur um in unsichtbaren Scharnieren wieder zurückzuschwingen. Du wurdest gerade von 3W6 geplättet... weiter bei **67**. Oder bist du schon tot? Dann auf zu **149**.

91

Da kann man vielleicht noch was retten. Hast du einen Heiltrank oder einen Zauber, mit dem du dem Verwundeten helfen möchtest? Wenn ja, geh zu **131**. Wenn nicht, weiter bei **140**.

92

Nichts. Kurz schaust du noch in die Hütte der beiden, aber bis auf schlechte Luft, schmutziges Geschirr und einen Kanten trockenes Brot findest du hier auch nichts. Du entschließt dich, deinen Weg bei **26** fortzusetzen.

93

Mit einer gewagten Rolle lässt du dich fallen; gerade noch rechtzeitig. Über deinen Kopf zischt ein ganzer Schwarm Armbrustbolzen. Und das, obwohl du vorsichtig warst und keinen Auslöser wahrgenommen hast! Entscheidung: Umdrehen (**49**) oder weitergehen (**2**)?

94

Du verlässt die Bauern und machst dich auf deinen

Weg zu dem Bardenfest und verlebst dort ein paar sehr angenehme Tage. Lege danach diesen „Helden“ beiseite und beginne das Abenteuer mit einem richtigen Charakter nochmal von vorne!

95

Durch das gewaltige Portal rechts vom Eingangstor – die beiden sehen sich übrigens äußerst ähnlich – geht es in einen Gang. Lege eine Sinnesschärfe – Probe + 5 ab!

Da war doch was... **113**

Nicht geschafft.... **90**

96

Du trittst durch das schlichte, etwa zehn Schritt hohe Portal aus grauem Stein. Dahinter schließt sich ein kurzer Gang an, ebenso hoch wie die Halle und wie diese mit Fackeln in regelmäßigen Abständen beleuchtet. Nach ein paar Schritten endet der Gang an einem anderen, gleichartigem Portal, welches ebenfalls offen steht.

Du schielst hinein und siehst wiederum eine titanische Halle. Sie ist voll mit langgezogenen Stuhl – und Bankreihen, die leer und verwaist sind. Am Kopfende steht ein gewaltiger, ebenfalls leerer Thron. Du kannst alles durchsuchen, musst aber nicht. Egal wie, nichts da und auf zu **46**, such dir ein anderes Tor aus!

97

„Na klar gibt es einen. Hier, du musst nur diese losen Steine da auseinander räumen und schon kommst du in die Nachbarzelle; die ist offen. War schon mal drinnen, liegt ein Skelett mit einem Schwert drin. Aber dann sagt ich mir: Mensch Parten, wovon willst du leben? Weiß der Namenlose, wo sie das Essen herzaubern, aber weder in der Ebene noch bei dem Baum gibt es was. Vielleicht ein paar Insekten... Nicht gerade mein Geschmack. Aber wenn du abhauen willst, tu dir keinen Zwang an. Wie gesagt, räum' einfach dir Steine beiseite.“

Wenn du die Steine wegräumen willst, gehe zu **145**. Du kannst aber bei **38** auch noch weitere Fragen stellen und dann zu **145**.

98

Du schlägst deine Augen auf. Über dir spannt sich ein Himmel, der – du blinzelst – weiß ist, mit nur ganz wenig blau. Und das, obwohl sich keine einzige Wolke am Himmel zeigt! Mit einer gelungenen Klugheitsprobe fällt dir noch etwas auf. Na, dann erzähl mal! **154**

Interessiert mich nicht. **100**

99

Du gehst die Reihen der Zellen ab und stößt ganz am Ende des mindestens 200 Schritt langen Raumes auf eine, in der ein stöhnendes Bündel Mensch liegt. Es handelt sich um einen kleinen Mann mit knielangen Haaren und Bart sowie

spannlangen Fingernägeln, von denen an einigen Fingern nur noch blutige Fingerspitzen erinnern. Eine grobe Kutte umhülle seinen dürren Leib. Tiefe Wunden durchziehen seinen Oberkörper. Lege eine Heilkunde – Wunde – Probe + 5 ab!

Gelungen: **165**

Nicht gelungen: **91**

100

Als du vom Himmel nach unten schaust, durchzuckt dich ein weiterer Schreck. Irgendein Witzbold hat deine Kleidung und Rüstung durch Gegenstücke aus Blattwerk ausgetauscht!

Einen Schrecksekunde versuchst du instinktiv, dir das Zeug vom Leib zu reißen, doch es erweist sich als erstaunlich fest (Was nicht heißt, das es auch nur den geringsten RS bietet...). Da es aber recht kalt ist, beschließt du, den Blätterkram anzubehalten.

Du hebst deine Waffen und deine restliche Ausrüstung auf, die unverändert und vollständig um dich herumliegt (es sei denn, du nennst irgendwelche Fluggegenstände dein eigen!!) und siehst dir die sonstige Umgebung bei **60** an.

101

Du stehst in der Zelle. Willst du das Schwert an dich nehmen oder einfach so die herunterklettern?

103: Du nimmst das Schwert auf.

126: Du lässt es liegen.

102

„So ein riesiger Baum. Die Kleinen schleppen den ganzen Tag Dinge dahin.“ Zurück zu **38**.

103

Als du nach dem Schwert greifst, beginnt das Skelett sich mit grässlichem Knacken und Knirschen zu bewegen. Mit einer unwirklich erscheinenden Bewegung erhebt es sich und greift dich an. (Was hast du auch sonst erwartet, heh?)

Die einzige Waffe, die dir zur Verfügung steht, ist ein auf dem Boden liegender, recht großer Knochen (1W6 TP, WV 4/4, BF 6, KK – 13).

Möge Rondra mit dir sein!

Werte des Skelettes

Mu 30 At 10 Pa 5 LE 35 RS 2 TP 1W + 4 MR 6

Falls du Magie gegen den Untoten einsetzen möchtest: Gegen Beherrschungszauber sowie Illusionen ist das Skelett immun. Gegen Kampfzauber wie Ignifaxius oder Fulminictus setzt es seine MR.

Du musst eine TA – Probe – 2 ablegen; sollte sie negativ ausfallen, so bist du dermaßen von Grauen erfüllt, dass du von At + Pa zwei abgezogen bekommst.

Solltest du im Kampf patzen und ein Sturz ist die Folge, so landest du logischerweise auf dem Boden. Diesen findest du bei **57** (selbiges gilt auch für das Skelett, welches dann zerstört wäre).

Sobald du das Skelett erschlagen hast, kannst du bei **33** weitermachen. Wenn es allerdings dich erschlägt, gehe zu **149**.

104

Ja, du hattest eine wirklich erlebnisreiche Nacht... deine neue Bekanntschaft hatte noch andere Bekannte, und die haben dich mit ihren Knüppeln bekannt gemacht... wie ärgerlich, ohne Bargeld in Gareth zu sitzen. Aber bei **1** war ja noch dieses Bauernpaar, das vielleicht deine Hilfe braucht?

105

Wieder bist du bei der Kreuzung, an der du schon Anfangs gestanden hast. Wieder hast du die Qual der Wahl zwischen den Wegen nach Südwesten (**69**), Süden (**76**) und Südosten (**8**).

106

Mit zwei langen, entschlossenen Schritten gehst du auf die traurige Gestalt los und spaltest ihr mit einem einzigen, kraftvollen Hieb den Schädel. Der Kerl hat nicht einmal Anstalten gemacht, auszuweichen.

Mit nicht näher zu benennenden Gefühlen stehst du über der Leiche. Du verengst deine Augen zu Schlitzern, als du versuchst, dir Klarheit darüber zu verschaffen, ob das Innere des Kopfes des Wahnsinnigen tatsächlich so komisch aussieht oder ob diese seltsame, schleimige Schwärze nur eine Schattentäuschung ist...(weiter bei **118**)

107

Bist du ein Zwerg? Oder liegt deine GE über 18? Sollte deine Körpergröße unter 1, 30 liegen (aus welchen Gründen auch immer)? Sobald eines oder mehrerer dieser Kriterien zutreffen, kannst du dich in einem der Betten erfolgreich für 1W6 LP regenerieren. Wenn nicht, holst du dir bei dem verzweifeltem Versuch, dich in das kurze Teil hineinzuquetschen, einen Hexenschuss (KK – 5 für die nächsten 6 Abschnitte).

Egal, was war: Deine Zeit im Bett hat ausgereicht, den eigentlichen Besitzer zurückkehren zu lassen. Er hat wohl mit jemand anderem gerechnet...

(Umblättern!)

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Er ist tot: Zurück zu **22** und eine andere Option aussuchen.

Du bist tot: **149**

108

Mit etwas Gras wischt du die Schweinerei ab, so gut es geht. Bei **155** kannst du weitermachen.

109

Nachdem du dein möglichstes getan hast, beginnen sich die Wunden des Mannes tatsächlich zu

schließen. Er stöhnt, scheint aufzuwachen, bewegt sich. Doch da öffnen sich die Wunden des tödlich Verletzten mit einem ekelerregendem, saugenden Schmatzen wieder. Das neu gebildete Fleisch zerläuft zu einem rosa Schleim, der aus den klaffenden Verletzungen herausrinnt. Bei **140** geht es weiter.

110

Du klammerst dich an die Gitterstäbe einer Zelle, in der das Skelett eines einst wohl sehr großen Mannes liegt. In seiner einen Hand hält es ein goldenes Schwert, das trotz der Jahre, die es schon hier liegt, anscheinend vom Zahn der Zeit unbeeinträchtigt ist und wie frisch poliert glänzt.

Willst du wieder zu **159** herunterklettern (Klettern – Proben!) oder die nicht abgeschlossene Zelle bei **80** betreten, um das Schwert an dich zu nehmen?

111

Du erlebst tatsächlich ein rauschendes Fest; die erlesensten Barden des Reiches spielen für dich auf und die besten Tänzer bieten dir ihre Künste dar. Auch findest du eine äußerst ansprechende Person, die wohl gerne die Nacht mit dir verbringen möchte... gehe voller Erwartung zu **104!**

112

Das bronzene Tor, das in die **10** Schritt hohe, glatte Schiefermauer eingelassen ist, steht einen Spalt weit offen. In es ist ein rundes, fröhlich – verschlagenes Gesicht mit kleinen Schweineaugen und einem breiten Mund eingraviert. Als du auf etwa 5 Schritt herangekommen bist, beginnt die Fratze plötzlich mit donnernder, widerhallender Stimme zu sprechen: „Wanderer, der du nicht die Wege der Luft beschreitest, dein Weg durch das Labyrinth wird dir nur Leid, Durst und Hunger bringen; schließlich wird sich der Tod deiner bemächtigen. Doch gebe ich jedem eine Möglichkeit, diesen Irrgarten der Täuschung zu durchschauen! Löse dieses Rätsel, teile mir die Antwort mit. Sei jedoch sicher, die richtige Antwort zu haben! Ansonsten bist du des Todes. Höre nun das Rätsel!“

„Der es macht, der braucht es nicht, der es kauft, der will es nicht, der es braucht, der weiß es nicht. Was ist es?“

Hast du das Lösungswort? Gut, dann zähle die Buchstaben, aus denen es gebildet wird, nach ihrer Reihenfolge im Alphabet ab und addiere diese Zahlen. Multipliziere mit 2. Ziehe 8 von der Summe ab und erhalte so die Nummer des nächsten Abschnittes.

Solltest du das Rätsel nicht lösen können oder wollen, hast du noch zwei weitere Möglichkeiten:

Du gehst einfach so durch die Tür, deren Warnung missachtend. (**41**)

Du entschließt dich, deinen Weg doch zu dem

Punkt über dem Horizont zu machen. (**138**)

113

Anscheinend sind die Bodenplatten vor dir miteinander verbunden, wie du erkennen kannst. Kleine Metallstifte schimmern in den Fugen... Du kannst zu **49** umkehren oder mit einer Mechanik – Probe + 6 versuchen, die Falle zu entschärfen.

Gelungen: **67**

Misslungen: **90**

114

Der Pfad gabelt sich an dieser Stelle. Einmal geht es nach Nordwesten (**86**), einmal nach Nordosten (**18**).

115

Wie drei graue Schatten springen die Wölfe los. Hast du zwei von ihnen erschlagen, flieht der letzte. Erinnerung dich an deine Mutprobe: Wenn die geschafft war, kannst du dich gleich mit deiner Waffe verteidigen. Wenn nicht, musst du dich die erste Kampfrunde mit bloßen Händen (Ausweichen) der wütenden Angriffe erwehren.

Werte eines Wolfes

Mut 9 At/Pa 9/6 TP 1W+2 LE 15 RS 2 MR –1

Die Wölfe sind tot: **171**

Du bist tot: **137**

116

Vorsichtig betrittst du die Hütte. Einen Moment lang beginnt alles vor deinen Augen zu flimmern, zu verwischen...

(Weiter bei **32**)

117

Du folgst dem kurvigen Pfad und bist wieder bei **105**.

118

Vornübergebeugt stehst du über dem Toten, als sich aus der Kopfwunde ein schwarzer, öliger Nebel zu erheben beginnt. Träge windet er sich, Tentakel ausbildend, nach oben... Du willst mit einem Entsetzensschrei weglaufen, weg davon, doch etwas lähmt deinen Körper. Da beginnen die ersten, tiefschwarzen Ausläufer (*Finger?*) nach deiner Nase, deinem Mund, deinen Augen zu greifen, sich hineinzuwinden. Eine grässlichen Augenblick wird alles kalt, dein Innerstes, dein *Ich* schwarz.

Auf einmal ist die Welt wieder normal. Du beginnst, ein bisschen herumzuhüpfen, wie du es schon seit hunderten von Jahren machst. Auch das Schreien und das Essen von Gras sind so überwältigend wie eh und je. Und am allergrößten ist das Plappern von schwachsinnigem Zeug, wenn ein fest – weiches Ding vorbeikommt...

119

Nach circa 200 Schritt Richtung Süden im kühlen, grün – schattigen Wald triffst du auf eine Weggabelung. Welchen Weg nimmst du?

Den südwestlichen (69).

Den südlichen (76).

Den südöstlichen (8).

Oder möchtest du mit einer Sinnesschärfe – Probe + 10 nach interessanten Sachen Ausschau halten? Dann ganz schnell zu **42!**

120

Du schätzt, etwa 5 Meilen von beiden Erhebungen entfernt zu sein. Zurück zu **60**.

121

Du siehst erst einmal in die Hütte hinein, bevor du eintrittst, doch du kannst im Dämmerlicht nichts erkennen. Lege eine Sinnesschärfe – Probe + 6 ab!

Da war doch was... (176)

Nein. Nichts. **116**

122

Mit einem letzten machtvollem Schlag zertrümmerst du dem Skelett dem Schädel, und es zerfällt in seine schaurigen Einzelteile. Du atmest durch. Dann nimmst du ehrfürchtig das goldene Schwert auf und wiegst es in der Hand. Liegt gut darin... (Schwert „Greifenfeder“, TP 1W+4, KK – 14, WV 7/7, BF 2; richtet gegen Untote doppelten Schaden an und gilt als magische Waffe. Der Name ist mit schwungvoller Linie in die Klinge graviert.) Weiter gibt es nicht zu finden. Also wieder zu 159 herunterklettern und was anderes aussuchen.

123

Durch das steinerne Tor kommst du in einen kurzen Gang, der so hoch wie die Eingangshalle scheint. Er ist ebenfalls mit Fackeln erleuchtet. Das Tor am Ende gleicht jenem, welches du gerade durchschritten hast, wie ein Ei dem anderen. Es ist, wie alle anderen Tore bisher, einen Spalt weit offen. Du lugst durch diesen Spalt hinein. Weiter bei **159**.

124

Über den Kadaver des stinkenden Bären hinwegsteigend gehst du auf die Hütte zu. Der Blättervorhang vor der Tür ist aufgezo- gen, das Innere der Hütte dunkel. Willst du...

...durch ein Fenster hineinsehen? **51**

...durch die Tür eintreten? **121**

125

Der Junge wird langsam immer weiter auf den Strudel zugetragen. In der nächsten Minute wird er unweigerlich hineingeworfen! Wartest du weiter (87) oder entreißt du ihn den Zwergen (25)?

Auch kannst du die Schar von über 30 Zwergen angreifen (146).

126

Du wirfst noch einen letzten misstrauischen Blick auf das Skelett und machst dich an den Abstieg. Deine Zelle liegt drei Ebenen über Bodenniveau; für jede Ebene musst du eine Klettern – Probe + 3 würfeln. Sollte dir eine der Proben misslingen, stürzt du ab! Für jede Ebene, die du stürzt, erhältst du 1W6 Schaden. Solltest du dabei sterben, geht es zu **149**. Sobald du den Boden lebend auf die eine oder andere Art erreicht hast, bist du bei **57**.

127

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Die zwei Stinker sind tot. **15**

Ein aventurisches Wesen weniger in dieser seltsamen Welt! **149**

128

Du siehst dem Leitwolf direkt in die Augen und knurrst zurück, während du langsam auf ihn zugehst. Jetzt bloß keine Schwäche zeigen! Da springen die Viecher schon auf dich zu... (115)

129

„Dann geh und versuche dein Glück noch einmal. Wir sehen uns wieder... bestimmt!“

130

Mit leerer Miene und seitlich gelegtem Kopf schaut er einen Moment durch dich hindurch. Dann beginnt er zu murmeln: „Auf dem Schreibtisch liegt ein Berg auf dem die Holzbalken spazieren gehen bis ihre Gläser sich zerlaufen haben sie keine Energie mehr brauchen die Kiebitze an Freude macht es mir den Burnus zu rauten die Raupen.“ Er scheint fertig zu sein. Bei **155** wartet die nächste Frage.

131

Du musst, deiner Expertenmeinung nach, dem Mann mindestens 10 LP wieder zuführen. Ist dir das möglich? Ja bei **109**, nein bei **140**.

132

Du gehst die Reihen der Zellen ab und stößt ganz am Ende des mindestens 200 Schritt langen Raumes auf eine, in der ein stöhnendes Bündel Mensch liegt. Es handelt sich um einen kleinen Mann mit knielangen Haaren und Bart sowie spannlängen Fingernägeln, von denen an einigen Fingern nur noch blutige Fingerspitzen erinnern. Eine grobe Kutte umhülle seinen dünnen Leib. Tiefe Wunden durchziehen seinen Oberkörper. Lege eine Heilkunde – Wunde – Probe + 5 ab!

Gelungen: **30**

Nicht gelungen: **9**

133

Ein anscheinend riesiger Lagerraum, der ebenfalls, wie alle anderen Räume hier, unschätzbar hoch ist und von Fackel in regelmäßigen Abständen erleuchtet wird. In ihm stehen gigantische Holzregale, deren obere Stockwerke in der Düsternis der Höhe verschwinden. Sie sind ausschließlich mit bestimmt drei Schritt durchmessenden Eichenfässern gefüllt. Es riecht nach schalem Bier.

„Die Zwerge hier scheinen ja den Zwergen bei uns ähnlicher zu sein als gedacht“, geht es dir durch den Kopf. Auch hier scheint Bier einen beträchtlichen Stellenwert zu besitzen...

Um es dir nicht ganz so ärgerlich zu machen: Du findest ein Fass, in dem noch ein paar Tropfen Heiltrank sind. So bekommst du 1W20 + 10 LP wieder. Danach kannst du dir bei **46** eine andere Option aussuchen

134

Wieder geht es über die eintönige Grasebene auf den Berg am Horizont zu. Doch deine Aufmerksamkeit wird von etwas anderem in Anspruch genommen: etwa 300 Schritt von dir entfernt tanzt eine scheinbar menschliche Gestalt auf und ab, bleibt starr stehen, wirft sich zu Boden. Willst du auf die Figur zugehen (**148**) oder einen Bogen darum machen (**27**)?

135

Unter dir bricht das Holz der Wurzel ein. Keuchend prallst du in der Wurzel auf weichen, trockenen Untergrund; Jobst landet auf dir. Genauso überrascht wie du sind anscheinend zwei Spinnen von einem Schritt Durchmesser mit den Köpfen von Katzen, in denen giftglänzende Zähne sitzen. Zischend stürzen sie sich auf dich.

Werte einer Katzenspinne

Mu 20 At 14 Pa 8 TP 1W (+1W+1 Gift) RS 1 Mr 4 LE 25

Die Spinnen greifen immer abwechselnd an, so dass du sie auch immer nur abwechselnd angreifen kannst.

Erliegst du den beiden Monstrositäten: **149**

Du schaffst es, den zwei Biestern zu zeigen, was ein echtes Säugetier kann: **39**

136

Mit dumpfem Platschen treffen dich 1W6 Bolzen zu je 1W6 + 3 TP. Aua... Du schaust dich um; die Bodenfliese, auf der du stehst, ist genau wie alle anderen, du hast nichts berührt seltsam. Willst du weitergehen (**88**), zurück (**46**) oder bist du doch eher tot (**149**)?

137

Du stehst vor einer riesigen, *schwarzen* Gestalt. Ihr (bleiches?) Antlitz ist von dir abgewandt... doch ihre Aufmerksamkeit gilt dir... unter anderem. „Was

machst du denn schon hier? Du bist doch noch gar nicht eingeplant? Also, geh schon! Ach ja... vergiss nicht, dir 150 Abenteuerpunkte abzuziehen. Aber warte mal! Warst du schon mal hier?“

„Nein!“ **129**

„Ja...“ **4**

138

Du machst dich auf den Weg zu dem Punkt. Nach einiger Zeit Fußmarsch fallen dir am Himmel einige der seltsamen Vögel auf, die dir schon vorhin aufgefallen sind. Je näher sie kommen, desto mehr fällt dir auf, wie merkwürdig sie tatsächlich sind...

Es handelt sich bei den Vögeln, wie du voller Unglauben feststellt, um eine ganze Horde voller fliegender Zwerge!!! Sie halten sich mit weiß befiederten Flügeln mit einer Spannweite von etwa drei Schritt erstaunlich elegant in der Luft. Dennoch bieten sie mit ihren kleinen, gedrungenen Körpern, die nur Lendenschurze tragen, einen eher komischen Anblick. Das Lachen bleibt dir doch im Halse stecken, als dir die grimmigen Mienen auf den Gesichtern der Zwerge und die kleinen, gemein aussehenden Handbeile in ihren Gürteln auffallen. Noch weniger witzig ist das große, weitmaschige Netz, das sie jetzt über dir abwerfen...

Kaum dass das Netz auf dir liegt, beginnen die absurden Zwerge auch schon, dich ungeachtet deiner Gegenwehr darin einzuwickeln und heben dich dann kurzerhand hoch. Alle Befreiungsversuche scheitern wohl an der schieren Höhe von 50 Schritt, in der du gerade getragen wirst... Auch als du versuchst, mit den Zwergen zu kommunizieren, will es dir nicht gelingen. Dich beachten sie nicht und untereinander unterhalten sie sich in einer dir unbekanntem Sprache.

Langsam wird der Berg größer, den du anfangs schon in der dem Punkt entgegengesetzten Richtung gesehen hast. Du erkennst im Näherfliegen, dass es sich dabei nicht einfach um einen Berg handelt; nein, es ist eine Festung von der Größe eines Berges. Sie steht auf einem Felsmassiv, das zu allen Seiten von schier unmöglich zu erklimmenden Klippen begrenzt wird. Einzig ein Weg schlängelt sich hinauf und endet an einem Labyrinth, welches selbst von oben so komplex scheint, dass ein Mensch wohl sein Leben damit zubringen könnte, hindurchzufinden. Zusammen mit dem Labyrinth sind vier andere Flügel, welche die Zitadelle ausmachen, zu einer Art Stern angeordnet, der sich in der Mitte zu einem fünfeckigem Raum vereinigt. Auf dieses Fünfeck fliegen die Zwerge mit dir im Schlepptau zu und landen vor einem Tor.

Weiter bei **85**

139

Endlich erreichst du das Tor am Ende des kurzen Ganges voller Mechanik. Keine weiteren Fallen haben versucht, dich zu zerfetzen oder zu zerstampfen. Also blickst du durch das Portal. Was

du dort für Schätze erblickst, erzähle ich dir bei **89**.

140

Da es nicht möglich war, dem Menschen zu helfen, willst du es ihm noch möglichst einfach machen. Neben ihm steht ein Krug mit Wasser. Du tauchst etwas von seiner Kleidung hinein und legst es aus seine heiße, rissige – trockene Stirn. Die Augen des Mannes beginnen zu flattern, er sieht dich mit erschreckender Klarheit an. „Der Junge ... mein Zögling ... Verantwortung.“ Er schließt die Augen, reißt sie plötzlich wieder auf. „Rette ihn!“ Mit einer Geschwindigkeit, die du ihm als allerletztes zugetraut hättest, schießt seine linke, freie Hand vor und packt mit ebenso unerwarteter Kraft dein rechtes Handgelenk. „Die Spinnenanbeter ... die Zwerge ... beim Baum! Falsche Richtung!“ Aus seinem Mund rinnt etwas dunkles, dickflüssiges Blut, seine Augen brechen. Doch noch immer hält er dir die von grauen erstarrte Hand, und dunkle, dir unverständliche Worte verlassen die blutige Höhle seines Mundes. Etwas Warmes durchflutet deinen Körper, und du fühlst dich auf sonderbare Weise kräftiger. Dies war wohl die letzte Tat des seltsamen alten Mannes- mit einem dumpfen Pochen schlägt sein Kopf auf den Boden.

Sein Vermächtnis für dich sind wohl die zwei zusätzlichen permanenten LP, die du jetzt auf deinen Heldenbogen eintragen darfst...

„... beim Baum...“ schießt es dir durch den Kopf. Der Kauz hatte von einem Baum und dem Jungen gesprochen: Ob es derjenige ist, den du suchst? Der Baum ist sicherlich der Punkt, der wie aufgesetzt auf dem Horizont lag. Was er wohl für Dimensionen haben muss...

Willst du...

... bei **151** das Gebäude verlassen und zu dem Baum gehen?

... bei **49** ein anderes Tor aussuchen um dann jederzeit von **49** aus zu **151** gehen zu können? Dann auf zu **49** und **151** notieren!

... bei **159** eine andere Auswahl treffen und den Kerker (denn das ist es ja wohl) noch weiter durchsuchen? Dann merke dir auch hier die **151**, damit du von dort aus jederzeit zu dem Baum aufbrechen kannst!

141

Nachdem du dein möglichstes getan hast, beginnen sich die Wunden des Mannes tatsächlich zu schließen. Er stöhnt, scheint aufzuwachen, bewegt sich. Doch da öffnen sich die Wunden des tödlich Verletzten mit einem ekelerregendem, saugenden Schmatzen wieder. Das neu gebildete Fleisch zerläuft zu einem rosa Schleim, der aus den klaffenden Verletzungen herausrinnt. Bei **54** geht es weiter.

142

Durch das gigantische Portal verlässt du die Zitadelle. Vor dir liegt das Labyrinth, über dessen

Eingang sich ein Torbogen spannt. In den Stein ist am Zenit des Bogens ein Gesicht gemeißelt; es ist rund mit schlitzförmigen Augen, in denen ein schalkhafter Ausdruck liegt.

Als du nähertrittst, richten sich die Augen auf dich und der Mund beginnt, sich zu bewegen. Mit donnernder, widerhallender Stimme spricht es: „Wanderer, der du nicht die Wege der Luft beschreitest, dein Weg durch das Labyrinth wird dir nur Leid, Durst und Hunger bringen; schließlich wird sich der Tod deiner bemächtigen. Doch gebe ich jedem eine Möglichkeit, diesen Irrgarten der Täuschung zu durchschauen! Löse dieses Rätsel, teile mir die Antwort mit. Sei jedoch sicher, die richtige Antwort zu haben! Ansonsten bist du des Todes. Höre nun das Rätsel!“

„Der es macht, der braucht es nicht, der es kauft, der will es nicht, der es braucht, der weiß es nicht. Was ist das?“

Hast du das Lösungswort? Gut, dann zähle die Buchstaben, aus denen es gebildet wird, nach ihrer Reihenfolge im Alphabet ab und addiere diese Zahlen. Multipliziere mit 4. Ziehe 20 von der Summe ab und erhalte so die Nummer des nächsten Abschnittes.

Solltest du das Rätsel nicht lösen können oder wollen, hast du noch zwei weitere Möglichkeiten:

Du gehst einfach so durch die Tür, deren Warnung missachtend. (**41**)

Du gehst bei **46** zurück in den fünfeckigen Raum und hältst nach einem anderen Ausgang Ausschau.

143

Auf einmal – schon wieder grundlos! – schießen unter deinen Füßen Dutzende lange, dünne Metallbolzen durch die Fliesen. Tonsplitter und Metallspeere zerfetzen deine Beine, du fällst nach vorne... und hast 5W6 Treffer erlitten. Sehr bitter.

Solltest du jetzt tot sein, geht es zu **149**. Wenn du zu der absolut nicht kleinzukriegenden Sorte gehörst, weiter zu **139**... es sei denn, du willst zurück zu **49**.

144

DU FEIGLING!

145

Du findest tatsächlich ein paar lose Steine, die kein Mörtel hält. Nachdem du sie mit fliegenden Fingern auseinander geräumt hast, kannst du tatsächlich in die Nachbarzelle sehen. Dort liegt, an die Wand gelehnt, ein Skelett von riesenhaftem Wuchs mit einem goldenen Schwert in der Hand. Bei **101** kannst du dich in die Nachbarzelle quetschen.

146

Wie ein Wahnsinniger brüllend und die Waffe über deinem Kopf im Kreis schwingend stürzt du dich auf die Winzlinge. Schon sind eins, zwei unter deinen machtvollen Hieben blutüberströmt zu

Boden gesunken, als die anderen aus ihrer Lethargie erwachen. Wie ein wilder Löwe kämpfst du, verwundest und tötetest noch drei weitere, doch die Übermacht erdrückt dich schier. Mit brechenden Augen sinkst du gen **149**, als letztes siehst du in Jobst' tränenüberströmtes Gesicht...

147

Mit einer gewagten Rolle lässt du dich fallen; gerade noch rechtzeitig. Über deinen Kopf zischt ein ganzer Schwarm Armbrustbolzen. Und das, obwohl du vorsichtig warst und keinen Auslöser wahrgenommen hast! Entscheidung: Umdrehen (**46**) oder weitergehen (**88**)?

148

Als du näher kommst, erkennst du, dass es sich bei dem Verrückten tatsächlich um einen Menschen handelt. Er ist von mittlerer Größe und hat schwarze Haare. Seine Haut ist verdreckt, seine Kleidung, die einst wohl recht fein war, zerlumpt und dreckig. Von seiner ehemaligen Statur ist nichts mehr zu erkennen, er ist bis auf die Knochen abgemagert.

Willst du...

...ihn links liegen lassen? **27**

...ihn angreifen? **20**

...mit ihm sprechen? **172**

149

Du wachst mit brummendem Schädel auf. Als du die Augen aufschlägst, scheint alles wie gehabt...

Die Hütte, der Blättervorhang davor, der niedrige Türsturz... Das war es also! Du hast dir einfach den Kopf gestoßen und einen mehr als seltsamen Traum gehabt! Zusammen mit der mächtigen Beule, die auf deiner Stirn prangt, scheint dies eine gute Erklärung zu geben.

Du stehst auf und beschließt, dem Bauernpärchen zu sagen, dass deine Nachforschungen nichts ergeben haben. Bei **56** siehst du die beiden wieder.

150

Willst du...

Eine der Kammern untersuchen (selbstverständlich nur die auf Bodenniveau): **24**

Wieder in den Anfangsraum und ein anderes Tor durchschreiten: **46**

Dich in eines der Betten legen und schlafen: **44**

151

Also sollst du zu dem Baum umkehren. Hast du in der Zitadelle schon alles wichtige gemacht? Wenn nicht, gehe noch mal zu **49** zurück. Ansonsten stehst du jetzt wieder vor einem Fußmarsch durch die öde Graslandschaft, in der es nichts außer Verrückten und fliegenden Zwergen zu geben scheint. Fantastisch. Am Horizont ist gerade so noch der Punkt zu erkennen, der wohl ein Baum ist. Auf ihn hältst du zu... was hast du auch für eine andere Wahl. So geht es eine ganze Zeitlang.

Langsam wird der Punkt größer. Auch siehst du immer wieder solch geflügelte Zwerge, doch da du aufmerksam den Himmel betrachtest, wirfst du dich zu Boden, sobald du welche erblickst. So kommst du immer wieder ungeschoren davon. Du kannst auch das Verhalten der Zwerge ein wenig beobachten: Scheinbar ziellos flattern sie durch die Gegend, bis sie etwas interessantes entdecken. Sie gehen zu Boden, nehmen es mit und machen sich dann auf den Weg zu dem Punkt am Horizont.

Völlig in diese Betrachtungen versunken, achtest du nicht mehr auf deine unmittelbare Umgebung. Vor dir schießt etwas mit einem ohrenzerreißendem, schrillen Ton aus dem Gras, das einzig die Niederhöhlen sein Zuhause nennen kann: Sicherlich drei Schritt hoch, mit einem grünen Panzer bedeckt, geht es auf zwei nach hinten geknickten Beinen und hat die klauenbewehrten Hände wie zu einem grotesken Salut erhoben. Der Schädel ist eine Albtraumvision aus Klauen und riesigen, seelenlosen grünen Augen.

Werte des Monsters

Mu 17 At 15 Pa 12 TP 1W+3 RS 4 LE 50 MR 20

Sollte dem Untier eine unparierte, Gute Attacke gelingen, so hebt dich hoch und beißt mit den Mandibeln zu. Dies verursacht 3W6 + 5 Schaden.

Hast du das Monster erledigt, geht es bei **63** weiter.

Wirst du verspeist, landest du bei **149**.

152

Mit mörderischer Wucht trifft dich eine Axt in die Schulter (8 TP). Du taumelst, drehst dich um und siehst im ersten Augenblick gar nichts, bis du deinen Blick nach oben hebst. Ungläubig weiten sich deine Augen, sie können nicht begreifen, was sie erblicken: Über die flattern die unförmigen Vögel, die du schon aus der Entfernung gesehen hast... doch sind es keine Vögel, sondern Zwerge mit Flügeln von drei Metern Spannweite.

So lustig dieser Anblick auch ist... die kleinen, gemein wirkenden Äxte und die grimmigen Mienen der Winzlinge machen dies mehr als wett.

Jede KR greift einer der Zwerge an; du hast Gelegenheit, einmal zu parieren und zu attackieren. Sie greifen immer der Reihe nach an und haben auf jeden Fall vor dir die Attacke.

Werte eines Flügelzwerges

Mut 15 At/Pa 12/12 TP 1W+3 (Skraja) WV 7/6 RS 1 LE 40 MR 4

Du hast die Zwerge vom Himmel geholt: **163**

Die Zwerge haben dich in den Himmel gebracht:

149

153

Du folgst dem östlichen Pfad, der eine leichte Biegung hat, und bist wieder bei **105**.

154

Es gibt kein Praiosmal am Himmel! Du drehst dich bestimmt eine Minute um deine eigene Achse, doch es bleibt dabei. Mit einem ungunstigen Gefühl im Bauch riskierst du einen Blick nach **100**.

155

Was willst du ihn fragen?

„Wer bist du?“ **169**

„Was machst du hier?“ **23**

„Wie lange bist du schon hier?“ **130**

„Woher kommst du?“ **64**

„Hast du Hunger oder Durst?“ **14**

Wenn du genug gefragt hast oder deinen Weg doch lieber so fortsetzen möchtest, gehe zu **11**.

156

Nachdem du in mehreren Kammern alles durchsucht und abgeklopft hast, kommst du jetzt endlich in eine, in der dir *einmal* eine Sinnesschärfe – Probe + **5** erlaubt sei!

Gelungen: **162**

Nichts gefunden! Such dir bei **22** eine andere Möglichkeit aus.

157

Du trittst durch das schlichte, etwa zehn Schritt hohe Portal aus grauem Stein. Dahinter schließt sich ein kurzer Gang an, ebenso hoch wie die Halle und wie diese mit Fackeln in regelmäßigen Abständen beleuchtet. Nach ein paar Schritten endet der Gang an einem anderen, gleichartigem Portal, welches ebenfalls offen steht.

Du schielst hinein und siehst wiederum eine titanische Halle. Sie ist voll mit langgezogenen Stuhl – und Bankreihen, die leer und verwaist sind. Am Kopfende steht ein gewaltiger, ebenfalls leerer Thron. Du kannst alles durchsuchen, musst aber nicht. Egal wie, nichts da und auf zu **49**, such dir ein anderes Tor aus!

158

Endlich erreichst du das Tor am Ende des kurzen Ganges voller Mechanik. Keine weiteren Fallen haben versucht, dich zu zerfetzen oder zu zerstampfen. Also blickst du durch das Portal.

Was du dort für Schätze erblickst, erzähle ich dir bei **133**.

159

Deinen Augen bietet sich ein irritierender Anblick: Wieder ist vor dir ein gewaltiger, langer Gang, dessen Höhe sich auf eine nicht zu schätzende Anzahl von Schritten zieht, und wieder sind Fackeln in immer gleichen Abständen an den Wänden befestigt; doch die Wände links und rechts von dir sind bis in die mit Lichtpunkten durchleuchtete Höhe und nach vorne hin mit vergitterten Zellen gefüllt. Eine dieser Zellen mag einen Würfel von zwei Schritt Kantenlänge bilden. In ihnen befindet sich nichts außer etwas Stroh.

Willst du...

... die Reihe der Zellen abschreiten und schauen, ob sich in einer etwas interessantes befindet? (**99**)

... Versuchen, höher gelegene Zellen zu erreichen? (**168**)

... Wieder in den Anfangsraum gehen und dort eine andere Tür ausprobieren? **49**

160

Du nennst die Lösung. Der Hüter des Tores sieht dich mit schmunzelndem Gesicht an und meint: „Nun gut, aber achte dies Rätsel auch weiterhin!“ Du schaust noch einen Augenblick auf eine Kreuzung von Mauerwegen (es geht nach oben, östlich und links), die sich jedoch innerhalb eines Herzschlages in ein Wabern auflösen. Jetzt erblickst du einen hellen Platz, der mit gelbem Sand bedeckt ist. Auf diesem Sand liegen die gebleichten Skelette einiger weniger findiger Köpfe als dir. Sie scheinen in wirren Mustern immer wieder auf den gleichen Wegen durch den Sand geirrt zu sein und haben dabei anscheinend einen qualvollen Verdurstungstod erlitten.

Der Weg ist jetzt frei. Beschwingten Schrittes gehst du wieder durch die Grasebene.

Also sollst du zu dem Baum umkehren. Hast du in der Zitadelle schon alles wichtige gemacht? Wenn nicht, gehe noch mal zu **46** zurück. Ansonsten stehst du jetzt wieder vor einem Fußmarsch durch die öde Graslandschaft, in der es nichts außer fliegenden Zwergen zu geben scheint. Fantastisch. Am Horizont ist gerade so noch der Punkt zu erkennen, der wohl ein Baum ist. Auf ihn hältst du zu... was hast du auch für eine andere Wahl. So geht es eine ganze Zeitlang. Langsam wird der Punkt größer. Auch siehst du immer wieder solch geflügelte Zwerge, doch da du aufmerksam den Himmel betrachtetest, wirfst du dich zu Boden, sobald du welche erblickst. So kommst du immer wieder ungeschoren davon. Du kannst auch das Verhalten der Zwerge ein wenig beobachten: Scheinbar ziellos flattern sie durch die Gegend, bis sie etwas interessantes entdecken. Sie gehen zu Boden, nehmen es mit und machen sich dann auf den Weg zu dem Punkt am Horizont.

Völlig in diese Betrachtungen versunken, achtest du nicht mehr auf deine unmittelbare Umgebung. Vor dir schießt etwas mit einem ohrenzerreißendem, schrillen Ton aus dem Gras, das einzig die Niederhöhlen sein Zuhause nennen kann: Sicherlich drei Schritt hoch, mit einem grünen Panzer bedeckt, geht es auf zwei nach hinten geknickten Beinen und hat die klauenbewehrten Hände wie zu einem grotesken Salut erhoben. Der Schädel ist eine Albraumvision aus Klauen und riesigen, seelenlosen grünen Augen.

Werte des Monsters

Mu 17 At 15 Pa 12 TP 1W+3 RS 4 LE 50 MR 20

Sollte dem Untier eine unparierte, Gute Attacke

gelingen, so hebt dich hoch und beißt mit den Mandibeln zu. Dies verursacht 3W6 + 5 Schaden. Hast du das Monster erledigt, geht es bei **63** weiter. Wirst du verspeist, landest du bei **149**.

161

„Das würdet ihr für uns tun? Nun, es ist folgendes... Unser kleiner Sohn Jobst wurde vor zwei Tagen entführt. Da kam gegen Abend dieser unheimliche alte Kerl... er hatte lange Haare und Fingernägel, und auf dem Kopf trug er Widderhörner! Er legte **5** Dukaten auf den Tisch und sagte, dies sei für unseren Sohn. Dann nahm er ihn bei der Hand und schleifte ihn mit sich! Ich wollte ihn aufhalten, doch er bewegte seine Hand und ich sprang wie wild umher... seitdem haben wir unseren Sohn nicht mehr gesehen. Nur ein Holzfäller sah den seltsamen Mann mit unserem Jobst im Wald, der nur eine Meile südlich von hier ist. Würdet ihr uns unseren Jobst zurückbringen?“

„Aber klar doch!“ **10**

„Das ist mir zu unheimlich...“ **94**

162

Du findest, unter ein Bett geklebt, einen Heiltrank mit **3W6** LP. Zurück zu **22** und such dir was anderes aus!

163

Vor dir liegen die drei seltsamen Gestalten mit blutigen, zerknickten Flügeln. Trotz der Wunden, die sie dir zugefügt haben, tun sie dir jetzt fast leid... sie haben mit einer seltsamen Verzweiflung gekämpft, die es ihnen anscheinend unmöglich machte, auch dann aufzugeben, als der Kampf für sie schon verloren war. Und mit ihren dicken Körpern, den kurzen, stämmigen Armen und Beinen wirken die breiten, weiß befiederten Flügel wie der Scherz eines schlechtgelaunten Gottes. Bei sich haben die Zwerge kleine Lederbeutel an den Gürteln: der eine trägt darin ein paar Holzstücke, der andere etwas Gras und eine Handvoll Beeren. Der letzte – du traust deinen Augen kaum – führt eine kleine Flasche mit der Aufschrift „Heiltrank 3W6 + 5, zu nehmen bei schweren Verletzungen“ mit sich.

Bei **134** kannst du deinen Weg fortsetzen.

164

Auf einmal – schon wieder grundlos! – schießen unter deinen Füßen Dutzende lange, dünne Metallbolzen durch die Fliesen. Tonsplitter und Metallspeere zerfetzen deine Beine, du fällst nach vorne... und hast 5W6 Treffer erlitten. Sehr bitter.

Solltest du jetzt tot sein, geht es zu **149**. Wenn du zu der absolut nicht kleinzukriegenden Sorte gehörst, weiter zu **158**... es sei denn, du willst zurück zu **46**.

165

Der Mann ist auf jeden Fall rettungslos verloren; ein Wunder, dass er überhaupt noch lebt. Weiter bei

140.

166

Du wachst wieder auf und frische, würzige Waldluft dringt in deine Nase. Stöhnend bringst du dich in eine aufrechte Haltung. An deiner Stirn prangt eine gewaltige Beule, und du liegst halb in der Tür der Hütte, in der alles begonnen hat. Neben dir ertönt ein weiteres, helleres Stöhnen. Dort liegt ein kleiner Junge von 10 Götterläufen mit roten Haaren. Auch findest du in deinem Inventar alles wieder, was du in deinen letzten Erlebnissen aufgesammelt hast...

Merkwürdig ist auch, dass deine Kleidung und Rüstung eine blattartige Struktur angenommen haben. Stoffe haben eine andere Struktur angenommen, Leder wirkt wie geprägt und selbst der beste Graveur Aventuriens könnte Metall nicht kunstfertiger verarbeiten. Jede noch so kleine Blattader ist zu erkennen.

Weiter bei **79**

167

Als du deinen Kopf durch die Tür steckst, fallen dir auf dem Boden die flatternden Schatten zweier Zwerge auf, die dich von oben angreifen... doch aufgrund deiner Geistesgegenwart hast du die erste Attacke! Weiter bei **127**.

168

Mit einer Klettern–Probe + 3 kannst du eine Ebene höher klettern. So kletterst du also eine Weile rum. Folgende Regel: Sobald du eine Ebene höher geklettert bist, würfelst du mit 1W6. Sobald du das erste Mal eine 6 würfelst, gehst du zu **70**. Merke dir aber die Anzahl der Ebenen, die du höher geklettert bist! Denn das ist auch gleichzeitig die Zahl der W6 Schaden, die du bei einer misslungenen Klettern – Probe erhältst...

Bedenke auch, dass du jede Ebene, die du hochgekraxelt bist, auch wieder mit einer Klettern – Probe + 3 herunterklettern musst! Wenn du wieder unten bist, kannst du dir bei **159** eine andere Option aussuchen.

169

Nachdem du deine Frage ausgesprochen hast, sieht er dich noch zwei Sekunden bewegungslos an. Da beginnen sich seine Augen langsam zu klären. Du zuckst zusammen, als er ruckartig mit der linken Hand in den Himmel deutet: „Verfolgt den Lauf der Meisen, und ihr werdet der Götter Wahrheit einheimen! Dann wisst Ihr auch, wer ich bin

! Ja!“ Dann fängt der Verrückte an, sich wild am Hintern zu kratzen. Dabei erfüllt ein breites Grinsen sein Gesicht. Weiter bei **155**.

170

Der Pfad nach Süden wird nach ein paar **100** Schritt etwas verwilderter, ist aber immer noch problemlos zu begehen. Irgendjemand hat auch vor kurzem die ganzen Äste und Zweige weggehauen, die den Weg

versperrt haben.
Lege eine Sinnesschärfe – Probe + 3 ab!
Gelungen! **13**
Häh? **81**.

171
Du kümmerst dich kurz um eventuelle Wunden und gehst weiter. Ein paar Minuten später gabelt sich der Weg nach Süden (**72**) und nach Osten (**37**).

172
Als du auf ihn zukommst, hält der Irre in seinem Tanz inne und stiert dich mit rollenden Augen und offenem Mund, aus dem Speichel vermischt mit zerkautem Gras rinnt. Jetzt, aus der Nähe, erkennst du, dass seine Haut verschorft und mit lauter eitrigen Wunden übersät ist. Von ihm geht ein ekelerregender Geruch nach Fäulnis und Exkrementen aus. Weiter bei **155**.

173
Die Zwerge nehmen ihre Waffen an sich und euch in ihre Mitte. Sie folgen dem Verlauf der Wurzel, deren Decke immer höher wird. Immer mehr Katzenspinnenleichen säumen ihren Weg. Endlich erreicht ihr einen Raum, der sicherlich an die zehn Schritt hoch ist. Aus verschiedenen, kleinen Rissen und Spalten in den Wänden fällt Licht auf die absurde Szenerie: Wände und Decke sind voller wimmelnder Katzenspinnen. In der Mitte des Raumes hockt ein riesiges, fettes Exemplar jener Art, das anscheinend zu nichts mehr in der Lage ist als zu fressen. Und das tut sie unablässig, da eine ganze Meute der kleineren sie mit Dingen aus einem großen Haufen füttert, der unter einem Loch liegt, in dem ein farbiger Strudel wirbelt...
Die Zwerge kommen zu dem gleichen Schluss wie du und stürzen sich wutbrüllend auf die Spinnen. Als Zuschauer kannst du eine regelrechte Schlacht verfolgen, in der die Spinnen zwar anfangs zahlenmäßig überlegen sind, den rasenden Zwergen jedoch nichts entgegenzusetzen haben. Schließlich und endlich fallen die Zwerge über die fette Spinne her wie Ratten über eine Kuh und schlagen sie regelrecht in Fetzen. Ein ekelerregender Geruch beginnt den Raum zu füllen... er steigt von den Kadavern der Spinnen auf. Du merkst, wie dir schwindelig wird, alles beginnt sich zu drehen. Du wirst ohnmächtig... (Weiter bei **166**)

175
Im Inneren des Schädels ist etwas seltsames zu erkennen... über der grauen Masse darin liegt ein ekler, schwarzer Schleim... weiter bei **118**.

174
Je näher du kommst, desto bewusster werden dir die gewaltigen Ausmaße dieses Gebäudes. Es scheint so riesig, dass du kaum glauben kannst, Menschen – oder Zwergenhand hätten daran Anteil gehabt; nein, vielmehr ist es so gewaltig, dass nur

Drachen oder Titanen dafür verantwortlich sein mögen. Die Zitadelle scheint aus dem Fels gemeißelt, sie ist grau wie Schiefer. Ihre glatten Wände, die einzig von Schießscharten unterbrochen werden, entziehen sich in ihren höchsten Teilen deinem Blick. Über ihr ist ein Strudel aus schwarzen Wolken, der den ansonsten klaren, blauen Himmel verunstaltet. Und nicht nur das alles: Ob du es dir nur einbildest oder es real ist, je näher du dem Bauwerk kommst, desto kälter wird es – eine Kälte, die nicht nur deinen Leib, sondern auch deine Gedanken einnimmt. Nichtsdestoweniger zügelst du deinen Schritt nicht, sondern gehst entschlossen weiter auf das gigantische Bauwerk (?) zu. Bei **12** geht es weiter.

176
Im Inneren der Hütte ist zwar nichts zu hören, aber du kannst ein seltsames Flimmern in der Luft erkennen, wie von großer Hitze; und das, obwohl nichts zu spüren ist. Willst du den Bauern doch sagen, dass ihr Sohn auf Nimmerwiedersehen verschwunden ist? Dann geh zu **48**! Ansonsten weiter bei **116**.