



Ein DSA-Soloabenteuer für einen Helden

Vertrauter Feind



NR. 666
ERFAHREN



(Verfasser: Ralf Staats)

Vertrauter Feind – DSA4.1 Soloabenteurer



Dieses Soloabenteurer führt Ihren Helden unversehens an die Grenzen der schwarzen Lande und darüber hinaus. Dass die Gegend wahrscheinlich zu den übelsten des Kontinents zu zählen ist, sollte weitgehend bekannt sein. Zum Glück ist er auf seinem Weg nicht ganz auf sich alleine gestellt. Oder doch? Wem kann er trauen und wem nicht? Diese und viele weitere Fragen gilt es in diesem Abenteuer zu erkunden. Zahlreiche Kämpfe müssen bestritten werden. Der Weg Ihres Helden wird mit Schweiß und Blut gepflastert sein. Unbemerkt wird er zum Spielball fremder Mächte - Mächte so alt, dass deren Namen längst in den Chroniken der Zeit verblasst sind. Das Abenteuer wird ihn wiederholt an die Grenzen von Moral und Ethik führen und letztendlich sogar seinen zwölgöttlichen Glauben in Frage stellen ...

Ich begrüße Sie herzlich, sehr geehrter Leser, und freue mich darüber, dass Sie sich die Zeit nehmen wollen, dass Ihnen vorliegende **DSA4 Soloabenteurer** zu erleben.

Es handelt sich dabei um die erste Publikation, entstanden aus der Feder eines unbedeutenden Schreiberlings, zu deren Fertigstellung es immerhin einer irdischen Zeitspanne von drei Jahren bedurfte - ein Aufwand der sich, so hoffe ich, gelohnt hat.

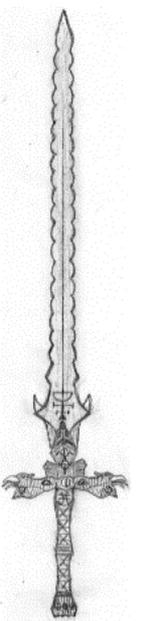
Bedauerlicherweise war da niemand, der die Lektüre Probe las. Daher will ich mich schon einmal im Voraus in aller Form bei Ihnen, verehrter Leser, für Fehler in Rechtschreibung, Ausdruck und Zeichensetzung entschuldigen. Nichts desto trotz wünsche ich Ihnen viel Spaß und ferner alles Würfelglück Aventuriens. Sie könnten es brauchen!

Vielleicht an dieser Stelle vorweg noch ein Hinweis ...

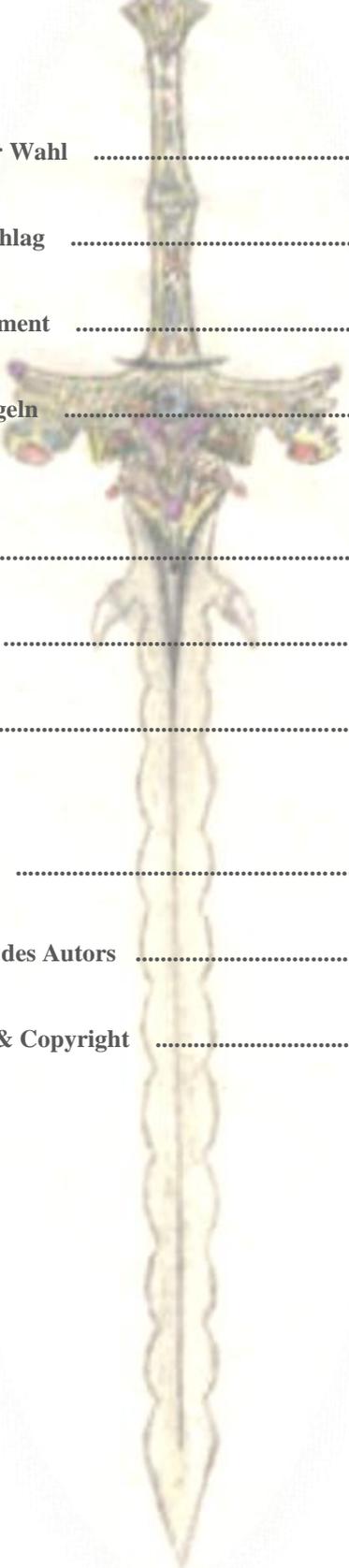
Wie Sie schnell merken werden, ist das Abenteuer nicht für lesefaule Abenteurer konzipiert. Demnach will ich diesen Spielern von dem Ihnen vorliegenden Werk dringendst abraten. Den übrigen Abenteuern empfehle ich, **jeden Absatz zunächst vollständig durchzulesen, bevor eine Entscheidung getroffen wird.**

Widmung

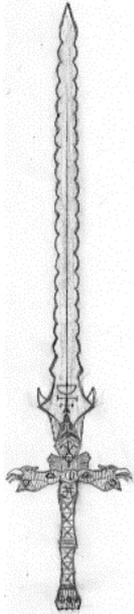
Widmen möchte ich das Soloabenteurer **Ulrich Kiesow**, dem Vater des deutschen Pen & Paper **Das Schwarze Auge**, ohne welchen ich vermutlich niemals zu diesem besonderen Hobby gelangt wäre. Ferner soll das Solo natürlich allen anderen DSA-Autoren und Spielern gewidmet sein.



Inhaltsverzeichnis



Die Qual der Wahl	4
Heldenvorschlag	4
Heldendokument	5
Spezielle Regeln	7
Prolog	8
Abenteuer	9
Epilog	99
Anhang MI	100
Schlusswort des Autors	104
Impressum & Copyright	104





(Verfasser: Ralf Staats)

Die Qual der Wahl

Der folgende Absatz dient dazu, Ihnen bezüglich der **Heldenauswahl** ein stimmigeres Abenteuer zu verschaffen. Falls Sie an dem einen oder anderen Hinweis anstoßen, so ignorieren Sie ihn geflissentlich und drücken einfach, ganz im Sinne Phexes, bei einer anschließend unlogisch erscheinenden Stelle, ein Auge zu.

Das Ihnen vorliegende Abenteuer ist für einen **unerfahrenen Helden** oder eine **Heldin** der **Stufen 0-3 (0-3000 AP)** ausgearbeitet worden. Als **Rasse** ist neben **Mittelländer, Thorwaler, Norbarde, Nivese** und **Tulamide** außerdem noch der **Halbelf** geeignet. Da die Handlung am Rande der schwarzen Lande angesiedelt sein wird, empfiehlt es sich einen **nicht adeligen** Charakter aus einer nahe gelegenen **zivilisierten Kultur** mit einem **Sozialstatus von 4 bis 8** zu wählen. Der **Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit** würde auch Charaktere mit einem Sozialstatus zwischen 1 und 3 zulassen. Auch wäre der **Glaube an die Zwölfgötter** wünschenswert. Falls Ihr Held das Talent **Reiten** noch nicht besitzen sollte, so **aktivieren** Sie es auf einen **Talentwert von Null** und notieren sich die dazu aufgewendeten Abenteuerpunkte mit negativem Vorzeichen. Außerdem wäre noch von Vorteil, wenn es sich bei dem erwähnten Helden weder um eine geweihte noch um eine magiekundige Profession handelt (Magiedilettanten und heimliche Phexgeweihte ausgenommen), da der trotz seiner nunmehr 27 Götterläufe immer noch recht junge sowie unerfahrene Schreiberling auf deren besondere Fähigkeiten leider nicht eingehen konnte. Am Einfachsten lassen sich die kämpferischen Professionen **Gardist, Soldat** und **Söldner** integrieren. Hingegen unpassend, obwohl der gleichen Kategorie zugehörig, sind Amazone, Fähnrich, Ritter, Knappe, Stammeskrieger und Gladiator. Empfehlenswert sind weiterhin alle **reiseorientierten** Charaktere. Auch solche Helden, die sich einem **Handwerk** verschrieben haben oder der Gruppe der **gesellschaftlichen** Professionen angehören, eignen sich hervorragend - zumindest aus stimmungstechnischen Gesichtspunkten. Jedoch sollte bei der jeweiligen Heldenauswahl darauf geachtet werden, dass er oder sie wenigstens eine **Nahkampfwaffe** einigermaßen gut zu führen weiß (d.h. **TaW min. 9**). Denn ansonsten sehe ich schwarz für Sie und Ihren Helden in den schwarzen Landen. Verzeihen Sie mir dieses dämliche Wortspiel, doch das konnte ich mir unmöglich verkneifen. Falls Sie, verehrter Leser, keinen passenden Helden Ihr Eigen nennen, möchte ich an dieser Stelle auf einen **Heldenvorschlag** meinerseits verweisen (siehe die nachfolgenden zwei Seiten). **Für welchen Helden Sie sich letztendlich jedoch entscheiden, ist selbstverständlich Ihre Sache.**

Heldenvorschlag

Bei dem Helden handelt es sich um den klassischen Taugenichts, so wie er im Buche steht. Auf eine Lehre konnte (oder wollte?) er sich nicht festlegen. Nacheinander brach unser Held völlig verschiedene Berufsausbildungen aus den unterschiedlichsten Gründen ab, so dass er zwar von *Vielem* ein *wenig*, doch von *nichts* wirklich *ausreichend viel* verstand und demzufolge auch für *alles* als *untauglich* galt. Immer wieder drängte ihn seine Großmutter dazu, sich doch endlich eine ehrliche Arbeit zu suchen. Eigentlich lag es ja auch nicht an seinen handwerklichen Fertigkeiten – unbegabt konnten sie ihn wahrlich nicht nennen - sondern vielmehr an seiner Faulheit. Ihm war es allemal lieber, auf Großmutter's Kosten, den Geschichten aus fernen Landen zu lauschen, sich dabei dem Trunke und seinem wohl größten Laster - der Tagträumerei – hinzugeben, als sich sein täglich Brot durch harte Arbeit selbst zu verdienen. Doch schließlich war sein Lotterleben abrupt vorüber, als die kaiserliche Armee junge und ungebundene Männer und Frauen zum Dienst an der Waffe einzog. Und so fand sich unser Taugenichts, unfreiwillig, in einem Ausbildungscamp der kaiserlichen Infanterie wieder, unter der Knute der Ausbilderin von Donnerschlag – welch vortrefflich passender Name, könnte man die resolute ältere Dame, von hinten betrachtet, doch tatsächlich zunächst für einen Kerl halten. Die nächsten Jahre unseres Jungspundes verliefen weniger spaßig. Die Frau von Donnerschlag war schon so eine echte Spaßbremse. Doch mit Sicherheit würde das keiner seiner ehemaligen Leidensgenossen ein zweites Mal laut aussprechen. Hatte seine Nase eigentlich immer schon diese zwar geringe und dennoch sichtbare Linksdrift? Jedenfalls gingen die Jahre ins Land und die Ausbilderin von Donnerschlag schließlich in den wohl verdienten Ruhestand. Ob es wohl an dem hohen Alter - die gute Dame hatte immerhin schon über achtundsiebzig Götterläufe auf dem Buckel - oder auch an unserem unbelehrbaren Freund gelegen haben mag, sei einmal dahingestellt. Nichts desto trotz kehrte auch unser Taugenichts zu dieser Zeit der kaiserlichen Armee den Rücken, nachdem es ihm fortwährend gelungen war, die abschließende Eignungsprüfung zu verpatzen – welch eine Meisterleistung! Mag man den Worten Oberst von Grausteins Glauben schenken, der hoffnungsloseste Fall in der Historie der 7. Kompanie. Schicksalsergeben nahm unser junger Freund die Nachricht seiner frühzeitigen Ausmusterung entgegen - mit gespielter Bestürzung äußerlich, innerlich hingegen mit großer Freude. Endlich käme er in die Heimat zurück - einerseits zwar mit nichts und doch immerhin um einige Erfahrungen reicher.





(Verfasser: Ralf Staats)

Heldendokument (110 GP)

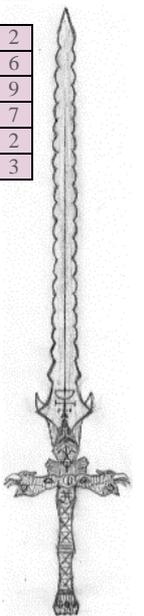


Name:	Halma/n Brahmetter	Feste Vorteile:	Gefahreninstinkt, Veteran, SO +1
Geschlecht:	Weiblich / Männlich	Variante 1:	Lebenskraft +1, Magieresistenz +1 Entfernungssinn, Herausragende Sicht Talentbegabung Armbrüste (TAW +2) Spez. Leichte Armbrust (FK-AT +2) SF Scharfschütze (Armbrüste) SF Schnellladen
Rasse:	Mittelreicher		
Kultur:	M. Landbevölkerung		
Profession:	Taugenichts (Stutzer)	Variante 2:	Lebenskraft +4, Magieresistenz +1 Eisern, Schnelle Regeneration 2 SF Niederwerfen, SF Hammerschlag SF Schildkampf 2 (Schildparade +2) Spez. Hiebaffen (AT/PA +1/+1)
Alter:	24 Götterläufe		
Größe:	1,75 cm	Variante 3:	Hohe Lebenskraft +3, Glück Hohe Magieresistenz +3, Schwer zu Verzaubern, Herausragendes Gehör
Gewicht:	75 Stein		
Haarfarbe:	dunkelbraun	Nachteile:	Schulden: 500D (Nordlandbank), Neugier 6, Aberglaube 6, Unstet Einbildungen, Tagträumerei: 6 (3 GP)
Augenfarbe:	blaugrau		

Feste Sonderfertigkeiten: (je nach Variante noch zusätzliche SF dazu)	Aufmerksamkeit, Linkhand, Schildkampf 1, Rüstungsgewöhnung 1 (Lederharnisch) Wuchtschlag und Finte (anstatt Finte ist vorweg auch Standfest wählbar)
--	--

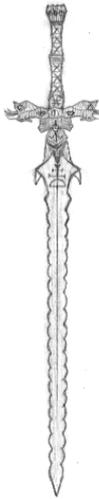
MU:	15	Lebenspunkte:	33+	Athletik (GE KO KK)	7	Raufen	AT: 11 PA: 11	6
KL:	11	Ausdauer:	30	Klettern (MU GE KK)	6	Hiebaffen	AT: 15 PA: 10	9
IN:	13	Sozialstatus:	7	Körperbeherrschung (MU IN GE)	7	Dolche	AT: 12 PA: 11	7
CH:	12	Attacke-BW:	8	Schleichen (MU IN GE)	8	Schwerter	AT: 11 PA: 8	3
FF:	12	Parade-BW	8	Selbstbeherrschung (MU KO KK)	7	Speere	AT: 13 PA: 10	7
GE:	12	Fernkampf-BW	8	Sich Verstecken (MU IN GE)	6	Zweihandhiebaffen	AT: 11 PA: 8	3
KO:	13	Magieresistenz	6+	Sinnenschärfe (KL IN IN)	8	Armbrust	FK: 16	8+
KK:	13	Abenteurpunkte	2000	Reiten (CH GE KK)	3	Wurfmesser	FK: 14	6

Betören (IN CH CH)	5	Fährtensuchen (KL IN KO)	2	Baukunst (KL KL FF)	2
Überreden (MU IN CH)	7	Orientierung (KL IN IN)	3	Götter / Kulte (KL KL IN)	6
Menschenkenntnis (KL IN CH)	6	Wildnisleben (IN GE KO)	2	Sagen / Legenden (KL IN CH)	9
Garethi – Muttersprache (KL IN CH)	9	Holzbearbeitung (KL FF KK)	4	Schätzen (KL KL IN)	7
Tulamidyä – Sprache (KL IN CH)	5	Heilkunde Wunden (KL CH FF)	4	Magiekunde (KL KL IN)	2
Kusliker Zeichen – L/S (KL KL FF)	4	Schlösser knacken (IN FF FF)	8	Rechnen (KL KL IN)	3





(Verfasser: Ralf Staats)



Nahkampfwaffe	Typ / eBE	DK	TP	TP/KK	INI	WM	Lederschild	AT	PA	TP	BF
Streitkolben (mit Schild)	Hieb. / -4	N	1W+4	11 / 3	0	0/-1	WM: (-1/+3) BF: 6	15 (14)	9 (14)	1W+4	1
Dolch	Dolch / -1	H	1W+1	12 / 5	0	0/-1		12	11	1W+1	2

Fernkampfwaffe	Typ / eBE	TP	FK-AT	Entfernung	TP/Entfernung	Geschosse
Leichte Armbrust	Armbrust / -5	2W+2	16 +	10 / 15 / 25 / 40 / 60	+1 / +1 / 0 / 0 / -1	12
Dolch (improvisiert)	Dolch / -3	1W+1	14	1 / 3 / 5 / 7 / 10	0 / 0 / 0 / 0 / -1	1

Rüstungsstück	RS	BE
Lederharnisch	36	36
Lederarmschienen	2	2
Lederbeinschienen	4	4
Brustplatte	12	12
Gesamt	54	54
Gesamt (mit RG 1)	54	34
Mittelwert: RS / BE	3	2

Rüstungszone	Z-RS
Kopf	0
Brust	5
Rücken	3
Arm	1
Bauch	4
Bein	1
Mittelwert	3

Kleidung am Körper
Wetterfeste Kleidung
Alter Lederharnisch
Arm- und Beinschienen
Gürteltaschen
Regencape
Gutes Schuhwerk
Unterwäsche

Ausrüstung
Arbeitsmesser
Zunderkästchen
Feldflasche
Dolch m. Scheide
Hüftköcher
Zwei Kerzen
Heiltrank (20 LP)

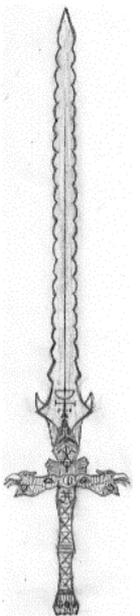
Von den 2000 AP wurden 933 AP in die oben aufgeführten Talentwerte investiert (teils verbilligt). Des Weiteren sind jeweils drei Lebenspunkte sowie zwei Punkte Magieresistenz hinzugekauft worden (162 AP). Außerdem wurde die Sonderfertigkeiten *Wuchtschlag*, *Finte* und *Rüstungsgewöhnung 1* (Lederharnisch) erlernt (375 AP, ebenfalls verbilligt). Schließlich wurde der *Mut* noch um einen Punkt angehoben (210 AP, auch verbilligt).

Die Verbilligungen habe ich aufgrund des Hintergrundes großzügig verteilt, weil ich auf eine Optimierung (hier nur *Veteran* anstatt *Breitgefächerte Bildung*) keinen Wert gelegt habe.

Kommen wir nun zu den verteilten Start-AP. Von den 1150 Punkten (*Veteran*) wurden insgesamt 550 Start-AP für die Steigerung der oben aufgeführten Talente verwendet und außerdem noch die *Sonderfertigkeiten Linkhand* und *Schildkampf 1* aktiviert (500 AP). Falls Sie also diesen Helden nach bestandenerm Einstiegsabenteuer weiterspielen möchten, verbleiben Ihnen noch ganze 450 AP, welche sie nach eigenem Ermessen auf die restlichen Talentwerte verteilen dürfen.

Um den Charakter noch ein bisschen selbst gestalten zu können, dürfen Sie sich bei der Wahl Ihrer **Vorteile** vorweg für eine von **drei Varianten** entscheiden. Die *erste Variante* erhält zusätzlich noch *sechs gehärtete Kriegsbolzen* zu seiner Ausrüstung hinzu. Die *zweite Variante* erhält schließlich anstatt des einfachen Holzschildes einen *verstärkten Holzschild* der nur einen *Bruchfaktor* von *zwei* aufweist. Die *dritte Variante* erhält neben dem genannten *Heiltrank (20 LP)* obendrein noch einen weiteren Heiltrank gleicher Qualität.

Natürlich steht es Ihnen auch frei die 36 GP vorweg in vollkommen andere Vorteile zu investieren.





(Verfasser: Ralf Staats)

Spezielle Regeln

Zunächst einmal wird die **Grenze für Kampfunfähigkeit** (die normalerweise ab unter sechs Punkten Lebensenergie beginnt) **ignoriert**. Sie kämpfen solange weiter, bis Sie keinen einzigen Lebenspunkt mehr besitzen und somit tot sind. Das gleiche gilt ebenfalls für Ihre Gegner, es sei denn, es ist im entsprechenden Abschnitt anders vermerkt. Des Weiteren entfallen alle negativen Auswirkungen, die aus niedriger Lebenskraft resultieren.

Bitte beachten Sie weiterhin, insbesondere bei der Anwendung **körperlicher Talente**, die Proben-Erschwernis durch **Behinderung**. Falls Sie das dazu nötige Regelmaterial nicht parat haben, ist pauschal jedes körperliche Talent (*Sinnesschärfe* nur bei getragenen Helm) um den Wert Ihrer gegenwärtigen Behinderung erschwert.

Des Weiteren möchte ich noch, im Bezug auf die **maximale Tragekapazität** Ihres Helden, an Ihren hoffentlich halbwegs gesunden Menschenverstand appellieren. Notieren Sie sich dazu gegebenenfalls auch von jedem erbeuteten Gegenstand den Aufbewahrungsort - also wo er am Körper getragen wird, beziehungsweise wo er im Gepäck verstaut worden ist. Ein Speer passt nun einmal definitiv in keinen Rucksack und muss demzufolge entweder auf einem Packtier transportiert oder aber in der Hand getragen werden.

Der **Vorteil Vom Schicksal begünstigt** erlaubt es Ihnen während dieses Abenteuers **insgesamt drei** misslungene Talent- oder Eigenschaftsproben zu wiederholen. Ist Ihr Charakter gar mit dem **Vorteil Glück** gesegnet, so darf er sogar **an jedem neuen Tag eine** misslungene Probe wiederholen. Beides natürlich auch kumulativ zueinander.

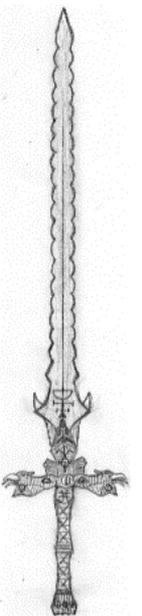
Die **Abenteurpunktevergabe** wird in diesem Abenteuer folgendermaßen gehandhabt. Jede gelungene *Talent- oder Eigenschafts-Probe* (pro Abschnitt nur **Eine!**) bringt Ihrem Charakter ganze **fünf Abenteurpunkte** ein. Jedes überlebte Gefecht ebenso. Misslungene *Proben* und verlorene Kämpfe bringen Ihnen sogar doppelt so viele - explizit **zehn Abenteurpunkte** - ein, sofern Ihr Held infolgedessen nicht in Borons Hallen eingeht.

Beispiel: In einem Abschnitt werden zwei Möglichkeiten angeboten, wie Sie eine Tür öffnen könnten, nämlich *Schlösser knacken* oder *Körperkraft*. Ersteres darf (bei passendem Werkzeug) einmal, letzteres insgesamt dreimal versucht werden. Falls irgendeine der *Proben* gelingt, gibt es für diesen Abschnitt **5 AP**. Falls sämtliche *Proben* misslingen, so erhalten Sie immerhin **10 AP** – ganz der Floskel folgend „nur aus Fehlern lernt man“.

Bemerkung: Attacke-, Parade-, Fernkampf- und Ausweich-Proben zählen in diesem Fall übrigens nicht als Proben. Stattdessen erhalten Sie pro Kampfabschnitt (und nicht pro Geaner!) AP. bei gewonnenem Gefecht **5 AP**. bei verlorenem **10 AP**.

Des Weiteren kommt es ab und an vor, dass Sie aufgefordert werden sich ein *Stichwort* zu notieren. Immer wenn dieser Fall eintritt, erhalten Sie ebenfalls **zehn Abenteurpunkte** zu Ihrem Vorrat hinzu. All diese angesammelten Abenteurpunkte dürfen Sie bereits während des Abenteuers zum Anheben Ihrer Fähigkeiten und Talente aufwenden. Natürlich ist Ihnen eine Verbesserung nur in den bisher auch genutzten Fähigkeiten möglich. Weiterhin nur dort, wo Ihr Held noch spürbare Defizite aufweist. Das bedeutet im Klartext, dass nur diejenigen Talente gesteigert werden können, deren TaW noch kleiner als 10 ist. Allerdings kann ein Jedes nur um maximal einen Punkt angehoben werden. Einzige Ausnahme betrifft einen TaW zwischen 0 und 3. In diesem Fall ist Ihnen sogar eine Steigerung von immerhin zwei Punkten gestattet. Lebensenergie, Ausdauer und Magieresistenz (evtl. auch Astral- und Karmaenergie) dürfen nur um maximal einen Punkt angehoben werden.

Genug der langen Vorreden, dass Abenteuer möge beginnen ...





(Verfasser: Ralf Staats)

Prolog

Wir schreiben das Jahr 1029 BF. Der mächtigste Heptarch aus den schwarzen Ländern, Gaius Cordovan Eslam Galotta, ruchloser Verräter an Reich und Krone, Rädelsführer der 1000 Ogerschlacht, Spötter wider die Zwölfe und der Verdammnis anheimgefallener Paktierer, Meisterschüler des zwölfmal verfluchten Sphärenschänders und schließlich Borbarads Schatten, der Erbe verbotenen Wissens und Begründer der dunklen Allianz – hat über der Kaiserstadt, die Zwölfe seien gepriesen, sein präiosgerechtes Ende gefunden. Mögen ihn sämtliche Qualen der Niederhöllen für seine Schreckensherrschaft auf Dere ereilen. Welch ein utopischer Sieg! Das ruhmreiche Mittelreich hat einmal mehr seine Tapferkeit unter Beweis stellen können und einem gewaltigen Heer blutrünstiger Dämonen erfolgreich die Stirn geboten. Doch was nur Wenige wissen, eine jede Medaille besitzt auch eine Kehrseite – oftmals matt und glanzlos, hier außerdem mit einem faden Beigeschmack nach Blut ...

Der Blutzoll war hoch, ungleich höher als vor anderthalb Jahrzwölften gegen die Orken. Die Zerstörungen, allein in Gareth, sind immens. Die güldene, die einzigartige, die unbeschreibliche Stadt des Lichts, zu Ehren des Götterfürsten errichtet und unter seinem besonderen Schutze stehend, vollends zerstört, vernichtet und zugrunde gerichtet.

Selbst die scheinbar uneinnehmbare Garnisonsstadt Wehrheim konnte sich nicht gegen die vereinte Macht der Heptarchen Galotta und Razzazor und ihrer Armeen behaupten und ist geschleift worden – wobei der Gebrauch des im Grunde vortrefflich gewählten Ausdruckes „geschleift“ in den Ohren der wenigen Überlebenden sicherlich wie blanker Hohn klingen mag und daher auch auf berechnete Ablehnung stoßen dürfte. Darum möchte ich die Beurteilung der jüngsten Geschehnisse unserer Zeit auch in die Hand dieser mitleidigen Augenzeugen legen und mit der gegenwärtigen Situation fortfahren ...

Das mächtige Mittelreich, Zentrum Aventuriens und nach Bosparans Fall der Inbegriff von Freiheit und Gerechtigkeit, ist geschwächt. Mit seiner jungen Kaiserin Rohaja befindet es sich noch ganz am Anfang eines steinigen Weges zur Rückführung in die Normalität – einer fiktiven Normalität, denn es wird niemals wieder zu alter Glorie zurückfinden. Auf wackeligen Beinen steht es da, dass einst so stolze Mittelreich, einem neugeborenen Kälbchen gleich. Und der Boden, auf dem es seine ersten tapsigen Schritte vollführt ist trügerisch, meist steinig oder matschig – und an einigen Stellen verdeckt der weiße Mantel Firuns eine oftmals dünne und daher meist brüchige Eisschicht. Es scheint fast so, ein Windstoß, eine Böe oder auch nur ein schwacher namenloser Hauch könne ausreichen, das Kälbchen zu Fall zu bringen. Zugegeben, derlei mögliche Bedrohungen sind wohl eher hypothetischer Natur, andere wiederum umso präsenter. Nicht nur die nahe gelegenen Dämonenlande im Osten und die unendliche Steppe der Orken im Norden, nein, bei weitem nicht. Auch die umliegenden Länder der Menschen, teils ehemalige Provinzen des Mittelreichs, stehen bereit, wie die Aasgeier über das hilflose „verwundete Tier“ herzufallen – von den innerpolitischen Differenzen einmal ganz zu schweigen ...

Es sind wahrlich düstere Zeiten, die da kommen werden. Die Sterne weissagen wenig Gutes. Während die Menschen einander bekriegen, der Macht oder des Goldes wegen, lauert das Böse im Verborgenen, um im passenden Moment abermals zu zuschlagen. Die dunkle Saat ist längst gesät und die fette Spinne „Mutter Politik“ spinnt unbeachtet von allen und somit auch ungehindert ihr tödliches Netz – ein Netz bestehend aus Lügen, Intrigen und Verrat. Im Volksmund sagt man, dass die Zeit alle Wunden heile, letzten Endes bringe sie Einem jedoch nichts anderes als den Tod. Welche Ironie! Auch die meine Zeit ist begrenzt, zu begrenzt, um das filigrane Netz, gesponnen aus unzählig vielen Fäden, nur ansatzweise durchleuchten zu können. Dafür braucht es gewisslich jemand anderen als mich. Ich bin es müde, meine Hand und meinen Verstand damit zu belasten, noch mehr jedoch meine kostbare Zeit, als auch die Ihrige verehrter Leser, zu verschwenden. Fakt ist, in diesen schweren Zeiten ist jeder starke Arm und jede helfende Hand willkommen. Helden braucht das Land! Ein Ruf, der nicht einzig an geborene Mitterreicher, sondern ebenso an Helden und Heldinnen aus der Fremde gerichtet ist ...

Deshalb widme ich mich nun einem dieser Glücksritter zu, dem Protagonisten dieser Geschichte sozusagen, oder einfacher ausgedrückt, Ihnen, verehrter Leser. **Abschnitt 1**





(Verfasser: Ralf Staats)

Abenteuer

Abschnitt 1

Es regnet in Strömen. Und das nun schon seit zwei Tagen. Der einstmalige feste Trampelpfad hat sich in einen Schlammputz erster Güte verwandelt und ist damit wohl das Paradies eines jeden Schweins. Du hingegen rechnest fast jeden Moment damit, die Pforte der Niederhöllen zu erreichen. Krampfhaft quälst du dich weiter voran und durch den zähflüssigen Schlick, allein in der Gesellschaft eines braunen Wallachs, dem glaubhaft undankbarsten Klepper Aventuriens. Denn was nützt einem schon der schnellste Gaul, wenn er nicht dazu taugt diese Saukloake sicheren Fußes zu passieren?! *Warum musste auch ausgerechnet ICH einmal mehr zur falschen Zeit am falschen Ort verweilen ...*

Eigentlich wolltest du nur einem Freund aus deiner Jugend in dessen Heimatdorf Praioslieb deine Aufwartung machen, um ihm eine freudige Botschaft seiner älteren Schwester Ingver zu überbringen. Endlich, nach zwei Fehlgeburten, erblickten vergangenen Mond Zwillinge das Licht dieser Welt. Tsa sei's gedankt! Eine wahrlich frohe Nachricht, die entsprechend Anlass zum ausgiebigen Feiern bot. Nicht weiter verwunderlich also, dass du nun schon ganze neun Sonnenläufe in Praioslieb verweiltest. Zur frühen Stunde des neunten Tages, gerade hattest du deine nächtliche Notdurft aus dem Fenster geschüttet, da nahm dein Unglück seinen Lauf ... Aus den morgendlichen Nebelschwaden schälte sich unversehens die Kontur eines einsamen Reiters. Die bereits kurz zuvor an dein Ohr dringenden dumpfen Laute des herannahenden Hufschlages, hattest du offenbar dem allabendlichen Umtrunk zugute geschrieben, welcher den zweideutigen und dennoch ungemein treffenden Titel *lieblicher Bekenschat* trug. Der Reiter war indessen schon ein gutes Stück näher, so dass du bereits weitere Details, wie blaue Kleidung und dunkles Haar erkennen konntest. Doch plötzlich rutschte der Körper völlig unerwartet vom Pferd herab und blieb daraufhin regungslos am Boden liegen. Sofort warst du hinaus gelaufen, samt Laterne und Besen, mit dem der vorsichtwaltende Wirt zusätzlich des Nachts die Tür verbarrikadiert. Nur deine Waffe hattest du in der Eile im Zimmer vergessen. Und so standest du dann vor einem Fremden ... Pardon! ... einer Fremden, einer hübschen Frau Mitte zwanzig mit lockigen dunklen Haaren. Ihr wohlgeformter und zugleich zierlicher Körper war in die dunkelblaue Tracht der kaiserlichen Botenreiter gekleidet, dessen Wams zu deinem Schreck jedoch, ein großer Flecken Blut verunzierte. Offensichtlich war sie schwer verwundet! Doch trotz ihres bedauernden Zustandes vermochte deine Anwesenheit ihr ein gequältes Lächeln zu entlocken. Kein Wunder! Wie du so da standest, in Unterkleidung, mit einer Laterne in der einen und 'nem Besen in der anderen Hand. Und als du dir dessen bewusst geworden warst, wärest du aus Scham am liebsten sogleich im Boden versunken. Wie unangenehm war dir das doch gewesen. Aber sei's drum. Jedenfalls ging es um diese wichtige Botschaft. Ohne genauer darüber nachzudenken hattest du ihrem Bitten und Flehen nachgegeben und ihr versprochen, dass versiegelte Schreiben sicher zur nächsten Station der Beilunker Reiter zu befördern - ob nun der unverkennbaren Dringlichkeit der Depesche oder der wohltonenden Stimme der hübschen Botin wegen, vermagst du inzwischen nicht mehr zu sagen. Obendrein schwatzte sie dir noch ihren braunen Wallach mit Namen Helme auf, der ihren Angaben nach schneller und zuverlässiger sein sollte, als jedes andere Pferd im Umkreis von 300 Meilen. Nicht einmal gegen diese ominöse Behauptung ist dir damals vor nunmehr drei Tagen irgendein Bedenken in den Sinn gekommen. Auf ihr Drängen hin, warst du sogleich aufgebrochen, dass Liedchen *Auf Ares Schwingen* fröhlich vor dich hin trällernd. Und das natürlich ohne dich nach dem genauen Weg erkundigt zu haben.

Verdammt! Das hast du nun davon. Wo du genau bist? Keinen blassen Schimmer. Mitten in der Pampa. Seit dem Einsetzen des namenlosen Regens bist du keiner Menschenseele mehr begegnet. Nichts als Einöde soweit das Auge reicht. Im wörtlichen Sinne natürlich, denn der starke Regenfall verhindert eh jedweden Blick in die Ferne. Selbst der Ausblick auf das

riesige Gebirgsmassiv, dessen du erstmals zwei Tage vor dem Eintreffen in Praioslieb ansichtig werden konntest, blieb seit dem Umschlagen des Wetters deinen Augen verwehrt. Bei dessen Anblick kam dir damals augenscheinlich das Bild von einem gigantischen Drachen in den Sinn, von dem du aber gerade einmal dessen zackenbewehrten Schwanz zu Gesicht bekommen hast - in Praioslieb hingegen, erzählte man dir die Geschichte, von einem schlafenden Riesen. *Abschnitt 11*

Abschnitt 2

Als du gerade einmal mehr auf eine dem Gotte Efferd offensichtlich heilige Pfütze gestoßen bist, die - nebenbei bemerkt - deinem bis dato fast trockenem Allerwertesten wiederholt die Vorzüge dieses feuchtföhlichen Klimas in Erinnerung gerufen hat, wirst du unerwartet Zeuge eines anderenorts leidlich gewöhnlichen, hier allerdings wahrhaftig unverhofften Geräusches - und zwar einer menschlichen Stimme ...

Mach bitte an dieser Stelle eine *Sinneschärfe-Probe* die, ob des schlechten Wetters, um **8 Punkte** erschwert ist. Besitzt dein Held den Vorteil *Herausragendes Gehör*, so ist die *Probe* lediglich um **3 Punkte** erschwert.

Bei Gelingen geht es weiter im *Abschnitt 14*
Andernfalls ab zu *Abschnitt 18*

Abschnitt 3

Ihr seid schon wieder etliche Stunden unterwegs, da kreuzt abermals ein Wasserlauf euren Weg. Jedoch um einiges breiter, als der auf den ihr des Mittags gestoßen seid. Weder eine Brücke, noch ein Baumstamm erleichtern dem Reisenden hier die Überquerung. Doch ihr habt Glück. Ein Blick auf das gemächlich dahin fließende Element offenbart euch, dass der Grund, des ziemlich klaren und sauberen Gewässers, hauptsächlich durch feinen hellen Sand gebildet wird. Dieses Mal könnt ihr ihn ohne Probleme reitend durchqueren. Langsam und nacheinander setzt ihr auf die andere Seite über.

Als ihr gerade die Furt durchquert habt, und du deinem Pferd lobend auf den Hals geklopft hast, lässt dich plötzlich lautes Gebrüll aufschrecken. Ein Pfeil fliegt knapp zischend an deinem Kopf vorbei und bleibt direkt neben dir, federnd in einem Baum stecken. Dein Pferd, wenn auch erfahren, ist unruhig und steigt. Bitte mach jetzt sofort eine *Reiten-Probe +2*. Solltest du hingegen die Sonderfertigkeit *Reiterkampf* besitzen, so ist die *Probe* stattdessen um **-3 Punkte** erleichtert.

Gelungen, dann schnell weiter zu *Abschnitt 37*
Leider misslingen, bleibt dir nur *Abschnitt 29*

Abschnitt 4

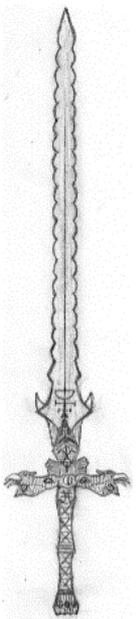
Nach wenigen Schritten verlässt du den Sichtschutz der Bäume. Nun denn, wer hat doch gleich gesagt, dass es leicht werden würde? Eben ... niemand. Phex hilft bekanntlich denen, die sich selbst zu helfen wissen. Du gehst also in die Hocke und bewegst dich nunmehr geduckt im Gänsemarsch vorwärts, immer wieder zwischen den niedrigen Büschen Deckung suchend, so leise wie möglich, weiter auf die dir suspekt erscheinende Reisegruppe zu. Doch plötzlich, nach nicht einmal drei Schritten ... schnell weiter zu *Abschnitt 27*

Abschnitt 5

Als du den Schutz der Rotfichten verlässt, um abermals in das strömende Nass einzutauchen, erkennst du nur wenige Schritte vor dir in der Mitte der Lichtung drei Männer. Genauer gesagt, zwei Männer und einen Zwergen. Alle drei hocken in warme Wolldecken gehüllt unterhalb einer riesigen Praiostanne. Überraschend tritt ein weiterer Mann aus den Schatten der Bäume zu deiner linken hervor, der zielstrebig auf die anderen zuschreitet. *Ob er wohl zu ihnen gehört? Sei's drum*. Die Gabe der Hellseherei ist dir dummerweise nicht in die Wiege gelegt worden, sonst wärest du jetzt sicherlich nicht hier. Zeitgleich mit dem vierten Mann schließt du zu den anderen auf ... *Abschnitt 44*

Abschnitt 6

Du kannst einfach nicht schlafen! Und das obwohl endlich dieser namenlose Regen aufgehört hat. Immer wieder wälzt du dich





(Verfasser: Ralf Staats)



von der einen auf die andere Seite. Doch deine wirren Gedanken lassen dich einfach nicht in Ruhe. Immer wieder spuckt dir das eine oder andere, was du an diesem Abend erlebt hast, im Kopfe herum. Doch am meisten verweilen deine Gedanken bei dir selbst. Du kommst gerade zum wahrscheinlich zehnten Mal an die Stelle, an der du dich zu rechtfertigen versuchst, ob deiner geringen Erfahrung ... einen Drachen getötet zu haben, schön, damit kann ich mich halt noch nicht brüsten, aber ... >>Was ja nicht ist, kann ja noch werden. << Du erschrickst, hast du etwa schon wieder laut gedacht? Da bemerkst du Alriko an deiner Seite der dir soeben bei seinen Worten gutmütig auf die Schulter klopfte. Kann er etwa Gedankenlesen? >>Ruht euch aus <<, sind seine letzten an dich gerichteten Worte, bevor er zwischen den Rotfichten verschwindet. Nachdem er nicht mehr zu sehen ist, landet ein schwarzer Rabenvogel mit breit ausgestreckten Flügeln gerade dort, wo soeben Alriko im Wald verschwunden ist. Mit nur einem Auge mustert er dich wenige Momente lang und krächzt laut in die Nacht hinein. Darauf erhebt er sich wieder in die Lüfte. Ein Zeichen Borons? Hat er ein Auge auf dich geworfen? Oder ist es gar eine Warnung? Etwa vor Alriko? Was sagte er doch gerade noch? Ausruhen? Aber warum denn ausruhen? Bei den Zwölfen, vielleicht ist er ja ein Magier? Wenn du noch einmal alles überdenkst, dann kommt dir die Gruppe doch schon recht merkwürdig vor. Und was tun sie hier, abseits der großen Städte und Straßen in der Wildnis? Die Schwarzen Lande sind nicht fern. Im weiteren Verlauf der Nacht scheinen sämtliche graue Verschwörungstheorien in deinem Kopf so langsam an Farbe zu gewinnen und zu einem großflächigen Muster anzuwachsen. Alles scheint auf einmal einen Sinn zu ergeben. Verdamm! Hätte ich doch bloß öfter auf meine Großmutter gehört, die gute Seele, Boron habe sie selig. Sie hätte sicher einen Rat gewusst. Und so überdenkst du noch einmal alles ... Doch nichts desto trotz, du musst jetzt eine Entscheidung treffen. Wie willst du weiter vorgehen? Nach weiteren wenigen Minuten kommst du schließlich zu dem Schluss, dass du mit Sicherheit nur Gespenster siehst. Der Grund dafür natürlich die Anstrengungen der letzten Tage. Der gute Alriko hält mit Sicherheit lediglich Wache. Du brauchst einfach nur Schlaf. Viiiil Schlaaaaf ... und schon bist du friedlich eingeschlummert. **Abschnitt 17**
Oder aber es lässt dir keine Ruhe und dein Grübeln beginnt von neuem. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 20**

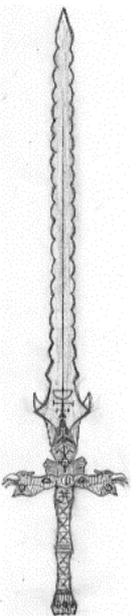
Abschnitt 7

>>Zum Namenlosen! ... Amboss. Mach da nicht wieder so viel Bier rein! <<, hörst du Von Schanztrutz nölen. Daraufhin wendest du dem Gesamtgeschehen wieder deine ungeteilte Aufmerksamkeit zu. >>Zuviel Bier! Ich muss doch wohl sehr bitten, verehrter Freund. Ich denke nicht, dass das möglich ist ... zu viel Bier ... und unter meinen Brüdern und Schwestern hättest ihr, ob eurer blasphemischen Worte, glatt das Gesicht verloren. Zuviel Bier ... pah! Das gute Zwergenbräu, so versichere ich euch, wird das Stüppchen in jedem Fall aufwerten. Und je mehr, desto besser! << Du stehst auf und gesellst dich stumm zu den anderen. Ansgard nimmt derweil sein Schwert in die linke, einen Schleifstein in die rechte und beginnt damit, die Klinge zu schärfen. Im Licht der Praissscheibe leuchtet die metallene Klinge fast silbern. Die Pariestange ist mit einem filigranen Geflecht aus Gold- und Silberfäden durchzogen, der lange schlanke Griff ist eng mit rotem Leder umwickelt und den matt silbern glänzenden Knauf krönt ein großer nachtschwarzer Stein. Gebannt blickst du auf die wohl vollkommene Schmiedearbeit. Nein ... Schmiedekunst! Wahrhaftig ... das ist eine Waffe, wie sie einem echten Helden gebührt – wie sie eines Königs würdig wäre. Ansgard hält indessen mit seiner Arbeit inne und sagt ... >>Darf ich eurem scheinbar etwas eingerostetem Gedächtnis auf die Sprünge helfen, Amboss, indem ich euch daran erinnere, dass ihr das schon einmal behauptet habt? Keine Woche ist es her. Die Suppe, die ihr uns damals aufgetischt habt, war beinahe ungenießbar und der Spielmann bereits am Morgen sturzbetrunken. << Garret nimmt indessen die Pfanne vom Feuer und verteilt das Rührei zu gleichen Teilen in fünf hölzernen Näpfen. Anschließend reicht er jedem (auch dir) einen Napf samt Löffel. >>Das könnt ihr aber nicht wirklich dem guten

Zwergenbräu zur Last legen. Der saure Regen sag ich euch, es lag am sauren Regen ... mit Sicherheit! <<, verteidigt sich Amboss vehement. >>Mit Sicherheit redet ihr Unsinn. Und ich leg es auch nicht dem guten Zwergenbräu zur Last, nein, euch leg ich es zur Last ... euch und Euren scheinbar abgestorbenen Geschmacksknospen. Regen ... pah! Wie oft mussten wir bitte schön schon im Regen kochen? Gerade die letzten Tage waren wir eher im Wasser denn auf Land unterwegs. Aber da euer Gedächtnis mit dem Alter scheinbar etwas nachgelassen hat ... Was ist denn bitte schön mit gestern? Selbst der gute Garret hat es hinbekommen, uns ein schmackhaftes Stüppchen zu zaubern. Und das ebenfalls im Regen! <<, erwidert Ansgard, inzwischen die andere Schneide des Schwertes schärfend. >>Was!?! Die Suppe war mit Abstand das Schlimmste, was ich jemals in meinem ganzen Leben gegessen habe ... bei meinem Barte, selbst ein Elf hätte das besser hingekriegt <<, gibt Amboss entrüstet von sich. >>Wahrscheinlich hat es euch bloß nicht gepasst, dass die Suppe ohne Fleisch gewesen ist <<, versucht Alriko den Streit zu schlichten. >>Oder ohne Barthaar <<, mischt sich nun auch noch Garret in das Gespräch mit ein. >>Wie auch immer, mein Magen bringt mich um. Sagt werter Herr Zwerg, seid ihr denn gleich fertig oder muss ich noch einmal in den Wald gehen und Holz hacken? Mir scheint, das Feuer geht bald aus <<, flachst Ansgard den Zwergen. >>Menschen ... einfach keine Geduld. Da ist es doch wirklich nicht verwunderlich, dass sie niemals an das handwerkliche Können eines Angroschos heranreichen werden. << Daraufhin bewegt Amboss den wahrlich langen Holzlöffel nicht ohne Geschick zu seinem Mund, um von seiner eigenen Kunst zu kosten. Nach lautem Geschmatze und dem darauf folgenden zufriedenen Brummen, schenkt euch Amboss nacheinander in eure derweil geleerten Näpfe ein. Deine feine Nase signalisiert dir, nachdem du den Löffel einmal in der dampfenden Fleischbrühe hast kreisen lassen, dass Bier unverkennbar eine der Hauptzutaten sein muss. Auf deinen zweifelnden Blick hin klopft dir von Schanztrutz aufmunternd auf die Schulter und meint ... >>Der Hunger treibt's schon runter. << Als wenn es sich bei seinen Worten um ein geheimes Kommando gehandelt hätte, fängt dein Magen unvermittelt an laut zu grummeln. Aber schon nach dem ersten Löffel hättest du das widerliche Gesöff am liebsten gleich wieder ausgespuckt. Nur der Vorwande des Ritters hast du es zu verdanken, dass du dem Drang gerade noch so widerstehen kannst. Ein Blick in die Gesichter der anderen offenbart dir jedoch, dass sie ähnlich zu kämpfen haben. Lediglich dem Zwergen scheint es zu schmecken, was nur un schwer an dessen genüsslichem Schlürfen abzulesen ist. Trotz des miesen Essens leerst du deinen Napf vollständig – abgesehen eines dicken roten Haars. *Ob der ärmste tatsächlich unter Bartausfall leiden sollte?* Bei diesem Gedanken kannst du dir ein schadenfrohes Schmunzeln nicht verkneifen. Nach dem gemeinsamen Mahl beginnen die Vier damit, das Nachtlager abzubauen und ihre Ausrüstung in den Päcktaschen ihrer Reittiere zu verstauen. Weiter bei **Abschnitt 39**

Abschnitt 8

Nach wenigen Schritten kommst du neben von Schanztrutz zum Stehen. Dabei wärest du fast auf dessen rechte Hand getreten. Doch zum Glück ist das noch einmal gut gegangen. Der Oberkörper des Ritters ist lediglich in ein dünnes Hemd gehüllt. Langsam und gleichmäßig wiegt sein mächtiger Brustkorb auf und ab. Die einzelnen Stücke der Plattenrüstung liegen sorgfältig aufgereiht zu seinen Füßen, das Schwert hingegen griffbereit in Reichweite seines Schwertarmes. Du atmest aus ... *jetzt bloß nicht die Nerven verlieren*. Der Rucksack, in den er das Schreiben gesteckt hat, liegt direkt über seinem Haupte. Nachdem du dich mit einem kurzen Blick noch einmal vergewissert hast, dass der Spielmann immer noch in Borons schützenden Armen weilt - bei dem Angroscho kannst du dich getrost auf dein Gehör verlassen - gehst du langsam in die Hocke. Behutsam drehst du die Oberseite des Rucksackes so leise wie irgend möglich, während deine Nerven scheinbar bis zum Zerreißen angespannt sind. Doch es ertönt weder ein Klappern, noch ein Klirren oder sonst irgendein verräterisches Geräusch und so öffnest du mit zitterigen Händen nahezu





geräuschlos die bronzenen Schließen. Endlich ... geschafft. Sachte führst du deine Hände ins Innere des Rucksacks. Nacheinander ertastest du die folgenden Gegenstände, die alle, vermutlich witterungsbedingt oder aber da leicht zerbrechlich, in weiche Tücher eingewickelt sind.

Einen faustgroßen kugelförmigen Gegenstand, der eine glatte und kühle Oberfläche besitzt. Ein kleines metallenes Amulett, der Form nach zu urteilen rund, mit mehreren Spitzen. Des Weiteren ein fingergroßes Tonfläschchen, dass mit einem hölzernen Korken verschlossen ist. Als nächstes ertastest du ein Büchlein, dessen Einband aus einem weichen Leder gefertigt wurde. Noch im gleichen Tuch ertastest du ein dünnes flaches Täschchen, das ebenfalls Leder zu bestehen scheint. Bei dem nächsten Gegenstand handelt es sich um ein beinernes Jagdhorn. Endlich findest du den Behälter. Sachte ziehst du ihn aus dem Rucksack hervor. Doch was ist das? Schleunigst zu **Abschnitt 24**

Abschnitt 9

Du erreichst abermals die Stelle, an der du die Stimmen vernahmst. Inzwischen ist es ruhig geworden. Die Dämmerung hat inzwischen eingesetzt. Möchtest du versuchen vorsichtig den Hügel zu erklimmen, ohne dabei ein Geräusch zu verursachen, dann ab zu **Abschnitt 27**

Möchtest du hingegen offen und mutig oder zumindest mit festem Göttervertrauen den Hügel bezwingen, dann auf zu **Abschnitt 5**

Abschnitt 10

Du bewegst du dich also zunächst in den Wald und umrundest so die Hügelkuppe. Als du auf der anderen Seite ankommst und dabei bist, Helme loszubinden, steht plötzlich wie aus dem nichts Alriko vor dir und mustert dich mit strengem Blick. Weiter bei **Abschnitt 66**

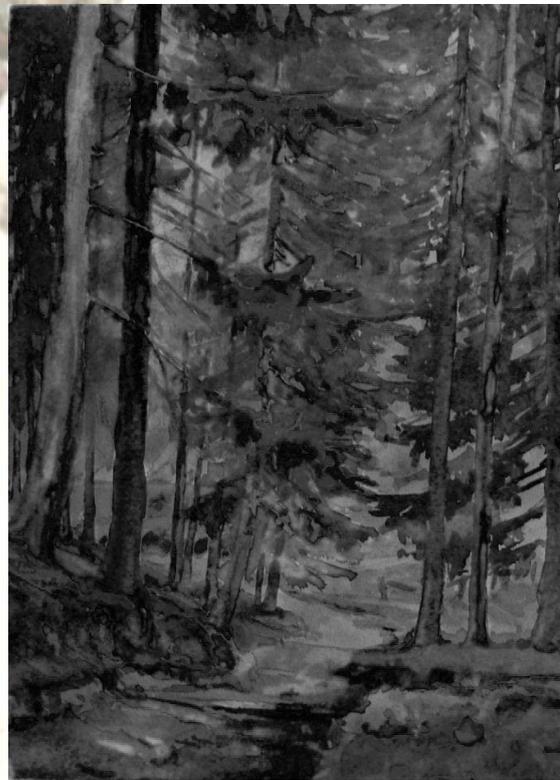
Abschnitt 11

Immer weiter folgst du deinem unscheinbaren Pfad ins Nirgendwo. >>Goblindung! <<, tust du Helme laut dein Unbehagen kund. Ein müdes Schnauben ist dessen Antwort. >>Oh ihr Götter, warum straft ihr euren treuen Diener so <<, jammerst du das ein ums andere Mal. Doch es nützt nichts. Die Götter trifft sicher keine Schuld an deiner Misere. Haben sie doch wichtigeres zu tun als dafür Sorge zu tragen, dass dein Lager nicht verlaust, dein Proviant nicht verschimmelt und deine Reise mit gutem Wetter gesegnet ist. Das du allerdings in der letzten Nacht beraubt worden bist und dir dabei dein ganzer Rucksack abhanden gekommen war, also das ... das treibt dir wahrlich immer noch die Zornesröte ins Gesicht. Wenn du den vermaledeiten Dieb zu fassen kriegst - diesen elendigen Auswurf niederhöllischer Saubrut. Möge ihm doch der nächste trockene Brotkanten im Halse stecken bleiben! Bei Gelegenheit solltest du vielleicht noch einmal ein genaueres Auge auf die Satteltaschen des Wallachs werfen. Du seufzt innerlich ... das Abenteuerleben ist wahrlich nicht immer einfach oder gar frei Sorgen, so wie es einem seit jeher die Märchenerzähler und Barden mit ihren Geschichten und Liedern weismachen wollen. Wer weiß schon zu sagen, wie viele verblendete Abenteuer in der Fremde, oftmals nur wenige Meilen von ihrem Heimatdorf entfernt, ihr unrühmliches Ende gefunden haben? Und das nur durch zusammengereimte falsch interpretierte oder völlig überzogene Heldenanekdoten. Hättest du doch bloß deinem Gefühl Gehör geschenkt, als dir vor wenigen Tagen eine Krämerin das Taschenbüchlein über die *Wahrheit des Heldenseins* andrehen wollte. Sei's drum.

Was für ein wundervoll sonniger und praiosgefälliger Morgen, dachtest du noch am späten Vormittag deines Aufbruches vor nunmehr drei Tagen. Aber kaum hast du das kleine Dorf Praioslieb hinter dir gelassen, schon fing es an wie aus Eimern zu schütten. Bei den Zwölfen und was für ein Regen. Zuletzt hast du solch sinnflutartige Efferdfälle erlebt vor, du zählst kurz nach, ja, sechs Götterläufe ist es her, seit die Wassermassen das alte Zollhäuschen neben der Brücke mitgerissen haben. Praioslieb ... pffff ... was für eine Ironie. Vermutlich zeigt der Götterfürst sein Antlitz überall auf Dere, nur nicht dort wo du bist. Bei dem vielen Regen würde es dir kaum als vorstellbar

erscheinen, dass vor wenigen Jahren der Praioslieb durchquerende Bach bis auf den Grund ausgetrocknet sein soll, hättest du dich nicht selbst mit deinen eigenen Augen davon überzeugen können. *Die Wege der Götter sind wahrlich unergründlich. Zumindest für einen Normalsterblichen wie mich, geht es dir durch den Kopf.*

Und so stapfst du weiterhin missmutig, durchnässt und mit leerem Magen vor dem Wallach durch den Schlamm. Bereits den ganzen Vormittag führt dich dein Weg, oder vielmehr das was du für den Weg hältst, durch ein lichtet Wäldchen - bestehend aus Rotfichten, Kiefern, Sträuchern und vereinzelt stehenden turmhohen Praiosstannen. Diese verdienen ihren Namen zu Recht, zum Einen ob ihrer wahrlich imposanten Größe, zum Anderen, weil ihr Nadelkleid bei Sonnenschein annähernd golden glänzt. *Der Götterfürst ist nun mal nicht kleinlich, wenn es um Prunk geht, kommt es dir in den Sinn. Mancher würde gar behaupten, er sei eitel.* Doch ob deiner misslichen Lage liegt dir nicht gerade viel daran, den Götterfürsten noch zusätzlich durch deine abstrusen Gehimgespinnste zu erzürnen. Und so richtest du dein Augenmerk wieder auf den vermeintlichen Pfad.



Dieser vollführt soeben einen scharfen Knick nach links, als du unerwartet Stimmen vernimmst. Weiter bei **Abschnitt 2**

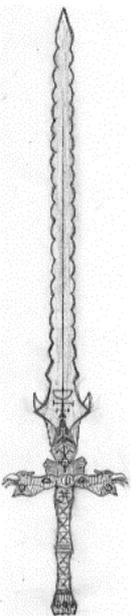
Abschnitt 12

Du bewegst dich gerade, auf vermeintlich sicherem Grund, als dich ein lautes Knacken direkt unter deinem Fuße förmlich erstarren lässt. Daraufhin richtet sich Amboss, keine fünf Schritt entfernt von dir mit dem Oberkörper auf und grollt: >>Hey du Nashorntrampel, ich brauche meinen Schönheitsschlaf. << Du wolltest gerade zu einer Erklärung ansetzen, als hinter dir schon wieder das gleichmäßige Schnarchen des Angroschos erklingt. Was tust du? Willst du an deinem Plan festhalten, dann gehe weiter zu **Abschnitt 60**

Oder legst dich wieder schlafen? **Abschnitt 17**

Abschnitt 13

Alriko winkt dir aufmuntert zu, dich doch dazu zu setzen. Seinem Blick vermeinst du zu entnehmen, dass er dir nichts nachzutragen scheint. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Alriko*.) Anschließend weiter bei **Abschnitt 7**





Abschnitt 14

Trotz des Regens dringen gedämpft die Stimmen zweier Männer an dein Ohr, welche sich scheinbar energisch unterhalten. Dazwischen vernimmst du außerdem noch ab und an eine weitere deutlich tiefere Stimme. Aber möglicherweise handelt es sich dabei auch nur um das Knarren alter Bäume, welche unter der schweren Last von Efferds Wassermassen bemüht sind, sich diesen mit hörbarem Protest entgegen zu stellen. Wie auch immer, jedenfalls befindet sich der Ursprung der Geräusche, von wem oder was diese auch immer stammen mögen, auf einer kleinen Anhöhe, vermutlich eine kleine Lichtung, keine zwanzig Schritte von dir entfernt. Bei genauerem hinschauen in eben dieser Richtung vermeinst du dort außerdem die Umrisse von mehreren Pferden zu erkennen. Vielleicht handelt es sich bei den Fremden ja um Spitzel aus den schwarzen Landen, möglicherweise aber auch nur um einfache und somit wohl harmlose Wanderer wie du einer bist. Wie möchtest du nun weiter vorgehen?

Du nährst dich vorsichtig, Bäume und Sträucher als Deckung nutzend, weiter den Stimmen an. Dazu ist eine einfache Schleichen-Probe nötig. Bei Gelingen weiter zu [Abschnitt 21](#)

Ein Misslingen führt dich hingegen zum [Abschnitt 52](#)

Sollte Schleichen partout nicht deine Art sein, so kannst du selbstverständlich auch offen und zielstrebig die Anhöhe erklimmen. [Abschnitt 30](#)

Im Moment hast du wahrlich andere Sorgen, als irgendwelchen Stimmen aus dem Walde nachzulaufen. Denn schließlich bist du ja im Namen der Krone unterwegs. Daher bleibst du deinem Weg treu und gelangst so schließlich zu [Abschnitt 33](#)

Abschnitt 15

Langsam und leise, tief die frische und kühle Nachtluft in dich aufsaugend, erhebst du dich. Die Wolkendecke ist inzwischen aufgerissen und gibt so den Blick auf Phexens Schätze frei. Aus der Ferne erschallt der einsame Ruf einer Eule. Im Lager hingegen der an einen grollenden Donner erinnernde Schnarchlaut des Zwergen. Im matten Licht der Sterne, fällt dir die Orientierung nicht sonderlich schwer. Deutlich machst du die Umrisse der Vierbeiner auf der anderen Seite des Hügels aus.

Möchtest du dich direkt zu den Pferden begeben, indem du die Hügelmitte großzügig umrundest? [Abschnitt 10](#)

Oder willst du dir zuvor noch das Sattelzeug, keine zehn Schritt von dir entfernt, schnappen? [Abschnitt 25](#)

Abschnitt 16

Nachdem die ersten Tränen sich ihren Weg bahnen, nimmt dich von Schanztrutz tröstend in den Arm. Eine ganze Weile steht ihr so da. Auch die anderen kommen zu dir und versuchen dich aufzumuntern. Der Zwerg schlägt sogar vor, dass der Barde dir ein trostspendendes Liedchen vorspielt. Garret kommt dieser Aufforderung natürlich gern nach. Und als sich die Gruppe dann nach zwei Stunden von dir verabschiedet, aus Mitleid ließen sie dir noch drei Tage Proviant und einen Beutel mit zwölf klimpernden Silbermünzen zurück, reitest du langsam und vorsichtig in deine Heimat zurück.

Für die harten Tage fernab jeglicher Zivilisation darfst du dir immerhin *15 AP* gutschreiben, mit denen du dann in den kommenden Monaten deine Fertigkeiten in den Talenten *Kochen*, *Schneidern* und *Viehzucht* verbessern kannst. Und wer weiß, vielleicht bist du ja eines Tages ein königlicher Mundschenk oder aber ein tapferes Schneiderlein und möglicherweise sogar einer der sowohl berühmte- als auch berühmte Rinderbarone Weidens. Dieses Abenteuer jedenfalls, ist für dich an dieser Stelle zu Ende.

Abschnitt 17

Ein Mann in Schwarz, mit fein gestutztem Bart und ebenmäßigen Gesichtszügen, steht innerhalb einer finsternen Grotte, welche in ein unwirkliches, dunkelblaues Licht getaucht ist. Rundum sind die Wände mit schweren, purpurnen Vorhängen tief verhangen. Davor, in gleichbleibenden Abständen, schälen sich gewaltige Regale, aus edlem, dunkelroten Holz, aus dem Boden und bis zur Decke hinauf. Fach um Fach ist prall gefüllt. Unmengen an Büchern, Folianten, Schriftstücken und Pergamentrollen stehen, liegen und stapeln sich in den einzelnen Fächern, welche unter

der schweren Last sichtlich nachgeben und somit jeweils in der Mitte weit nach unten durchhängen. Am Ende der Grotte steht eine goldene Statue von gigantischen Ausmaßen. Zu ihren Füßen türmen sich allerlei Kostbarkeiten, wie Gold und Silber, Schmuck und Geschmeide, Edelsteine und Perlmutter. Sichtlich zufrieden ruht der kalte Blick des Schwarzen auf der Statue, die unverkennbar an eine Gestalt in einer weiten Kutte mahnt, und wandert langsam an ihr empor. Das Gesicht der Gestalt ist vollkommen eben, ohne Nase, Mund oder sonstige Konturen. Lediglich ein schwarzfarbendes, faustgroßer Stein zierte die goldene, leicht nach außen gewölbte Fläche. Annähernd so, wie ein einzelnes Auge. Auf dem dunklen Höhlengrund im Rücken des Schwarzen kniet eine größere Zahl weiterer finsterner Gestalten, deren Leiber ebenfalls allesamt von schwarzen Kapuzenmänteln verhüllt sind. Bleiche ausdruckslose Gesichter lugen hier und dort unterhalb der weiten Kapuzen hervor. Auf einmal ist der Schwarze verschwunden und mit ihm die Statue, als auch alles andere. Alles, außer dem schwarzen Stein, der gerade eben noch das Haupt der goldenen Statue zierte. Nun ruht er auf nacktem Felsgestein. Reglos liegt er da. Alleine gelassen in ewig wählender Finsternis. Verlassen zwar und doch nicht vergessen, verbleibt die Grotte im lichtlosen Dunkel gefrorener Zeit, bis unvermittelt ein heller Lichtstrahl ins Innere dringt. Gestalten, überwiegend in schwarze Gewänder gehüllt, betreten die finstere Grotte. In den Händen halten sie Werkzeuge und aus den Rucksäcken schimmert es golden.

Weiter bei [Abschnitt 179](#)

Abschnitt 18

Nach längerem Lauschen vermeinst du, abgesehen von der dauerhaften Geräuschkulisse des Regens, mehrere männliche Stimmen zu hören, deren Ursprung scheinbar ein kleiner Hügel abseits des Weges ist. Schätzungsweise so um die dreißig Schritte von dir entfernt. Wie lautet dein weiteres Vorgehen?

Du bewegst dich so leise wie möglich in eben die Richtung, aus der die Stimmen kommen. Dazu ist eine einfache Schleichen-Probe nötig. Bei Gelingen [Abschnitt 21](#)

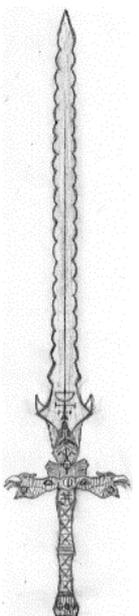
Ein Misslingen führt dich zu [Abschnitt 52](#)

Ist Schleichen hingegen partout nicht deine Art, so kannst du natürlich auch offen und ohne Furcht, mit anderen Worten den Fußstapfen des heiligen Geron folgend, dem Ungewissen entgegen treten. [Abschnitt 30](#)

Im Moment hast du wahrlich andere Sorgen, als irgendwelchen Stimmen aus dem Walde nachzulaufen. Denn schließlich bist du ja im Namen des Kaiserreiches unterwegs und nimmst deinen Weg wieder auf. [Abschnitt 33](#)

Abschnitt 19

Nach ungefähr vier Stunden erreicht ihr eine Weggabelung. Als du gestern das erste Mal hier vorbei kamst, ist dir der andere Weg gar nicht aufgefallen. >>Hier geht's weiter <<, sagt von Schanztrutz mit sicherer Stimme, während er mit der Rechten auf den schmalen Pfad weist. Und so kehrt ihr dem breiten Weg den Rücken, um nun hintereinander auf den kleinen Pfad weiter zu reisen.





Du reitest jetzt genau zwischen Alriko und dem Zwerg. Die Zeit vergeht, und nach einigen Stunden wandelt sich das Bild des Waldes - Rotfichten, Kiefern und auch die riesigen Praiostannen verschwinden nach und nach und machen so den dickeren Stämmen verschiedenster Laubbaumarten Platz. Das führt unweigerlich dazu, dass weniger Sonnenlicht durch das dicke Blätterdach auf den Waldboden gelangt und infolge dessen, am Waldboden weniger Sträucher und Pflanzen zu sehen sind. Ihr reitet daher im Halbdunkeln weiter. Deine Augen gewöhnen sich schnell an die dämmerungsähnlichen Lichtverhältnisse. Deinem Wallach jedoch, scheint die unnatürliche Dunkelheit überhaupt nicht zu schmecken. Unruhig schnaubend blickt er sich zu dir um. Behutsam klopfst du ihm den Hals und redest beruhigend auf ihn ein. >>Ruhig. Ist doch alles gut Helme. Die Bäume stehen dicht an dicht, und daher ist es hier so dunkel. Ist doch alles in Ordnung. Bleib schön ruhig. << Auf einmal vernimmst du das Plätschern von Wasser. >>Hey Ansgard, wollen wir nicht langsam mal eine Rast einlegen? Ich glaube mein Bier ist hungrig <<, vermeinst du Amboss hinter dir grummeln zu hören. Daraufhin drehst du dich ruckartig um und blickst Amboss verwundert mit großen Augen an. Er schaut dich an und brummt: >>Was'n los? Mein Pony heißt nun einmal Bier ... immer noch besser als der Name des mit Dämonen paktierenden Verräters Helme Haffax. << Als dir darauf nichts einfällt, drehst du dich wieder um. >>Da vorne ist ein Bach und wenn wir drüben sind, dann könnt ihr euch ausruhen, Amboss <<, vernimmst du von vorne Ansgards Stimme. >>Ich mich ausruhen!?! <<, brüllt Amboss hinter dir. >>Ein Angroscho muss sich nicht ausruhen, niemals! Wir ruhen uns erst dann aus, wenn wir tot sind. Ihr habt mir nicht richtig zugehört, von Schanztrutz. Nicht ich sondern lediglich der gute alte Bier braucht ein winzig klitzekleines Püschchen <<, stellt Amboss die Sache richtig. Unvermittelt lenkt Alriko sein Pferd seitlich vom Weg herunter. Als du es ihm gleich tust kommst du wenige Meter später neben ihm vor einem Wasserlauf zum Stehen. Mach an dieser Stelle doch mal eine einfache Probe auf deine Sinneschärfe. Bei Gelingen ab zu Abschnitt 143 Andernfalls weiter bei Abschnitt 40

Abschnitt 20

Was könntest du denn tun? Mal scharf nachdenken ... vielleicht offen mit sprechen? Nein, zu ungewiss! Stattdessen für Ablenkung sorgen, indem du ein Feuer legst? Orkenpisse, ist doch noch alles nass. Sich allen vieren im offenen Kampf stellen? Weder in diesem, noch im nächsten Leben! Die Schlafenden während des Schlummerns überwältigen? Definitiv ein zu großes Risiko. Einfach sämtliche Ideale vom Heldensein über Bord werfen und Sie meucheln? Keinesfalls bist du dazu bereit, dich mit den Schergen Borbarads auf ein und dieselbe Stufe zu stellen. Also was tun ... naja ... wenigstens regnet es nicht mehr. Nach weiteren Überlegungen erscheinen dir die folgenden Aktionen am Vielversprechendsten:

Du könntest versuchen Alriko zu folgen, um ihn anschließend zu überwältigen. Abschnitt 36

Ebenfalls spricht dich an, dir aus Ansgards Rucksack das Schreiben zurück zu holen. In diesem Fall geht's weiter bei Abschnitt 41

Möglicherweise ist es aber am Sinnvollsten, jetzt sofort und ohne viel Federlesens Land zu gewinnen und dabei auf das Schreiben zu pfeifen. Für diesen Fall hast du dir weiterhin überlegt, dass du dir leise dein Pferd schnappst und darauf die anderen Tiere mit lautem Gebrüll vertreibst. Abschnitt 15

Ist dir das Ganze auf einmal doch zu heikel oder beruhigst du dich, so wie es ihre Großmutter sicherlich getan hätte, mit der Altenweisheit: Kommt Zeit kommt Rat, dann schlummerst du dem Abschnitt 17 entgegen.

Abschnitt 21

Du bewegst dich katzenleich, wie auf samtigen Pfoten, zwischen Sträuchern und Bäumen den schlammigen Hügel empor. Den Wallach hast du derweil auf dem Weg stehen lassen. Nach wenigen Schritten werden die Stimmen, gesprochen in akzentfreiem Garethi, deutlicher ... >>Bei allen Dämonen der Niederhöhlen, was für ein namenloses Wetter! Ihr Mittelreicher



scheint tatsächlich den Zorn der Zwölfe auf euch gezogen zu haben. << >>Wollt ihr damit etwa andeuten, dass bei euch an der Küste das Wetter besser ist? Pfff, wer's glaubt! Und außerdem ... noch gehört euer zurückgebliebenes Fürstentum dem Kaiserhaus an und damit seid ihr ebenfalls Mittelreicher. << >>Besser zurückgeblieben und bescheiden, als am Ende und obendrein noch überheblich. << >>Am Ende! Pfff! Alriko, mein Bester, ihr seit wahrlich von Sinnen. Werter Herr Angroscho, ihr solltet in Zukunft euer edles Gebräu besser für euch behalten. Unser guter Alriko fantasiert schon wieder. << >>Fantasieren ist doch wohl eher eure Spezialität, eure Impertinenz von Schanztrutz. << >>Von Schanztrutz!! Wehe euch, so es eure vorschnelle Zunge wagt, noch ein einziges Mal das ehrenwerte Haus meiner Ahnen und Urahn mit Schmutz zu besudeln. Ob bewusst oder unbewusst ist mir gleich! << Ein lautes herzhaftes Rülpsen beendet kurzzeitig das hitzige Wortgefecht. >>Die Menschlinge sind mir immer wieder aufs Neue ein Rätsel. Von Vater Angrosch schon mit einer so kurzen Lebensspanne gestraft, haben sie nichts Besseres zu tun, als sich immer wieder wegen der gleichen belanglosen Dinge in den Haaren zu liegen. << >>Herr Angroscho, haltet euch bitte daraus. Es geht hier um innerpolitische Interessenkonflikte! Davon versteht ihr genau so viel, wie von Körperpflege ... << >>Diesen Punkt betreffend und dabei die übrigen Differenzen außer Acht lassend, kann ich euch nur beipflichten. So sehr wir auch eure Meinung in anderen Belangen zu schätzen wissen, werter Herr Angroscho, aber diese Diskussion ist wirklich eine Sache zwischen uns zwei Gleichgestellten. << >>Gleichgestellt zumindest im Bezug auf die Etikette ... << >> ... und die Körperpflege. << >>Wie Recht ihr doch habt. Darauf trinken wir. Prost! << >>Zum Wohl! << Daraufhin verebbt das Gespräch, so dass abermals nur der andauernde Regenfall zu hören ist. Plötzlich vernimmst du aus deren Richtung ein Geräusch, dessen Klang fast an das Schleifen von Metall auf Stein gemahnt. *Nein umgekehrt! Einer der Männer schärft offenbar eine Waffe.* Was willst du nun tun?

Klammheimlich dahin zurück schleichen woher du gekommen bist um daraufhin deinen Weg fortzusetzen? Dazu ist jedoch abermals eine gelungene *Schleichen-Probe* nötig, aber diesmal eine erschwert um +2. Bei Gelingen weiter zu Abschnitt 33

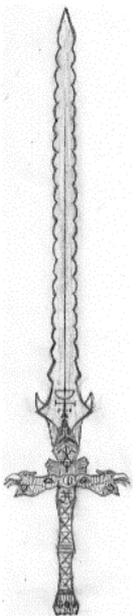
Ein Misslingen führt dich zum Abschnitt 27

Du könntest natürlich auch von jetzt an offen und ohne Scheu auf den zusammen gewürfelten Haufen zugehen. In diesem Fall weiter bei Abschnitt 5

Möglicherweise sind dir in den Gesprächsfetzen der Fremdlinge aber ein paar seltsame Worte aufgefallen ... Worte, die dir zu denken geben. Du bist ja schließlich kein unwissender Alrik. Daher hat sich bei dir während des ungewollten Zuhörens das unguete Gefühl eingeschlichen, dass es sich bei den Fremden auch um Spitzel aus den schwarzen Landen handeln könnte. Es ist nur so ein Instinkt. Und seinem Instinkt sollte man stets Vertrauen beimessen. Das hat dich schon deine Großmutter Zeit ihres Lebens gelehrt. Aus diesem Grund scheint es dir bedeutend ratsamer, dich noch näher an die Männer heranzupirschen. Die Kaiserin wird es dir sicherlich danken - oder zumindest einer ihrer zahlreichen Untergebenen. Und wenn Phex dir wirklich hold sein sollte, dann lassen die noblen Damen und Herren bei verwertbaren Informationen sogar die eine oder andere Golddukat springen. Oder eine feste Anstellung am kaiserlichen Hofe. Weiß man's? Wie waren doch gleich die letzten Worte des Holzfallers Gorm vor nunmehr vierzehn Götterläufen, der von einer mächtigen Blautanne erschlagen worden ist ... „Ein jeder darf seine Ziele niemals zu niedrig ansetzen, sonst bleibt man ein jeder.“ Nun, junger Recke, bist du bereit, ganz im Sinne Phexes, alles auf eine Karte zu setzen und deinem Können oder zumindest dem göttlichen Fuchs der List, der Nacht und der Golddukat zu vertrauen? Dann geh bitte zu Abschnitt 4

Abschnitt 22

„Ein Männlein läuft im Walde, ganz still und stumm, dann kommt ein blöder Ast, dieser reist es um.“ Du wusstest gar nicht wie viel Wahrheit doch in einfachen Kinderreimen steckt. Tatsache ist, du knickst mit dem linken Fuß um und machst so, wenn auch unfreiwillig, eine 1 A Bauchlandung (2 SP, des Weiteren GS, AT, PA sowie GE -1 für den nächsten Tag). Als





du dich wieder aufgerappelt hast, grollt die Stimme des Zwergen in deinem Rücken: >>Hey du Nashorntrampel, geschifft wird auf der anderen Seite. << Du hast dich noch nicht einmal wieder erhoben, als hinter dir schon wieder das gleichmäßige Schnarchen des Angroscho erklingt. Dein Fuß schmerzt. Verdammte, wenn der Zwerg schon durch dein Ungeschick erwacht ist, dann ist Alriko, wenn er denn Wache hält, sicher ebenfalls aufmerksam geworden.

Willst du an deinem tollkühnen Plan festhalten, dann gehe zu **Abschnitt 26**

Oder ist dir das Risiko zu groß und die legst dich wieder aufs Ohr? **Abschnitt 17**

Abschnitt 23

Nur noch wenige Schritte trennen dich von deinem ahnungslosen Opfer. Die Situation erinnert dich unvermittelt an deine Kindheit zurück. Damals hast du dich oft, nach Erledigung deiner Aufgaben, mit der kleinen Doreen im nahe gelegenen Hexenhain getroffen und dich ihr ebenfalls immer leise von hinten angenähert, um sie zu erschrecken. *Verdammte Matschbirne! Keine zehn Schritte mehr und ich hänge längst vergangenen Zeiten nach*, schalst du dich selbst. Während deines nächsten Schrittes verspürst du unerwartet einen Widerstand entgegen deiner Bewegung. Du blickst nach unten, doch da ist es auch schon zu spät. Hell ertönt das Klingeln mehrerer Glöckchen. Sofort ziehst du deinen Fuß zurück. Als du jedoch wieder empor schaust, ist die Gestalt verschwunden. Unsicher blickst du dich um. Fast erscheint es dir, die Zeit würde still zu stehen. Das rasche und kräftige Pochen deines Herzens, spricht jedoch dagegen. Du drehst dich gerade um deine eigene Achse, als im nächsten Augenblick schon Alriko vor dir steht und dich anklagend mustert. Weiter geht's bei **Abschnitt 66**

Abschnitt 24

Auf dem Behälter erblickst du im schwachen Licht der Sterne das goldene Greifenwappen der Praiospriesterschaft. Und wie es der Zufall will, siehst du einen Augenblick später eben solch ein Wappen, auf dem großen Ring an der Hand des Ritters – welche immer noch regungslos neben deinem Fuße ruht. Verdammte! Ein Bannstrahler ... oder ein Praiot ... zumindest ein getreuer Diener des Götterfürsten ... und du bist dabei diesen des Nachts zu bestehlen! Was tust du hier? Ohne weiter darüber nachzudenken, steckst du den Behälter in den Rucksack zurück und schleichst, vermutlich schneller als jemals zuvor, zu deinem Schlafplatz zurück. Dir fällt nicht einmal auf das du vergessen hast, den Rucksack wieder zu umzudrehen geschweige denn, ihn zu zuschnallen. Mit vermutlich schweren Gewissensbissen und unzähligen Gebeten, für den gottesfürchtigen Aventurier nicht unüblich, zumindest wenn er sich dem Zwölfgötterkult als zugehörig fühlt, schlummerst du endlich nach unzähligen Gebeten ein. (Bitte notieren sie sich das Stichwort *Praios*.) Weiter geht's beim **Abschnitt 17**

Abschnitt 25

Vorsichtig richtest du dich auf und bahnst dir halb geduckt, an den am Boden liegenden Leibern vorbei, deinen Weg. Mach doch bitte mal eine *Schleichen-Probe* ± 2 .

Gelungen, dann bewegen sie sich lautlos durch die Dunkelheit nach **Abschnitt 60**

Misslungen, dann geht's weiter im **Abschnitt 12**

Abschnitt 26

Nahezu lautlos verlässt du also das Lager, die Hügelflanke hinab. Mit Bedacht führst du einen Schritt vor den anderen, denn der Waldboden ist noch immer aufgeweicht und daher recht rutschig. Um dich herum ragen im Halbdunkel des Sternenlichts die mächtigen Rotfichten empor, deren dunkle Schatten für eine düstere, beinahe bedrohliche Atmosphäre sorgen. Jede Faser deines Körpers ist bis aufs letzte angespannt. Der Ruf einer Eule lässt dich herumfahren und direkt in das große gelbe Augenpaar des nächtlichen Jägers blicken. *Das ist ein Wald und im Wald da gibt es Tiere, unter anderem auch Eulen*, versuchst du dich selbst zu beruhigen. Als du dich abermals umdrehst, steht plötzlich Alriko unmittelbar vor dir ... **Abschnitt 66**

Abschnitt 27

>>Pssst ... Alriko, hast du das auch gehört? << >>Wie denn, bei diesem Mistwetter und wenn Amboss wieder so laut schnarcht. << >>Ich denke nur über etwas nach, solltet ihr Menschen zur Abwechslung auch einmal versuchen. Mancher sagt, dass wirke Wunder. << >>Garret, was geht da vor? << >>Sagt jetzt bloß nicht, der Herr Musikus ist mal wieder während der Wache eingenickt ... >>Pssst ... da versteckt sich einer. << >>Was ... wo denn? << Du vernimmst neben den aufgeregten Stimmen noch weitere Geräusche, von denen du dem Ziehen einer metallenen Klinge, ob bewusst oder unbewusst, am meisten Beachtung entgegen bringst. Vom einen auf den nächsten Augenblick ist es wieder still. Nichts ist mehr zu hören. Nichts außer den unter der Last Efferds rauschenden Baumkronen, welche sich dem immer noch andauernden nassen Element stumm entgegenstellen. Ob gelangweilt oder aus trotz? Wer vermag das schon genau zu deuten ... ein Elf vielleicht. Man sagt, sie verstünden es, sich sowohl mit Tieren als auch mit Bäumen auszutauschen. Und deine Großmutter sagte immer ... Unvermittelt wirst du durch den hellen Lichtschein einer Laterne geblendet. Als du gerade die Initiative ergreifen willst, verspürst du einen kräftigen Schlag in deinem Nacken und findest dich daraufhin in Borons sanften Armen wieder ... **Abschnitt 31**

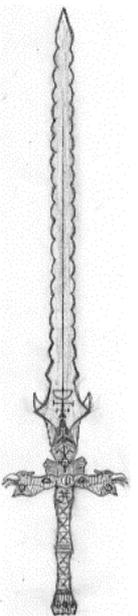
Abschnitt 28

Sofort nennst du ihm auch deinen Namen. Darauf runzelt er die Stirn und meint: >>Nur wenigen Menschen auf Dere ist es vergönnt, in einen Namen von edlem Geblüt hineingeboren zu werden. Grämt Euch nicht. Ihr werdet Euch den Euren schon verdienen, dessen bin ich mir gewiss. << Daraufhin bietet man dir einen Schlauch mit Met an. Dankbar nimmst du an, wird dir doch jetzt deutlich der unangenehm kupferne Belag auf Zunge und Rachen bewusst. Man bietet dir nach einem erneuten tiefen Magenkrumeln, welches den Zwerg unvermittelt anschauen ließ, noch etwas Brot, Käse und Hartwurst an. Du fasst schnell Vertrauen in die Gruppe, den düsteren Aussagen deiner Großmutter zum Trotz ... pffff ... soll sie sich doch im Grabe umdrehen, die alte Schachtel! Als wenn eine Mutter nicht genügen würde! Du erzählst den vieren deine Geschichte, die zu deinem Bedauern noch nicht all zu viel her macht, und unterschlägst dabei die eine oder andere dir peinliche Kleinigkeit. Selbst das du ein paar Tatsachen ins Gegenteil gekehrt hast, scheint deine Erzählung nicht sonderlich aufzuwerten. Als du an die Stelle deiner Erzählung kommst, wie du den Goblin mit bloßen Händen heldenhaft in die Flucht geschlagen hast, entlockt dies dem Angroscho nur ein müdes Gähnen. Auch die anderen scheinen ziemlich müde ... so versuchst du es dir jedenfalls positiv zu reden. Bevor der Ritter sich jedoch in seinen Schlafsack bettet, lässt er sich von dir das Schreiben überreichen. Mit den Worten, >>Dass übernehmen wir schon. <<, rollt er das Schreiben sorgfältig zusammen und verstaubt es daraufhin in einem rundlichen Behälter. Nachdem er eben diesen mit dem passenden Deckel verschlossen hat, verschwindet der Behälter inklusive dem Schreiben in den dir unbekanntes Tiefen seines Rucksacks. Anschließend schält er sich aus seiner, aus mehreren Einzelteilen bestehenden, Rüstung und bettet sich in seinen Schlafsack, der augenscheinlich an einer trockenen Stelle unterhalb eines gewaltigen Baumriesen liegt. Du siehst dich auch nach einem weniger nassen Plätzchen um, und wirst prompt fündig - direkt an einem leicht zur Seite geneigten Baumriesen. Dein Wallach steht inzwischen neben den anderen sechs Tieren. Sogar der Zwerg besitzt offensichtlich ein eigenes Reittier - ein kleines geschecktes struppiges Zwergenpony.

Weiter geht's im **Abschnitt 6**

Abschnitt 29

Als unvermittelt dein Pferd steigt, gelingt es dir nicht rechtzeitig, dich in den Steigbügeln aufzurichten und so landest du in hohem Bogen auf dem weichen Boden des Waldes. Würfel bitte eine Probe auf deine Körperbeherrschung. Gelingt sie dir, so schaffst du es dich elegant abzurollen. Andernfalls erleidest du durch den Sturz leichte Prellungen (2 SP).





Gerade hast du dich wieder erhoben, deine Waffe kampfbereit in Händen haltend, als aus dem Schatten der Bäume kleine rotbepelzte Wesen auf euch zustürmen. Bewaffnet sind die zweibeinigen, aufrecht laufenden und somit annähernd menschenähnlichen Geschöpfe mit Speeren und Knüppeln, Stäben und Dolchen. Drei der bepelzten Geschöpfe stürmen, jeder mit einem Holzspeer bewaffnet, direkt auf dich zu. Weiter bei **Abschnitt 48**

Abschnitt 30

Nach wenigen Schritten, fast wärest du beim Anstieg im aufgeweichten Waldboden gestürzt, erreichst du die Lichtung auf der Hügelkuppe. Die Stimmen, die zunächst deutlicher geworden sind, verstummen abrupt. Weiter bei **Abschnitt 5**

Abschnitt 31

Das erste was du wahrnimmst, nachdem deine Sinne wieder ins Reich der Lebenden zurückgekehrt sind, ist ein heftiges Dröhnen in deinem Haupte. Nach dem Abtasten deines Hinterkopfes mit deiner Hand stellst du fest, dass die vermeintliche Wunde nicht mehr blutet (5 SP). Trotzdem nimmst du bei der Berührung einen stechenden Schmerz wahr und ziehst sogleich deine Hand zurück. So viele Gedanken rasen durch deinen Kopf. Du erinnerst dich ... Praioslieb, der Auftrag und das versiegelte Schreiben, Regen, Wald, Hügel, Stimmen ... Räuber!! Du reißt die Augen auf und findest dich eingehüllt in einer kratzigen Decke in der Mitte des Hügels wieder. Die Stelle, an der du bis eben noch in Borons Armen geschlummert hast, ist durch eine schräge zwischen zwei Kieferbäumen gespannte Plane vor Regen und Wind geschützt. Des Weiteren liegen um dich herum weitere Decken, vier Sättel und ebenso viele Satteltaschen. Vor dir, im strömenden Nass, sitzen vier Gestalten, drei Männer und ein Zwerg, die dich alle mit Interesse oder zumindest sichtlicher Neugier mustern. >>Da ist er ja wieder... na, gut geschlafen? <<, fragt dich einer der drei Männer, der in eine schwarze eiserne Rüstung gehüllt ist. >>Gut, dass Garret Wache gehalten hat. Nach einem Knaufschlag meines muskelbepackten Armes, hättest du dich sicher nicht wieder so schnell erholt, vielleicht wärest du gar niemals wieder erwacht <<, behauptet der Zwerg mit einer, in deinen Ohren seltsam kratzigen, jedoch von sich selbst überzeugten Altstimme. Dich erinnert sie ein wenig an die alten knarrenden Holzdielen in dem Haus deiner Eltern. Du richtest dich auf und trittst vor die vier. Nebenbei überprüfst du deine Habe, die du am Leib trägst. Alles noch da. Weiter bei **Abschnitt 44**

Abschnitt 32

>>Ich wusste es doch gleich, ihr seid aus dem rechten Holz geschnitzt. So packen dann schnell eure Sachen ein. Ich werde den anderen gleich mitteilen, dass wir von jetzt an zu fünf sind <<, mit diesem Worten dreht er sich um und geht zu seinen, verzeih, zu euren Gefährten. Schleunigst springst du auf und machst dich daran Helme zu satteln. Anschließend verstaust du Decke, Schlafsack und Wasserschlauch in den Satteltaschen und führst den Wallach, den anderen folgend, den Hügel hinab und somit auf den Weg zurück. Dort angekommen klopft dir Alriko auf die Schulter und tönt: >>Schön das ihr dabei seid. << Amboss und Garret nicken dir zu. >>Dann können wir ja <<, meint von Schanztrutz. Daraufhin sitzt ihr auf und reitet los.



Doch besonders schnell kommt ihr nicht voran. Da die Straße immer noch recht matschig ist, könnt ihr den Geschwindigkeitsvorteil der Vierbeiner nur bedingt ausschöpfen. Demzufolge trabt ihr gemächlich, die Zügel im lockeren Griff haltend, nebeneinander durch den lichten Nadelwald. Nur der Zwerg reitet alleine und bildet das Schlusslicht eurer Gruppe. Er treibt sein kleines dafür jedoch scheinbar umso zäheres Pony eisern hinter euren großen Pferden her. Und dabei grummelt er mehr denn je. Euer Weg führt euch zunächst in die Richtung, aus der du am Tage zuvor gekommen bist. Die Praiosscheibe scheint heiß vom Himmel auf euch herab, so dass sich schon nach wenigen Minuten die ersten Schweißtropfen auf deiner Stirn bilden. Nach einer Stunde schließlich, bist du vollständig nassgeschwitzt. Alriko und Ansgard reiten still voraus und du mit Garret in der Mitte. Dieser zupft während des Reitens auf seiner Laute herum und gibt dazu das eine oder andere Liedchen zum Besten.

Und während ihr so dahin reitet, begleitet vom munteren Gezwitscher der Vögel, bekommst du auch immer wieder mal einen der vielen Bewohner des Waldes zu Gesicht. So siehst du zum Beispiel ein paar putzige Rotpüschel, wie diese flink zwischen den Bäumen entlang hoppeln oder wie ein Phexhörnchen scheu die Bäume hinauf flitzt. Wie ruhig und friedlich es hier doch ist ... Weiter bei **Abschnitt 19**

Abschnitt 33

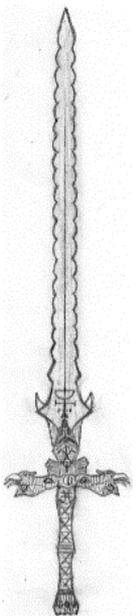
Du hältst fest an deinem beschwerlichen Weg. *Ich und weichen ... niemals*, denkst du dir. Doch schon nach wenigen hundert Schritten schleichen sich dir die ersten Zweifel ein. Musste nicht selbst der mächtige Geron den von den Zwölfen vorherbestimmten Pfad ab und an verlassen? Er ist sicher nicht von einer heroischen Heldentat zu nächsten gestürzt. Abgesehen davon, kannst du dich beim besten Willen nicht daran erinnern, dass es bei einer seiner zahlreichen Heldentaten jemals geregnet hätte. Dein aus dieser Erkenntnis persönliches Fazit lautet, dass sich Geron der Einhändige bei Regen wohl nicht draußen herumgetrieben hat. Möchtest du dein Handeln nicht doch noch einmal überdenken?

Vielleicht sind die Fremden ja noch da und möglicherweise, wenn Phex dir zur Abwechslung mal hold sein sollte, dann bekommst du dort sogar etwas Warmes in den Magen. Bei solcherlei himmlischer Aussichten fällt dir die Wahl nicht sonderlich schwer ... **Abschnitt 9**

Oder hältst du dennoch weiter an deiner Entscheidung fest? Ganz nach dem Motto: „Die erste Wahl ist meist die rechte.“ In diesem Fall geht's weiter beim **Abschnitt 50**

Abschnitt 34

Du hast gekämpft wie ein Löwe und bist doch unterlegen. Die Übermacht war einfach zu groß. Der letzte Schlag, geführt mit dem stumpfen Ende des Speers, trifft dich hart an der Schläfe. Du spürst nur noch, wie deine Beine nachgeben als dir schwarz vor Augen wird und du hinten über auf den Boden stürzt. Der Lärm des Kampfes klingt nur noch dumpf und gedämpft in deinen Ohren. Dein Geist zieht sich aus dem Geschehen zurück. Weg von deinen Gefährten und dem Kampf. Weg aus dem Wald und der Gegend. Fort, in unendliche Weiten zurück in deine Vergangenheit. Du siehst Praioslieb und wie deine Reise begann. Du siehst deine Lehrlingszeit und deinen Lehrmeister. Du siehst, wie du dich damals eines Abends außer Haus geschlichen hast und wie du so an deinen ersten Kuss gelangt bist. Du siehst deine Kindheit ... durchlebst sie ein zweites Mal. Nur eben anders herum. Dann erblickst du ein verliebtes Pärchen ... deine Eltern in jungen Jahren ... und deine alte Heimat ... vor langer Zeit. Du siehst dich als Kleinkind und wie dich deine Amme wiegend im Arm hält. Und dann verschwindest du im Schoß deiner Mutter und tiefste Dunkelheit umfängt dich. Aus der Ferne vernimmst du den einsamen Schrei eines Raben und einen Herzschlag darauf hörst du auch seinen Flügelschlag. Das Rauschen seiner Schwingen wird immer lauter, bis es wie mit der Lautstärke eines Orkans über dich hereinbricht. Und auf einmal ist alles still. Du erhebst dich in die Nacht. Höher und höher. Riesige Fänge halten deinen Körper fest umschlungen. Eiskalter Wind streift deinen Leib. Du blickst nach unten. Doch





es ist nichts zu sehen. Alles schwarz. Und doch vermeinst du weit unter dir Bewegungen zu erkennen. Ein leises flüsterndes Säuseln dringt von dort zu dir hoch. Wie von ... natürlich! Wie du es vom Meer her kennst. Dein Vater schenkte dir einst eine rauschende Muschel. Und eben dieses Rauschen, vernimmst du jetzt auch. Du schauerst, als dir plötzlich ein Licht aufgeht. Golgari, der Sendbote Borons, trägt dich hinfort übers Nirgendmeer. Du fängst an zu strampeln. Und gleichzeitig schreist du wie am Speiß. Doch es ist zwecklos. Alles um dich herum ist dunkel und still. Niemand kann dich hören. Niemand kann dir noch helfen. Umgeben von tiefster Schwärze und umgeben von unnatürlicher Stille fliegst du dahin, bis dich Golgari plötzlich aus seinen Fängen entläßt. Du fällst! Immer schneller und schneller! Von Panik ergriffen, fängst du an zu schreien. Du schreist, wie du noch niemals zuvor geschrien hast. Doch nicht einmal der leiseste Laut entrinnt deiner trockenen Kehle. Alles ist still. Unnatürlich still. Du fällst immer tiefer und tiefer.

Mach jetzt bitte eine um **15 Punkte** erschwerte *Probe* auf deine *Selbstbeherrschung*. Wenn du den Vorteil *Eisern* besitzt, dann ist die *Probe* lediglich um **10 Punkte** erschwert. Solltest du über den Vorteil *Zähigkeit* verfügen, dann ist die *Probe* nur um **5 Punkte** erschwert. Nennst du gar beide Vorteile dein eigen, dann mußt du bloß eine *normale Probe* bestehen. Hast du dir während des Abenteuers, das Stichwort *Golgari* notiert, dann ist die *Selbstbeherrschungs-Probe* zusätzlich noch einmal um **+5 Punkte** erschwert.

Unglaublich aber dennoch gelungen, dann geht's für dich weiter bei *Abschnitt 77*

Wie sollte es anders sein, natürlich Misslungen! In diesem Fall lies bitte den *Abschnitt 42*

Abschnitt 35

Du bewegst dich gerade auf vermeintlich sicherem Grund, als dich ein lautes Knacken direkt unter deinem Fuße inne halten läßt. Daraufhin richtet sich Amboss, keine fünf Schritt entfernt von dir mit dem Oberkörper auf und grollt: >>Hey du Nashorntrampel, ich brauche meinen Schönheitsschlaf. << Du wolltest gerade zu einer Erklärung ansetzen, als hinter dir schon wieder das gleichmäßige Schnarchen des Angroscho erklingt. Was willst jetzt du? Willst du an deinem Plan festhalten, dann lies bitte weiter bei *Abschnitt 8* Oder legst dich stattdessen wieder schlafen? *Abschnitt 17*

Abschnitt 36

Langsam und leise, tief die frische und kühle Nachtluft in dich aufsaugend, erhebst du dich. Die Wolkendecke ist inzwischen aufgerissen und gibt so den Blick auf Phexens Schätze frei. Aus der Ferne erschallt der einsame Ruf einer Eule. Im Lager hingegen, der an einen grollenden Donner erinnernde Schnarchlaut des Zwergen. Im matten Licht der Sterne, fällt dir die Orientierung nicht sonderlich schwer. Von den Pferden aus gesehen ein paar Schritt weiter rechts ist Alriko im Wald verschwunden und ungefähr von dort aus, bist du gestern vom Weg aus auf den Hügel gelangt. Vorsichtig, darauf bedacht, kein unnötiges Geräusch zu verursachen, schleichst du halb geduckt voran. Mach doch mal bitte eine einfache Schleichen-Probe. Gelungen, dann bewegst du dich lautlos durch die Dunkelheit nach *Abschnitt 55*

Knapp misslungen, dann geht's weiter im *Abschnitt 26* Sollte dir die *Probe* sogar um mehr als fünf Punkte misslungen sein, weiter zu *Abschnitt 22*

Abschnitt 37

Geschickt gelingt es dir, dich im Sattel zu halten. Amboss hatte da weniger Glück. In einem hohem Bogen fliegt er aus dem Sattel - rappelt sich aber, die Axt noch immer feste mit rechten Hand umschlossen, sogleich wieder auf. Während du beruhigend auf Helme einredest, bemerkst du aus den Augenwinkeln, wie sich von allen Seiten des Weges kleine rot bepelzte Wesen aus den Schatten der Bäume schälen. Die zweibeinigen Kreaturen des Waldes laufen aufrecht und besitzen einen dem Menschen nicht unähnlichen Körperbau. Obendrein halten sie sogar Waffen in ihren pelzigen Händen. Phex sei Dank handelt es sich dabei

jedoch größtenteils nur um primitive Waffen wie Holzspeere, Knüppel, Stäbe und Dolche. Du folgst dem Beispiel deiner Gefährten und steigst aus dem Sattel - stellt doch der Kampf vom Pferderücken aus in dieser Umgebung einen deutlichen Nachteil dar. Gerade als du fest mit beiden Füßen auf dem Boden stehst und deine Waffe kampfbereit in Händen hältst, stürmen auch schon zwei der bepelzten Geschöpfe, beide mit Holzspeeren bewaffnet, auf dich zu. Schnell zu *Abschnitt 48*

Abschnitt 38

Du blickst den Ritter eine Weile schweigend an. >>Lass ihn Ansgard, der ist sicher stumm ... armes Kind <<, unterbricht Amboss die Stille. >>Ähm ... nein, bin ich nicht <<, entrinnt es leise deiner trockenen Kehle. >>Da hast du's Amboss. Der ist nicht stumm <<, erwidert der Ritter gelassen. >> Dann bleibt nur eine Möglichkeit. Es ist beschränkt ... das arme Wesen <<, schlussfolgert der Zwerg. >>Nein, bin ich nicht! <<, rufst du empört aus. Nach einem weiteren kurzen Augenblick der Stille beginnt Amboss auf einmal laut los zu prusten. Im ersten Moment denkst du, er habe sich verschluckt, aber als kurz darauf auch Ansgard und Alriko mit in das Gelächter einfallen, wünschst du dich einmal mehr in die heimische warme Stube deiner Eltern zurück. Nachdem das Lachen allmählich verebbt und die Freudentränen fortgewischt sind - mit Ausnahme von Amboss, dem es sichtlich schwer zu fallen scheint, die Beherrschung über sich zurück zu gewinnen - wendet sich dir Ansgard zu. >>Also mein junger Freund. Bitte verzeiht uns das kleine Späßchen, aber in diesen Zeiten ist das fröhliche und herzhaft Lachen unter Reisenden selten geworden. Doch nun zu Euch. Wie lautet Euer Name? << Weiter bei *Abschnitt 28*

Abschnitt 39

Auch du beschließt, deine Sachen zusammen zu suchen. Deine Kleider sind schon fast wieder trocken. Nachdem alles verstaut ist, allzu viel hattest du ja nicht mehr dabei, setzt du dich auf einen der Baumstümpfe. An dieser Stelle folgt eine kleine Bestandsaufnahme. Du trägst folgende Gegenstände bei dir:

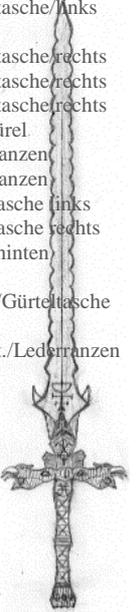
Gegenstandsliste

- Wetterfeste Kleidung bzw. deine Rüstung
- Wasserabweisender Kapuzenumhang
- Festes Schuhwerk
- Kleiner Lederranzen
- Verstärkte Gürteltaschen
- Waffengurt evtl. mit Scheide bzw. Axtgehänge
- Hauptwaffe
- Zweitwaffe (evtl. Fernwaffe mit 12 Geschossen oder Wurfwaffe) oder einen kleinen Schild
- Zunderkästchen
- Zwei kleine Kerzen (Leuchzeit jeweils 3 Stunden)
- Geldbeutel
- 3x Mullbinden zum Verarzten
(*Heilkunde Wunden* erleichtert um 2)
- Bronzenes Fläschchen mit Hochprozentigem
- Arbeitsmesser
- Feldflasche
- Wasserschlauch, Wolldecke, Handtuch, Brotbeutel
- Stück Seife in Lappen eingewickelt
- Wolldecke
- Futterbeutel mit Hafer
- Schlafsack
- Bes. Gegenstand (Erbstück, Elixier, ...)
- oder Heiltrank (20 LP)
- Professionstypischer Gegenstand, wie er in „Wege der Helden“ angegeben ist (keine Waffe)

Wo getragen?

- Körper
- Körper
- Körper
- Körper/Rücken
- Körper
- Körper
- Hand/Gurt
- Hand/Gurt/Rücken
- Gürteltasche/links
- Gürteltasche/links
- Gürteltasche/links
- Gürteltasche/rechts
- Gürteltasche/rechts
- Gürteltasche/rechts
- Am Gürel
- Lederranzen
- Lederranzen
- Satteltasche links
- Satteltasche rechts
- Sattel hinten
- Gürtel/Gürteltasche
- Gürtel/Lederranzen

Was willst du nun tun? Dein Auftrag ist Geschichte und du bist irgendwo mitten im Nirgendwo. Allein weiter reisen? Wäre immerhin eine Option. Oder besser umkehren, zurück zu der hübschen Botin? Nein lieber nicht. Gewiss wird sie leicht verstimmt sein, wenn sie erfährt, dass du das dir anvertraute Schreiben nicht persönlich überbracht hast. Als du so gerade





(Verfasser: Ralf Staats)



noch deinen Gedanken nachhängst, setzt sich der Ritter von Schanztrutz dir gegenüber auf einen Stumpf. >>Da ich euch offenbar eurer derzeitigen Aufgabe entledigt habe, will ich euch hiermit das Angebot unterbreiten, dass ihr euch uns anschließen dürft. Ich muss Euch allerdings warnen. Wir sind in einer ziemlich ... <<, er scheint seine Worte neu zu überdenken >> ... heiklen Angelegenheit unterwegs. Mehr kann ich euch leider vorerst nicht verraten. Dazu sollten wir euch schon etwas besser kennen. Nur soviel sei gesagt ... ein Zuckerschlecken wird es mit Sicherheit nicht. Also erwägt nun kurz das Für und Wider. Doch überlegt nicht zu lang. Wir brechen in Kürze auf. Sei es mit, oder ohne euch. <<

Innerlich jubelst du auf. *Endlich eine Herausforderung. Ein Abenteuer ... und das direkt vor meiner Nase! Ich muss nicht mehr tun, als einfach nur ja zu sagen. Genau das hab ich mir Zeit meines Lebens gewünscht.* Wahrhaftig. Schon als Kind träumtest du vom Heldendasein - von fernen Landen, geheimnisumwobenen Orten und nicht zuletzt, von ruhmreichen Taten. Du kannst dich noch erinnern, fast so, als wäre es gestern gewesen, als du zum ersten Mal im nahe gelegenen Wald, mit den anderen Kindern zusammen, *Räuber und Gardist* gespielt hast. Am Abend kamst du dann mit einer blutigen Nase Heim und deine Großmutter hat dir darauf einen langen Vortrag gehalten über ... hm ja über was eigentlich ... naja jedenfalls hat sie dir verboten, dich noch einmal mit den anderen Lausbuben im Wald herum zu treiben. Was für ein Schmarh! Natürlich sagst du ja. In diesem Fall geht es weiter bei **Abschnitt 32**

Moment mal ... hast du etwa wirklich schon die Worte deiner Großmutter, der guten Seele, vergessen?! Sagte sie nicht damals zu dir, es sei mutiger nicht etwa das zu tun, was auch die anderen tun, sondern das zu tun, was die anderen nicht tun. Ja genau, jetzt fällt es dir wieder ein. Mit diesem Wissen im Hinterkopf, entscheidest du dich selbstverständlich dagegen und antwortest dem Ritter entsprechend mit nein. Weiter bei **Abschnitt 45**

Ach ja ... deine Großmutter ... so klug und dabei auch noch so vernünftig ... immer vorausschauend ... fast würdest du sie als weise bezeichnen. Gütig und hilfsbereit ... das war sie ... beinah eine Heilige. Warum musste sie bloß so früh von dir scheiden? Sie war doch gerade einmal siebenundachtzig Götterläufe jung. Warum!! Jämmerlich ist sie gestorben ... die Treppe hinab gestürzt. Und sie hatte nicht einmal mehr die Zeit, zuvor auf den Topf zu gehen. Wie ungerecht die Götter doch manchmal sein können. Ungeahnte Traurigkeit bemächtigt sich deiner. Und in diesem stark depressiven Zustand fällt es dir natürlich nicht schwer, einfach nō zu sagen. Denn alles erscheint dir auf einmal so sinnlos ohne sie. Weiter bei **Abschnitt 16**

Abschnitt 40

Vor euch, im hellen Sonnenlicht, schlängelt sich ein schmaler Bach munter plätschernd durch den Wald. Dessen Breite beträgt schätzungsweise drei Mannslängen. Als Brücke dient ein schmaler Baumstamm der, quer über dem Bachlauf liegend, die eine Seite des Weges mit der Anderen verbindet. Doch euch nützt das herzlich wenig. >>Der Boden scheint nicht eben zu sein. << dringt von Schanztrutzes feste Stimme von links an dein Ohr. Dein Blick wandert über die Wasseroberfläche. Tatsächlich! An vielen Stellen ragen mal kleinere mal größere Steine aus dem Wasser. >>Da hilft nur eins. Kommando alle Mann absteigen und durchwaten! <<, ruft Alriko laut. Daraufhin steigt ihr von euren Tieren ab und zieht das Schuhwerk aus. Anschließend krepelt ihr eure Beinkleider nach oben und wadet nacheinander durch das kalte, knietiefe Wasser. Dabei ist natürlich ein jeder für sich bestrebt, dass andere Ufer möglichst trockenen Hemdes zu erreichen. Als du gerade in der Mitte des Wasserlaufs angekommen ist, vernimmst du hinter dir Garrets helle Stimme: >>Was für ein herrlicher Tag. Mein ihr nicht auch, Herr Zwerg? Endlich werdet ihr den Schmutz von Jahrzehnten los. Obwohl wir euch danach vermutlich nicht wieder erkennen werden begrüß ich das doch sehr, zumal wir dann vielleicht die Möglichkeit haben, demnächst ein Reh oder ähnliches zu erlegen - wenn euer unangenehmer Geruch nicht mehr im Stande ist, meilenweit jegliches Wild zu vertreiben. Und euer Pony wird es euch auch danken. Glaubt es mir, hat es dann doch anschließend sicherlich nur noch halb so viel zu

tragen. << Schmunzelnd erreichst du das andere Ufer. Der Garret ist schon ein Spaßvogel, doch wo er Recht hat ...



Nachdem Helme ebenfalls aus dem Flussbett gestiegen ist und sich gleich darauf über den nächstbesten Büschel Graß hermacht, wendest du dich dem Geschehen hinter dir zu. Dabei bietet sich dir ein gleichwohl merkwürdig, nichts desto trotz sehr interessantes Schauspiel. So wirst du Zeuge, wie der Zwerg geschickt über den schmalen Baumstamm balanciert, dabei den Zügel in der Linken, die Axt in der rechten Hand balancierend. Drüben angelangt stellt er sich Garret gegenüber: >> Damit habt ihr wohl nicht gerechnet wie? Ich sage euch, unterschätzt niemals einen Zwerg. Es könnte nämlich euer letzter Fehler gewesen sein. Und außerdem ist es weniger mein Gestank, der die Tiere panisch das Weite suchen lässt, sondern vielmehr eure miese Stimme Herr Möchtegern Spielmann. << Daraufhin setzt sich Amboss, auf einen am Boden liegenden großen Ast, und kramt aus seinem Lederranzen eine Hartwurst sowie einen Kanten Brot hervor. Auch ihr übrigen sucht euch eine Sitzgelegenheit. Alriko reicht dir etwas von seinem Proviant und so verbringt ihr eine gute Stunde bei Speis und Trunk, Geschichten und Sang. Weiter bei **Abschnitt 3**

Abschnitt 41

Behutsam, tief die frische und kühle Nachtluft in dich aufsaugend, erhebst du dich. Die Wolkendecke ist inzwischen aufgerissen und gibt so den Blick auf Phexens Schätze frei. Aus der Ferne erschallt der einsame Ruf einer Eule. Im Lager hingegen, der an einen grollenden Donner erinnernde Schnarchlaut des Zwergen. Im matten Licht der Sterne, fällt dir die Orientierung nicht sonderlich schwer. Vorsichtig richtest du dich auf und schleichst halb geduckt zuerst an der Kochstelle und dann an dem Barden vorbei. Mach doch mal bitte eine Probe auf dein Talent *Schleichen +1*.

Ist dir die Probe geglückt, dann weiter nach **Abschnitt 8**
Leider Misslungen, schleunigst zu **Abschnitt 35**

Abschnitt 42

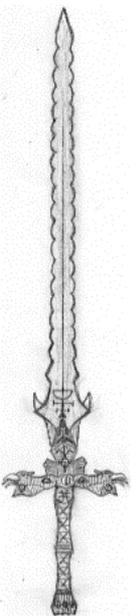
Hast du dir im Laufe des Abenteuers das Stichwort *Phex* notiert? Dann jetzt aber schleunigst weiter zu **Abschnitt 46**
Andernfalls bleibt unweigerlich nur noch der **Abschnitt 62**

Abschnitt 43

Nach wenigen Minuten erreichst du die Tiere. Nachdem du dich noch einmal umgeschaut hast, beginnst du damit, Helme zu Satteln. Abermals ertönt aus der Ferne der Schrei einer Eule. Du bist gerade dabei den Gurt des Sattels festzuzurren, als überraschend Alriko vor dir steht und dich misstrauisch mustert. Weiter bei **Abschnitt 66**

Abschnitt 44

Ein wahrhaft großer Mann, der auf einem abgesägten Baumrund sitzt und dessen Leib durch eine schwarze Plattenrüstung scheinbar wider jegliche Gefahren Deres gefeit ist, wendet sich dir zu. Und obwohl er immer noch sitzt, macht er auf dich den Eindruck, als handele es sich bei ihm um einen Hünen aus einer phantastischen Märchenwelt. Der Geste seiner beinah schon tierischen anmutenden Pranke folgend, nimmst du ihm und der





Gruppe gegenüber auf einem weiteren Baumstumpf Platz. Einen Augenblick später wird es abrupt hell, nachdem der Zwerg die Luke einer rostigen Sturmlaterne vollends geöffnet hat, so dass du nun Gelegenheit hast, dein Gegenüber genauer zu mustern.

Das erste was dir an dem „schwarzen Mann“ auffällt, zählt man dessen überdurchschnittliche Körpergröße nicht mit, ist sein markantes männliches Kinn. Sofort darauf sticht dir eine große breite Narbe ins Auge, welche sein ansonsten ebenmäßig geschnittenes Gesicht entstellt. Sie verläuft quer über seine rechte Gesichtshälfte, ohne ihm jedoch das Augenlicht genommen zu haben. Die zahlreichen Bartstopplern künden von einer längeren Reise und das dunkelblonde kurzgeschorene Haupthaar lässt auf eine militärische Ausbildung schließen. Du schätzt ihn auf Mitte dreißig ein. Ein blitzendes Paar brauner Augen schaut dich neugierig an. Schließlich bricht er mit einer angenehmen ruhigen Stimme das Schweigen ...

>>Die Zwölfe zum Grusse, einsamer Jünger Phexes. Sehr mutig von euch, dass ihr zu diesen nicht gerade ungefährlichen Zeiten alleine durch die Wälder streift. Aber verzeiht, ich vergaß die Etikette. Mein Name lautet Ansgard Alderich Sigwald von Schanztrutz, Herr von Auenwacht und Ritter seiner kaiserlichen Majestät Rohaja von Gareth. Und die drei hier sind meine Gefährten. << Er verweist, während er weiterredet, mit einer jeweils weit ausholenden Geste nacheinander auf seine drei Gefährten, die vermutlich einem jedem Schauspieler den tosenden Beifall der Menge eingebracht hätte, ob dieser ausgefeilten Arroganz.

>>Alriko, mein Bester, in seiner Heimat ist er sowohl ein berühmter Säbelfechter, als auch mehrfacher Turniersieger. Sein vollständiger Name lautet Alriko Emillio Frumold vom Schwanensee. Der Stammsitz seiner Familie befindet sich im sagenumwobenen Albemia, der westlich gelegenen Provinz des Mittelreichs.

Komme ich nun zu Lingolosch Sohn des Borgolosch mit dem Spitznamen Amboss. Er ist einer der wenigen Angroscho der sich rühmen kann, aus dem edlen Geschlechte Grimmgurts des Drachentöters abzustammen, dem man nachsagt, nicht einem, nein, sage und schreibe zwei (!) Geschuppten den Gar aus gemacht haben soll!

Der letzte in unserer kleinen Gemeinschaft nennt sich Garret von Punin. Er ist ein Barde, also sowohl Dichter als auch Sänger, und unterhält uns mit seinen Künsten. << In der Ferne erschallt tiefes Donnernrollen. >>Der nicht singen kann, << brummt der Zwerg mehr zu sich selbst denn zu euch. Während der Ritter spricht nutzt du die Gelegenheit, den jeweiligen Gefährten, der dir gerade vorgestellt wird, etwas näher in Augenschein zu nehmen ...

Von Schwanensee ist ein hübscher schlanker Mann mit blauen Augen und blondem lockigem Haar. Sein ebenmäßiges Gesicht, mit der etwas zu großen Nase und den roten Wangen, hat etwas Bubenhaftes. An seinem linken Ohrläppchen trägt er einen silbernen Ohrring, der einen Delphin darstellt. Des Weiteren trägt er einen sauber gestutztem Kaiser Reto Bart. Sein Alter schätzt du, gleich dem des Ritters, auf Mitte dreißig ein. Gekleidet ist er in hellbraune Stulpenstiefel aus Wildleder, eine dunkelbraune Hose, vermutlich ebenfalls aus Wildleder, sowie einen lindgrünen wattierten Waffenrock mit einem schwarz umrandeten Wappen auf der Brust. Darinnen befinden sich zwei gekreuzte Schwanenfedern auf goldgelbem Grund. Seine Schultern sind von einem langen dunkelblauen Cape umschlungen, das offensichtlich Wasser abweisend ist. In einer schlichten Waffenscheide baumelt ein Säbel mit kunstfertig geformtem und zusätzlich vergoldetem Griffkorb. Als der Ritter gerade mit der Aussage über dessen Heimat seinen Status über den seines Gefährten stellt, siehst du Alrikos Mundwinkel verächtlich zucken.

Der Zwerg hingegen legt allem Anschein nach weitaus weniger Wert auf Prunk. Er trägt eine abgewetzte löchrige Lederhose, ausgelatschte Halbstiefel und auch sein Umhang hat schon bessere Zeiten erlebt. Der gar nicht einmal so geringe Bauchumfang wird durch ein langes Kettenhemd vollständig bedeckt. Im Gegensatz zu der übrigen Tracht scheint dieses jedoch einwandfrei in Schuss gehalten zu sein - oder aber neu aus der Rüstschmiede zu stammen. Bei genauerem Hinsehen,

scheint es sogar schwach im Mondschein zu schimmern. Die große zweiblättrige Axt mit dem kurzen Stiel ist sicher nicht zum Holzfällen geeignet und wohl auch nicht dafür gedacht. Dem roten langen Bart, in dem schon vereinzelt graue Strähnen zu sehen sind, wird offensichtlich gegenüber dem übrigen Erscheinungsbild ein besonderes Maß an tagtäglicher Pflege zuteil. Das borkige Gesicht mit der knollenförmigen Nase und die großen Hände sind trotz des Regens mit einer dicken Schmutzschicht überzogen. Sein Haupt wird gekrönt von einem alten eisernen Helm, aus dem zu beiden Seiten der Schultern jeweils ein weißgelbliches Horn herausragt. Sein langes Haupthaar ist im Rücken zu einem Zopf gebündelt, welches zumindest jetzt, während er im Schneidersitz auf einem Baumstumpf sitzend der Ansprache des Ritters lauscht, sogar den feuchten Waldboden berührt. Derweil streifen seine dicklichen kurzen Finger beinahe liebevoll über das mächtige Axtblatt, welches er behutsam in seinen Schoß gebettet hat. In diesem Moment wendet sich der Ritter gerade dem dritten und letzten seiner Gefährten zu.

Auf den ersten Blick bist du von diesem enttäuscht. Scheint dieser Mann doch gar nicht so recht in das harmonische Gesamtbild der Gruppe zu passen. Der junge Mann ist vermutlich in deinem Alter. Er trägt hohe, schwarz eingefärbte, Stulpenstiefel, eine blau-weiß gestreifte Hose aus Linnen, ein dunkelrotes vermutlich gefüttertes Wams mit großen hölzernen Knöpfen und darüber einen breiten Ledergürtel mit unzähligen Gürteltaschen. Dazu führt er, an seiner Seite, einen einfachen Dolch samt Lederscheide. Sein rasiertes, fein geschnittenes Gesicht, aus dem dir zwei wache grüne Augen entgegen blitzen, ist tief in die weiße Kapuze seines stellenweise fleckigen Umhangs gehüllt. Vereinzelt wünden sich ein paar pechschwarze Ringellocken unter der Kapuze hervor. Seine langen fast dünnen Finger halten vor sich eine Laute fest umschlossen, welche kunstfertig mit einem bunten Blumenrankenmuster bemalt worden ist. Die Unterstellung des Zwergens bezüglich seiner Sangeskunst nahm er, von den verdrehten Augen einmal abgesehen, relativ gleichmütig zur Kenntnis.

Als der Ritter geendet hat, schaut er dich erwartungsvoll an. Bitte würfele eine einfache Probe auf deine *Klugheit*, die außerdem noch um deinen Sozialstatus erleichtert ist.

Natürlich gelungen, dann geht es weiter bei **Abschnitt 28** Haben sie die Probe verweigert, bleibt nur **Abschnitt 38**

Abschnitt 45

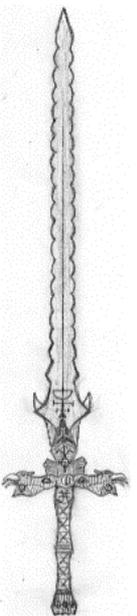
>>Es tut mir Leid, doch der eure Weg, ist nicht der Meinige <<, antwortest du ihm. >>Nun gut <<, erwidert Ansgard mit ruhiger Stimme, >>dann bleibt mir nichts anderes übrig, als euch alles Gute auf eurem Weg zu wünschen. Mögen die Zwölfe euch beschützen. Es ist nun einmal nicht jedermanns Sache, das Dasein als Abenteurer. << Er reicht dir zum Abschied die Hand. Irgendwie hast du das Gefühl, dass er dich für ein jämmerliches Weichei hält. Kannst du das wirklich auf dir sitzen lassen? Nein natürlich nicht! Deshalb überlegst du es dir auch prompt anders. Für diesem Fall weiter zu **Abschnitt 32**

Nein, nein und nochmals nein, hallen dir die Worte deiner geliebten Großmutter durch deinen Kopf. Würdest du jetzt tatsächlich nachgeben und mitgehen, du könntest dich nicht mehr im Spiegel anschauen. Deine liebevolle Großmutter, Boron habe sie selig, ist zwar verstorben und das auch noch viel zu früh, doch durch dich und in dir lebt sie weiter. Bei diesem Gedanken wirst du auf einmal schrecklich traurig. **Abschnitt 16**

Abschnitt 46

Auf einmal siehst du überall um dich herum goldene Sterne glänzen. Ein nahezu blitzschneller Schatten bewegt sich, von oben kommend, anscheinend direkt auf dich zu. Abrupt endet dein Fall, und du landest weich auf dem Rücken eines roten Fuchses. Dieser arbeitet sich nun flink, von Stern zu Stern springend, die gefallene Strecke wieder empor. Hinter dir erschallt das bedrohliche Rauschen eines riesigen Flügelpaares, das sich jedoch zu deinem Glück mehr und mehr zu entfernen scheint.

Weiter bei **Abschnitt 77**





(Verfasser: Ralf Staats)



Abschnitt 47

Nur noch wenige Schritte trennen dich von deinem ahnungslosen Opfer. Gerade bevor du deinen nächsten Schritt vollführen willst, entdeckst du ein mattes Glänzen direkt vor dir. Du bückst dich und erkennst nun, dass du beinahe in eine straff gespannte Schnur gelaufen wärst, an welcher viele kleine Glöckchen baumeln. Du schaust wieder auf. Die Gestalt sitzt immer noch dort. Erst jetzt erkennst du deutlich das dunkelblaue Cape Alrikos, als auch sein blondes Haar. Du erstarrst zu einer Salzsäule, als er sich abrupt bewegt. Doch zu deinem Glück bleibt er sitzen und dreht sich auch nicht zu dir um. Phex scheint dir endlich wieder wohlgesonnen zu sein. Noch vorsichtiger als schon zuvor schleichst du weiter. Allerdings nicht, ohne einen kurzen stabilen Ast vom Waldboden an dich zu nehmen, welcher dir für dein weiteres Vorhaben bestens geeignet scheint. Ein triumphierendes Grinsen hat sich da in deine Mundwinkel geschlichen. Du bist die fein ausgeklügelte Falle umgangen, Geron hätte es sicher nicht besser gekonnt. Von nicht geringem Stolz erfüllt, schleichst du weiter. Man sollte dich eben niemals unterschätzen! Wer dies tut, ist selber Schuld. Aus der Ferne ertönt das einsame Heulen eines Wolfes. Nach einer halben Ewigkeit kommst du endlich keine zwei Meter hinter ihm zum Stehen. Als du langsam den Knüppel zum Schlag anhebst, dreht sich Alriko ruckartig um. Mit einer nie zuvor gesehenen Schnelligkeit, schlägt er dir den Knüppel mit seinem eben noch in der Scheide ruhenden Säbel aus der Hand. Unglaublich starrst du ihn an – von dem siegessicheren Lächeln keine Spur mehr. In der linken hält er einen kleinen Handspiegel. Ein verachtender Blick ruht auf dir. Mit einem schlechten Gefühl im Magen geht es weiter zu **Abschnitt 70**

Abschnitt 48

Durch die besonderen Umgebungsbedingungen, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Zunächst ist durch die gegnerische Überzahl deine *Parade* bei zwei Gegnern um **1 Punkt**, bei drei oder vier Gegnern sogar um **2 Punkte**, vermindert.

Des Weiteren sind durch den unebenen Waldboden deine *Attacken* und deine *Paraden* nochmals jeweils um **1 Punkt** verschlechtert, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* verfügst oder die Sonderfertigkeit *Standfest* beherrscht.

Das schummrige Dämmerlicht verringert sowohl deine *Attacke* als auch deine *Parade* nochmals um jeweils **2 Punkte**, wenn du nicht den Vorteil *Dämmerungssicht* dein Eigen nennst.

Falls du auf die Idee kommen solltest, im dichten Wald eine Waffe der DK: S zu führen, die weder ein Speer noch eine Infanteriewaffe ist, dann sind *Attacke* und *Parade* nochmals um **2 Punkte** zu vermindern.

Solltest du die Gabe *Gefahreninstinkt* beherrschen, sind deine *Attacke* und deine *Parade* für diesen Kampf um **1 Punkt** verbessert.

Verfügst du über mindestens eine der beiden Sonderfertigkeiten, *Aufmerksamkeit* oder *Kampfreflexe*, dann gebührt dir der erste Angriff. Ansonsten greifen sie dich, da sie dir zahlenmäßig überlegen sind, zuerst an.

Werte eines Bepelzten:

AT: 9 PA: 7 TP: 1W+2 DK: N BF: 6 MR: 2 RS: 2 WS: 5 LE: 16 (Ein Bepelzter ergreift die Flucht, sobald seine LE unter 5 fällt oder seine Waffe zerbricht.)

Gelingt es dir einen Gegner innerhalb von **8 KR** entweder zu töten oder in die Flucht zu schlagen, weiter bei **Abschnitt 99**

Falls du es sogar schaffen solltest, sämtliche Gegner innerhalb der ersten **8 KR** auszuschalten oder in die Flucht zu schlagen, geht es weiter mit **Abschnitt 69**

Wenn du innerhalb von **8 KR** keinen deiner Gegner besiegen konntest, dann lies bitte weiter im **Abschnitt 108**

Sollte dieser erste Kampf um Leben und Tod gleichzeitig auch dein letzter gewesen sein, schwebt deine den toten Körper verlassende Seele dem **Abschnitt 34** entgegen.

Abschnitt 49

Du schreckst plötzlich auf. Musst wohl eingenickt sein. Es ist tiefste Nacht. Du vernimmst gedämpften Hufschlag. Im schwachen Leuchtkegel des Lagerfeuers erkennst du, wie Alriko die eingefangenen Pferde neben den anderen anbindet. Ansgards brauner Tralopper - so weist du - ist bereits zuvor nach einem Pfiff seines Herren zurückgekehrt. Überraschenderweise ebenso dein Warunker. Und kurz darauf musst du wohl eingeschlafen sein. Unvermittelt bemerkst du eine weitere Bewegung in der Nähe des Lagerfeuers. Eindeutig handelt es sich dabei um Ansgards bullige Gestalt, die sich gerade aus dem Schatten der Bäume schält. >>Hast du einen von dem Pack noch einmal gesehen <<, dringt gedämpft die Stimme Ansgards an dein Ohr. >>Nein, sind augenscheinlich allesamt auf und davon <<, antwortet Alriko ihm ebenso leise. >>Dann iss erst einmal was und leg dich danach schlafen. << Anschließend kehrt wieder wohlige Stille ein - die grollenden Schnarchlaute des Zwergen ausgenommen. Doch man gewöhnt sich ja schließlich an alles, besonders dann, wenn man so erledigt ist wie du. Nicht verwunderlich also, als du kurze Zeit später erneut eingeschlummert bist. Die restliche Nacht, sowie der folgende Vormittag vergehen vollkommen ereignislos. Zumindest wurdest du nicht abermals vorzeitig aufgeweckt (1W6 LP Regeneration, +1 LP bei gelungener Probe auf *Konstitution*).

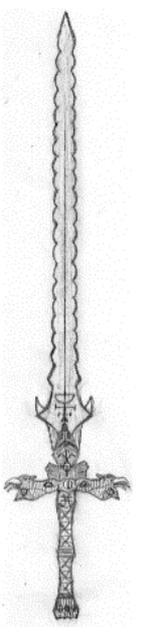
Weiter geht's im **Abschnitt 139**

Abschnitt 50

>>Das Wandern ist des Aves Lust, das Wandern ist des Aves Lust, das Waa ... aan ... dern <<, gibst du das vermutlich aventurienweit bekannte Reiselied zum Besten. Bis dich ein tiefes Brummen aus deinem Bauche aus dem Takt bringt. Dein Magen scheint sich langsam selbst zu verschlingen. Zumindest deutest du so das tiefe kehlige Grummeln aus dem Innern deines Leibes. Ist der Regen gerade stärker geworden? Verdammter Regen, du hast Hunger! Jagen gehen? Keine Chance. Da findest du ja eher an der nächsten Ecke einen Straßenstand, der dunkelbraun geröstete Nüsse oder frisch gebackene Eierpfannkuchen anbietet, als dass sich bei diesem namenlosen Wetter irgendein Rotpüschel aus seinem Bau traut. Ein sicheres Dach über dem Kopf. Ein weiterer Herzenswunsch deinerseits. Du seufzt und diesmal wirklich. >>Man vermisst die Dinge erst dann, wenn man sie nicht mehr hat <<, sprichst du deine Gedanken unbewusst laut aus und zitierst damit unbewusst eine beliebte Lebensweisheit deiner verstorbenen Großmutter. Sei's drum. Jetzt führst du schon Selbstgespräche. Würdest du jetzt auf Bastrabuns magische Wunderlampe stoßen, so würdest du vermutlich die drei Wünsche, ganz selbstlos natürlich, für dein eigenes Wohlbefinden verschwenden. Trockene Kleidung, ein Dach über dem Kopf und eine schöne fettige Hammelkeule. Das wäre doch was. Bei diesem Gedanken läuft dir das Wasser im Munde zusammen, während dein Magen erneut ein lautes anklagendes Brummen von sich gibt.

Nach insgesamt einer guten halben Stunde, dein Weg führte fortwährend durch kleinere Ansammlungen von Kieferwäldchen, erreichst du eine Furt. Die Wassermassen haben hier aus einem unscheinbaren Bächlein einen reißenden Strom gemacht, der dadurch weit über seine Ufer getreten ist. Weiterhin prasseln hier die Efferdstropfen mit solch einer Wucht auf die Wasseroberfläche, dass man meinen könne, in deiner Nähe stürze ein tosender Wasserfall in die Tiefe. Die Brücke, wenn es denn je eine gab, ist entweder hinfort gespült worden oder befindet sich, für dich nicht sichtbar, unterhalb der Wasseroberfläche. Wie auch immer, ein weiterkommen scheint hier aussichtslos. So bleibt dir nichts weiter übrig als umzukehren. Es war wohl doch ein Zeichen der Götter gewesen, dass du die Stimmen im Walde vernommen hast. Laut sagst du: >>Hinterher ist man doch immer schlauer. << (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Aves*.)

Anschließend zurück zum **Abschnitt 9**





Abschnitt 51

Gerade bist du mehr oder weniger gut am Boden angelangt, da bricht der gespenstige Laut abrupt ab. Nachdem du wieder auf den Beinen stehst, deine Waffe schützend vor dir erhoben, kannst du dich für eine der nachfolgend aufgeführten Aktionen entscheiden.

Du könntest rondrianisch in Gerons Fußstapfen treten und deinen Gefährten zu Hilfe eilen, die eben in diesem Augenblick den Fuß des Turmes erreichen. *Abschnitt 57*

Natürlich könntest du ihnen auch langsam und vorsichtig folgen.

Weiter bei *Abschnitt 103*

Sinnvoller erscheint dir jedoch zunächst einmal nach Garret zu sehen. *Abschnitt 79*

Vielleicht möchtest du auch Ansgard attackieren. *Abschnitt 83*

Oder aber es deinem schlaun Ross gleich tun und das Heil in der Flucht suchen. *Abschnitt 122*

Schlagartig kommt dir doch ein beliebter Spruch deiner weisen Großmutter in den Sinn. *‘Kommt ruh, kommt Rat.’* Wie wahr gesprochen. Vielleicht ist es wirklich am Klügsten, sich zunächst einmal einen vollständigen Überblick über die momentane Lage zu verschaffen. *Abschnitt 114*

Abschnitt 52

Du bewegst dich katzenleich, wie auf samtigen Pfoten, zwischen Sträuchern und Bäumen den schlammigen Hügel empor. Den Wallach hast du auf dem Weg stehen lassen. Doch o weh, gerade hast du die Hügelkuppe erreicht, da rutscht du doch mit dem Standbein weg. Die Konsequenz ist, dass du mit der linken nach einem Ast greifst, um dein Gleichgewicht wieder zu erlangen. Bedauerlicherweise handelt es sich bei besagtem Ast eher um einen jungen Zweig, der natürlich noch nicht im Stande ist, dein Gewicht zu halten. Ein lautes Knacken ist die Folge und einen Augenblick darauf findest du dich auf deinem Allerwertesten wieder. Die Stimmen, die zunächst deutlicher geworden sind, verstummen abrupt. Weiter bei *Abschnitt 27*

Abschnitt 53

Mit großen Schritten entfernst du dich zunächst aus der unmittelbaren Gefahrenzone. Vor der Ausgangstür schlägst du einen Haken und läufst schließlich direkt an der linken Turmwand entlang. Dabei kommen dir nur wenige Hindernisse in die Quere. Allesamt leicht zu überwinden. So passierst du ein Trümmerfeld, das vornehmlich von großen Gesteinsbrocken beherrscht wird, umrundest anschließend mehrere teils umgekippte Fässer, um danach einen einseitig eingeknickten Tisch zu erklimmen und von diesem aus über eine geschlossene Holztruhe hinweg deinen Gefährten zu erreichen. Bitte mache dazu an dieser Stelle eine einfache Körperbeherrschungsprobe deren misslingen dir *1W6 TP* Schaden einbringt. Nachdem du dich nach dem Sprung über deine rechte Schulter abgerollt hast, springst du sofort wieder auf die Beine und kommst so direkt neben Alriko zum stehen. Dieser kämpft mit der geschmeidigen Eleganz eines Raubkatze und der tödlichen Präzision eines Skorpions. Leichtfüßig springt er vor und zurück. Und das niemals zu früh oder zu spät. Stets im rechten Augenblick. Wieder und wieder sticht sein Stachel blitzschnell zu. Schließlich wirft er dir einen kurzen erfreuten Blick zu. >>Da bist du ja endlich. Dachte schon du willst dir den ganzen Spaß entgehen lassen. Versuch die Tentakel von dem Geweihten fern zu halten. << Gerade als er geendet hat entdeckst du nur noch wenige Schritt von dir entfernt einen dicken Pflanzenarm, der direkt auf dich zuschießt. Zu Spät bemerkst du ihn. Doch im Kreuzblock gelingt es Alriko knapp, die Attacke des Armes abzufangen. Seite an Seite erwehrt ihr euch wider das dämonische Wesen.

Wegen des ungewöhnlichen Gegners, sind deine Kampfwerte folgendermaßen beeinträchtigt:

Für den Kampf gegen die Pflanzenarme sind deine *Attacken* und deine *Paraden* um 3 Punkte erschwert. Nach einer gelungenen *Waffenparade*, erhält das jeweilige Tentakel deinen halben Waffenschaden. Parierst du mit einem Schild, dann ist deine *Schildparade* lediglich um 1 Punkt erschwert. Nach jedem gelungenen *Parademanöver* ist außerdem noch eine

Fingerfertigkeit-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht zu verlieren. Bei einer *Zweihandwaffe* reicht eine einfach gelungene Probe auf deine *Fingerfertigkeit* und bei einer *Schildparade* ist die Probe sogar um 2 Punkte erleichtert. Willst du den wuchtigen Schlägen der Pflanze durch *Ausweichen* entgehen, dann ist dieses Manöver an dieser Stelle um 2 Punkte erschwert. Das gilt natürlich auch, wenn du nach einer gelungenen Parade Waffe oder Schild verloren hast und dadurch nur noch ausweichen kannst. Nach einem gelungenen *Ausweichmanöver* entgehst du zwar sämtlichen gelungenen *Attacken* der Pflanze, musst dafür allerdings auf deine nächste *Aktion* verzichten. Das bedeutet, dass die Pflanze abermals angreifen darf. Es steht dir bei Waffenverlust natürlich frei, eine evtl. Zweit- oder Drittwaffe aus dem Gürtel zu ziehen. Falls du allerdings nicht über die Sonderfertigkeit *Schnellziehen* verfügst, darf dich die Pflanze ein weiteres Mal attackieren, wobei dir nur das *Manöver Ausweichen* gestattet ist. Der Kampf pendelt zwischen den Distanzklassen Handgemenge, Nah und Stange. Du wirst gleichzeitig von drei Tentakeln attackiert. Außerdem haben diese die Initiative und greifen dich demnach zuerst an.

Werte eines Tentakels:

AT: 7 (3At/KR) PA: 0 TP: 2W (bei Glückstreffer, also einer gewürfelten 1, zusätzlicher Schaden 1W+3 TP durch Dornen) DK: H/N/S RS: 6 (gegen geweihte Waffen RS: 1) LE: 15 (Regeneration 1W6 LP/KR) MR: 30 (Immunität Magie)

Gelingt es dir dich insgesamt 4 KR gegen diesen übermächtigen Feind zu behaupten? Dann weiter bei *Abschnitt 101*

Unterliegst du stattdessen in diesem harten und unfairen Gefecht, weiter zu *Abschnitt 130*

Möchtest du vor Ablauf der Frist die Beine in die Hand nehmen und flüchten? *Abschnitt 131*

Abschnitt 54

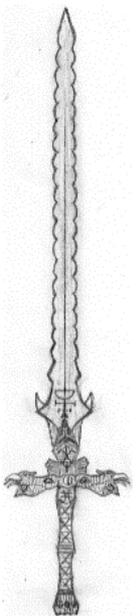
Nach einer guten Stunde findest du dich wieder bei deinen Gefährten ein. Inzwischen brennt zwischen ihnen ein idyllisches kleines Lagerfeuer. Das muntere Knistern und Knacken der brennenden Holzscheite wird nur durch die gleichmäßigen Schleifergeräusche, von Stein auf Stahl, unterbrochen. Als du in den Lichtschein des Feuers trittst, vermeinst du, wie Amboss dir einen bösen Blick zuwirft. Doch vielleicht hast du dich auch geirrt. Denn so langsam wird es dunkel, dunkler noch, als es ohnehin schon war. Der schwache Schein des Lagerfeuers wird förmlich von der unnatürlichen Finsternis, der euch umgebenen Baumriesen, verschluckt. >>Alriko ist immer noch nicht zurück <<, vernimmst du Ansgards feste Stimme aus der Finsternis. Du setzt dich auf den Boden und lehnst dich erschöpft gegen einen Baum. Nach einer Weile gesellt sich den nächtlichen, natürlichen Geräusches des Waldes ein weiteres hinzu, nämlich die Schnarchlaute des Angroscho. (Notieren Sie sich bitte das Stichwort *Goblinplünderer*.) Weiter geht's im *Abschnitt 49*

Abschnitt 55

Du bist tatsächlich nahezu lautlos aus dem Lager geschlichen und bewegst dich nun langsam und vorsichtig, der Waldboden ist noch immer aufgeweicht und daher recht rutschig, die Hügelflanke hinab. Um dich herum ragen, im Halbdunkel des Sternenlichts, die mächtigen Rotfichten empor, deren dunkle Schatten für eine düstere, beinahe bedrohliche Atmosphäre sorgen. Jede Faser deines Körpers ist bis aufs letzte angespannt. Du blickst dich um. War da nicht ein Geräusch? Verdamm, du wirst noch wahnsinnig hier. Irgendwo muss er doch abgeblieben sein. Noch bei diesem Gedanken vermeinst du keine zwanzig Schritt von dir entfernt, eine Gestalt zwischen den Bäumen auszumachen. Anscheinend sitzt diese auf einem großen Stein. Behutsam, einen Fuß vor den anderen setzend, näherst du dich ihr. Beim Näherkommen bist du dir sogar ziemlich sicher, dass dort jemand sitzt. Bitte mach jetzt eine *Schleichen-Prob*e erschwert um 8 Punkte!!!

Tatsächlich gelungen, dann ab zu *Abschnitt 47*

Oder misslungen, bleibt nur *Abschnitt 23*





Abschnitt 56

Nachdem ihr eine Weile so schweigend ausgeharrt habt, erhebt sich Garret abrupt. >>Wir sollten reden. << Daraufhin nimmt er auf einem der beiden Schemel Platz, und bedeutet dir, es ihm gleich zu tun. Widerstandslos gehorchst du seinem stummen Befehl und setzt dich ihm gegenüber. Was er dir wohl mitzuteilen hat? Doch die Antwort auf diese Frage soll nicht lange auf sich warten lassen. Abrupt wendet er sich dir zu, so dass sich eure Blicke treffen. >>Weißt du was mit dem Praiosgeweihten geschehen ist? << Bildet sich soeben ein großes Fragezeichen auf deinem Gesicht, weil du nicht die leiseste Ahnung hast, wovon der Kerl da redet? Für diesen Fall ab zu **Abschnitt 59** Oder weißt du zumindest von wem Garret da spricht, dann fahre fort mit **Abschnitt 85**

Abschnitt 57

Schnellen Schrittes läufst du auf den Turm zu, der immer noch hell vom Sonnenlicht angestrahlt wird. Gar nicht mehr weit von deiner Position entfernt, bildet er das Zentrum eines kleinen Hügels. Du schätzt die Höhe des Turmes auf gut zwanzig Schritt. Das entspräche dann drei bis vier geschlossenen Stockwerken. Auf der zinnen bewehrten Krone sind nichts und niemand zu entdecken. Der schmale Pfad führt leicht bergan. Oft rutschst du mit einem Fuß weg und musst dich dann mit den Händen abfangen (*IW6 TP*). Auch dein Beinkleid hat schon wieder sichtlich gelitten, dabei hast du es erst vor wenigen Tagen in Praioslieb erworben. Und das sogar zu einem ziemlich guten Preis. >>Orkenpisse <<, machst du laut deiner Wut Luft, während du dein Hosenbein mehr schlecht als recht versucht von Schmutz und Dreck zu säubern. Als du wieder hoch zum Turm blickst, da entdeckst du unvermittelt vereinzelt dunkle schmale Öffnungen im schwarzen Mauerwerk. Schießscharten! >>Auch das noch <<, tust du deinen Gedanken unbewusst laut kund. Reflexartig springst du in den vermeintlich sicheren Schutz eines umgestürzten Baumes. Doch weder Pfeil noch Bolzen kommt dir entgegen.

Willst du ab jetzt vielleicht doch vorsichtiger und die wenige sich dir bietende Deckung ausnutzend weiter? **Abschnitt 93**

Nein sie wollen keine unnötige Zeit vertrödeln. Deine Freunde brauchen sicher Hilfe. Nur der direkte Weg, ist der Weg an Rondras Tafel. Und im Übrigen ist ein bewegliches Ziel sowieso schwieriger zu treffen. Mit diesem Gedanken stürmst du sofort wieder aus der Deckung hervor und weiter auf den schwarzen Turm zu. **Abschnitt 140**

Abschnitt 58

Du schaust dich um und überlegst, was dir am Interessantesten erscheint ...

Zum einen wäre da die nach oben führende Treppe. Vielleicht ist ja im halb zerstörten oberen Stockwerk noch etwas heil geblieben ist? **Abschnitt 98**

Dann wäre da noch die umgestürzte Ritterrüstung am Fuße der Treppe. **Abschnitt 110**

Vielleicht weckt ja auch eine große Truhe am Rande des Lichtkegels deine Gold ... ähm deine Neugier. Befindet sich nicht schließlich in jeder zweiten Geschichte der Goldschatz in einer ollen Kiste? **Abschnitt 71**

Und was sich wohl in Fässern befindet? Ein edler Tropfen Wein vielleicht? Heißt es nicht, dass der Adel den edelsten Tropfen stets für sich selbst beansprucht? **Abschnitt 138**

Möglicherweise gibt es ja auch etwas in dem Übrigen, wenn auch zertrümmerten, Mobiliar zu entdecken? **Abschnitt 199**

Wähle drei der oben aufgeführten Optionen aus und lies anschließend weiter bei **Abschnitt 74**

Abschnitt 59

>>Ich weiß von keinem Praiosgeweihten <<, antwortest du irritiert. Daraufhin entspannen sich Garrets Züge wieder. >>Ich habe auch gar nichts anderes erwartet mein Freund. Doch deine heldenhafte Flucht bot zunächst einmal genug Raum für wilde Spekulationen. Jetzt wo du wieder hier bist sehe ich ein, dass du damit nichts zu tun hast. Dennoch, deine Flucht war nicht gerade ein Meisterstück der Kamerdschaft. Aber gräm dich nicht. Hätte

mich Ansgard nicht bewusstlos geschlagen, wäre ich sicherlich ebenso davon gelaufen. Wie dem auch sei ... im Turm trafen unsere Gefährten jedenfalls auf einen Priester des Sonnengottes. Dieser half ihnen dabei, eine dämonische Wesenheit zu bezwingen. Daraufhin wollte er sich uns anschließen und verbrachte bei uns die Nacht. Doch am nächsten Morgen war er fort. Genauso spurlos verschwunden wie du. Und dann sind wir von einer großen Überzahl schwarzverhüllter Gestalten überfallen worden, die sich als Untergebene des zwölfmalverfluchten Xeraan ausgaben. In dem Kampf wurde ich niedergeschlagen und verlor das Bewusstsein. Jedoch hatte ich Glück im Unglück, wurde ich doch scheinbar deshalb nicht weiter beachtet. Als ich schließlich, wohl nur wenige Momente später, wieder zur Besinnung kam, war der Kampf noch nicht zu Ende. Zumindest drangen immer noch, wenn auch von weiter weg, die dumpfen Klänge von Metall auf Metall zu mir herüber. Als ich vorsichtig die Augen auftat, erblickte ich Ansgard. Die Schwarzen wuchteten gerade seinen schlaffen Leib auf den Rücken eines Pferdes. Es waren aber zu viele für mich. Ich konnte es unmöglich verhindern. Was hätte es denn genutzt, wenn sie mich auch noch erschlagen und mitgenommen hätten? Also fasste ich einen Entschluss. Flink schnappte ich mir Ansgards geliebtes Schwert und versuchte zu den anderen zu gelangen. Aber plötzlich war es still und ich ... << Sein Redeschwall ist noch nicht vererbt, da ertönt ein Geräusch an Tür, dass euch beide schlagartig herumfahren lässt. Schleunigst weiter zu **Abschnitt 91**

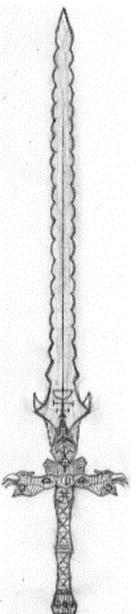
Abschnitt 60

Endlich erreichst du die Plane, unter dem das Sattelzeug liegt. Schnell und gleichzeitig leise schnappst du dir Sattel, Decke, Halfter und Trense, sowie deine Packtaschen und umgehst so schwerbepackt die Hügelmitte. Weiter Bei **Abschnitt 43**

Abschnitt 61

Kurzerhand gehst du zu Amboss rüber und hilfst ihm die Leichname beiseite zu räumen. *Ist sicher besser so, würde doch der bald einsetzende Verwesungsgestank des toten Fleisches früher oder später nur die Aasfresser anlocken.* Der Angroscho quitiert dein Zupacken mit einem freundlichen Brummen. Nach wenigen Minuten, zu zweit fällt die Arbeit deutlich leichter, habt ihr alle Erschlagenen etwas abseits eures Lagers zu einem Haufen aufgetürmt. Doch was ist das? Gerade willst du Amboss zu euren Kameraden folgen, da vermeinst du aus den Augenwinkeln heraus ein silbernes Blinken zu bemerken. Abrupt wendest du dich um und machst ein paar Schritte darauf zu. Und tatsächlich! Vor dir am Boden erblickst du etwas matt silbern Glänzendes. Du bückst dich und greifst danach. Es kostet dich kaum Kraft, als du den leichten länglichen Gegenstand aus dem lockeren Erdreich befreist. Als du ihn in beiden Händen hältst bestätigt sich der Verdacht, der gerade eben in die aufkeimte. Es handelt sich um einen Dolch. Behutsam streift du mit der Hand die restliche Erde ab. Um genau zu sein, um einen langen breiten Dolch samt Scheide. Jedoch hat das Rad der Zeit der ehemals weißen Dolchscheide eine gelbliche Färbung verliehen. Doch das kümmert dich nur wenig, ist doch sowohl Griff als auch Knauf und die schmalen kurzen Parierstangen hingegen, von einem feinen silbernen Geflecht umgeben. *Phex sei gepriesen! Ein wahrer Schatz,* jubelst du innerlich auf. Bei genauerer Betrachtung entdeckst du beidseitig des Griffes einen abgemagerten Raben. Die Augen des Vogels in der Mitte der Parierstange sind durch schwarz geschliffene Steine deutlich hervorgehoben. Als du vorsichtig den Dolch aus der Scheide gleiten lässt, offenbart sich dir eine flache und silbrig glänzende Klinge. Scheinbar ist jedoch lediglich die Spitze der Waffe geschärft worden. Du steckst den Dolch wieder in die Scheide zurück, um ihn anschließend in deinem Gürtel zu verstauen. Werte der Waffe wie *Eberfänger* aber TP +2 und BF-4 (*Zwergenspan*).

Was willst du anschließend tun? Garret hat inzwischen seine Wunden selbst versorgt. Amboss hingegen beginnt jetzt damit sich um seine Blessuren zu kümmern. Ansgard poliert sein Schwert und Alriko ist immer noch nicht wieder da.





Vielleicht war das Auffinden des Dolches ja ein Wink Phexes. Du könntest ja die Leichen nach weiteren Wertgegenständen durchsuchen. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 76** Oder du setzt dich einfach erschöpft neben deinen Gefährten auf den Boden.

Weiter bei **Abschnitt 49**

Abschnitt 62

Auf einmal schlägst du dumpf auf einer matt goldgelb glänzenden Metallfläche auf. Eigentlich müsste dein Leib durch den Aufprall vollkommen zerschmettert werden – deine Knochen brechen, splintern und bersten, deine Organe und Innereien hingegen zu einer unförmigen Masse zermatschen. Doch nichts dergleichen ist geschehen. Nicht einmal Schmerzen hast du verspürt. Als du dich aufrichtest und dich umblickst wird dir gewahr, dass du in einer Art Schale stehst. Und nachdem du dich kurz umblickst, entdeckst du auch noch neben dir eine weitere Schale. Und des Weiteren siehst du, dass beide Schalen über einen mächtigen Bügel mit einander verbunden sind. Eine riesige Waage also. Dein Blick fällt erneut auf die dir gegenüber liegende Schale. Dort erblickst du dich. Jedoch nicht so wie dein Spiegelbild in einem See. Nein, du erblickst dich in großer Vielzahl. Wie du jeweils kurze Szenen deines Lebens durchläuft und wie du ... dein Herzschlag setzt beinahe aus. Du siehst dich bei all deinen Vergehen, welche du in deinem Leben einst begangen hast. Auch dir schon längst vergessene Missetaten entdeckst du dort drüben, auf der anderen Waageschale. Alles Sünden die du begangen hast. Teils vor langer Zeit, teils vor kurzer Zeit. Alles ist dort zu sehen. Egal wie klein das Vergehen auch gewesen sein sollte. Plötzlich wird dir gewahr, wie sich der Boden unter deinen Füßen bewegt. Ganz langsam hebt er dich empor. Und gleichzeitig siehst du, wie sich die andere Waageschale ebenso langsam absenkt. Panisch blickst du dich um. Da entdeckst du plötzlich vor dir die Umrisse einer gigantischen dunklen Gestalt. Sie scheint nicht im Dunkeln zu stehen. Nein. Sie scheint hingegen die Quelle der Dunkelheit zu sein. Abrupt setzt sich der Arm in Bewegung. Weder der Arm eines Riesen, noch der Arm eines Giganten. Der Arm eines Gottes. Unendlich langsam, zugleich unvergleichlich herrschaftlich, erhebt der Schwarze ehrfurchtseinflößend, seinen von schwarzem Nebeln um waberten linken Arm. Eine dürre Hand schält sich aus der Finsternis, dessen Skelett von einer beinahe vollkommen weißen lederartigen Haut umgeben ist. Der lange Zeigefinger weist in deine Richtung. Nein. Er zeigt direkt auf dich. Unvermittelt spürst du eine unsichtbare Kraft, welche dich in die Knie zwingt. Und eine göttliche Stimme erschallt in deinem Kopf ... Dein Weg ist hier zu Ende.

Abschnitt 63

Mit geschlossenen Augen presst du deine Handflächen gegen die Ohren. Doch dadurch werden die Stimmen nicht leiser. Du schreist: >>Seid still! Seid doch endlich still!! << Immer wieder und wieder. Doch die Stimmen verstummen nicht. Nein! Eher werden sie noch lauter ... noch drängender ... noch bedrohlicher. Als letzten Ausweg rufst du die Götter um Hilfe an. >>O ihr Zwölfe, so helft doch eurem getreuen Diener. << Und tatsächlich. Vom einen auf den anderen Augenblick ist es still. Zumindest in deinem Kopf. Weiter bei **Abschnitt 157**

Abschnitt 64

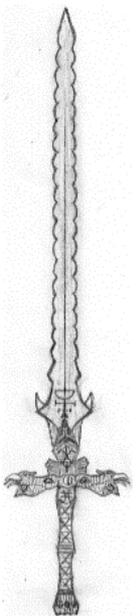
Ansgard ist inzwischen dabei sein Schwert zu reinigen, während Garret sich immer noch um seine Wunden kümmert. Amboss hingegen schafft derweil die Überbleibsel der erschlagenen Geschöpfe zu einem Haufen zusammen. Möchtest du ihm dabei helfend zur Hand gehen, dann geht's weiter bei **Abschnitt 61** Stattdessen könntest du auch Garret bei der Versorgung seiner Wunden unter die Arme greifen ... **Abschnitt 120** Vielleicht steht dir aber auch mehr der Sinn danach, dem phexgefälligen Treiben nachzugehen und die erschlagenen Feinde nach Münzen, Schmuck und ähnlichen Wertgegenständen zu durchsuchen. Weiter bei **Abschnitt 76** Oder du setzt dich einfach, vom Kampfe noch erschöpft, neben einen Baum auf den Boden. Weiter bei **Abschnitt 49**

Abschnitt 65

Eisern setzt du einen Fuß vor den nächsten. Vorbei an abartig verkrüppelten Gewächsen, die einstmalen Bäume geheißt haben. Vorbei an dornigem Gestrüpp, welches deiner Kleidung zunehmend arg zusetzt. Nicht selten stolperst du auf deinem Weg über loses Gestein oder watest durch zähflüssig morastiges Erdreich. Einmal wärest du fast in einer mit dunklem Wasser vollgelaufenen Senke versunken. Doch selbst das vermochte dich nicht aufzuhalten. Und so läufst du weiter und weiter. Immer einen Fuß vor den anderen. Was bleibt dir auch anderes übrig? Inzwischen ist selbst der letzte Finger trockenen Stoffes vollständig durchnässt. Die Dämmerung setzt ein. Du hattest nicht einmal bemerkt, wie schnell die Zeit verflossen ist. Du sehnst dich noch einem Dach über dem Kopf und einer warmen Mahlzeit. Die Aussicht darauf, in diesen verfluchten Landen, bei diesem namenlosen Wetter, alleine und im Freien zu nächtigen, behagt dir so ganz und gar nicht. Allerdings wird dir wohl kaum etwas anderes übrigbleiben. Doch als hätten die Götter deine missliche Lage erkannt, entdeckst du unvermittelt die Umrisse mehrerer Gebäude - schemenhaft in der Dunkelheit.



Zivilisation? Mitten in der Wildnis? Innerlich jubelst du auf. Damit hättest du wirklich nicht gerechnet. Sofort beschleunigst du deinen Schritt. Auch wenn inzwischen wieder Zweifel in dir aufkeimen, so bleibt doch immerhin ein winziger Hoffnungsschimmer bestehen. Warum sollten nicht auch ein paar Menschen zurückgezogen in der Einöde leben. Wie wunderbar erscheint dir doch nur dieser eine Gedanke – fast wie Musik in deinen Ohren. Moment. Musik ... tatsächlich. Aus der Richtung der Gebäude vermeinst du wirklich Musik zu hören. Oder bildest du dir das vielleicht nur ein? Dann sind die Gebäude möglicherweise auch nur ein Hirngespinnst deiner Fantasie? Dein Schritt verlangsamt sich wieder. Deine Großmutter erzählte dir damals eine Geschichte. Sie handelte vom fernen Orient, wo die Praiosscheibe sehr heiß vom Himmel scheint und Wasser ein sehr kostbares Gut ist. Und von der unendlichen Weite der Wüste. Ja ... die Wüste. Laut deiner Großmutter handelt es sich dabei um eine riesige Fläche, in der weit und breit nichts außer Sand zu sehen ist - eine Vergeltung wider die Ungläubigen, verblendete Götzendienen die einem gewissen Rastullah huldigen. Genau. Das waren ihre Worte. Und aus diesem Grunde bestrafte sie Praios, der Götterfürst, für ihren Ungehorsam und ihre Blasphemie, so dass sie künftig rast- und ruhelos zwischen Sanddünen und giftigen Schlangen ihr armseliges Dasein fristen mussten. Doch die Söhne und Töchter der Wüste, wie sie sich fortan nannten, waren sturer als ein Tralopper Grautier. Sie wollten sich ihren Fehler einfach nicht eingestehen und hielten weiterhin an ihrem Irrglauben fest. Aus diesem Grund demonstrierte Praios ein weiteres Mal seine Macht und so kommt es, dass die Verblendeten dort zuweilen an einer göttergerechten Krankheit leiden, welche sie Dinge sehen lässt, die nichts mit der Realität gemein haben - fast so wie im Fieberwahn. Auch wenn du hier definitiv nicht in der Wüste bist, deine momentane Situation erscheint dir ähnlich ... zumindest vermeinst du entfernte Parallelen erkennen zu können. Wie auch immer ... alles grübeln nützt dir herzlich wenig. Dir wird wohl gar nichts anderes übrig bleiben, als der Wahrheit selbst auf den





Zahn zu fühlen. Also stapfst du weiterhin auf die Gebäude zu. >>Wenn ich schon mal hier bin ... <<, versuchst du dir selbst Mut zu machen. Beim Näherkommen zählst du insgesamt drei Gebäude. Aus einem dringt sogar ein matter Lichtschein hervor. Immer noch hörst du die Musik. Inzwischen jedoch deutlicher als zuvor. Du vermeinst aus der Melodie den Gesang eines Mannes, sowie Lautenklänge herauszuhören. >>Garret <<, sprichst du laut deinen Gedanken aus. Kann das sein? Diese Stimme ... ja ... er ist es ... er muss es einfach sein. Die letzte Strecke überwindest du mit großen Schritten. Endlich erreichst du die schlichte Tür. Mit einem kräftigen Ruck reißt du sie auf. Fahre fort im **Abschnitt 72**

Abschnitt 66

Eine Weile steht ihr euch so schweigend gegenüber. Dir will auch beim besten Willen nichts einfallen, was du ihm sagen könntest. Die Situation erscheint dir doch ziemlich eindeutig. Schließlich Minuten vergehen ist es Alriko, der abrupt zu sprechen beginnt ... >>Du willst abhauen <<, stellt er ruhig und tonlos fest. >>Ähm ... äh ... <<, bringst du stammelnd hervor und blickst betreten zu Boden. Dort siehst du an einer lichten Stelle, im Glanz der Sterne, ein fein gesponnenes Netz aus silbernen Fäden, in dessen Mitte hilflos eine klebengebliebene Motte zappelt. Bei dem hoffnungslosen Versuch, ihre Freiheit wieder zu erlangen, verstrickt sie sich weiter und weiter in der tödlichen Falle, während sich die Jägerin langsam aber unaufhaltsam ihrem Opfer nähert. Übrigens, genau so hilflos fühlst du dich gerade auch. >>Du hättest dich ja wenigstens von uns verabschieden können, anstatt klammheimlich, einem gemeinen Dieb gleich, oder gar noch schlimmerem, das Weite zu suchen << Das klang ziemlich vorwurfsvoll in deinen Ohren. Trotzdem entscheidest du dich nicht weiterhin, einem kleinen Alrik gleich, betreten zu Boden zu gucken. Als du aufblickst und so sein Gesicht erblickst, entdeckst du dort überraschend ein breites Grinsen. >>Ein waschechter Frischling bist du. Erinnerst mich ein wenig an mich selbst ... an damals. Aber nur ein wenig <<, betont er noch einmal. Kaum hörbar fügt er hinzu: >>Man wird eben nicht jünger. << Anschließend klopft er dir gutmütig auf die Schulter und meint: >> Am besten ist, du legst dich erst mal wieder schlafen. << Langsam trottet du zurück ins Lager und bist auch kurze Zeit später eingenickt. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Phex*.) Weiter bei **Abschnitt 17**

Abschnitt 67

Du kämpfst der Verzweiflung nahe, dass Bild des heiligen Geron vor Augen, als deine Gegner unvermittelt die Flucht ergreifen. Erleichtert atmest du tief ein und lehnst dich erschöpft gegen einen Baum. Als du wieder aufblickst wird dir gewahr, dass auch die übrigen pelzigen Geschöpfe Reißaus nehmen. So schnell wie sie erschienen sind, so schnell sind sie auch schon wieder im Schatten der Bäume verschwunden. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Geron*.) Weiter bei **Abschnitt 75**

Abschnitt 68

Du plünderst die Leichname aus und erbeutest so insgesamt 4 Silbertaler, 23 Heller und 69 Kupfermünzen. Des Weiteren findest du noch eine kleine circa einspann messende Statuette aus schwarzem Obsidian, neun Ketten, fünf davon aus bunten Holzperlen und vier weitere aus kleinen Tierknochen gefertigt, sowie ein Lederband an dem ein einzelner großer Tierzahn von knapp 30 cm Länge hängt. Um den Hals eines weiblichen Vertreters dieser merkwürdigen Rasse, denn Tiere tragen schließlich keinerlei Schmuck, findest du ein handflächengroßes Amulett aus Ton, das mit bunt gefärbten Federn verziert ist und scheinbar ein pausbackiges Gesicht darstellt. An ihrem Gürtel trägt sie weiterhin ein fein gearbeitetes Jagdhorn aus Bein, das mit Sicherheit ein Beutestück aus einem früheren Raubzug darstellt.

Mach doch bitte mal eine *Probe* auf deine *Sinnesschärfe* ± 3 . Ist diese gelungen, dann geht's weiter bei dem **Abschnitt 115** Leider misslungen, dann weiter bei **Abschnitt 54**

Abschnitt 69

Wie ein Wolkenbruch, prasseln deine Schläge auf deine Gegner herab. Wieder und wieder schnellst deine Waffe vor und hält dabei wahrlich blutige Ernte feil. Obwohl sie dir zahlenmäßig überlegen sind, gelingt es dir dennoch, sie nach und nach in die Defensive zu drängen. Als der erste Gegner zu Boden stürzt, ist der Rest nur noch Routine. Schließlich fällt auch der letzte der feindlichen Krieger. Tödlich getroffen rutscht er langsam an einem mächtigen Baumstamm zu Boden. Zurück bleibt nur eine rote Bluts spur. Geschafft! Erleichtert atmest du durch und schau dich um. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Kor*.)

Um Amboss herum liegen bereits vier dieser kleinen Wesen tot in ihrem Blute. Die übrigen Drei scheinen für ihn ebenfalls kein Problem darzustellen. Ein wuchtiger Hieb lässt gerade den Stab seines Gegenübers mittig brechen und diesen, schwer in der Schulter getroffen, zu Boden gehen.

Den Blick zu Ansgard gewendet, offenbart sich dir ein ganz ähnliches Bild. Gerade als du zu ihm hinschaust siehst du, wie er todesmutig in den Angriff eines Gegners hineingeht und diesem dabei seine Schwertklinge tief in die Brust rammt - das Kurzsword des Gegners hingegen wirkungslos an der dicken Plattenrüstung abprallt.

Auch Alriko hat schon mehrere Gegner niedergestreckt. Doch sein Kampfstil ... dir bleibt beinahe die Luft weg. So was hast du noch nicht gesehen. Diese Schnelligkeit...gepaart mit der tödlichen Eleganz einer Raubkatze. Wie ein Tänzer bewegt er sich geschmeidig zwischen seinen drei Gegnern hin und her. Dabei pariert er die gegnerischen Schläge und Stiche mit einer Leichtigkeit, dass man fast annehmen könnte, dass er lediglich mit diesen Wesen spielt. Wie froh du doch bist, nicht in der Haut dieser Wesen zu stecken.

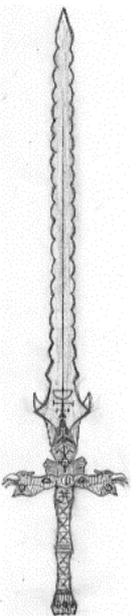
Sogar Garret schlägt sich überraschend gut. Ein Gegner liegt bereits am Boden. Ein anderer ergreift, aus mehreren Wunden blutend, die Flucht. Den letzten wird er höchst wahrscheinlich auch noch bezwingen können.

Doch halt mal. Irgendwo muss doch noch der feindliche Bogenschütze sein, kommt es dir gerade in den Sinn, als dich doch just in diesem Moment etwas an der Schulter streift (9 TP). Sollte dir das den Rest gegeben haben, weiter bei **Abschnitt 34**

Andernfalls entdeckst du abrupt den Schützen. Vielleicht zwanzig Schritt von dir entfernt stehen sie. Zwei der Bepelzten. Jeweils einem kurzen Bogen in der Hand haltend. Und dahinter vermeinst du sogar noch eine weitere größere Gestalt zu erkennen, die einen auffällig großen Hut auf ihrem Haupte trägt. Doch schon saust ein weiterer Pfeil auf dich zu - sirrt jedoch knapp über deinen Kopf hinweg ins Unterholz des Waldes. Schnell gehst du hinter einem Baum in Deckung. Dabei siehst du, wie die wenigen übrigen Gegner von deinen Gefährten ablassen und die Flucht ergreifen. Weiter bei **Abschnitt 75**

Abschnitt 70

>>Ich habe euch eigentlich für einen anständigen Diener der Zwölfe gehalten. Doch was sich mir nun offenbart hat, scheint eher dem Gegenteil zu entsprechen. Nun denn, trotz dessen will euch die Gelegenheit geben, euch zu erklären. Der Wahrheiten sind oft viele. Doch ich warne Euch vorweg. Wagt es nicht, mich anzulügen! << Seinen letzten Worten konntest du einen gefährlichen Unterton entnehmen. Ohne darüber nachzudenken, bringst du stammelnd folgende Sätze hervor: >>Ich ... ich wollte euch nicht töten ... nein ... niemals nicht ... die Götter könn's bezeugen. Ich ... ich hab euch für einen Magier gehalten weil...weil ihr doch schließlich meine Gedanken lesen konntet. Wirklich ... ich lüge euch nicht an. So glaubt mir doch ... ich bitte Euch ... Was ja nicht ist, kann ja noch werden ... das habt ich doch gesagt ... das gleiche was ich in jenem Moment gerade gedacht habe ... und ... und außerdem habt ihr noch gesagt, das ... dass ich mich ausruhen solle ... und im nächsten Augenblick war da der Bote Borons ... genau dort wo ihr im Wald verschwunden seid ... ein nachtschwarzer Rabenvogel ... Golgari persönlich! ... und er starrte mich an ... als wenn ... als wenn er mich warnen wolle ... warnen vor Euch ... ich schwör's ... bei den Zwölfen! Die Götter sollen mich strafen, wenn ich lüge. Ich bitte euch, habt doch ein ... << Weiter kommst du nicht. Unerwartet verfällt dein Gegenüber in schallendes Gelächter. So laut und herzlich,





das selbst du nach einigen Augenblicken mit einsteigst. Freudentränen rinnen euch die Wangen hinab. Und es dauert schon einige Momente bis du Alriko akustisch wieder verstehen kannst. >>Diese Naivität ... einfach köstlich <<, sind seine ersten verständlichen Laute. >>Ein echter Grünschnabel seid Ihr, lasst Euch das gesagt sein, von einem alten Haudegen wie mir. << Während seiner Worte hat er seinen Säbel zurück in die Scheide gesteckt. >>Kommt ... legt Euch schlafen. << Bei diesen Worten klopfte er dir gutmütig auf die Schulter. Auf dem Rückweg ins Lager vermeinst du einen Rotfuchs zwischen den Bäumen gesehen zu haben. Lange liegst du noch wach, bevor du endlich in einen traumlosen Schlaf verfallst. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Golgari*.) Weiter bei *Abschnitt 17*

Abschnitt 71

Nach nur wenigen Herzsschlägen hast du die in etwa anderthalb Schritt Breite Truhe erreicht. Zusammen mit der Höhe und der Tiefe von jeweils ca. 40 Fingern weist diese schon recht beträchtliche Ausmaße auf. Die Oberfläche des ungewöhnlich dunklen Holzes weist an einigen Stellen alterungsbedingte Verfärbungen auf. Auch die zur Stabilisierung dienenden Eisenbeschläge zeigen deutliche Spuren von Rost. Rundherum des schmalen Spaltes zwischen Deckel und Auflagefläche sind teils kleinere, teils größere Holzsplitter herausgebrochen. Das alles zusammen spricht deutlich für ein hohes Alter. Vielleicht verbirgt sich darin ja tatsächlich ein blinkender Schatz ... nur bedauerlicherweise ist die Truhe mit einem Vorhängeschloss gegen diebische Alriks, wie dich, gesichert. Aber reicht das auch wider einen gewitzten Jünger Phexes? Natürlich nicht. Spontan fallen dir sogar ganze drei erfolgversprechende Methoden ein, wie du der Truhenninhalt Herr werden könntest ... (Bitte erst vollständig lesen.)

Als erstes kommt dir natürlich die Idee, das Schloss auf phexgefällige Weise zu bezwingen. Ist dies ein Handwerk von dem du etwas verstehst? Dann mach an dieser Stelle bitte eine *Probe* auf dein Talent *Schlösser knacken*, welche je nach Hilfsmittel um $+9$ (Messer), $+6$ (Haarnadel) oder $+1$ (Dietriche) erschwert ist.

Des Weiteren wäre da noch die Option dem Schloss mittels Hebelkraft zu Leibe zu rücken. Besitzt du denn einen Gegenstand, der sich als Brecheisen eignen würde? Er sollte schon ungefähr daumendick und ca. einen Schritt lang sein, sowie aus Metall bestehen oder magisch sein. Findet sich etwas Passendes in deinem Gepäck, dann mach eine *Probe* auf deine *Körperkraft* $+4$.

Zu guter Letzt besteht noch die Möglichkeit, dem Schloss mittels roher Gewalt zu Leibe zu rücken. Vielleicht nennst du ja einen schweren Schmiedehammer oder ähnliches Werkzeug dein eigen. Nicht? Nun zur Not tut es sicherlich auch eine schwere Hiebwaaffe, wie beispielsweise Beil, Axt, Streitkolben oder ähnliches. In diesem Fall mach bitte eine normale Probe auf deine *Gewandheit* und eine weitere jedoch um 10 Punkte erschwerte Probe auf deine *Körperkraft*. Du darfst von der Erschwernis auf die *Körperkrafts-Probe* bis zu 5 Punkte auf deine *Gewandheit* umverteilen, so dass du in diesem Fall *Gewandheit* und *Körperkraft* jeweils erschwert um 5 Punkte bestehen musst. Dies ist jedoch vor dem Würfelwurf zu entscheiden. Du hast maximal göttergefällige 12 Versuche. Nach jedem zweiten Versuch sinkt abwechselnd erst *Körperkraft* und dann *Gewandheit* um je einen Punkt. Nach zwölf Versuchen sind also beide Eigenschaften um jeweils 3 Punkte verringert. Basiswerte entweder neu berechnen oder der Einfachheit halber *Angriff*, *Parade*, *Fernkampf* und *Ausweichen* einen Punkt. Nach jeder Schlafphase regenerierst du jeweils 1 Punkt *Gewandheit* und *Körperkraft*.

Hattest du mit einem deiner zahlreichen Öffnungsversuche tatsächlich Erfolg? Dann geht's weiter bei *Abschnitt 190*

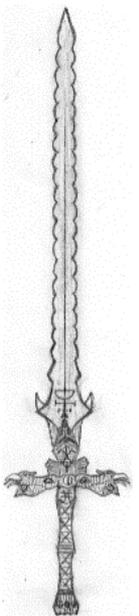
Leider sind jegliche Öffnungsversuche gescheitert, dann bleibt bloß der Weg zurück zum *Abschnitt 58*

Abschnitt 72

Du blickst hinein in einen spärlich eingerichteten circa fünfmal sechs Schritt durchmessenden Raum. Auf einem Schemel an der

gegenüberliegenden Wand erblickst du tatsächlich Garret, die Laute noch immer in Händen haltend. Vor ihm auf dem Boden ruht ein blutbesudeltes Schwert. Auf der linken Seite des Raumes befindet sich ein Kamin, in dem an einer dünnen Querstange, ein kupferner Kessel hängt. Unter diesem brennt ein kleines Feuer munter vor sich hin und daneben liegt ein Stapel trockenen Brennholzes. Der Raum ist erfüllt von einem angenehmen Geruch nach warmer Suppe, dessen Ursprung wohl einzig und allein der Kochtopf über dem Feuer sein kann. >>Dann bin also nicht der einzig Überlebende. << Mit diesen Worten springt er freudestrahlend auf und schließt dich herzlich in die Arme. >>Wie froh ich bin dich zu sehen. Du bist ja völlig nass und halb erfroren. So komm doch herein und mach es dir bequem. << Nachdem die Tür wieder verschlossen ist, holt er für dich einen weiteren Hocker aus dem hintersten Winkel des Raumes. Du entledigst dich indessen deiner klatschnassen Kleidung und stehst somit wenige Momente später nur noch in Unterwäsche da. Daraufhin reicht dir Garret eine warme Wolldecke und seinen Umhang. Nachdem du auf dem Hocker nahe am Kamin Platz genommen hast, hält er dir ein hölzernes Schälchen vor die Nase, das randvoll mit dampfender Brühe gefüllt ist. >>Es ist zwar nichts Besonderes, aber immer noch besser als hungern. Und allemal besser, als des Angroschos Biersuppe. << Zwei Tage zuvor hättest ihr beiden über Garrets letzten Satz mit Sicherheit gelacht. Aber heute und jetzt ist keinem von euch nach lachen zu Mute. So sitzt ihr euch still gegenüber, bis die Suppe schließlich eine genießbare Temperatur angenommen hat. Während du damit beginnst, dir die warme Mahlzeit einzuverleiben, kehren allmählich die Lebensgeister in deinen unterkühlten Leib zurück. Unterdessen stimmt Garret ein trauriges Lied an. Und kurze Zeit später ist nichts zu hören, außer dem prasselnden Regen, den knisternden Flammen und der klaren, traurigen Stimme des Barden. Auch nachdem du gesättigt bist, und dir dazu zweimal nachschenken musstest, ist Garret noch immer mit Singen beschäftigt. Schließlich stehst du kurz auf, um ein paar Holzscheite ins Feuer zu legen. Im Anschluss machst du es dir am Boden gemütlich, ganz in der Nähe des wärmespendenden Feuers. Den Blick dabei feste auf die Eingangstür geheftet. Unvermittelt sticht dir DAS blutverschmierte Schwert ins Auge, in dessen Knauf ein großer schwarzer Stein eingefasst ist - Ansgards Waffe. *Das heißt dann wohl, dass auch er gefallen ist*, geht es dir unvermittelt durch den Kopf und erst jetzt werden dir Garrets Worte vollends bewusst. Sie sind allesamt Tod. Ein Gefühl zwischen Trauer und Verzweiflung bemächtigt sich deiner. Ansgard, dessen Leib hinter einer dicken Schicht Metall scheinbar kaum zu verletzen gewesen ist ... Alriko, der sicherlich der beste Fechter war, den du jemals getroffen hast ... und schließlich Amboss, der seine Axt besser zu schwingen wusste als die meisten Thorwaler ... wie konnte es nur soweit kommen? Und was ist mit Alriko und Amboss? Sicher sind sie allesamt wie wahre Helden im Kampfe gefallen und davongelaufen, so wie du. In deinem Kopf rotieren die Gedanken wie wild. Du versuchst dir dein Handeln schön zu reden. Doch immer wieder kommst du an den Punkt, an dem dein Gewissen dich sticht. Du hast deine Kameraden alleine ihrem Schicksal überlassen. Ein Held willst du sein ... pff ... ein gemeiner Deserteur bist du ... nichts weiter. Deinetwegen sind sie alle tot. Du allein bist Schuld. Salzige Tränen benetzen deine Augen, nur um kurze Zeit später deine Wangen hinab zu rinnen. Du schämst dich, ob deiner Feigheit. Und so liegst du noch lange wach, geplagt von deinen eigenen Vorwürfen und Selbstzweifeln. Irgendwann hört es auf zu regnen und kurz darauf endet auch Garrets Gesang, als auch das Spiel seiner Laute. Nachdem er das verbliebende Holz ins Feuer geworfen hat, legt er sich, deinem Beispiel folgend, der Länge nach vor das wärmende Feuer. So verbringt ihr also Rücken an Rücken liegend die Nacht. Nur dem langen, kräfteaubenden Marsch hast du es letztlich zu verdanken, dass dein Geist schließlich doch noch Einzug in das Land der Träume hält. Derweil regenerierst du immerhin 1W6 Lebenspunkte (+1 Punkt bei erfolgreicher *Konstituierung-Probe*, sowie eventuell weitere Punkte, durch eine zuvor absolvierte *Heilkunde Wunden-Probe*).

Fahre fort mit *Abschnitt 158*





Abschnitt 73

Etwas Unnatürliches versucht in dich einzudringen. Eine Wesenheit jenseits von gut und böse ... namenlos ... ob Geist, Dämon oder schlimmeres Übel ... du weist es nicht. Unvermittelt ist alles hell. Der Himmel erstrahlt in herrlichem blau. Nur über Ansgards Gestalt liegt eine seltsame Düsternis. Die Plattenrüstung erscheint dir noch um eine Nuance schwärzer als sonst. Das Visier ist geöffnet. Seine Gesichtszüge wirken bizarr verzerrt. Deutlich spürst du seinen Blick auf dir ruhen. Unerwartet grinst er dich aus zahnlosem Munde an, währenddessen seine Augen rot aufglühen. Doch plötzlich verschwimmt sein Bild. Auf einmal erscheint er dir durchscheinend. Doch ein Geist? Oder liegt es an dir? Tatsächlich spürst du ein Schwindelgefühl. Doch abrupt ist sein Körper wieder ganz da. Oder doch nicht? Da ... er grinst dich erneut an. Doch dir stockt der Atem, als er dabei eine von eitrigen Warzen übersäte gespaltene Zunge, sowie zwei Reihen blitzender scharfer Zähne offenbart. Die Zunge zischelt dir entgegen. Das ist genug! Mehr als du ertragen kannst. Du willst nur noch eines ... weg! Weg von alledem hier ... nichts anderes, nur fort ... fort von diesem Ort des Grauens. Du willst Helme wenden, doch deine Gliedmaßen gehorchen dir nicht. Schwarze Hexerei! So sehr du dich auch bemühst, dein Körper verharrt regungslos. Als wärest du versteinert oder gar zu einer Eissäule erstarrt. Hilflös musst du mit ansehen, wie sich Ansgard Amboss zuwendet. Weit reißt er seine Kiefer auseinander und ... das Bild verschwimmt ... abermals ... der erwartete Biss bleibt aus. Du spürst wie sich Eiskristalle auf deiner Haut bilden. Der Firnspunkt ist schon längst unterschritten. Du vernimmst Stimmen. Unnatürlich hohe Stimmen. Du blickst dich um. Nein nicht von außerhalb. Von innen. Die Stimmen scheinen direkt in deinem Kopf zu entstehen. Doch du verstehst sie nicht. Als wärest du auf einem Markt oder auf einem Basar. Überall lauten Stimmen. Stimmen von fremden Zungen. Genau! Das ist es. Du verstehst Worte. Doch sie sagen dir nichts. Du verstehst die Sprache nicht ... die Sprachen nicht. Und doch vermeinst du ab und an auch das garethische sowie das tulamidische aus dem Gewirr verschiedener Zungen heraus zu hören. Tatsächlich. Schon wieder. Du konzentrierst dich und langsam kristallisiert sich deine Muttersprache deutlich heraus – solange bis alle anderen Zungen von dieser Einen übertönt werden. Eindringlich redet die teils fauchende und teils zischelnde Stimme auf dich ein. >>Anszgasz iszz sze böszzze. Anszgasz iszz sze deisz sze Feinsz. Bekänszsz sze ihnsz. Tötze sze ihnsz! Tötze sze ihnsz!! Tötze sze ihnsz!!! << Plötzlich erscheint wieder deutlich vor dir Ansgards bullige Gestalt. Ein dünner Faden Blut läuft aus deinem Mundwinkel. Mach bitte eine *Probe* auf deine *Magieresistenz*, die um die überbehaltenen Punkte aus der vorherigen *Mut-Probe* erleichtert ist. Der eventuell vorhandene Vorteil *Schwer* zu *verzaubern* erleichtert die *Probe* nochmals um fünf Punkte. Auch das möglicherweise notierte Stichwort *Greif* erleichtert die *Probe* um weitere fünf Punkte.

Bestanden dann weiter zu *Abschnitt 63*
Misslungen, dann bleibt nur *Abschnitt 83*

Abschnitt 74

>>Auf auf, Freunde. Verlassen wir diesen finsternen Ort, um etwas abseits unser Nachtlager aufzuschlagen <<, spricht Alriko laut in die Runde. Also macht ihr euch gemeinsam mit dem fremden Gottesdiener an den Abstieg. Am Fuße des Hügels lest ihr euren immer noch bewusstlosen Gefährten Garret auf. Da von den Pferden weit und breit nichts zu sehen ist, wird dir die Ehre zuteil gemeinsam mit Ansgard euren besinnungslosen Gefährten den anderen hinterher zu tragen. Zu deinem Glück ist Garret nicht sonderlich schwer. Amboss oder Ansgard hättest du sicherlich nicht sehr weit zu tragen vermocht, bedenke man allein das Gewicht von Rüstung und Waffen ... *Abschnitt 144*

Abschnitt 75

Ihr habt gesiegt! Ihr habt tatsächlich gegen eine Übermacht von 4 zu 1 bestanden. Du weißt nicht wann du das letzte Mal so stolz auf dich warst. Sicher war es der Tag, als du deiner Heimat den Rücken gekehrt hast und in die weite Welt hinaus gezogen bist. Obwohl ... nein, so stolz wie jetzt in diesem Augenblick warst du

damals mit Sicherheit nicht. >>Jemand schwer verletzt <<, vernimmst du laut Ansgards Stimme in deinem Rücken. Nachdem auf seine Frage dreimal mit nein geantwortet wurde, antwortest du selbstredend ebenfalls mit nein. Kurz darauf habt ihr euch alle auf dem Pfad versammelt. Offensichtlich ist einzig Alriko unverletzt geblieben. Daher zieht dieser auch los, um die Pferde wieder einzufangen, die sich während des Kampfes in unterschiedliche Himmelsrichtungen verdrückt haben. >>Alriko ... <<, ruft Ansgard euren gerade davon schlendernden Gefährten nach, >> ... gib auf dich Acht! Das feige Pack streunt mit Sicherheit noch immer irgendwo da draußen umher. << >>Kennst mich doch <<, antwortet ihm Alriko leichthin aus der Dunkelheit heraus.

Ansgard hat sich inzwischen nieder gelassen und ist jetzt dabei, eine Schnittwunde am rechten Oberschenkel fachmännisch zu versorgen. Garret tut es ihm gleich, allerdings ist trotz der mageren Lichtausbeute deutlich zu erkennen, dass der Kampf auf Garret weitaus mehr Spuren hinterlassen hat, als auf Ansgard. Amboss genehmigt sich indessen eines tiefen Zuges aus der Schnapsflasche, während er das blutige Axtblatt beiläufig an einem Erschlagenen säubert.

Dein Blick wandert fort von deinen Kampfgefährten, vorbei an Buschwerk und Baumriesen auf das euch umgebende Schlachtfeld. Der Waldboden ist übersät von den leblosen Körpern eurer Feinde. Und wohin dein Blick auch fällt, du siehst nichts weiter außer Tod und Blut. Du würgst. Blut, Blut ... überall nur Blut. *Schuldig*. Blut an den Bäumen. Blut an den Sträuchern. Blut zu deinen Füßen. Du wartest im Blut. *Schuldig*. Dein Blick fällt auf die Spitze deiner Waffe. Blut. Du taumelst. Deine Waffe entgleitet deinen blutbefleckten, kraftlosen Fingern. *Schuldig*. Du sinkst zu Boden und übergibst dich.

Nach einigen Minuten hast du dich endlich soweit beruhigt, dass du wieder aufstehen kannst. Erneut fällt dein Blick auf die zahlreichen Toten. Doch ein weiteres Mal lässt du dich nicht hemmungslos von deinen eigenen Ängsten übermannen. Weder denkst du an Blut, noch an Schuld. Es war rechtens die feigen Angreifer zu erschlagen. Ihr habt euch lediglich eurer Haut erwehrt. Auf diese Art rechtfertigst du das zuvor Geschehene und schon geht es dir merklich besser. *Was für seltsame Geschöpfe*, geht es dir abrupt durch den Kopf. Viele der Kreaturen tragen doch tatsächlich abgewetzte Kleidungsstücke am Leib und überall liegen größtenteils primitive, teilweise jedoch sogar stählerne Waffen herum. Plötzlich entdeckst du zwischen alledem einen schlichtes Messer. Doch nicht irgendein Messer ... **DEIN ARBEITSESSER!** War also der vermaledeite Dieb deines Rucksacks unter diesen hinterhältigen Bastarden. Das hättest du dir auch gleich denken können.

Falls du noch eine Waffe benötigst, niemand hindert dich daran dich zu bedienen. Allerdings ist der Bruchfaktor von Speeren, Stäben und Knüppeln um 1 erhöht und die TP um 1 gesenkt. Die mit Rost übersäten Dolche haben sogar einen um 2 Punkte erhöhten BF. Immerhin entdeckst du zwischen alledem ein Kurzsword, welches noch in besserem Zustand zu sein scheint, so dass dessen Werte denen im *Aventurischen Arsenal* entsprechen.

Zunächst kümmerst du dich jedoch ebenfalls um deine Wunden. Dazu mach jetzt bitte eine einfache *Probe* auf das Talent *Heilkunde Wunden*. Bei gelingen erhältst du während der nächsten Regenerationsphase die Hälfte der übrigbehaltenen TAW-Punkte zusätzlich zurück.

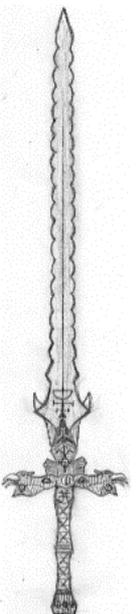
Anschließend weiter bei *Abschnitt 64*

Abschnitt 76

Du nährst dich den Leichnamen der kleinen rotbepelzten Geschöpfe. Du bückst dich zu einem hinunter, um in seinen Taschen nach möglicherweise wertvollen Gegenständen zu suchen. Doch der Gestank ist kaum auszuhalten. Mach doch mal bitte eine *Probe* auf deine *Selbstbeherrschung*. Die *Probe* ist um die Punkte der evtl. vorhandenen Nachteile *Totenangst*, sowie *Sensibler Geruchssinn* erschwert.

Ist die *Probe* misslungen, dann musst du dich übergeben (1 SP). In diesem Fall gehst du im Anschluss wieder zurück zu den anderen und gesellst dich zu ihnen. *Abschnitt 49*

Gelungen, dann weiter zu *Abschnitt 68*





Abschnitt 77

Ruckartig öffnest du die Augen. Es ist dunkel. Die Nacht ist bereits herein gebrochen. Hell erleuchtet siehst du über dir die Sterne. Das Sternbild des Fuchses sticht dir dabei besonders ins Auge. Als du dich sachte bewegst, kannst du nur mit Mühe einen Schmerzensschrei unterdrücken. Dein gesamter Körper scheint mit Mullbinden verbunden worden zu sein. Du fühlst dich vollkommen eingeschnürt - fast so wie eine zu untotem Leben erwachte Mumie. >>Euch hat es ganz schön erwischt. Anscheinend haben die Götter noch Großes mit euch vor. Jedenfalls war es wohl nicht in ihrem Sinne, dass euer Weg hier ein frühzeitiges Ende nimmt. Doch jetzt legt euch wieder hin und ruht euch aus, nicht das eure Wunden wieder aufbrechen. Ihr habt bereits mehr als genug Blut verloren <<, vernimmst du gedämpft Ansgards Stimme neben dir.

Kurz darauf schläfst du auch schon wieder ein und so geht die restliche Nacht traumlos und ohne ein weiteres vorzeitiges Erwachen vorüber. (1W6 LP Regeneration, +1 LP bei gelungener KO- Probe, +16 LP) Weiter bei **Abschnitt 139**

Abschnitt 78

Nun zu Alriko und dem Fremden möchtest du dich wahrlich nicht hinzugesellen. Stattdessen könntest du am Amboss beim Verarztan seiner Wunden zur Hand gehen. Andererseits wäre jetzt auch der ideale Zeitpunkt, sich im Turm etwas genauer umzuschauen. Vielleicht willst du dich jedoch zunächst um deine eigenen Wunden kümmern. Dazu mach eine einfache Probe auf deinen Heilkunde-Wunden-Wert. Bei Gelingen erhältst du während der nächsten Regenerationsphase die Hälfte der übrigbehaltenen TAW-Punkte zusätzlich zurück.

Anschließend kannst du dich entweder im Turm umschaun **Abschnitt 58**, Amboss helfen **Abschnitt 132** oder einfach nur abwarten und dich ausruhen. Entscheidest du dich für den zuletzt genannten Fall, dann erhältst du bei der nächsten nächtlichen Regeneration nochmals 1 LP zusätzlich zurück.

In diesem Fall geht's weiter bei **Abschnitt 74**

Abschnitt 79

Sofort steuerst du Garrets regungslosen Körper an. >>Er ... er ist vom Pferd gestürzt <<, bringt Ansgard stammelnd hervor. Was war denn bitte das? Hat Ansgard etwa eine Stinkmorchel verschluckt? Oder hat er etwa eben noch viel Schlimmeres erlebt als sie? Goblindung! Sie sind und bleiben ein unverbesserlicher Einfaltspinsel. Ein Hesindian ... ein hoffnungsloser Fall! Ansgard und Angst? Nie im Leben! Aber wo verdammt noch mal ist seine sonst so sichere und feste Stimme abgeblieben? Dir kommt ein schlimmer Verdacht ... vielleicht ist diese Person dort überhaupt nicht dein Gefährte?

Unvermittelt erinnerst du dich an folgende Begegnung ... Es ist schon ein paar Götterläufe her, doch du erinnerst dich, als wäre es erst gestern gewesen. Und dies hat auch einen ganz bestimmten Grund. Es war nämlich der 12. Tag im Rahjamond. Und an diesem Tag wurde, so wie jedes andere Jahr auch, das Fest der Liebe zu Ehren der schönen Göttin gefeiert. Nur war es nicht so wie jedes andere Jahr. Denn in jenem Jahr warst du zusammen mit deiner großen Jugendliebe auf dem Fest. Am Abend habt ihr dann eine Vorstellung der Magiermogule besucht - Meister der Illusionszauberei. Und das war in der Tat keine Prahlerei. Das hast du am eigenen Leibe erfahren müssen - hatte dein Schwarm doch nur noch Augen für diese Fremden. An diesem besagten Abend hast du gelernt, dass nicht immer alles so ist wie es scheint. Oder waren das die Worte deiner Großmutter? Was war an den Mogulen bloß so interessant? Vielleicht lag es ja auch an den prachtvollen Gewändern die sie trugen? Oder an ihrer seltsamen Art zu reden? Oder aber an ... Ohne es bemerkt zu haben, glotzt du Ansgard schon eine ganze Weile an. >>Hey, willst du weiter Maulaffen feil halten oder dich endlich um Garret kümmern <<, holt Ansgard dich laut in die Wirklichkeit zurück. *Das ist wieder Ansgard wie er schreit und lebt. Unverkennbar.* Weiter geht's bei **Abschnitt 94**

Abschnitt 80

Plötzlich verspürst du einen stechenden Schmerz an der Hand (ISP) und ziehst diese ruckartig aus dem Fass. In der Dunkelheit

ist leider nichts zu sehen. Somit beschließt du zurück ans Feuer zu treten. Dort entdeckst du an besagter Stelle zwei nah beieinander liegende rötliche Wundmale. Vielleicht von einer Ratte oder einer Spinne? Du weist es nicht. Fakt ist, dass dir plötzlich übel wird und du dich an Ort und Stelle übergibst (ISP). Für die nächsten drei Tage sind sämtliche Talent- und Eigenschaftsproben, auch Angriff und Parade um einen Punkt erschwert. Hast du den Nachteil Krankheitsanfällig sogar um zwei Punkte. Verfügst du stattdessen über den Vorteil Resistenz gegen Krankheiten so gilt die Erschwernis lediglich für den restlichen Tag. In jedem Fall fühlst du dich jedoch nicht mehr in der Lage, weiter im Turm nach Schätzen zu suchen. Daher wartest du bei Amboss am Feuer auf den Aufbruch.

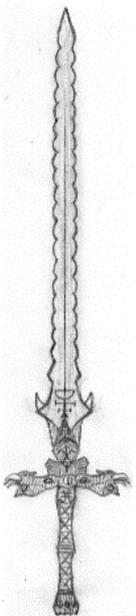
Weiter bei **Abschnitt 74**

Abschnitt 81

In der Mitte der ungefähr fünf Schritte hohen und acht Mal acht Schritt durchmessenden Erdgeschosses entdeckst du deine Gefährten, zusammen mit einer weiteren männlichen Person. Der Unbekannte ist in eine teils rot und teils goldene Robe gehüllt. Du weist, dass es sich dabei um die Tracht der Götterdiener des Götterfürsten Praios handelt. Die drei stehen um eine seltsam unförmige schwarze Masse herum. Scheinbar die Quelle des Gestankes. Des Weiteren wird dir gewahr, dass beinahe das gesamte darüber liegende Stockwerk eingestürzt ist. Infolgedessen ist der Boden des Erdgeschosses übersät von kleineren und größeren Gesteinsbrocken. An Mobiliar noch ganz geblieben ist lediglich eine hölzerne nach oben führende Treppe auf der rechten Seite, an dessen Fuße eine alte umgestürzte Ritterrüstung ruht. Des Weiteren kannst du am Rande des Lichtkegels eine große eisenbeschlagene Truhe ausmachen. Doch zunächst einmal bewegst du dich schnellen Schrittes auf deine Gefährten zu. Weiter geht's bei **Abschnitt 97**

Abschnitt 82

Du verspürst ein sanftes Schütteln an deiner Schulter. >>Hey ... wach auf <<, raunt Garret dir leise ins Ohr. >>Was'n los <<, antwortest du maulend. >>Pst ... sei bitte still und sieh hier. << Schlaftrunken folgst du Garret zur Tür. Er bedeutet dir durch eine Spalte im Holz zu blicken. Du reibst dir den Schlaf aus den Augen und tust wie dir geheißt. Daraufhin wirst du Zeuge der folgenden Szene. Nur wenige Schritte entfernt, siehst du eine große Zahl ausgemergelter Gestalten, in abgewetzter Kleidung, an eurer Hütte vorüber ziehen. Sie bilden eine lange Reihe und bewegen sich nur langsam und schwerfällig vorwärts. Gerade willst du dich zu Garret umdrehen, da prescht plötzlich ein vollkommen in schwarz gehüllter Reiter auf einem braunen Schecken, die Menschenreihe entlang. Der Knall einer Peitsche lässt dich zusammensucken. >>Vorwärts ihr lahmer Haufen, Gesindel, elendes Pack oder ihr bekommt meine Peitsche zu spüren <<, hörst du den schwarzen Reiter mit rauhen Stimme sagen. Daraufhin geht ein Ruck durch die Menschenreihe und sie bemühen sich schneller voranzukommen. In diesem Moment bemerkst du auch, dass ihre Füße alle mit eisernen Ketten miteinander verbunden sind. Ein älterer Mann mit bereits ergrautem Haar bricht jäh in sich zusammen. >>Was soll denn das <<, hörst du wiederum die gleiche Stimme brüllen. Mehrmals lässt der Schwarze die Peitsche auf den bedauernswerten Alten herniederfahren, solange bis die lauten Schreie einem leisen Wimmern gewichen sind. Kurz darauf eilen zwei weitere Männer, ebenfalls in schwarz, jedoch dafür zu Fuß, zu dem Gestürzten hin. Wenige Augenblicke später ist der Alte aus der Menschenkette befreit. Während die Peitsche ein weiteres Mal knallt und von weiter weg laut Befehl zum Weitermarsch ertönt, setzt sich der Tross abermals in Bewegung. Indessen ist der des Alten Peiniger vom Pferderücken abgesessen und baut sich nun bedrohlich vor seinem hilflosen Opfer auf. >>Heute ist dein Glückstag. Phex scheint dir hold zu sein. << Das Wort der Gottheit spie er mehr aus, denn er es sagte. Du siehst wie der Alte verwundert aufschaut. Der schwarze Reiter zieht ihn mit einem kräftigen Ruck auf die Beine. >>So geh nun deines Weges. << Mit diesen Worten besteigt er wieder seinen Schecken und treibt diesen an dem verdutzten Alten vorbei und zurück zu der lebenden Kette aus





Menschen. Herzschnitte später hat der letzte der trostlosen Schar dein Sichtfeld passiert. Ihm folgen noch zwei weitere schwarze Wächter, von denen ein jeder eine gespannte Armbrust vor sich trägt. Dann ist der Zug vollends vorbei. Du atmest aus. Noch immer steht der Alte wie angewurzelt an der Stelle, wo der Fremde ihm auf die Beine half und ihm die Freiheit zurück schenkte. Und so siehst du, wie dem vorherigen Unverständnis allmählich ein erleichtertes Lächeln weicht. Endlich setzt sich der Mann in Bewegung. Genau auf eure Hütte zu. Doch abrupt hält er inne. Sein soeben noch fast glücklich zu nennender Gesichtsausdruck, ist eine Grimasse des Schmerzes gewichen. Aus seiner Brust ragt die eiserne Spitze eines Bolzens. Einen Augenblick später sinkt er kraftlos in die Knie, den Blick starr in eure Richtung gerichtet. Ein dünner Faden Blut rinnt aus seinem Mund. Von weiter weg ertönt ein hämischer Ruf: >>Hast du wirklich geglaubt, dass sich Phex für jemanden wie dich interessiert? Er interessiert sich nur für sich selbst und ist nicht weniger egoistisch, wie seine Brüder und Schwestern. Für ihn bist nicht mehr wert, als ein Furunkel an dem Arsch seines namenlosen Bruders. << Wie auf ein unsichtbares Zeichen hin, kippt der Alte mit gebrochenem Blick vornüber. Angewidert wendest du dich ab. Garret tut es dir gleich - hat er doch genau wie du alledem als stummer Zeuge tatenlos beigewohnt. Wortlos sinkt ihr beiden zu Boden und hängt für unbestimmte Zeit, jeder für sich, seinen eigenen Gedanken nach ... *Abschnitt 56*

Abschnitt 83

Du wachst auf und Dunkelheit umgibt dich. Aus der Ferne vernimmst du den einsamen Schrei einer Eule. Wahrscheinlich hat der nächtliche Jäger soeben ein Kleintier gerissen und ruft nun seinen Sieg hinaus in die Nacht. Dein Kopf schmerzt. Mit der Hand ertastest du einen frischen Verband. Verdammte ... du weißt nicht, was geschehen ist. Erinnerungsfetzen verschleiern was war. Vor dir, im matten Schein des Madamals, entdeckst du zwischen zwei Bäumen die Konturen von Ansgard und Amboss. >>Endlich ausgeschlafen <<, meint Ansgard scherzhaft und wirft dir daraufhin eine Hartwurst und einen Kanten Brot zu. Was ist bloß geschehen? Du richtest deinen Oberkörper auf und lehnt dich mit dem Rücken gegen einen Baumstamm. Daraufhin beginnst du das karge Mahl zu vertilgen, währenddessen du angestrengt über das Geschehene nachdenkst. Und dann dämmert es dir ... der schwarze Turm ... das Böse ... >>Geht es den anderen gut <<, richtest du das Wort an deine Gefährten. >>Außer ein paar Blessuren alle unversehrt. Im Turm haben wir einen Diener des Praios aufgelesen. Er liegt gleich neben dir, << flüstert Ansgard gedämpft. Du blickst dich kurz um und entdeckst tatsächlich eine fremde Gestalt am Boden, unter dessen Decke ein rotgelbes Gewand hervor lugt - die Amtstracht der Praioten. >>Dank ihm konnten wir den Dämon aus dem Turm vertreiben, << erhebt Ansgard erneut das Wort. >>Das haben wir ja wohl eher meiner Axt zu verdanken <<, brummt Amboss in seinen dichten Bart hinein. >>Stur wie ein Maultier! Bescheidenheit zählt wahrlich nicht zu den Stärken eures Volkes. << Du schließt indessen wieder die Augen. >>In meinem Volke sagt man, so unnachgiebig wie ein Amboss. << ... Dem weiteren Verlauf der Diskussion kannst du nicht mehr folgen. Die Stimmen deiner Gefährten dringen nur noch hohl und leise an dein Ohr, ganz so, als wären die Zwei in weite Ferne gerückt. Die Anstrengungen der letzten Tage haben erneut von dir Besitz ergriffen und so schlummerst du ruhig und friedlich ein. (1W6+11 Regeneration) *Abschnitt 133*

Abschnitt 84

Schnell folgst du deinen Gefährten hinauf zum Turm. Der Weg führt leicht bergan, steht das Bauwerk doch auf der Spitze eines kleinen Hügels. Du schätzt die Höhe des Turmes auf gut zwanzig Schritt. Auf der zinnen bewehrten Krone sind nichts und niemand zu entdecken. Immer wieder rutscht du mit einem Fuß weg und musst dich dann auf den Händen abfangen (2 SP). Auch dein Beinkleid hat schon sichtlich gelitten, dabei hast du es erst vor wenigen Tagen in Praioslieb erworben. Und das sogar zu einem ziemlich guten Preis. >>Orkenpisse <<, machst du laut deiner Wut Luft, während du dein Hosenbein mehr schlecht als recht versuchst von Schmutz und Dreck zu säubern. Nach

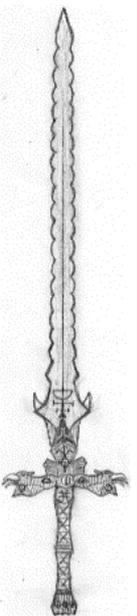
wenigen Minuten erreichst du schließlich die Hügelkuppe. Dort erblickst du am Fuße des Turmes eine schwere eisenschlagene Tür. Leichten Schrittes, geht es doch endlich nicht mehr bergauf, läufst du ihr entgegen. Lediglich noch ein paar Schritte vom Eingang entfernt, findest du dich schließlich auf einer schmalen Holzbrücke wieder. Rechts und links davon gähnt dir ein anscheinend bodenloser Abgrund entgegen. Zum Glück hat Phex deine Füße auf die sicheren Holzdielen geführt. Er ist eben doch der wahre Gott der Nacht. Denn wäre es nach seinem Bruder Boron gegangen, welcher mit Phex um den Titel des Gottes der Nacht ringt, dann lägest du jetzt sicherlich mit zerschelltem Körper am Boden des Abgrundes. Wobei die im ersten Augenblick vermeintlich sicheren Holzplatten, schenkst du deinem Gehör Vertrauen, doch schon ziemlich alt und morsch unter deinen Füßen knarzen. Doch du willst dich nicht den ganzen Weg hier hoch abgerackert haben, um fast am Ziel in eine Schlucht zu stürzen. Und so überwindest du mit drei beherzten Schritten den Weg bis zur Tür, in deren Mitte ein gelbmetallener Tierkopf unbekannter Tierart prangt. Kräftig drückst du aus dem Lauf heraus gegen die große Holztür, welche daraufhin, für dich völlig überraschend, nachgibt und schwungvoll gegen die Innenseite der Turmwand kracht. Das Innere wird durch eine einzelne Fackel nur unzureichend ausgeleuchtet. Und bevor deine Augen noch etwas Genaueres im schummrigen Licht ausmachen können, schlägt dir jäh der Gestank verbrannten Fleisches entgegen. Sofort keimt Übelkeit in dir auf. Doch du unterdrückst das Verlangen dich zu übergeben und so offenbart sich dir schließlich die folgende Szenerie ... Weiter bei *Abschnitt 81*

Abschnitt 85

Sofort erinnerst du dich an das gelbrote Gewand des Priesters. >>Du meinst bestimmt den aus dem Turm, der bei uns im Lager übernachtet hat <<, antwortest du wahrheitsgemäß. Doch damit gibt sich Garret nicht zufrieden. Sofort hakt er nach: >>Und warum war er am Morgen nicht mehr da? << Du überlegst kurz und meinst dann: >>Darauf kann ich dir leider keine Antwort geben. Am Morgen nachdem ich erwacht bin, war er jedenfalls schon fort. Als mir dies auffiel, fasste ich den Entschluss, nach ihm zu suchen und verließ das Lager. Als ich schließlich zu euch zurückkehrte, dachte ich ihr wolltet mich erschlagen. Dabei hatte ich doch gar nichts getan. << Sichtlich verwundert blickt Garret dich an ... >>Mit Sicherheit wollte dir niemals jemand von uns etwas Böses antun. Da musst du etwas in den falschen Hals gekriegt haben. Selbst als uns die Schwarzen überfallen haben, ist Ansgard um dein Wohlergehen besorgt gewesen. Du hattest es doch gehört, als er „lauf“ geschrien hatte. Oder was denkst du, warum er das tat? Nur wenige Augenblicke später lag Ansgard am Boden. Ganze sechs griffen ihn auf einmal an. Und obendrein noch der Magier. Er hatte keine Chance. Nachdem er gefallen war, wuchteten sie seinen Leib auf einen Pferderücken. Ich wusste nicht was ich tun sollte. Es waren einfach zu viele. Kurzerhand nahm ich sein geliebtes Schwert an mich, bevor ich schließlich ebenfalls das Hasenpanier ergriff. Aber selbstver ... << Sein Redeschwall ist noch nicht verebbt, da ertönt ein Geräusch vor der Tür, dass euch beide sofort herumfahren lässt. Geschwind weiter zu *Abschnitt 91*

Abschnitt 86

Im Turm ist es dunkel. Nirgends wurde ein Licht entfacht. Und das wenige Tageslicht, das an dir vorbei in das Turmesinnere vordringt, erhellt diesen nur unzureichend. Dafür wird dir aber unvermittelt ein übler Gestank gewahr, der dir beißend aus dem Turm entgegenweht. Ein namenloser Pestgestank, wie du ihn niemals zuvor vernommen hast. Jedoch ist dir zumindest die stärkste Duftnote nicht unbekannt. Bei ihr handelt es sich eindeutig um frisch verbranntes Fleisch. Eine Welle der Übelkeit wandert dein Innerstes empor. Nur mit Mühe kannst du ein Erbrechen unterdrücken. Schnell hältst du dir deinen Arm schützend vor Nase und Mund. Doch leider bewahrt dich auch dies nicht vor der pestverseuchten Luft. Nur langsam gewöhnen sich deine Augen an das diffuse Dämmerlicht. Du vermeinst mehrere Gestalten in der Mitte des Turmes stehen zu sehen. Plötzlich entfacht eine von diesen ein Licht und im flackernden





Fackelschein, offenbart sich dir die folgende Szenerie. Weiter bei **Abschnitt 81**

Abschnitt 87

Wenige Sekunden später stehst du vor einem großen zweiflügeligen Tor aus Holz. Ein schwerer Balken verschließt die Scheune von außen. Um den Mechanismus zu überwinden, wirst du wohl beide Hände benötigen. Also stellst du deine Waffe neben dem Scheunentor ab und spuckst dir einmal in die Hände. *Kinderspiel, für einen waschechten Helden wie mich*, stellst du leichtfertig fest - denn als du dich mit deinem gesamten Körper gegen die Verriegelung stemmst, wirst du sofort eines Besseren belehrt. Der Balken bewegt sich einfach nicht vom Fleck. Entweder du hast deine Kräfte ein wenig überschätzt oder der Balken klemmt fest. Wie auch immer, so kommst du nicht weiter. >>Denk nach, denk doch nach verdammt. << Währenddessen umrundest du einmal die Scheune, findest jedoch nirgendswo ein Schlupfloch. Was hätte wohl der heilige Geron in solch einer verzwickten Situation getan? Und noch dazu mit nur einer Hand? Er muss wahrlich einer der stärksten Menschen auf Dere gewesen sein. Und wieder hast du die Qual der Wahl. Oder anders, nämlich mit den Worten deiner lieben Großmutter ausgedrückt: „Mit dem Kopf durch die Wand oder mit dem Kopf in der Hand“.

Willst du ein weiteres Mal versuchen, allein durch pure Muskelkraft der Riegel Herr zu werden? Dann würfel bitte eine *Körperkraftprobe* +8. Gelungen, dann ab zu **Abschnitt 134** Oder aber du denkst noch einmal in Ruhe über alles nach. In diesem Fall mach bitte eine *Klugheitsprobe* +3. Bei Gelingen geht's weiter im **Abschnitt 151**

Und falls alle Stricke reißen sollten, dann verbleibt dir natürlich noch als letzte Option der Stall. **Abschnitt 195**

Abschnitt 88

Du wartest und wartest. Immer wieder schaut du auf zum Turm. Doch nichts regt sich. Alles ist still. Sogar der Wind scheint darauf zu verzichten, sein sonst oftmals trauriges Geheul in die Welt hinaus zu tragen. Alles ist wie eingefroren, fast so, als wäre die Zeit stehen geblieben. Allein dein heftig pochendes Herz widerspricht dieser irrsinnigen Theorie. Irrsinnig daher, weil jeder Ork schließlich weiß, dass die Zeit niemals still steht. Verdammt wie du es hasst zu warten. Was hat deine Großmutter doch damals immer zu dir gesagt? Ach ja, genau. Sie sagte, den Ungeduldigen stechen die Flöhe. Goblindung! Nicht einmal heute verstehst du diesen schwachsinnigen Spruch. Obwohl, wenn man es vielleicht von der Seite eines Flohs aus betrachtet ... und so kommst du wieder einmal ins Grübeln. Allerdings gelangst du dabei, wie so oft, zu keinem nennenswerten Ergebnis. Und so kommt es - Bruder Dunkelheit hat inzwischen Einzug gehalten und seine Schwester Dämmerung abgelöst - das du unvermittelt am Fuße des Turmes einen schmalen Lichtkegel entdeckst. Einen kurzen Moment später siehst du auch deren Quelle: Das Licht stammt von einer Fackel. In ihrem Schein kannst du mehrere Gestalten ausmachen. Du zählst insgesamt vier Personen. Vier? Ansgards bulligen Leib kannst du sofort von den übrigen unterscheiden. Ihn würdest du vermutlich, der schwarzen Plattenrüstung wegen, noch aus viel größerer Entfernung erkennen können. Ebenso hebt sich die Gestalt des Angroschos deutlich von den Anderen Dreien ab, und zwar besonders wegen seiner kurzen Zwergenbeine. Du schmunzelst. Zum Glück hast du diesen Gedanken nicht in Hörweite des Angroscho ausgesprochen. Sicher hätte er dann patzig erwidert: „Wegen meiner kräftigen Zwergenbeine.“ Doch mit derlei Kommentaren, so glaubst du inzwischen zu wissen, macht man sich Amboss nicht zum Freund. Hingegen hätte dir der Verweis auf dessen stolze Bartpracht sicherlich ein Freibier beschert. Wie dem auch sei, du beobachtest weiter die vier Gestalten, während diese sich langsam an den Abstieg machen. Nachdem die Gruppe die Hälfte ihres Weges hinter sich gebracht hat, erkennst du auch Alrikos hagere Gestalt. Bleibt also nur der oder die große Unbekannte. Bisher ist lediglich ein rotgelbes Gewand zu sehen, dessen helle kräftige Farben dir in dieser tristen trostlosen Gegend seltsam unwirklich, um nicht zu sagen völlig fehl am Platze, erscheinen. Weiter bei **Abschnitt 135**

Abschnitt 89

Erschöpft bleibst du liegen. Alles um dich herum ist still. Du spürst wie das Blut durch deine Adern pulst. Wie der Angstschweiß auf deiner Haut erkaltet. Dein Atem wird wieder ruhiger. Dennoch bleibst du liegen und schließt kraftlos deine Augen, bis Borons wohlige Umarmung dich umfängt und du einkehrst, ins Reich des geruhsamen Schlafes und des süßen Vergessens. (1W6-1 LP Regeneration, +1 LP bei gelungener KO- Probe) Weiter bei **Abschnitt 218**

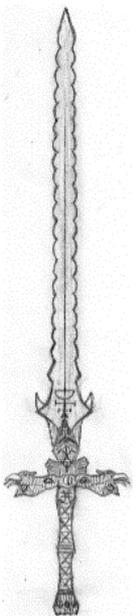
Abschnitt 90

Am späten Nachmittag, gerade habt ihr eine kurze Rast hinter euch, erblickt ihr vor euch einen schwarzen Turm. Winzig und unscheinbar, einer einzelnen und einsamen Felsnadel gleich, ragt er vor der beeindruckenden Kulisse des Gebirges in den Himmel empor. Erst beim Näherkommen erahnst du, wie gewaltig der Koloss sein muss. Von ihm aus scheint es dir möglich, das gesamte karge umliegende Land zu kontrollieren. Vielleicht ein Vorposten der Dämonenanbeter? Oder das Relikt einer früheren Zeitperche ... die Hinterlassenschaft einer ausgelöschten Kultur? Du weißt es nicht. Jedoch deutet seine dunkle Färbung darauf hin, dass der eckige Riese aus schwarzen Basaltblöcken gefertigt worden ist.

Spontan erinnerst du dich an ein Gespräch, welches du vor wenigen Tagen in Praioslieb führtest. Ein alter Greis erzählte dir dort eine traurige Geschichte. Sie handelte davon, wie er vor knapp einem Götterlauf seine alte Heimat aufgeben musste. *Hesinde hilf, wie nannte er das Kaff doch gleich? Ach ja genau! Steinfurt. Das war der Name.* Deine Gedanken formen vor deinem inneren Auge das Bild des bedauernswerten Alten. Das von unzähligen Falten zerfurchte Gesicht mit den trüben Augen, ebenso die gebrochene und tonlose Stimme hat sich wahrscheinlich für immer in dein Gedächtnis eingebrannt. Ein einzelner Funken Wut entflammt ein Feuer in deinem Innersten. Wie gern hättest du mehr für ihn getan. Mehr, als ihm einfach bloß zu zuhören. Doch du konntest nichts tun. Du fühltest dich so machtlos. Und als wäre der Alte jetzt hier, so deutlich und klar vermeinst du seine Worte zu hören, während das Feuer in dir von einer Welle der Traurigkeit hinfort gespült wird.

Fremde Bewaffnete aus den Dämonenlanden waren eines Abends in sein Dorf - ein kleines Nest von gerade einmal 100 Seelen - eingedrungen und haben dort alle Bewohner getötet. Nein, abgeschlachtet sagte er. Unbarmherzig und grausam, wie leibhaftige Dämonen, sollen sie unter den Seinen gewütet haben. Und nur er allein hatte das Massaker überlebt, weil er sich zum Zeitpunkt des Überfalls noch im nahe gelegenen Bergwerk aufhielt. Doch so war auch nur er als Einziger dazu verdammt gewesen mit ansehen zu müssen, wie die Dämonenhunde sie alle erschlugen. Vor nichts und niemanden machten sie halt. Sie kannten keine Gnade und hatten kein Erbarmen. Ob Männer, Frauen oder Kinder. Ob alt, krank, wehrlos oder unschuldig. Nicht einmal das Vieh wurde verschont. Wie im Blutrausch metzelten sie alles was lebte danieder. Alle ... einfach alle ... alle bis auf ihn. Hilflos musste der Alte aus der Ferne alles mit ansehen. Was aber hätte er allein auch ausrichten können? Nichts desto trotz machte er sich Vorwürfe, dass er tatenlos in seinem Versteck geblieben war, als Verwandte, Freunde und Kinder unter dem kalten Stahl der Dämonen zu Tode kamen. Und als Folge dessen betrinkt er sich Tag für Tag aufs Neue. Und es erscheint dir fast so, als hättest du die seinen Vorwürfe zu den deinen gemacht. Wie die leibhaftige Thalionmel hättest du unter den Gottlosen gewütet. Wärest du doch nur zur rechten Zeit am rechten Ort gewesen. Bei diesen Gedanken spürst du erneut heiß flammende Wut in dir auflodern und gleich darauf eine tiefe Leere. Denn es ist nun einmal zu spät. Was geschah ist nicht mehr zu ändern.

Weshalb kamst du doch gerade auf die Geschichte? Nachdenklich schaut du auf zum Turm. Inzwischen müsstet ihr schon ein Banner erkennen können. Doch auf der zinnen bewehrten, schwarzen Krone ist nichts dergleichen zu erkennen. Auf einmal fällt es dir wie Schuppen von den Augen: Schwarzer Basalt! Laut Angaben des Alten wurde im Bergwerk eben diese Art Gestein abgebaut und anschließend mit dem Meißel in gleich große Steine geformt. Die so entstandenen Quader wurden dann





(Verfasser: Ralf Staats)



jedes halbe Jahr von den Mannen des örtlichen Landesherrn abgeholt. Jedenfalls ist es einst so gewesen, in der Zeit bevor der Herr dieses Grenzlandes in der Schlacht bei Gareth seinen Tod fand.

Weiter bei *Abschnitt 123*

Abschnitt 91

>>Was war das <<, haucht Garret alarmiert. >>Keine Ahnung <<, raunst du im Flüsterton zurück, während Garret schon einen Dolch in der rechten hält und langsam zur Tür schleicht. Du tust es ihm gleich. So steht ihr wenige Herzschläge später beiderseits des Einganges, bereit euch auf alles und jeden zu stürzen der es wagen sollte, ungefragt herein zu treten. Doch nichts geschieht. Bitte mach eine *Probe* auf dein Talent *Sinnenschärfe* ± 2 .

Gelungen, dann ab zu *Abschnitt 148*

Andernfalls geht es weiter im *Abschnitt 117*

Abschnitt 92

Nach intensiver Suche wirst du tatsächlich fündig. Zwischen all den alten Lumpen entdeckst du die folgenden Kostbarkeiten:

- einen Lederbeutel, in dem sich sechs Golddukatun und insgesamt 29 Silbertaler befinden
- eine sechs Finger hohe Statuette aus Obsidian, die einen Ritter mit Zweihandspeiß darstellt
- einen ledernen Würfelbecher samt sechs Würfeln aus Bein
- einen schlichten Kamm, der wohl aus Horn gefertigt ist
- einen silbernen Ring mit einem eingefassten Rubin (5 Karat)
- einen Beutel mit acht kleinen Zinnsoldaten
- ein paar gut erhaltener hoher Lederstiefel
(für Größe: 170-180cm, KK und KO: 10-14)

Es ist scheinbar nicht deine schlechteste Idee gewesen, gerade an dieser Stelle nach Schätzen zu suchen. Gut gelaunt bewegst du dich zum Ausgangspunkt zurück. Weiter bei *Abschnitt 58*

Abschnitt 93

Geduckt wartest du hinter dem von grünem Pilzgeflecht überzogenen Stamm. Der faulige Gestank des morschen Holzes raubt dir beinahe den Atem. Neben dir entdeckst du eine fette weiße Made mit gelben Streifen und roten Punkten, die sich jedoch kurz darauf deinem Blick wieder entzieht, indem sie unter der toten Baumrinde verschwindet. Angespannt lauscht du ... doch kein Geräusch außer dem leisen pfeifen des Windes dringt an dein Ohr. Vielleicht hat man dich ja noch gar nicht entdeckt? Still zählst du deinen Herzschlag. Aber selbst nach dem Verrinnen von dreißig Herzschlägen fliegt kein Geschoss. Vorsichtig bewegst du dich aus deiner Deckung hervor. Und gleich darauf schnell wieder zurück. Das ganze Spiel wiederholst du ein paar Mal. Doch nachdem immer noch kein Schuss erfolgt ist, bewegst du dich weiter auf den Turm zu. Jede Deckung nutzend und im Zickzackkurs versteht sich. Und natürlich nicht ohne dabei weiter misstrauisch die Schiesscharten im Auge zu behalten. Doch dein Misstrauen scheint unbegründet. Jedenfalls kannst du weiterhin keinen vermeintlichen Bogenschützen ausmachen. Unvermittelt sticht dir dafür die schwere große eisenbeschlagene Eingangstür ins Auge. Diese ist lediglich einen Spalt nach Innen geöffnet. Doch das ist es nicht, was dich so fesselt. Direkt in der Türmitte prangt ein großer goldener im Sonnenlicht hell glänzender Tierkopf mit rot funkelnden Augen. Ein breiter ebenfalls goldener Ring durchbohrt die Schnauze des dir unbekanntes Wesens. Das ganze muss ein Vermögen wert sein, geht es dir durch den Kopf. Plötzlich wird es unerwartet hell und du bist geblendet, so als hättest du direkt in die gleißende Praiosscheibe geblickt. Sofort lässt du alles fallen und reißt schützend die Hände vors Gesicht. Doch es ist zu spät. Du siehst nichts mehr. Nichts ... nur weiß. Du taumelst umher. Orientierungslos. Rutscht aus und stürzt zu Boden (1W6 TP). Abermals ertönt ohrenbetäubend laut der schrille unnatürliche Schrei aus dem Turmesinnern. Doch der Schrei hält dieses Mal nicht lange an. Abrupt bricht er ab. Danach ist es wieder still. Grabesstill, so scheint es dir. Du gehst in die Knie. Tastest nach deiner Waffe. Findest sie. Fest umklammerst du ihren Griff. Du blinzelst. Das Weiße verschwindet allmählich von deinen

Augen, bis schließlich alles schwarz und grau ist. Wenige Herzschläge später nimmst du wieder Umriss wahr. Jedoch stark verschwommen. Nur langsam schärft sich dein Blick wieder. Nichts desto trotz näherst du dich weiter dem Turm. Leicht gebückt, dabei den Blick auf den Boden gerichtet und ein mulmiges Gefühl im Magen setzt du einen Fuß vor den anderen. Plötzlich ist dein Blick wieder klar. Alles ist so wie zuvor. Als wenn nichts geschehen wäre. Du bist nur noch wenig Schritt vom Gebäude entfernt. Vorsichtig näherst du dich weiter. Erst jetzt auf der Hügelkuppe bemerkst du den gut drei schritt breiten und eine Mannslänge tiefen Graben. Zu deiner Verwunderung verfügt der Turm doch tatsächlich über eine kleine Zugbrücke, deren schwarze Ketten sich dir jedoch erst wenige Schritte davon entfernt erschließen. Und gleich darauf bemerkst du, wie sich über dem ganzen Bauwerk verteilt kleinere und größere Risse auf den einzelnen Gesteinsquadern abzeichnen. Das deutet darauf hin, dass das Gemäuer schon viele Jahrzehnte an diesem Ort steht, wenn nicht gar schon Jahrhunderte.

Als du gerade vorsichtig die augenscheinlich ziemlich morschen Bretter betrittst, wird es unvermittelt dunkel. Ein Blick gen Himmel offenbart dir, dass sich die Wolkendecke wieder geschlossen hat. Sehr seltsam. Mit drei schnellen Schritten überwindest du die Brücke und öffnest die halb geschlossene Tür. Folgendes Bild offenbart sich dir dahinter ...

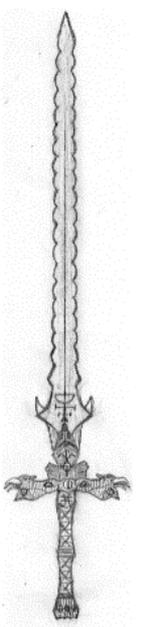
Weiter geht's bei *Abschnitt 86*

Abschnitt 94

Du hast Garret noch nicht ganz erreicht, da ist Ansgard schon aus deinen Augenwinkeln in Richtung Turm verschwunden. Irgendwie nervt es dich schon ein wenig, dass man dir, dem Neuen, immer sagt was du zu tun oder zu lassen hast. Allerdings sich jetzt darüber aufzuregen erscheint dir als wenig sinnvoll. Doch du nimmst dir fest vor es bei nächster Gelegenheit deinen Gefährten gegenüber mal zur Sprache zu bringen. Neben Garret liegt schon eine Ledertasche. Darinnen findest du auch tatsächlich das vermutete Verbandszeug. Sofort machst du dich daran, deinen Gefährten auf Wunden zu untersuchen. Da du keine offensichtlichen entdecken kannst, tastest du achtsam seinen Körper ab. Nach wenigen Augenblicken stellst du erleichtert fest, dass nichts gebrochen ist. Du kannst lediglich eine Platzwunde am Hinterkopf feststellen. Diese hat er sich wahrscheinlich beim Sturz vom Pferd zugezogen. Du machst dich daran die Wunde zu versorgen. Als du gerade begonnen hast, ertönt abermals der schrille unnatürliche Schrei aus dem Innern des schwarzen Turmes. Sofort blickst du auf. Doch einen Moment später ist wieder alles still. Du blickst dich kurz um. Die Pferde sind allesamt auf und davon. Du bist mit Garret ganz alleine. *Halt ... war dort hinten auf einem Hügel nicht gerade eine Gestalt?* Nervös suchst dein Blick die Stelle ab. *Hesinde hilf ... ich werd sonst noch wahnsinnig*, sendest du stumm ein Gebet an die allwissende Göttin. Allmählich beruhigst du dich wieder. Und so fährst du schließlich mit der Säuberung der Wunden fort. Nachdem du die Arbeit abgeschlossen hast, unwickelst du behutsam und sorgfältig Garrets Kopf mit Mullbinden. Nach wenigen Minuten ist deine Arbeit beendet. Du blickst auf zum Turm. Deine Gefährten sind immer noch nicht zu sehen. Dafür wird dir jedoch gewahr, dass sich die Wolkendecke über der zinnen bewehrten Krone wieder geschlossen hat. Wenige Schritt neben dir bemerkst du Garrets Instrument. Augenscheinlich ist es heil geblieben. Was willst du nun tun?

Weiter wachsam an der Seite Garrets verharren? Immerhin ist er momentan völlig wehrlos. Wer weiß schon, was sich noch für namenlose Kreaturen in diesen Landen breit gemacht haben. Möglicherweise gar ein Wesen, das noch keines Menschen Auge jemals erblickt hat, weil es sich nur am Fleische schlafender bzw. bewusstloser Avesjünger labt. Und wer weiß, vielleicht geht das Übel ja auch gar nicht vom Turme aus ... nicht auszudenken, du ließest deinen Gefährten hilflos zurück. Ein Leben lang würdest du dir Vorwürfe machen. Und außerdem kommen die Anderen mit Sicherheit auch gut ohne dich zurecht. So gelangst du also zu dem Schluss, an Ort und Stelle zu verweilen. *Abschnitt 88*

Oder gewinnt gar eine deiner anderen Tugenden die Oberhand und überflügelt so die Vernunft? Vielleicht dein





unvergleichlicher Heldenmut, der dich immer wieder wild und ungestüm in jedes neue Gefecht stürzen lässt. Oder der Tatendrang, der dich stets dazu antreibt, etwas tun zu müssen und dabei niemals abwarten zu können. Möglicherweise ist es einfach deine innere Intuition, die dir sagt dass die Anderen deine Hilfe benötigen. Sogar schlechte Eigenschaften wie Neugier oder Goldgier könnten dich zum Handeln verleiten. Aber diese sind dir selbstverständlich fremd ... jedenfalls so gut wie ... naja fast. „Gier gleich welcher Art, beschert nur Ärger und ein frühes Grab.“ Die Weisheit stammt natürlich von keiner geringeren als deiner lieben Großmutter, der guten Seele. Drum predigte sie dir stets genügsam zu sein. Aus welchem Grund auch immer. Du willst nicht noch mehr Zeit verlieren und folgst Ansgard, sowie den Anderen hinauf zum Turm. In diesem Fall schleunigst zu **Abschnitt 84**

Abschnitt 95

Nachdem du alle fünf Fässer nacheinander abgehört hast, bist du dir sicher, dass das Fass Nummer Vier nicht vollkommen leer sein kann. Bei den Übrigen ist dir nichts Besonderes aufgefallen. Vielleicht ist es ja gar nicht verkehrt in dieses Fass einen Blick zu werfen. Dazu drängen dich ebenfalls die evtl. vorhandenen Nachteile *Goldgier* und *Neugier*. Möchtest du also das Fass Nummer Vier öffnen **Abschnitt 113** *Verdammtes Fass! Ist doch alles Zeitverschwendung*, denkst du dir und kehrst dem Fass den Rücken. Zurück zum **Abschnitt 58**

Abschnitt 96

Gerade noch rechtzeitig kannst du einem weiteren hinterhältigen Angriff ausweichen. Doch lange wirst du diesen ungleichen Kampf nicht mehr durchstehen können. Aber irgendetwas musst du tun. Aber was? Folgende Aktionen fallen dir auf die Schnelle ein ...

Du könntest versuchen das Übel direkt bei der Wurzel zu packen und greifst die Pflanze eben dort gezielt an. **Abschnitt 116**

Stattdessen könntest du dich auch zu Alriko durchschlagen, um mit ihm zusammen die Pflanze zu bekämpfen. **Abschnitt 104**

Eine weitere Möglichkeit wäre, über die Treppe das erste Stockwerk zu erreichen, um dort Amboss im Kampf zu unterstützen. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 112**

Und selbstverständlich steht es dir auch frei, ob dieser namenlosen Bedrohung, das Hasenpanier zu ergreifen und nach **Abschnitt 131** zu flüchten.

Abschnitt 97

>> ... ein weiteres Mitglied unserer Gemeinschaft, Euer Gnaden. <<, hörst du Alriko sagen, während er mit einer Handgeste in die Richtung deutet, aus der du gerade kommst. Als du nach wenigen Herzschlägen zu deinen Gefährten aufgeschlossen hast, klopft dir Alriko freundschaftlich auf die Schulter. Amboss brummt irgendetwas Unverständliches vor sich hin während er mit der Axt in der schwarzen schleimigen Masse herumstochert. Der Priester hingegen mustert dich streng mit stechend grünen Augen. Dabei ist dir ziemlich unbehaglich zu Mute. Dir kommt es beinahe so vor, als wenn dem festen, alles durchdringenden Blick des Götterdieners nicht eine einzige Sünde verborgen bliebe. Daher senkst du reumütig den Blick gen Boden. Nachdem der Geweihte seine Seelenüberprüfung - so schien es dir zumindest - beendet hat, wendet er sich abermals Alriko zu. Auch wenn nun nicht mehr das Auge des Priesters auf dir lastet, so fühlst dich doch immer noch unwohl. Hast du die Prüfung jetzt bestanden oder nicht? Was hat er alles gesehen? Bloß solche Dinge an die du dich noch erinnern kannst? Oder sogar all jenes, welches längst in der Unendlichkeit deiner Gedanken verloren gegangen ist? Und so grübelst du noch ein Weilchen vor dich hin und verfolgst daher auch nicht das Gespräch zwischen dem Praioten und Alriko. Schließlich kommt du jedoch zu dem Schluss, dass es nichts bringt sich weiter darüber Gedanken zu machen. Stattdessen nimmst du dir fest vor, bei nächster Gelegenheit ein Gotteshaus des Praios zu besuchen und dem Götterfürsten mit einer kleinen Spende wieder gültlich zu stimmen. Und schon geht es dir merklich besser. Weiter geht's bei **Abschnitt 102**

Abschnitt 98

Nach wenigen Augenblicken stehst du vor Treppe. Diese sieht so aus, als würde sie einer anderen Zeitepoche entstammen, so alt erscheint sie dir. Nichts desto trotz sieht sie noch immer belastbar aus. Es riecht nach muffigem altem Holz. Du hebst den Fuß an und betrittst die unterste Treppenstufe. Ein knarzen ertönt. Alt aber stabil, geht es dir durch den Kopf. So wie einst ihre Großmutter gewesen ist. Einfach unverwüstlich. Das war sie wahrhaftig Nach nur wenigen Schritten stehst du im ersten Stockwerk. Beziehungsweise dem, was noch davon übrig geblieben ist. Der größte Teil dieser Etage liegt zerbröckelt im Erdgeschoss. So ist es auch nicht weiter verwunderlich, dass hier lediglich noch ein alter ca. zweimal zwei Schritt durchmessender Schrank, einsam und verlassen an der Wand lehnt. Nach wenigen Schritten stehst du direkt davor. Der Schrank besteht aus einem sehr dunklen Holz. An den Ecken sowie rund um die Türen zieren pflanzenförmige Schnitzereien das alte Stück. Hat damals sicherlich eine große Menge Silber gekostet. Heute scheint dir das Holz nicht einmal mehr als Brennholz sonderlich gut geeignet. Zumindest deuten sowohl schwarze und weißliche Schimmelflecken, als auch vereinzelt feuchte und aufgequollene Stellen auf den desolaten Zustand des Holzes hin. Wie auch immer. Deine Hände umschließen jeweils einen Öffnungsknauf und mit einem kräftigen Ruck öffnest du die Flügeltüren. Zunächst weht dir dabei eine gehörige Portion Staub ins Gesicht, so dass du mehrmals laut niesen musst. Nachdem du dich wieder beruhigt hast und sich der meiste Staub abermals abgelegt hat, kannst du endlich deine Neugier befriedigen. Doch der erste Blick ist wahrlich enttäuschend. Von Motten zerfressene alte Lumpen hängen auf der rechten Innenseite an einer Stange. Das gleiche Bild offenbart sich dir auch auf der linken Seite. Bloß liegen dort die verkommenen Kleider verteilt innerhalb sechs großen Fächern. Nun gut. Wer sagte denn, dass eine Schatztruhe einfach oder sauber sein würde. Schützend hebst du einem Arm vor Nase und Mund und durchwühlst mit der anderen Hand die alten Lumpen. Mach bitte an dieser Stelle eine *Probe* auf deine *Sinnesschärfe* erschwert um +5 *Punkte*.

Gelungen, dann weiter bei **Abschnitt 92**

Leider misslungen, dann ab zum **Abschnitt 170**

Abschnitt 99

Der Kampf wog hin und her, mal zu deinen Gunsten und mal zu Gunsten deiner Gegner. Erst nach einer deinerseits äußerst gelungenen Finte wendete sich das Blatt, infolgedessen der erste deiner Gegenüber schwer verletzt zusammenbrach. Danach bedurfte es lediglich weniger weiterer Schlagabtausche, bis die übrigen Wichte das Hasenpanier ergriffen und auf nimmer wiederseh'n im dichten Unterholz des Waldes verschwanden. *Wenn da mal nicht die Hand üblen Hexenvolks im Spiel ist*, kommt es dir schlagartig in den Sinn, von *Spukgeistern*, *Schwarzfeen* und *finsterer Magie ganz zu schweigen*. Zum Glück bist du einigermaßen glimpflich davon gekommen.

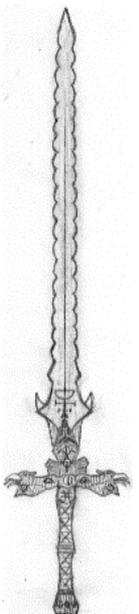
Weiter bei **Abschnitt 75**

Abschnitt 100

Ein wuchtiger Hieb streift deinen Kopf (1W6 TP, Zonen-RS halbiert). Du taumelst. Verschwommen siehst du das namenlose Geschöpf gleich einem riesigen wimmelnden Schlangenhaufen vor dir. Mach sofort eine *Probe* auf deine *Selbstbeherrschung*, die um 5 *Punkte* erschwert ist sofern du keinen schützenden Helm trägst. Schaffst du es noch ein weiteres Mal, deine letzten Kraftreserven zu mobilisieren, dann ab zu **Abschnitt 96** Nein, das war definitiv zu viel für dich ... **Abschnitt 126**

Abschnitt 101

Plötzlich wird es unerwartet hell und du wirst so geblendet, als hättest du direkt in die gleißende Praiosscheibe geblickt. Sofort lässt du alles fallen und reißt schützend die Hände vors Gesicht. Doch es ist zu spät. Du siehst nichts mehr. Nichts ... nur weiß. Du taumelst umher. Orientierungslos. Stolperst über etwas und stürzt zu Boden. Abermals ertönt ohrenbetäubend laut der schrille unnatürliche Schrei direkt vor dir. Jedoch diesmal nur kurz, dann reißt er abrupt ab und es herrscht Stille. Grabesstille, so scheint es dir. Du siehst und hörst rein gar nichts. Dafür





erfasst deine Nase eine dir bekannte Duftnote, welche sich dem namenlosen Pestgestank hinzugesellt hat. Es stinkt deutlich nach verbranntem Fleisch. Langsam gehst du in die Knie und tastest nach deiner Waffe. Wenige Momente später spürst du den kalten Stahl unter deiner warmen Hand. Fest umklammerst du ihren Griff. Du blinzelst. Das Weiße verschwindet allmählich von deinen Augen, bis schließlich alles schwarz und grau ist. Wenige Herzschläge später nimmst du wieder Umrisse wahr. Jedoch stark verschwommen. Nur langsam schärft sich dein Blick wieder. Du richtest dich auf. Kannst neben dir deutlich die Umrisse einer bekannten Gestalt ausmachen. Aber wo ist die Pflanze hin? Vorsichtig, darauf bedacht nicht abermals zu stürzen, drehst du dich einmal um die eigene Achse. Und plötzlich ist dein Blick wieder klar. Es ist dunkel. Nur vereinzelte Lichtstrahlen durchdringen die Finsternis. Und dadurch wird das Turmesinnere nur unzureichend erhellt. Doch langsam gewöhnst du dich an das diffuse Dämmerlicht. Und so wird dir gewahr, dass die dämonische Pflanze fort ist. Und mit ihr das gespenstige grünliche Leuchten. Dort wo sie kürzlich noch stand, vermeinst du die Umrisse dreier Gestalten zu erkennen. Plötzlich entfacht eine von ihnen ein Licht und im flackernden Fackelschein, offenbart sich dir die folgende Szenerie. Die Pflanze ist faktisch weg. Nur ein großer schwarzer Klumpen unförmiger Schleimmasse kündet von ihrer Existenz. Ansonsten hättest du das Erlebte wohl auch für einen bösen Traum gehalten. Du atmest einmal tief durch und bereust es sogleich wieder. Ist die Pflanze auch fort, ihr Gestank ist geblieben. Abermals unterdrückst das Verlangen dich zu übergeben. Dafür ist schließlich später noch Zeit genug. Denn du lebst und die unnatürliche Pflanze ist besiegt. Ihr habt sie ausgelöscht, gänzlich vernichtet und vom Angesicht Deres getilgt. Die Götter seien gepriesen. Das Gute hat gegen das Böse triumphiert. So wie es das letztendlich immer tut. Deine Weltsicht ist wieder im Lot. Und deshalb ist es auch nicht verwunderlich, dass sich alles in dir gegen eine düstere Vorahnung sträubt. Nämlich jene, dass dies erst der Anfang war. Wie dem auch sei ... das wunderbare Gefühl des Sieges, vertreibt sämtliche trübsinnige Gedanken aus deinem Inneren. Und so schreitest du stolz mit erhobenem Haupte und dem gewissen Lächeln, das anscheinend allen Siegern anhaftet, auf deine Kampfgefährten zu. Weiter geht's beim **Abschnitt 97**

Abschnitt 102

Wieder zurück in der Wirklichkeit bemerkst du vor dir ein kleines Feuerchen. Daneben sitzt der Angroscho, der gerade eine Wunde an seinem rechten Bein verbindet. Du schaut auf und erblickst Alriko und den Priester, die sich einige Schritte von euch entfernt haben. Immer noch sind die beiden in ihr Gespräch vertieft. Deine Chance den Priester genauer zu betrachten ... Der ungefähr mit einem Schritt und drei Ellen recht kleine Mann hat vermutlich schon weit über 50 Lenze auf dem Buckel. Das vermeinst du jedenfalls aus den tiefen Furchen in seinem Gesicht entnehmen zu können. Doch nichts desto trotz steht er immer noch gerade und aufrecht, so wie Retos Siegestsäule in der Kaiserstadt Gareth. Auch die lange Haarmähne hat im Laufe der Zeit nichts von ihrer kräftigen roten Farbe einbüßen müssen. Dafür hat sich wohl mit den Jahren der Leibesumfang deutlich vergrößert. Die Körperfülle, welche sich nun deutlich unter seinem Gewand abzeichnet, ist ein Indiz dafür, dass du es nicht mit einem Kostverächter zu tun hast. Doch dieser kleine Makel vermag ihm keinen Zacken aus der Krone zu brechen. Sein gesamtes Auftreten ist wahrhaftig erfurchteinflößend. Sowohl Mimik als auch Gestik, mit anderen Worten seine gesamte Körpersprache, spiegelt in einer dir unbekanntem Art und Weise zugleich Macht und Würde wieder. Nur die stechend grünen Augen scheinen nicht so recht in das Gesamtbild des Praisogeweihten zu passen. Nichts desto trotz sind Größe und Haarfarbe zusammen mit den grünen leicht schräg stehenden Augen ein Beleg dafür, dass dein Gegenüber nivesisches Blut in den Adern trägt - ebenso wie ein Freund von dir aus Kindertagen. Insgesamt macht der Priester auf dich einen recht gepflegten Eindruck. Er ist rasiert und seine scheinbar ziemlich widerspenstigen Haare sind sorgfältig durchgebürstet. An einem um die Hüften geschwungenen Waffengurt baumelt das rituelle

Sonnenzepter, welches jeder Geweihte des Sonnengottes nach seiner Priesterweihe empfängt.

Unvermittelt blickt dich der Geweihte an, so dass du reflexartig, einem Kind gleich, dass bei einer Schandtat ertappt wurde, wegschaust. Und gleich darauf ärgerst du dich über dich selbst. *So schaut es ja erst recht so aus, als wenn ich etwas zu verbergen hätte.* Möchtest du weiter still schweigend und im Turm ausharren, bis die beiden ihr Gespräch beendet haben? Dann geht es weiter bei **Abschnitt 74**

Oder drängt es dich danach etwas zu tun ... **Abschnitt 78**

Abschnitt 103

Vorsichtig folgst du Alriko und Amboss zum Turm, der immer noch hell vom Sonnenlicht angestrahlt wird. Gar nicht weit von deiner Position entfernt, bildet er das Zentrum eines kleinen Hügels. Du schätzt die Höhe des Turmes auf gut zwanzig Schritt. Das entspräche dann drei bis vier geschlossenen Stockwerken. Auf der zinnen bewehrten Krone sind nichts und niemand zu entdecken. Der Weg führt leicht bergan. Während des Anstiegs bemerkst du, wie die Vegetation immer weiter abnimmt. Manchmal rutscht du aus. Doch deine Vorsicht zahlt sich aus. Vermutlich würdest du noch weitaus öfter abrutschen, würdest du den Hügel im Sturm erklimmen wollen. Außerdem kannst du durch dein vorsichtiges Vorgehen den Turm ständig im Auge behalten. So entdeckst du schnell vereinzelt dunkle und schmale Öffnungen im schwarzen Mauerwerk. >>Orkenpisse! Bogenschützen <<, tust du deinen Gedanken unbewusst laut kund. Und schon bist du hinter einem alten umgestürzten Baum verschwunden. Weiter bei **Abschnitt 93**

Abschnitt 104

Möchtest du dazu die Pflanze im großen Bogen links umrunden. Weiter bei **Abschnitt 53**

Oder ist es klüger, rechts an der Wurzel vorbei, den kürzesten Weg zu wählen? **Abschnitt 128**

Abschnitt 105

Mit deinem Messer hebelst du den Deckel an und stellst ihn anschließend auf dem Boden und gegen die Wand gelehnt ab. Das war ja einfach. Ein Blick in das offene Fassrund offenbart dir nichts als gähnende Schwärze. Bei den Lichtverhältnissen natürlich auch nicht anders zu erwarten. Kurzum streckst du deine rechte in das Fass und tastest dich vorsichtig an der Innenwand hinab. Mach jetzt bitte eine Probe auf deine *Intuition +8* oder eine *einfache Probe* auf deine evtl. vorhandene *Gabe Gefahreninstinkt*.

Gelungen dann schleunigst zu **Abschnitt 129**

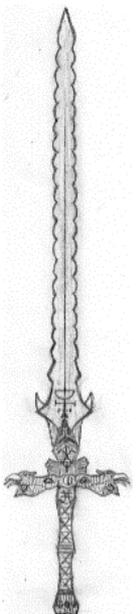
Leider misslungen, dann geht's weiter im **Abschnitt 80**

Abschnitt 106

Irgendwas scheint nach dir zu greifen. Etwas Böses. Etwas Unausprechliches. Nicht von dieser Welt. Du wendest Helme und gibst ihm die Sporen. Namenlose Kälte fährt in deinen Körper. Einer unsichtbaren Klaue greift nach dir. Du reitest. Du reitest wie du noch nie geritten bist. Als wären sämtliche Dämonen der Niederhöhlen hinter dir her. Und wer weiß, vielleicht sind sie es sogar. Deine Angst scheint dir Flügel zu verleihen und diese wiederum auf dein Ross über zu gehen. Wie der Wind fliegst du dahin. Die unnatürliche Kälte fällt langsam von deinem Körper ab. Das Böse scheint sich langsam zu entfernen. Doch nichts desto trotz ist es immer noch da. Nah bei dir. In dir? Du reitest. Helme fliegt förmlich über die kahle Landschaft hinweg. Vorbei an vertrockneten Gräsern und staubigen Steinen. Vorbei an dornigem Gestrüpp und abgestorbenen Bäumen. Vorbei an bleichen Knochen und fauligen Kadavern. Unvermittelt strauchelt Helme und stürzt. Und du wirst dabei über seinen Kopf hinweg geschleudert. Doch du hast Glück im Unglück und landest mit dem Rücken voran an einer moosbedeckten, weichen Stelle (1W-1 SP) ... **Abschnitt 89**

Abschnitt 107

Du suchst mal hier mal dort und drehst einen Stein nach dem anderen um. Doch das Glück ist dir scheinbar nicht hold. Außer einem rostigen zerbrochenen Schwert und ein paar zerbrochenen





(Verfasser: Ralf Staats)



Tonkrügen konntest du zwischen dem Geröll lediglich Unrat und kleine Tierchen aufschrecken. Und so merkst du auch nicht, wie die Zeit vergeht ... **Abschnitt 74**

Abschnitt 108

Tapfer hältst du der Übermacht stand. Doch wie lange noch? Eben ist es dir gerade noch so gelungen den Speer einen Widersacher zu parieren, als du aus den Augenwinkeln bemerkst, wie sich dir noch ein weiteres Wesen von hinten nähert. Diese verdammten Feiglinge, geht es dir durch den Kopf. Abermals entgehst du nur knapp einem ansonsten vermutlich tödlichen Speerstoß. Gelingt es dir noch weitere **4 KR** gegen diese scheinbar erdrückende Übermacht zu bestehen? Dann weiter zu **Abschnitt 67**

Oder gehst du, wie einstmals die heilige Thalionmel, aus unzähligen Wunden blutend zu Boden ... **Abschnitt 34**

An dieser Stelle noch einmal die Werte eines Bepelzter:

AT: 9 PA: 7 TP: 1W+3 DK: N BF: 6 MR: 2 RS: 2 WS: 5 LE: 16 (Ein Bepelzter ergreift die Flucht, sobald seine LE unter 5 fällt oder seine Waffe zerbricht.)

Abschnitt 109

Immer mehrere Stufen gleichzeitig nehmend, erklimmst du schnell die hölzernen Stiegen. Nach wenigen Herzschlägen stehst du am oberen Treppenabsatz in der nächsten Etage. Hier offenbart sich dir folgendes Bild. Beinahe die gesamte Bodenmitte dieses drei Schritt hohen Raumes, und somit weit über die Hälfte dieses Geschosses, ist von dem Ungetüm durchbrochen worden. Wenige Schritte von dir entfernt, trotz Amboss tapfer fünf Tentakeln. Scheinbar hatte er vor, das Haupt der Pflanze, eine große gelbe Blüte mit schwarzen Punkten darauf, zu attackieren. Doch die Pflanze lässt ihm dazu keine Gelegenheit. Im Gegenteil. Immer weiter und weiter wird der Zwerg von der großen Übermacht der fünf wild um sich peitschenden Tentakel zurück und in die Defensive gedrängt. Gleich wird er mit dem Rücken gegen einen riesigen braunen Schrank stoßen, anscheinend dem einzig heilgebliebenen Mobiliar auf dieser Ebene – so konnte doch nicht einmal die einstmals weiter nach oben führende Treppe der unbarmherzigen Zerstörungswut der Pflanze trotzen. Mit zwei großen Sprüngen erreichst du Amboss. Gerade noch rechtzeitig, um ein ihn attackierendes Tentakel zur Seite zu schlagen. Für diese Aktion wirft dir Amboss einen dankbaren Blick zu. Und so kämpft ihr schließlich mit vereinten Kräften gegen die schlangenförmigen Gliedmaßen der namenlosen Pflanze. Durch den ungewöhnlichen Gegner, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Für den Kampf gegen die Pflanzenarme sind deine **Attacken** und deiner **Paraden** um **2 Punkte** erschwert. Nach einer gelungenen **Waffenparade**, erhält das jeweilige Tentakel **deinen halben Waffenschaden**. Eine **Schildparade** hingegen ist nicht erschwert. Jedoch ist nach jedem gelungenen **Parademanöver** noch eine **Fingerfertigkeitssprobe +4** nötig, um die Waffe nicht zu verlieren. Bei einer **Zweihandwaffe** reicht eine einfache **Fingerfertigkeitssprobe** und bei einer **Schildparade** ist die Probe sogar um **2 Punkte** erleichtert. Willst du den wuchtigen Schlägen der Pflanze hingegen durch **Ausweichen** entgehen, dann ist dieses Manöver an dieser Stelle um **5 Punkte** erschwert. Das gilt natürlich auch, wenn du nach einer gelungenen Parade Waffe oder Schild verloren hast und dadurch nur noch ausweichen kannst. Nach einem gelungenen **Ausweichmanöver** entgehst du zwar sämtlichen gelungenen **Attacken** der Pflanze, musst dafür allerdings auf deine nächste **Aktion** verzichten. Das bedeutet, dass die Pflanze abermals angreifen darf. Es steht dir bei Waffenverlust natürlich frei, eine evtl. Zweit- oder Drittwaffe aus dem Gürtel zu ziehen. Falls du allerdings nicht über die Sonderfertigkeit **Schnellziehen** verfügst, darf dich die Pflanze ein weiteres Mal attackieren, wobei dir nur das **Manöver Ausweichen** gestattet ist. Der Kampf pendelt zwischen den Distanzklassen Handgemenge, Nah und Stange. Du wirst

gleichzeitig von **zwei** Tentakeln attackiert. Allerdings hast du den ersten Angriff.

Werte eines Tentakels:

AT: 7 PA: 0 TP: 2W (bei Glückstreffer, also einer gewürfelten 1, zusätzlicher Schaden 1W+3 TP durch Dornen)
DK: H/N/S RS: 6 (gegen geweihte Waffen RS: 1) LE: 15 (Regeneration 1W6 LP/KR) MR: 30 (Immunität Magie)

Gelingt es dir, dich **6 KR** gegen die zwei Tentakel zu behaupten? Weiter bei **Abschnitt 101**

Unterliegst du stattdessen in diesem harten Gefecht, dann bleibt nur noch der **Abschnitt 130**

Möchtest du vor Ablauf der Frist die Beine in die Hand nehmen und deinen Gefährten einem ungewissen Schicksal überantworten, führt dich das zu **Abschnitt 131**

Abschnitt 110

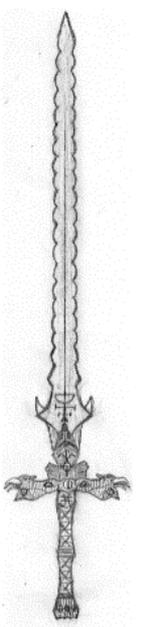
Nach wenigen Schritten hast du die Rüstung erreicht. Sie sieht tatsächlich schon recht alt aus. Nichts desto trotz scheinen noch sämtliche Einzelteile vorhanden zu sein. Du gehst in die Knie und hebst einen Panzerhandschuh vom Boden auf. Dieser wiegt sicherlich an die zwei Stein. Wie viel muss dann erst die komplette Rüstung auf die Waage bringen? Falls du über die Sonderfertigkeit **Rüstungsgewöhnung 2** verfügen solltest, im Talent **Grobschmied** die Spezialisierung **Plättner** besitzt oder aber das Talent **Grobschmied** auf einem Wert von mindestens **+10** beherrscht, erfährst du im **Abschnitt 180** weiteres, aus deinem vielfältigen Fundus über die große Welt der Rüstungen. Andernfalls darfst du immerhin eine **Probe +4** auf dein Talent **Sinnschärfe** würfeln. Gelungen, dann ab zu **Abschnitt 222** Misslungen, zurück zu **Abschnitt 58**

Abschnitt 111

>> Halt, ich hab hier was gefunden <<, verkündest du laut. Nachdem die anderen sich dir zugewendet haben und du zu Boden gewiesen hast, springt Alriko federnd aus dem Sattel und geht neben Helme in die Knie. Als er nach dem Ring greifen will, zerfällt die Hand augenblicklich zu Staub. Eine winzige Windböe weht diesen hinfort. Der Ring hingegen landet derweil nahezu lautlos in feinkörnigem Sand und beginnt sogleich darin zu versinken. Nicht einmal eine Sekunde später kündigt nichts mehr von dessen Existenz. Doch da schnell flink Alrikos Rechte hervor und greift scheinbar blindlings in den Sand. Bei diesem Manöver verschwindet sein Arm bis zum Ellenbogen im toten Humus. Gespannt starren alle auf die Stelle, an der langsam seine zur Faust geschlossene Hand den Boden verlässt. Während der Arm ans Tageslicht zurückkehrt, rieselt feiner puderförmiger Sand, von Unterarm und Hand sowie zwischen seinen geschlossenen Fingergliedern hindurch. Als er kurze Zeit darauf seine Hand öffnet, findet sich dort lediglich ein Häufchen feinkörniger Sand. Erst eine weitere Windböe straft den ersten Eindruck lügen. Denn überraschenderweise ist im sich stetig verkleinernden Sandhäufchen plötzlich ein mattes Schimmern zu sehen. Nachdem dem der letzte Sandkorn vom Winde verweht ist, ruht auf der Handfläche tatsächlich der Ring. Während sich Alriko wieder erhebt und die Rechte abermals zur Faust schließt, zwinkert er dir triumphierend zu. Anschließend hält er das Kleinod mit Daumen und Zeigefinger vor sich und mustert es abschätzend. >>Scheint echt zu sein <<, verkündet er ruhig und reicht ihn daraufhin an Ansgard weiter. Auch dieser unterzieht das Schmuckstück einer kurzen Prüfung. Daraufhin nickt er nur stumm. Während er den Ring in einem kleinen Lederbeutelchen am Gürtel verstaut, nuschelt er leise: >>Auch sie waren hier. << Laut und deutlich fügt er hinzu: >> Zurück in den Sattel. Wir müssen weiter. << Nachdem wieder alle fest im Sattel sitzen, setzt ihr euren Weg fort. Weiter bei **Abschnitt 164**

Abschnitt 112

Zunächst weichst du ein paar Schritte zurück, um anschließend an der rechten Turmwand entlang, mit großen Schritten den Weg zur Treppe zu überbrücken. Auf deinem Weg dorthin wirst du noch dreimal von jeweils einem Tentakel attackiert. Diesen





(Verfasser: Ralf Staats)



Angriffen kannst du jedoch mit einer gehörigen Portion Glück entgehen. Mit einem letzten großen Sprung überquerst du eine umgestürzte Ritterrüstung und erreichst daraufhin den Treppenabsatz. Weiter bei **Abschnitt 109**

Abschnitt 113

Mit deinem Messer hebelst du den Deckel an und stellst ihn anschließend auf den Boden gegen die Wand ab. Das war ja einfach. Ein Blick in das offene Fassrund offenbart dir nichts als gährende Schwärze. Bei den Lichtverhältnissen natürlich auch nicht anders zu erwarten. Kurzum streckst du deine rechte in das Fass und tastest dich vorsichtig an der Innenwand hinab. Fast am Boden angelangt treffen eine Fingerkuppen auf etwas Kaltes. Leises Rasseln erklingt. Du tastest weiter und spürst jetzt deutlich die metallende Kühle von eisernem Kettengeflecht zwischen deinen Fingern. Du greifst danach und hebst deinen Fund empor. Im diffusen Licht glänzt das Metall silbern auf. Schnell erkennst du, dass es sich um eine Kettenweste handelt. Anscheinend sehr gut erhalten. Um dies zu überprüfen bewegst du dich zurück zur Turmmitte. Im flackernden Licht offenbart sich dir, dass du wahrlich einen kleinen Schatz in Händen hältst. Die filigranen Ketten sind rostfrei und absolut unbeschädigt. Vielleicht stammt das gute Stück ja sogar aus der Hand eines Meisterschmieds? Womöglich auch aus der Hand eines Zwergen? Schnell lässt du die Rüstung in deinem Rucksack verschwinden. Sonst fordert möglicherweise noch Amboss den Schatz für sich ein. Anschließend geht es weiter im **Abschnitt 58**. Falls deine *Körperkraft* und deine *Konstitution* zusammen nicht den Wert von 25 überschreiten, oder du über den Vorteil *Glück* verfügst, oder aber du im Laufe des Abenteuers das Stichwort *Phex* notieren durftest, passt dir die Weste sogar. Dann hat die Kettenweste zwei Sternchen. Andernfalls nur ein Sternchen. Der Zonenrüstungsschutz beträgt an Brust, Rücken und Bauch jeweils vier Punkte.

Abschnitt 114

Dein Blick trifft den von Ansgard. Dir kommt es so vor, als würde er dich unsicher mustern. Doch schon einen Augenblick später trifft dich sein Blick wie gewohnt hart und von oben herab. >>Hey, steht da nicht einfach nur so rum und haltet Maulaffen feil. Entweder ihr kümmert euch um Garret oder ihr geht und unterstützt Alriko und Amboss. << Ja jetzt bist du dir sicher. Er ist wieder ganz der Alte. Wofür willst du dich nun entscheiden?

Willst du deinen Gefährten zu Hilfe eilen, die inzwischen im Turmesinnern verschwunden sind. **Abschnitt 103**

Oder möchtest du stattdessen lieber nach Garret sehen. Weiter zum **Abschnitt 94**

Möglichweise möchtest du aber auch Ansgard attackieren. Weiter bei **Abschnitt 83**

Es ist auch immer noch nicht zu spät zum Fortlaufen. In diesem Fall ab zu **Abschnitt 122**

Abschnitt 115

Plötzlich wird dir gewahr, dass sich etwas in der Hand des weiblichen Wesens befindet. Du blickst genauer hin und entdeckst einen bauchigen Gegenstand, welchen sie da mit ihren haarigen Fingern fest umschlossen hält. Nur mit überraschend viel Kraftaufwand gelingt es dir schließlich, ein kleines ledernes Fläschchen aus ihrer Klaue zu befreien. Nachdem du den Korken entfernt hast und mit deiner Nase am Gefäß schnupperst, steigt dir der starke Geruch von Kräutern in die Nase. Wenn du das Fläschchen austrinken willst, dann gehe zu **Abschnitt 200**. Du kannst es dir aber auch einstecken um den Trank zu einem späteren Zeitpunkt zu kosten.

(In diesem Fall notiere dir bitte den **Abschnitt 200**. Achte bei der Anwendung darauf, dass es sich um einen sinnvollen Zeitpunkt handelt, also zum Beispiel nicht während eines Kampfes und notiere dir vorher die Nummer des Abschnittes von dem aus du gekommen bist.)

Nachdem du jetzt sämtliche Leichname durchwühlt hast, wendest du dich um und gehst zu deinen Gefährten zurück.

Weiter bei **Abschnitt 54**

Abschnitt 116

Fest umschließt du den Griff deiner Waffe und erreichst schließlich mit wenigen kurzen Schritten die modrige Wurzelknolle. Spontan wird dir wieder der namenlose Gestank gewahr, welcher hier besonders stark in den Nasenflügeln brennt und dir die Tränen in die Augen treibt. Durch den wahrlich ungewöhnlichen Gegner, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Für den Kampf gegen die Wurzel der Pflanze ist dein *Angriffswert* um **6 Punkte** verbessert, dein *Parade-Wert* hingegen um **6 Punkte** erschwert. Parierst du mit einem Schild, dann ist deine *Schildparade* lediglich um **3 Punkte** erschwert. Nach einem gelungenen *Parademanöver* ist außerdem noch eine *Fingerfertigkeit* ± 4 nötig, um die Waffe nicht zu verlieren. Bei einer Zweihandwaffe reicht eine einfache *Fingerfertigkeit* und bei einer *Schildparade* ist die Probe sogar um **4 Punkte** erleichtert. Willst du den wuchtigen Schlägen der Pflanze hingegen durch *Ausweichen* entgehen, dann ist dieses Manöver an dieser Stelle um **2 Punkte** erschwert. Das gilt natürlich auch, wenn du nach einer gelungenen *Parade* Waffe oder Schild verloren hast und dadurch nur noch ausweichen kannst. Nach einem gelungenen *Ausweichmanöver* entgehst du zwar sämtlichen gelungenen *Attacken* der Pflanze, musst dafür allerdings auf deine nächste *Aktion* verzichten. Das bedeutet, dass die Pflanze abermals angreifen darf. Es steht dir bei Waffenverlust natürlich frei, eine evtl. Zweit- oder Drittwaffe aus dem Gürtel zu ziehen. Falls du allerdings nicht über die *Sonderfertigkeit Schnellziehen* verfügst, darf dich die Pflanze ein weiteres Mal attackieren, wobei dir nur das *Manöver Ausweichen* gestattet ist. Der Kampf beginnt auf der Distanzklasse *Stange*. Die Pflanze hat außerdem die Initiative und greift dich zu Beginn des Kampfes sogar zweimal hintereinander an.

Werte der Pflanze:

AT: 7 (3At/KR) PA: 0 TP: 2W (*bei Glückstreffer, also einer gewürfelten 1, zusätzlicher Schaden 1W+3 TP durch Dornen*)
DK: H/N/S RS: 8 (gegen geweihte Waffen RS: 3) LE: 100
(*Regeneration 2W6LP/KR*) MR: 30 (*Immunität Magie*)

Gelingt es dir dich **10 KR** gegen diesen übermächtigen Feind zu behaupten, dann weiter zu **Abschnitt 101**

Unterliegst du stattdessen in diesem harten und unfairen Gefecht, dann ab zu **Abschnitt 130**

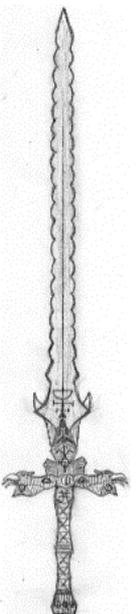
Möchtest du vor Ablauf der Frist die Beine in die Hand nehmen und flüchten, so lies bitte weiter bei **Abschnitt 131**

Abschnitt 117

Sekunden vergehen, als Garret unerwartet seine Position verlässt und die Tür öffnet. Doch sie geht nicht vollkommen auf. Etwas scheint sie zu blockieren. Du siehst ein Bein hinter der Tür hervor lugen. Und Blut. Garret huscht durch den schmalen Spalt hinaus ins Freie. >>Die Luft ist rein <<, raunt dir Garret zu. >>Ist nur der Alte gewesen. << **Abschnitt 145**

Abschnitt 118

Ihr seit schon wieder seit geraumer Zeit unterwegs, als der Wald nahezu Übergangslos lichter wird. Und nicht nur das. Nach wenigen Minuten seht ihr nur noch vereinzelt Bäume hier und dort aus dem kahlen, sandigen, sowie vereinzelt steinigem Boden empor ragen. Und diese Bäume sehen nicht so aus, wie die zuvor im Wald. Noch niemals hast du solche Bäume erblickt.





Die Äste der „Bäume“ wachsen bizarr, verwinkelt und verdreht durcheinander – und das nicht einmal gen Himmel. Die Rinde ist knorrig und trocken und das obwohl es tagelang geregnet hat. Vereinzelt hat sich auf der Rinde ein teils weißes und teils rötliches Pilzgeflecht niedergelassen. Am aller Merkwürdigsten erscheint dir jedoch, dass nicht ein einziges einzelnes Blatt auszumachen ist. An keinem der Unbäume. Ja, Unbäume erscheint dir als das rechte Wort dafür. Ebenso verhält es sich mit dem dornigen Gebüsch am Boden. Nirgends ist ein Blattkleid zu sehen. Und das im Hochsommer! Du fühlst dich unwohl, warst du zunächst doch fasziniert und interessiert, so empfindest du jetzt nur noch Trauer und Abscheu. Daher wendest du deinen Blick ab, von den dich gleichsam ekelnden als auch betrübenden Bildern in unmittelbarer Nähe und blickst stattdessen auf und in die Ferne. Dort erschließt sich dir ein riesiges Gebirgsmassiv. Seit Praioslieb hast du es nicht mehr erblicken können. Anscheinend ist das euer Ziel, liegt es doch unausweichlich auf eurem Weg.



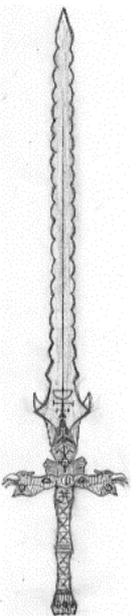
Wie gewaltig, geht es dir durch den Kopf. Hoch, einer unüberwindbaren Mauer gleich, türmen sich die riesigen Gesteinsmassen vor euch auf. Obwohl es tagelang geregnet hat, hinter einem grauen Wolkenschleier deinen Blicken verborgen – so hoch reichen einzelne Kuppen und Spitzen in den Himmel hinauf. Einfach gigantisch. >>Da staunst du nicht schlecht, Menschenkind <<, vernimmst du hinter dir Amboss knarrende Stimme. >>Vor dir erblickst du lediglich einen geringen Teil des Reiches meines Vetters Omgodosch Sohn des Cornbolosch. Vor vielen Zwergen Generationen, die Menschenvölker waren noch nicht in diesen Teil Aventuriens vorgedrungen, wurde hier eine Armee von Drachen bezwungen. Mehrköpfige Ungeheuer mit Klauen, so rasiermesserscharf wie ein zwergisches Axtblatt, und mehreren dolchartigen spitzen Zahnreihen. Geschützt sind diese Geschöpfe durch ein nahezu undurchdringliches Schuppenkleid aus giftgrünen und feuerroten Panzerplatten. Ihr feuriger Atem vermag ganze Landstriche zu verzehren. Wie es meinem Volke einst gelang diese übermächtigen Gegner zu bezwingen? Nun, jedenfalls nicht so, wie du es sicherlich aus einer Vielzahl alberner Geschichten kennst. In der Hauptrolle ein glänzender Recke auf hoch erhobenem Ross mit Lanze, Schwert und Schild. Alles Ammenmärchen sag ich dir, wenngleich es wohl den Einen oder Anderen tapferen Angroscho gegeben hat ... aber ich schweife ab. Das sind lediglich Geschichten, die über den Kampf gegen ein einzelnes Unwesen berichten. Nein, auf diese Weise war dieser Armee von Drachen nicht beizukommen. Dazu war weit mehr von Nöten, als ein starker Arm. Ein scharfer Verstand und mechanisches Geschick zum Beispiel, so wie es uns Angroschos von Vater Angrosch von jeher in die Wiege gelegt worden ist. Mittels riesiger Speerschleudern wurde ein Geschuppter nach dem anderen getroffen und so zu Boden befördert. Und dort wurden sie von meinen Brüdern und Schwestern mit Armbrüsten, Speißen und Äxten bearbeitet. Das waren noch Zeiten! Schon wenn ich daran denke, juckt mich sogleich der Bart. Wie dem auch sei ... die toten Leiber der Geschuppten lagen hier noch Jahrhundertlang herum und verbreiteten einen Pestgestank, der diese Lande für immer zeichnen sollte. Viele Äonen waren nötig, um ihre Kadaver zu Staub zerfallen zu lassen. Doch ihr Vermächtnis haben sie trotz dessen hinterlassen. Denn seitdem ist dieser Landstrich trocken und kahl. Nichts wächst hier mehr. Weder Baum, noch Strauch und nicht einmal ein winziger Halm. Und daher blieben auch die

Tiere diesem Landstrich fern. Und die hier an Bäume erinnernden Gebilde, sind die letzten Überbleibsel der Schlacht und somit die stummen Zeugen meiner Erzählung – handelt es sich dabei doch um die noch immer verrotteten Zähne und geborstenen Gebeine des besiegten Drachengezüchts. << Gerade hat der Zwerg seinen Satz beendet, da erklingt Garrets melodische Stimme. >>Beinah hättet ihr mich überzeugt, Werter Herr Amboss. Doch mit dem letzten Satz habt ihr euch eindeutig zu weit vorgewagt. Stellen doch die Gebilde um uns herum tatsächlich echte Bäume dar. Wenn auch ziemlich seltsame. Dieses lässt nun auch an eurer restlichen Geschichte erhebliche Zweifel aufkommen. Und sagt mir bitte woher bei den Zwölfen kennt ein Zwerg den Ausdruck rasiermesserscharf? Ich bezweifle doch sehr, dass ihr jemals in eurem Leben eine Rasur ... <<

Du folgst dem Gespräch deiner Begleiter nur noch mit halbem Ohr und konzentrierst dich stattdessen wieder mehr auf deine Umgebung. Und tatsächlich stellst du fest, dass weder ein Tier mehr zu sehen, noch eines zu hören ist. Auch in der letzten Stunde vermeinst du keines erblickt zu haben. Und alles um euch herum ist still. Es kommt dir fast so vor, als wenn alle natürlichen Geräusche verschwunden sind - ausgenommen den euren versteht sich. Zusammen mit dem visuellen Eindruck erscheint dir das Land, welches ihr gerade durchquert, wie tot. Keine Flora und Fauna mehr, soweit das Auge reicht. Die Tiere sind fort, die Pflanzen verkümmert. Kurz alles ist abgestorben. Es wirkt fast so, als wenn Erdmutter Sumu diesen Landstrich verlassen hat. >>Sie waren hier <<, vernimmst du düster Ansgards Stimme vor dir. >>Ab jetzt reiten wir wieder zu zweit nebeneinander. Amboss zu mir nach vorn. Alriko nach hinten. Die übrigen zwei in die Mitte und die Packpferde dahinter. Achtet auf eure Flanken. << Nachdem ihr die befohlene Formation eingenommen habt, setzt sich eure Kolonne abermals in Bewegung. Weiter bei *Abschnitt 124*

Abschnitt 119

Nur mit Mühe kannst du den eintretenden Brechreiz überwinden. Von oben dringt die Stimme von Amboss an dein Ohr. Als du daraufhin den Kopf in den Nacken legst, vermeinst du hoch über dir, durch das schlängelnde Gewirr der Pflanzenarme hindurch, die Gestalt des Angroscho zu erblicken. Des Weiteren sticht dir unvermittelt eine dickliche, honigförmige Masse ins Auge, die sich eben in diesem Moment über den Rand der durchbrochenen Decke nach unten bewegt. Langsam aber stetig nähert sich dir das zähflüssige Zeug. Es erinnert dich dabei unvermittelt an den Speichelfluss, wie man ihn von alten Leuten her kennt. Gerade noch rechtzeitig machst du einen Schritt, so dass ein Klecks Schleim wenige Finger von dir entfernt auf den Boden tropft und eben genau an dieser Stelle in Windes eile ein Loch in die grauen Steinkacheln ätzt. Doch damit nicht genug. Wie von dämonischem Eigenleben erfüllt, breitet sich das niederhöllische Zeug weiter aus. Sofort weichst du noch einen weiteren Schritt zurück. Was ist das nur für ein abartiges Ding?! Ein Dämon? Wie gebannt starrst du das schreckliche Ungetüm an. Die trockene Pflanzenhülle spannt sich wie menschliche Haut um den unheiligen Leib. Der gesamte Körper ist mit fetten schwarzen Warzen übersät. Vereinzelt dazwischen erblickst du eitrige Geschwüre, aus denen zähflüssiges gelbliches Sekret austritt. Deutlich vermeinst du zu erkennen, wie dicke Adern, lebendigen Schlangen gleich, unter der lederartigen Haut pulsieren. Unvermittelt entdeckst du Alriko, sowie eine weitere Gestalt in einem rotgoldenen Gewand. Beide waren zuvor von der mächtigen schwarzbraunen Wurzel verdeckt, die doch tatsächlich den gepflasterten Steinboden durchbrochen hat. Gerade willst du ihn auf dich aufmerksam machen und ihm entgegen gehen, als sich plötzlich ein dicker tentakelförmiger Pflanzenarm auf dich zu bewegt. Zur Abwehr reißt du die Waffe hoch, welche jedoch nach geglückter Parade deine Hand verlässt und rechts von dir auf den grauen Kacheln landet. Mit einem gewagten Hechtsprung, über ein weiteres Tentakel hinweg, erreichst du deine Waffe. Intuitiv bemerkst du, wie sich dir ein weiteres Tentakel langsam von hinten nähern will. Doch als hätte es deine Gedanken gelesen, schießt dieses nun ebenfalls schnell auf dich zu. Und auch wenn du wieder im Besitz deiner





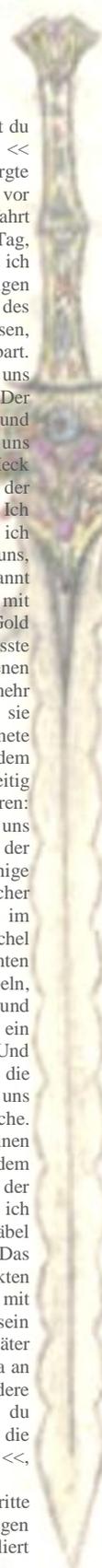
Waffe bist, so hast du doch nicht die Zeit für eine weitere Parade. Deine einzige Möglichkeit dem Angriff noch heil zu entgehen ist es, sich darunter hinweg zu ducken. Mach bitte eine Probe auf deinen Ausweichen-Wert.

Gelungen, dann schnell weiter zu **Abschnitt 121**
Leider misslungen, dann ab zu **Abschnitt 100**

Abschnitt 120

>>Kann ich dir vielleicht irgendwie behilflich sein <<, stellst du dich fragend neben ihn. >>Das wäre wirklich nett von dir. << Daraufhin machst du dich darum Garrets noch nicht versorgte Wunden zu behandeln. Unterdessen erzählt er dir, wie er vor sieben Götterläufen Alriko in Almada bei einer Flussschiffsfahrt zum ersten Mal begegnete ... >>An diesem denkwürdigen Tag, der kalte Wintermond Firun war gerade angebrochen, befand ich mich auf der Wellenbrecher - einer kleinen einmastigen Handelsbotte, welche den Yaquir flussabwärts in Richtung des Lieblichen Feldes befuhr. Ich sowie zehn weitere Matrosen, segelten unter dem Kommando von Kapitän Larsson Graubart. An jenem schicksalsbehafteten Tag, eisiger Wind peitschte uns um die Ohren, sollte ich Alriko das erste Mal begegnen. Der Himmel war von dicken grauen Wolken verhangen und zeitweilig rieselten sanft ein paar weiße Flocken auf uns hernieder. Gerade war ich dabei mir im windgeschützten Heck einen wärmenden Schluck Schnaps zu gönnen, als vom Bug der gefürchtete Ruf erschallte: Flusspiraten! An die Waffen! Ich sprang sogleich auf und blickte mich aufgeregt um. Was ich dann sah, verschlug mir förmlich die Sprache. Direkt vor uns, beiderseits des Yaquir, näherte sich jeweils ein Floß - bemannt mit dem schrecklichsten Abschaum Almadas. Teils mit gezückten Waffen standen sie dort, die Gier nach Blut und Gold stand ihnen förmlich, wie ins Gesicht geschrieben. Ich wusste sofort, diese Brut des Namenlosen würde keine Gefangenen machen. Ja, genau so hatte es sich zugetragen, vor nunmehr sieben Götterläufen. Mit Erleichterung stellte ich fest, dass sie sich nur sehr langsam der Flussmitte annäherten. Ich rechnete mir aus, dass wir sie längst passiert haben würden. Denn bei dem Tempo könnten sie die Wellenbrecher unmöglich rechtzeitig abfangen. Doch ein erneuter Ruf belehrte mich eines besseren: Seil Schiff voraus! Ich lief sofort zum Bug. Tatsächlich. Vor uns befand sich ein gespanntes Tau, nur knapp über der Wasseroberfläche. Als wir es gezwungenermaßen wenige Augenblicke später erreichten, drehte sich die Wellenbrecher quer zur Stromrichtung des Gewässers und blieb so hilflos im Tau hängen. Sofort kappen, schrie der Kapitän. Sein Speichel verteilte sich dabei annähernd gleichmäßig auf dem gesamten Vorderdeck. Doch so sehr wir auch auf das Tau mit Säbeln, Äxten und Dolchen eindringen, die Piraten kamen näher und immer näher. Da sendete ich in meiner Verzweiflung ein Stoßgebet zu den Zwölfen, auf das sie uns erretten mögen. Und wie durch ein Wunder gab das Seit plötzlich nach, und die Wellenbrecher nahm wieder Fahrt auf. Die Piraten hatten uns fast erreicht, umso dämlicher schauten sie nun aus der Wäsche. Wir freuten uns wie ein Elf über einen Tanntapfen, riefen ihnen alberne Späße zu, bedenkt man nur, wie knapp wir soeben dem Tode entgangen waren. Seht doch! Dort drüben, rief einer der Männer. Ich folgte den Blicken der anderen und dann sah ich ihn. Alriko, auf seinem weißen Schimmel mit gezücktem Säbel in der Rechten. Ihm verdankten wir unser aller Leben. Das brachte auch der Kapitän bedeutungsvoll hervor. Wir winkten ihm freudig zu und er erwiderte unsere Grüße, indem er sich mit weit ausholender Geste verneigte. Anschließend wendete er sein Pferd und verschwand zwischen den Bäumen. Erst viel später bin ich ihm dann noch ein weiteres Mal begegnet und von da an mit ihm durch die Lande gezogen. Doch das ... ist eine andere Geschichte. << Passend zum Ende der Geschichte, hast du sämtliche Schnittwunden versorgt. Er reicht dir anschließend die Hand und du ergreifst diese. >> Vielen Dank für deine Hilfe <<, bedankt er sich höflich bei dir.

Als du dich umblickst siehst du wie Amboss wenige Schritte neben euch am Boden sitzt und ebenfalls gerade seine wenigen Wunden behandelt hat. Ansgard sitzt ihm gegenüber und poliert sein Schwert. Was möchtest du jetzt tun?



Steht dir nun vielleicht der Sinn danach, dem phexgefälligen Treiben nachzugehen und die erschlagenen Feinde nach Münzen, Schmuck und ähnlichen Gegenständen von Wert zu durchsuchen? In diesem Fall geht es weiter bei **Abschnitt 76**
Oder möchtest du dich lieber ausruhen und dich neben einen Baum auf den Boden setzen? Dann weiter zu **Abschnitt 49**

Abschnitt 121

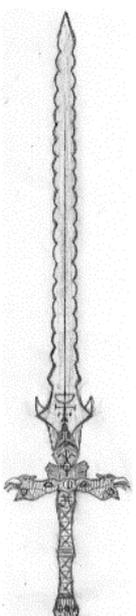
Mit der Geschmeidigkeit einer Katze verlagerst du deinen Schwerpunkt. Dabei machst du einen kleinen Sprung und winkelst noch im Flug die Beine an, so dass du mit der linken Körperhälfte voran zu Boden gehst. Koordiniert fängst du den Fall mit Hand und Unterarm ab und neigst zur gleichen Zeit den Kopf nach links. Ein kalter Luftzug streift deine Wange, als das Tentakel um Haaresbreite die Luft über deinem Haupte zerteilt. Gerade hast du dich wieder erhoben, da nähert sich dir von rechts auch schon der nächste Arm. Im letzten Moment biegest du deinen Oberkörper nach hinten, so dass die Attacke ins Leere geht. Einen Wimperschlag später stehst du wieder lotrecht und entgehst so nur knapp einem weiteren mit Dornen übersäten Pflanzenarm, welcher hinter dir dumpf auf den Boden aufschlägt. Du wirbelst sogleich herum, doch das Tentakel hat bereits wieder deine Distanzklasse verlassen. Der Kampf gegen die vielen Arme der Pflanze erscheint hoffnungslos ...
Weiter bei **Abschnitt 96**

Abschnitt 122

Du wendest dich um und läufst. Ob von Panik ergriffen oder aus kühler Überlegenheit. Scheiß egal. Du rennst. Du spürst, wie dir eine bis dato unbekannte Eiseskälte den Nacken empor kriecht. Irgendetwas greift nach dir. Etwas Böses. Etwas Unausprechliches. Eine unsichtbare Macht scheint ihre Klaue nach dir auszustrecken ... du rennst ... und rennst ... immer weiter ... immer schneller ... ohne dich umzusehen ... Dein Blick ist starr in die Ferne gerichtet, und so achtest du auch nicht wohin du trittst. Oftmals gerätst du ins Stolpern. Nicht selten stürzt du gar. Doch das hält dich alles nicht davon ab, dich weiter von diesem Ort deiner Alpträume zu entfernen. Dein ganzer Verstand wird nur von einem einzigen Gedanken beherrscht, dem Instinkt den Menschen mit Tieren gemein haben - Flucht. Du läufst als wären sämtliche Dämonen der Niederhöllen hinter dir her. Und wer weiß, vielleicht sind sie es ja sogar. Unvermittelt wird dir gewahr, dass die unnatürliche Kälte langsam von deinem Körper abfällt. Das Böse scheint sich langsam zu entfernen. Nein ... du hast dich entfernt. Das Böse ist immer noch da. Hinter dir. Aber du hast es abgehängt. Spätestens jetzt bist du dir sicher, die richtige Entscheidung getroffen zu haben. Und trotzdem läufst du weiter. Solange, bis du schließlich kraftlos zusammen brichst. **Abschnitt 89**

Abschnitt 123

Wieder schaust du auf zum Turm. Unvermittelt überkommt dich ein un gutes Gefühl. Jedoch anders als das, welches du seit Verlassen des Waldes verspürt hast. In dir keimt Angst auf. Die Angst davor, sich dem finstere Riesen vor euch weiter zu nähern. Vielleicht solltet ihr euch besser einen anderen Weg suchen, kommt es dir in den Sinn. Ihr könntet ja den Hügel weiträumig umrunden. Oder besser noch, ihr reitet wieder den Weg zurück den ihr gekommen seid. Entschlossen ziehst du die Zügel an. Ein überraschtes Wiehern ist Helmes Reaktion, waren die Zügel doch zuvor stundenlang gelockert. Nichts desto trotz hält der Wallach abrupt an. Auch Amboss und Alriko stoppen unvermittelt ihre Reittiere. Ob auch sie die böse Kraft des Turmes verspürt haben? Helme wendet abrupt den Kopf nach rechts und so bemerkst du auch die merklich geweitete Pupille des dich anstarrenden Auges. Deutlich vermeinst du darin Furcht zu entdecken. Neben dir beginnt Garrets Pferd unruhig hin und her zu tänzeln. Scheinbar werden die Tiere jetzt von der gleichen Unruhe befallen wie ihre Reiter. Oder haben sie diese schon längst vor euch verspürt? Es wird merklich kälter. Deine Nackenhaare richten sich auf und an deinem gesamten Körper bildet sich eine Gänsepelle. Vor deinen Augen erscheinen plötzlich rote und purpurne Lichter. Wundervoll anzuschauen. Fast so wie Glühwürmchen beginnen diese nun auf und ab, hin





und her, zu tänzeln - dabei den gleichmäßigen Rhythmus einer unbekannt Melodie folgend, welche niemand außer ihnen weder begreifen noch verstehen kann. Doch auf einmal wandelt sich ihr betörender Tanz zu visuell gewordener Disharmonie. Unvermittelt erinnerst du dich an jede Situation, in der du jemals Furcht verspürtest. Jeder noch so kleine Anflug von Angst ist auf einmal da und bündelt sich zu einer grausigen, alles verschlingenden Alpgestalt. Fast greifbar nah kristallisiert sich vor dir allmählich ein Gesicht ... NEIN! ... eine von Maden zerfressene, grauenvoll verunstaltete Dämonenfratze ... ausgebrochen aus den finstersten Kerkern der Niederhöhlen ... ein namenloses Unwesen, mit blutenden schwarzen Pupillen und unzähligen scharfen Zähnen ... dreizehn gewundene Hörner verunzieren das Haupt ... und dennoch ist eine gewisse Ähnlichkeit mit deiner geliebten Großmutter nicht von der Hand zu weisen. Angewidert wendest du den Blick ab. Doch die Alpgestalt folgt dir. Du kneifst die Augen zu. Doch das namenlose Bildnis verschwindet nicht aus deinem Geist. So wie deinem eigenen Schatten gleich, weicht es nicht von deiner Seite. Niemals! Vor nichts hattest du jemals mehr Angst, als vor dem großen unbekannt Bösen. Dein Blut scheint dir in den Adern zu gefrieren, dein Herzschlag auszusetzen. Es ist da ... hier bei dir ... ganz nah ... die Inkarnation des Bösen! Du verspürst einen eisigen Hauch auf deiner feuchtnassen Haut und bist dir sicher, dass eine namenlose Macht ihre Klauen nach dir ausstreckt ...

Mach bitte sofort eine *Mut-Probe*, die insgesamt um die Hälfte deines *Aberglauben-Wertes* und außerdem um die Hälfte der Punkte all deiner *Ängste* erschwert ist. Falls du im vorherigen Verlauf des Abenteuers jedoch das Stichwort *Kor* notiert hast, ist die *Probe* um *fünf Punkte* erleichtert. Die *Probe* darf an dieser Stelle ausnahmsweise bei misslingen einmal wiederholt werden. Gelungen, dann notiere dir die übrigbehaltenen Punkte aus der *Mut-Probe* und lies anschließend weiter im *Abschnitt 73* Zweimal gepatzt, dann ab zu *Abschnitt 106*

Abschnitt 124

Eine gute Stunde reitet ihr still schweigend nebeneinander her. Leichter Wind kommt auf. Noch immer ist die Praiosscheibe hinter einer dichten Wolkenwand verborgen. Vielleicht, so kommt dir in den Sinn, scheint in diesen Landen aber auch niemals die Sonne. Der Verband an deinem Bein plagt dich bereits seit eurem Aufbruch. Immer wieder beugst du dich hinab, um dich an eben jener Stelle zu kratzen. Mehr als einmal hast du dir daher schon einen spöttischen Kommentar von Garret anhören müssen. Als du gerade zum unzähligsten Male "deinem Lieblingsfloh eine Streicheleinheit gönnst", bemerkst du neben dir am Boden eine dürre bleiche Hand. Diese ragt senkrecht mit langen steifen Fingern aus dem Boden hervor. An einem der Finger erblickst du einen großen goldenen Ring, auf dem in dunklem rot das Greifenwappen prangt.

Möchtest du ihn klammheimlich in deine Tasche wandern lassen? *Abschnitt 192*

Willst du die Gruppe darauf aufmerksam machen? Dann weiter bei *Abschnitt 111*

Oder willst du stattdessen einfach weiter reiten. Wahrscheinlich haben die anderen es ebenfalls gesehen und es ist daher wohl nicht weiter von Belang. In diesem Fall weiter zu *Abschnitt 164*

Abschnitt 125

Nachdem du alle fünf Fässer nacheinander abgehört hast, bist du dir sicher, dass das Fass Nummer Vier nicht vollkommen leer sein kann. Außerdem meinst du etwas in Fass Nummer Zwei gehört zu haben. Nur was? Das herauszufinden wäre vielleicht ein weiteres kleines Abenteuer im Abenteuer. Wie auch immer ... auf jeden Fall erscheint es dir nicht verkehrt in eben diese Fässer einen Blick zu werfen. Besonders dann, wenn dein Charakter über einen der Nachteile *Goldgier* oder *Neugier* verfügt.

Möchtest du also das Fass Zwei öffnen? *Abschnitt 105*

Oder vermutest du eher in Fass Nummer Vier einen kleinen Schatz? In diesem Fall geht's weiter im *Abschnitt 113*

Vermaledeites Fass! Die Zeit kann ich anderweitig mit Sicherheit besser totschiessen, denkst du dir und gehst zurück zum Abschnitt 58

Abschnitt 126

Wichtig wirst du am Kopf getroffen (2W TP) und zu Boden gerissen. Auf dem Rücken liegend siehst du helle Lichter in allen Farben Tsas munter vor deinen Augen tanzen. Herrlich, atemraubend, einfach wundervoll mit anzusehen. Du spürst nichts mehr. Weder deine schmerzenden Wunden, noch das Brennen in deiner trockenen Kehle. Und alles um dich herum ist still, der Kampflärm ist in unendliche Ferne gerückt. Und ebenso verschwunden wie die Geräusche, ist der Pestgestank. All deine Sinne sind einzig und allein auf die herrliche Pracht der Lichter fokussiert. Und auf deine Gedanken. Denn diese rasen einem Orkan gleich durch deinen Kopf und bringen dabei einerseits dir längst vergessene Ereignisse, als auch nur unvollständige Erinnerungsfetzen hervor. So scheinst du doch in den wenigen Augenblicken deiner Benommenheit dein gesamtes Leben ein zweites Mal zu durchleben. Nach und nach verschwinden die Lichter und werden durch schwarze Flecken abgelöst. Solange, bis dich nur noch tiefste Dunkelheit umfängt ... Sollte dir dieser Schlag den Rest gegeben haben und deine LE unter die derische Grenze von 1 LP befördern, dann ließ bitte den *Abschnitt 130* Ansonsten geht's weiter bei *Abschnitt 83*

Abschnitt 127

Tatsächlich wirst du fündig. Doch nicht wie erwartet auf der Tischplatte, sondern an dem einen Tischbein. Dort entdeckst du ein kleines fein ziseliertes Wappen mit einem Bären drauf. Als du mit dem Daumen darüber fährst, um die Staub- und Schmutzablagerungen zu entfernen, gibt das Wappen überraschend nach. Ein Mechanismus? Du drückst noch einmal mit dem Daumen auf die Signatur. Und wie erhofft gibt es nach. Im Tischbein ertönt ein leises Klicken und eine kleine Geheimtür schwingt zur Seite. Gespannt wie ein Flitzbogen blickst du in das kleine Fach. Da rinnen befindet sich zum Einen ein kleines kupfernes Fläschchen und des Weiteren ein lederner Beutel. In dem Beutel finden sich eine große Anzahl geschliffener Edelsteine. Ein wahrer Schatz. Phex sei gepriesen! Bei einem Goldschmied oder besser noch einem Juwelier könntest du dafür mit Sicherheit sehr viele Golddukat erhalten. Wohl weitaus mehr, als du jemals besessen hast. Auf die eine Seite des Fläschchens ist ein Storch eingraviert. Das Zeichen der Göttin Peraine. Demnach handelt es sich dabei mit großer Wahrscheinlichkeit um einen heilkräftigen Trank. Möchtest du den Trank jetzt trinken, dann gehe zum *Abschnitt 200*. Du kannst das Fläschchen jedoch auch zu einem späteren Zeitpunkt des Abenteuers leeren.

(In diesem Fall notiere dir bitte den *Abschnitt 200*. Achte bei der Anwendung darauf, dass es sich um einen sinnvollen Zeitpunkt handelt, also zum Beispiel nicht während eines Kampfes und notiere dir vorher die Nummer des Abschnittes von dem aus du gekommen bist.) Doch zunächst weiter zu *Abschnitt 58*

Abschnitt 128

Ein riskantes Unterfangen. Aber du hast es dir ja schließlich gut überlegt ... obwohl eigentlich nicht ... wie auch immer. Du bahnst dir deinen Weg zwischen den Pflanzenarmen hindurch. Das bringt dir allerdings sogleich zwei Passierschläge ein. (Zwei mal 2W6 TP)

Sollten dir diese den Rest gegeben haben? *Abschnitt 130*

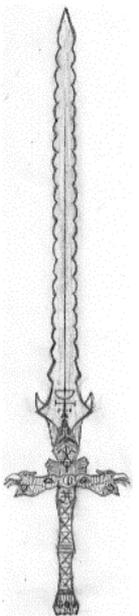
Andernfalls weiter zu *Abschnitt 137*

Abschnitt 129

Unvermittelt läuft dir ein kalter Schauer den Rücken herunter. Reflexartig ziehst du deinen Arm aus dem Fass hervor. Irgendetwas streift dabei deine Hand. Was es war? Du weist es nicht und eigentlich willst du es auch gar nicht wissen. Hurtig begibst du dich zurück zum *Abschnitt 58*

Abschnitt 130

Es ist vorbei. Du hast alles versucht. Doch es hat nicht ausgereicht. Vielleicht sollte es auch gar nicht sein. Schicksal?





Ein großes Wort. Seit Anbeginn der Zeit immer wieder viel hinein interpretiert. Vogelflug, Wolkenbilder, Runen, Sternkonstellationen, Träume, Visionen und vieles mehr. Alles nur Schabernack! Oder doch nicht? Wäre es gerade jetzt und hier an dieser Stelle wirklich so abwegig? Doch mach dir nichts vor. Was erhoffst du durch die Auflösung der Frage - Schicksal oder Zufall? - zu erreichen? Den goldenen Punier Schlangenorden? Verdammst noch mal, du bist tot! Es spielt doch keine Rolle mehr, ob du einfach nur Pech gehabt hast, weil du zur falschen Zeit am falschen Ort gewesen bist, oder ob es deine Bestimmung war, hier, und an dieser Stelle deinen letzten Lebensatem auszuhauchen. Der Fluss deiner Gedanken verebt abrupt. In der Realität wäre dafür sicherlich ein mächtiger Staudamm vonnöten gewesen. Doch für dich reicht dazu einzig und allein eine einzelne Frage, welche sich unvermittelt in den Vordergrund deines Bewusstseins drängt. - Du bist tot und trotzdem kreisen noch immer wirre Gedanken in deinem Kopf umher? - Ein winziger Funken Hoffnung entflammt eine winzige Flamme in dir. Abrupt öffnest du die Augen und der ehemals kleine Funken verwandelt sich in ein großes hell lodernes Feuer. Du lebst. Du tastest mit der Hand nach der tödlichen Verwundung. Sie ist nicht mehr da. Du blickst an dir herab. Alles ist noch ganz. Nicht der kleinste Kratzer zu finden. Die Götter seien gepriesen! Du lebst! Du blickst dich um. Du siehst deine Gefährten. Sie stehen nur wenige Schritte von dir entfernt, mit hängenden Köpfen im kleinen sichelförmigen Halbkreis. Mit den Rücken stehen sie zu dir. Daher kannst du ihre Gesichter nicht sehen. Du näherst dich ihnen. Als du sie erreicht hast, stellst du dich neben sie. Große Trauer ist ihren Gesichtern abzulesen. Sie blicken gen Boden und du folgst ihren Blicken. Dich trifft beinahe der Schlag. Das kann doch nicht wahr sein. Da liegt jemand, der genau so aussieht wie du. Nur das er im Gegensatz zu ihnen tot ist. Ein Gestaltenwandler. Deine liebe Großmutter erzählte dir einst eine Geschichte, bei der ... Moment mal. Die Verletzungen des Doppelgängers befinden sich genau an den gleichen Stellen. Und der Ursprung der großen Blutlache ist eben genau die tödliche Verletzung, welche dir kürzlich zugefügt wurde. Alles dreht sich auf einmal. Bunte Lichter tanzen vor deinen Augen. >>Was ist das nur für ein namenloser Spuk? <<, fragst du laut und deutlich in die Runde. Doch niemand reagiert. Du versuchst dich deinen Gefährten nochmals bemerkbar zu machen. Doch anscheinend sehen und hören sie dich nicht. Du willst Ansgard an der Schulter fassen und ihn schütteln, doch deine Hände gleiten einfach durch ihn hindurch. Du schreist ihn an. Doch keine Reaktion. Heftige Wut keimt in dir auf. Du schlägst und trittst wild um dich und das ganze Nacht hindurch. Deine Ausdauer scheint schier unerschöpflich. Doch egal was du auch versuchst, nichts fruchtet. Jeder Versuch der Kontaktaufnahme scheitert. Erst in den frühen Morgenstunden hältst du inne. Und auf einmal ist dir klar, dass du wohl tot sein musst. Aber irgendwie doch nicht wirklich. Scheinbar nur dein Leib. Und übrig geblieben ist lediglich dein Geist - eine ruhelose Seele. Doch warum? Warum verwehren dir die Götter einen Platz in einem ihrer Paradiese? Was hast du denn getan, dass die Götter dich dermaßen hart bestrafen? Und wieso überhaupt gerade dich? Warum hat es nicht einen deiner Gefährten getroffen? Oder warum nicht sie alle? Du willst nicht dazu verdammt sein, bis in alle Ewigkeit dieses Unleben zu führen. Und du willst erst recht kein Geist sein. Doch eigentlich bist du ja nicht einmal mehr das. In deiner augenblicklichen Gestalt ist es dir anscheinend völlig unmöglich, jemanden zu erschrecken. Und das tun doch eigentlich Geister oder etwa nicht? Du hingegen bist eine lächerliche Witzfigur, ein harmloser Kinderschreck. Am nächsten Tag musst du tatenlos mit ansehen, wie dich deine Gefährten bestatten. Nein nicht dich, lediglich deinen erschlagenen Körper. Und dann ziehen sie weiter. Du folgst ihnen, auch wenn du inzwischen deine vergeblichen Versuche, mit ihnen Kontakt aufzunehmen, aufgegeben hast. Doch du siehst eine Möglichkeit ... wenn auch erst in ferner Zukunft. Nämlich spätestens zu dem Zeitpunkt, wenn auch sie sterben. Und das müssen sie ja irgendwann einmal. Gerechtigkeit! Jawohl, du forderst Gerechtigkeit. Doch während deine Wut und dein Durst nach Rache scheinbar grenzenlos sind, stößt deine

körperlose Gestalt nach nur wenigen Meilen gegen eine unsichtbare Barriere. Du kannst nicht weiter. Du schreist. Du verwünschst und verfluchst ihre Namen. Doch sie gehen einfach weiter. Sie gehen ohne sich noch einmal umzuschauen. Sie gehen mit der Gewissheit, dass du tot bist. Und das bist du ja auch. Zumindest aus der Sicht der Lebenden. Euer gemeinsamer Weg ist an dieser Stelle zu Ende.

Abschnitt 131

Schleunigst versuchst du so viel Abstand wie möglich zu dem namenlosen Geschöpf zu bekommen. Die Angst sitzt dir buchstäblich im Nacken oder besser ausgedrückt, die Mutter aller Ängste. Immer wieder vermeinst du einen eisigen Luftzug zu spüren, so als wenn dich die Tentakel eins ums andere Mal verfehlen. Deutlich erscheinen vor dir Bilder im Kopf. Aneinander gereihte Bilder eines flüchtenden Menschen. wie die unnatürlichen Pflanzenarme rechts und links an dir vorbei peitschen. Und endlich erreichst du die Tür. Nur noch einen letzten Schritt. Dein linker Fuß stößt deinen Körper ab und mit dem rechten Bein voran fliegst du über die Türschwelle hinweg. Die Türschwelle zwischen Leben und Tod. Nein ... die Türschwelle zwischen Leben und der ewigen Verdammnis. Gerade berührt dein Fuß den morschen Bretter der Zugbrücke, als dich plötzlich etwas hart am Kopf trifft (2W-1 TP). Du strauchelst ... stürzt ... und rollst noch wenige Schritte weiter. Doch eigentlich kriegst du davon schon fast nichts mehr mit. Eine wohlige betäubende Schwärze umgibt dich. Alles ist auf einmal fort. All deine Sorgen, deine Schmerzen, deine Ängste. Sollte dieser letzte Treffer zu viel gewesen sein und deine LE unter die magische Grenze von 1 LP befördert, dann ließ bitte den **Abschnitt 130**

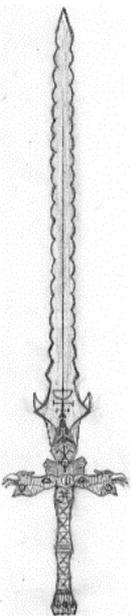
Ansonsten geht's weiter bei **Abschnitt 83**

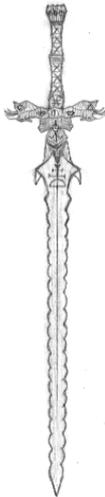
Abschnitt 132

Du wendest dich also deinem Gefährten zu und fragst freundlich: >>Kann euch irgendwie behilflich sein? << Amboss schaut zu dir auf. >>Kümmere dich gefälligst um deinen eigenen Kram. Ein Zwerg benötigt keine Hilfe. Von niemanden nicht, hörst du. Außer vielleicht von einem anderen Zwerg. << Grummelnd wendet er sich wieder seinem Bein zu. >>Ich und Hilfe ... pah ... ein schönes kühles Bier und ein schmackhaftes Essen ... das wäre doch etwas ... ich und Hilfe ... welch ein Einfaltspinsel ... <<, grummelt Amboss in seinen dichten Bart hinein. Auch gut denkst du dir. Du hattest es ja nur gut gemeint. Soll ihn doch das Wundfieber holen. Was willst du also sattessen tun? Deine Wunden hattest du ja bereits versorgt. Möchtest du dich also doch ein wenig im Turm umschauen? **Abschnitt 58** Oder möchtest du dich stattdessen hinsetzen und dich ein wenig ausruhen? In diesem Fall erhältst du bei deiner nächsten nächtlichen Regeneration 1 LP zusätzlich zurück. **Abschnitt 74**

Abschnitt 133

Ein munter dahin plätschernder Bach, schlängelt sich durch eine vertraute Auenlandschaft hindurch. Vorbei an saftig grünen Wiesen und schattenspendenden alten Bäumen. Eine Vielzahl bunter Blumen erstreckt sich gleichsam zu seiner rechten, als auch zu seiner linken Seite. Auch eine alte romantische Wassermühle liegt ebenfalls auf seinem gewählten Wege. Unermüdlich dreht sich das breite Mühlrad um seine eigene Achse - angetrieben durch den gleichmäßigen Druck des nahezu kristallklaren Wasser. Auf eben einer dieser grünen Wiesen weidet eine große Anzahl Schafe. Im Schatten einer alten Weide, die Beine lässig im kühlen Nass baumelnd, sitzt ein Knabe in einfache Kleidung gehüllt - wohl der Hütejunge der Herde. Während er mit der einen Hand das dicke Fell eines riesigen Hundes kraut, hält er in der anderen Hand einen dünnen rutenartigen Stock, mit welchem er gelangweilt im seichten Ufer des Baches herumstochert. Plötzlich steht er abrupt auf, und vollführt einen schnellen Schritt vorwärts. Daraufhin neigt er den Oberkörper etwas nach vorne und durchstößt mit der nun freien Hand die Wasseroberfläche. Nachdem seine geschlossene Hand wieder aufgetaucht ist, schreitet er zurück an Land. Im trockenen öffnet er schließlich seine Hand und ihm hellen Licht





der Praiosscheibe schimmert matt ein schwarzer Stein. Weiter bei **Abschnitt 189**

Abschnitt 134

Noch einmal stemmst du dich mit aller Kraft gegen den Riegel. Zunächst rührt sich rein gar nichts, genau wie im Versuch zuvor. Doch dann, du hattest die Hoffnung bereits aufgegeben, vernimmst du endlich das herbeigesehnte Knarzen und der Riegel bewegt sich empor. Mit letzter Kraft wuchtest du das schwere Holz über die Verankerungen hinweg und legst ihn kurz auf eben diesen ab. Während du dir eine Verschnaufpause gönnst, verbleibst du jedoch stets in stabilisierendem Kontakt mit dem Riegel, um ein Hinabstürzen zu verhindern. Jetzt gilt es nur noch, den wohl als Verriegelung getarnten Felsbrocken, irgendwo abzulegen - möglichst leise versteht sich. Ein letztes Mal spannst du noch deine Muskelpakete an bringst das Holz nahezu geräuschlos zu Boden. Endlich ... geschafft. Mit dem Handrücken wischt du dir den Schweiß von der Stirn. Anschließend geht's weiter bei **Abschnitt 182**

Abschnitt 135

>> ... ein weiteres Mitglied unserer eingeschworenen Gemeinschaft, Euer Gnaden <<, hörst du Alriko bei Näherkommen sagen. Als sie nach wenigen Augenblicken neben dir zum Stehen kommen, klopf dir Alriko freundschaftlich auf die Schulter. >>Der faule Hund schläft ja noch immer <<, brummt Amboss vorwurfsvoll. Der Priester hingegen mustert dich streng mit stehend grünen Augen. Dabei ist dir ziemlich unbehaglich zu Mute. Dir kommt es beinahe so vor, als wenn dem festen, alles durchdringenden Blick des Götterdieners nicht eine einzige Sünde verborgen bliebe. Daher senkst du reumütig den Blick gen Boden.

So bist du heilfroh, als Ansgard sagt: >>Steh dort nicht unnützlich herum und hilf mir lieber dabei Garret zu tragen. Schnell eilst du zu deinem Gefährten. >>Wo soll es denn hingehen <<, fragst du Ansgard. >>Wir ziehen es vor nicht in unmittelbarer Nähe zu diesem unverkennbar götterverlassenen Turm zu nächtigen <<, antwortet er dir. >>Alriko hat nur eine knappe Stunde von hier einen geeigneten Lagerplatz ausgemacht. << Daraufhin hievt ihr Garret auf Ansgards Decke und trägt ihn anschließend den anderen hinterher. Zu deinem Glück ist Garret nicht sonderlich schwer. Amboss oder Ansgard hättest du sicherlich nicht sehr weit zu tragen vermocht, bedenke man allein das Gewicht von Rüstung und Waffen. **Abschnitt 144**

Abschnitt 136

... ein Bild, wie du es noch niemals zuvor erblickt hast. Das ungefähr fünf Schritt hohe und acht mal acht Schritt durchmessende Erdgeschoss wird einzig beherrscht durch ein riesige Pflanze, deren massiger Leib so gewaltig ist, das sie sogar die Decke des darüber liegenden Stockwerkes durchbrochen hat. Mannsdicke Tentakel mit vereinzelt spitzen Dornen daran, winden sich schlangentartig kreuz und quer durch den Raum. Besonders bizarr kommt dir aber die gelbliche Hautfarbe der Pflanze vor, lässt sie diese dadurch doch welk und kränklich erscheinen. Das unnatürliche Wesen scheint in seinem Inneren ein Licht zu erzeugen, welches über dessen Außenhülle den gesamten Innenbereich des Turmes in ein grünlich gespenstisches Licht taucht. Die Luft im Erdgeschoss ist erfüllt von einem beißendem Gestank - einer den Brechreiz auslösenden perversen Mischung - zu dessen noch besser verträglichen Anteilen vermutlich Jauche, Schwefel, Erbrochenes sowie Verwesung zu zählen sind. Die ungleich schlimmeren Duftnoten sind dir, die Götter seien gepriesen, zum Glück noch niemals unter die Nase geraten. Mach bitte eine Probe auf deine **Selbstbeherrschung +2** und außerdem erschwert um die **Punkte** der evtl. vorhandenen Nachteile **Totenangst**, sowie **Sensibler Geruchssinn**.

Gelungen, dann schnell weiter zu **Abschnitt 119**

Ist dir die Probe hingegen misslungen, dann gehst du in die Knie und kotzt dir beinah wörtlich die eigenen Eingeweide aus dem Leib (4 SP). In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 126**

Abschnitt 137

Die Treffer hast du einigermaßen gut wegstecken können. Gerade passierst du die enge Passage zwischen der mächtigen Wurzel und der hölzernen Treppe, als dir unvermittelt zwei jeweils mit spitzen Dornen bestückte Tentakel den Weg versperren. Verdammt. Du hältst kurz inne. Der Weg ist versperrt. Was willst du nun tun?

Du versuchst dich durchzuschlagen. Zwei schrumpelige Tentakel sollten doch zu schaffen sein ... **Abschnitt 141**

Die Alternative wäre, du erklimmst die Treppe und unterstützt Amboss. **Abschnitt 109**

Natürlich könntest du jetzt auch direkt gegen die Wurzel stellen.

Abschnitt 116

Falls du hingegen lieber dein Heil in der Flucht suchen willst, führt dich dies zu **Abschnitt 131**

Abschnitt 138

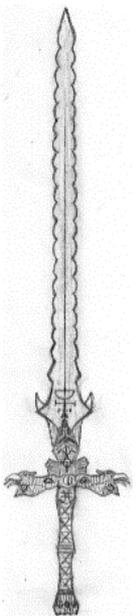
Nach wenigen Schritten stehst du vor den eisenbeschlagenen Holzfässern. Insgesamt sind es fünf an der Zahl und jedes für sich misst schätzungsweise 70 Finger in der Höhe und vielleicht 40 Finger im Durchmesser. Da sich an diese Stelle des Turmes kaum ein flüchtiger Lichtstrahl verirrt, verlässt du dich zunächst einmal auf deine Übrigen Sinne - insbesondere auf deinen Tastsinn. Das kühle dunkelfarbene Holz ist von einer spärlich dicken Staubschicht bedeckt. Da deine Nase von den seltsam ungewöhnlichen Gerüchen immer noch wie betäubt ist, tippst du mit der Zungenspitze kurzerhand auf deinen Zeigefinger. Schmeckt irgendwie alt ... alt und modrig. Spontan kommt dir deine geliebte Großmutter in den Sinn. Ein kalter Schauer läuft dir den Rücken hinab. Sofort unterbindest du den momentan unpassenden Gedankengang. Stattdessen klopfst du leise gegen das vorderste Fass. Ein hohl klingendes „poch poch“ ist die zu erwartende Folge. Auch an den übrigen vier Fässern bringt der Test dasselbe enttäuschende Resultat ein. Scheinbar sind sie allesamt leer. Oder doch nicht? Mach jetzt bitte eine **Probe** auf deine **Sinnschärfe** erschwert um **8 Punkte!!!** Falls dein Charakter den Vorteil **Herausragendes Gehör** besitzt, ist die Probe lediglich um **3 Punkte** erschwert. Besitzt dein Held die **Gabe Zwergemase**, dann ist die **Probe +12** um den vorhandenen **Talentwert** erleichtert. Beides natürlich auch kumulativ zueinander. Gelungen, dann ab zum **Abschnitt 125**

Falls die **Probe** ohne Erschwernis gelungen wäre, lies bitte weiter bei **Abschnitt 95**

Ist dir auch dieser Erfolg nicht vergönnt gewesen, hält dich wohl nichts mehr in der Gesellschaft von altem und modrigem Gerümpel. Vielleicht hast du ja woanders mehr Glück. Zuversichtlich gehst du zurück zum **Abschnitt 58**

Abschnitt 139

Ein Mann in Weiß, mit fein gestutztem Bart und ebenmäßigen Gesichtszügen, steht innerhalb einer finsternen Grotte, welche in ein unwirkliches, dunkelblaues Licht getaucht ist. Rundum sind die Wände mit schweren, purpurnen Vorhängen tief verhangen. Davor, in gleichbleibenden Abständen, schälen sich gewaltige Regale, aus edlem, dunkelroten Holz, aus dem Boden und bis zur Decke hinauf. Fach um Fach ist prall gefüllt. Unmengen an Büchern, Folianten, Schriftstücken und Pergamentrollen stehen, liegen und stapeln sich in den einzelnen Fächern, welche unter der schweren Last sichtlich nachgeben und somit jeweils in der Mitte weit nach unten durchhängen. Am Ende der Grotte steht eine goldene Statue von gigantischen Ausmaßen. Zu ihren Füßen türmen sich allerlei Kostbarkeiten, wie Gold und Silber, Schmuck und Geschmeide, Edelsteine und Perlmutter. Sichtlich mit Abscheu ruht der traurige Blick des Weißen auf der Statue, die unverkennbar an eine Gestalt in einer weiten Kutte mahnt, und wandert langsam an ihr empor. Das Gesicht der Gestalt ist vollkommen eben, ohne Nase, Mund oder sonstige Konturen. Lediglich ein schwarzfarbender, faustgroßer Stein ziert die güldene, leicht nach außen gewölbte Fläche. Annähernd so, wie ein einzelnes Auge. Hinter dem Weißen tobt ein unerbittlicher Kampf zwischen Licht und Dunkelheit. Strahlende Ritter, in weite, weiße Mäntel und blinkende Kettenpanzer gehüllt, mit blitzenden Klingen in den Händen auf der Licht-, und finstere Schemen in schwarzen Kутten mit krallenbewehrten Händen auf





(Verfasser: Ralf Staats)



der Schattenseite. Der Kampf wiegt hin und her. Mal zu Gunsten der Weißen-, dann jedoch wieder zu Gunsten der Schwarzen Fraktion. Rotes Blut vermengt sich mit grünlichem Schleim, während Schweiß und Säure ein explosives Gemisch bilden. Das Schwarz und Weiß der gegensätzlichen Parteien vermischt sich schließlich zu Grau. Doch unverkennbar gewinnen die Grauweißen mehr und mehr die Oberhand, unterdessen die Zahl der Grauschwarzen unablässig weiter schrumpft. Schließlich fällt auch der letzte Grauschwarze der blutbesudelten Klinge eines grauweißen Ritters zum Opfer. Und während die Grauweißen ihre eigenen Gefallenen aufgebahrt aus der Grotte heraustragen, türmen sie die Überbleibsel der Grauschwarzen – Köpfe, Leiber sowie abgeschlagene Gliedmaßen - auf einem Haufen auf und überantworten sie den Flammen des reinigenden Feuers. Aus den Händen des noch unbefleckten Weißen züngeln helle Flammenzungen hervor, welche die goldene Statue vollständig umhüllen. Doch diese hält dem magischen Feuer stand. Lediglich der schwarze Stein zerspringt in zwei Hälften. Ein Teil verbleibt im Haupte der Statue, der zweite hingegen verlässt sein Gegenstück und fällt herab. Einen Moment später schlägt er lautlos auf dem nackten Felsgestein auf. Der Weiße nimmt den Stein an sich und verstaut ihn in den Tiefen seines Gewandes. Nachdem die Grauweißen allesamt den grausigen Ort verlassen haben, bricht der Zugang zur Grotte in sich zusammen und wird unter eine Unmenge aus Steinen und Geröll begraben. Verlassen zwar und doch nicht vergessen, verbleibt die Grotte im lichtlosen Dunkel gefrorener Zeit ... **Abschnitt 146**

Abschnitt 140

Du stürmst hinter dem morschen Stamm hervor und läufst weiter den Hügel empor. Weder Pfeil noch Bolzen oder ein anderes Geschoss geht auf dich hernieder. Scheinbar befindet sich kein Fernkämpfer in dem Gemäuer. Plötzlich stürzt du erneut, nur dieses Mal weniger glücklich, direkt auf einen spitzen Stein (1W6+2 TP). >>Goblindung<<, fluchst du laut. Als du wieder zum Turm aufschaust, erblickst du die inzwischen gut sichtbare eisenbeschlagene Eingangstür. Diese ist lediglich einen Spalt nach innen geöffnet. Doch besonders auffällig ist, dass direkt in der Türmitte ein großer goldener im Sonnenlicht hell glänzender Tierkopf prangt. Ein breiter ebenfalls goldener Ring durchbohrt die Schnauze des dir unbekanntes Wesens, welches dich aus seinen roten funkelnden Augen aufmerksam zu betrachten scheint. Das ganze muss ein Vermögen wert sein, geht es dir durch den Kopf. Du rappelst dich wieder auf und läufst weiter. Erst jetzt auf der Hügelkuppe, nur noch wenige Schritte vom Turm entfernt, bemerkst du den gut drei schritt breiten und eine Mannslänge tiefen Graben. Zu deiner Verwunderung verfügt der Turm doch tatsächlich über eine kleine Zugbrücke, deren schwarze Ketten sich dir jedoch erst wenige Schritte davon entfernt erschließen. Und gleich darauf bemerkst du, wie sich über das ganze Bauwerk verteilt kleinere und größere Risse auf den einzelnen Gesteinsquadern abzeichnen. Das deutet darauf hin, dass das Gemäuer schon viele Jahrzehnte an diesem Ort steht, wenn nicht gar schon Jahrhunderte. Mit großen Schritten überquerst du die Brücke, während die Bretter unter deinem Gewicht laut knarzen. Aus dem Lauf heraus prallst du gegen die schwere Eingangstür, welche daraufhin sofort nachgibt und mit Schwung gegen die Innenseite der Turmwand kracht. Dahinter offenbart sich dir folgende Szenerie ... **Abschnitt 136**

Abschnitt 141

Heldenmütig, beinahe wie das heilige Tier der Rondra, stürzt du dich gegen den Feind. Nach zwei Schritten hast du die zwei unseligen Gliedmaßen erreicht und greifst diese sogleich an. Doch plötzlich, gerade noch machtest du einen Ausfallschritt nach vorne, streift dich etwas leicht am Rücken. Nach einem kurzen Blick über die Schulter offenbart sich dir, dass sich ebenfalls zwei Tentakel in deinem ungeschützten Rücken befinden. Du bist quasi eingekesselt. Eine Falle! Und du weißt, jetzt heißt es du oder sie.

Durch den ungewöhnlichen Gegner, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Für den Kampf gegen die Pflanzearme sind deine *Attacken* und deiner *Paraden* um 2 Punkte erschwert. Nach einer gelungenen *Waffenparade*, erhält das jeweilige Tentakel deinen halben Waffenschaden. Eine *Schildparade* hingegen ist nicht erschwert. Nach jedem gelungenen *Parademanöver* ist außerdem noch eine *Fingerfertigkeitprobe* +3 nötig, um die Waffe nicht zu verlieren. Bei einer *Zweihandwaffe* reicht eine einfache Fingerfertigkeitprobe und bei einer *Schildparade* ist die *Probe* sogar um 3 Punkte erleichtert. Willst du den wuchtigen Schlägen der Pflanze hingegen durch *Ausweichen* entgehen, dann ist dieses Manöver an dieser Stelle um 5 Punkte erschwert. Das gilt natürlich auch, wenn du nach einer gelungenen Parade Waffe oder Schild verloren hast und dadurch nur noch ausweichen kannst. Nach einem gelungenen *Ausweichmanöver* entgehst du zwar sämtlichen gelungenen *Attacken* der Pflanze, musst dafür allerdings auf deine nächste *Aktion* verzichten. Es steht dir bei Waffenverlust natürlich frei, eine evtl. Zweit- oder Drittwaffe aus dem Gürtel zu ziehen. Falls du allerdings nicht über die Sonderfertigkeit *Schnellziehen* verfügst, darf dich die Pflanze ein weiteres Mal attackieren, wobei dir nur das *Manöver Ausweichen* gestattet ist. Das bedeutet, dass die Pflanze abermals angreifen darf. Der Kampf pendelt zwischen den Distanzklassen *Handgemenge*, *Nah* und *Stange*. Du wirst gleichzeitig von vier Tentakeln attackiert. Allerdings hast du den ersten Angriff.

Werte eines Tentakels:

AT: 7 PA: 0 TP: 2W-1 (bei Glückstreffer, also einer gewürfelten 1, zusätzlicher Schaden 1W+3 TP durch Dornen)
DK: H/N/S RS: 6 (gegen geweihte Waffen RS: 1) LE: 15
(*Regeneration* 1W6 LP/KR) MR: 30 (*Immunität* *Magie*)

Gelingt es dir dich 10 KR gegen diesen übermächtigen Feind zu behaupten? Dann weiter bei **Abschnitt 101**

Unterliegst du stattdessen in diesem harten unfairen Gefecht, dann bleibt nur noch der **Abschnitt 130**

Möchtest du vor Ablauf der Frist die Beine in die Hand nehmen und flüchten, führt dich das zu **Abschnitt 131**

Abschnitt 142

Mit lautem Geschrei und fuchtelnden Armen schreitest du den drei Damen entgegen. Ob sie sich davon jedoch beeindrucken lassen, hängt ganz von deiner Überzeugungskraft ab. Also mach jetzt bitte an dieser Stelle eine *Probe* auf dein Talent *Überreden* erschwert um +7. Wenn dein Charakter weiblich sein sollte, dann ist die *Probe* hingegen nicht erschwert sondern sogar um -3 erleichtert.

(Sicherlich kennt ein jeder Mann von uns, die ohrenbetäubende Wirkung von schrillum Frauengekreisch, wengleich auch diese Tatsache das weibliche Geschlecht für gewöhnlich nicht davon abhält. Glück für sie, verehrter Leser, wenn es sich bei ihrem Charakter um eine weibliche Heldin handelt - sind doch diese drei Wesen für schrillum Frauengekreisch noch weitaus anfälliger, als das männliche Geschlecht.)

Sollte dir die *Überreden-Probe* tatsächlich geglückt sein, dann geht's weiter im **Abschnitt 150**

Andernfalls genießt du jetzt beinahe ihre volle Aufmerksamkeit und zwei der drei Furien stürzen sich kreischend auf dich.

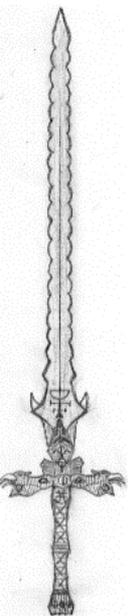
In diesem Fall lies bitte weiter bei **Abschnitt 198**

Abschnitt 143

Während Alriko sein Pferd näher an den Wasserlauf heranführt, entdeckst du links neben dir einen kleinen Busch, an dem drei große rote Beeren hängen. Bei einer gelungenen *Pflanzenkundenprobe* erleichtert um 5 Punkte oder ersatzweise einer gelungenen *Klugheitsprobe* +2 weist du, um welche Art Frucht es sich dabei handelt weiter bei **Abschnitt 187**

Falls du hingegen keine Ahnung hast, weiter bei **Abschnitt 40** Natürlich kannst du die Beeren sowohl jetzt, als auch im späteren Verlauf des Abenteuers unwissend probieren. (In diesem Fall notiere dir bitte den **Abschnitt 175**

Achte bei der Anwendung darauf, dass es sich um einen sinnvollen Zeitpunkt handelt, also zum Beispiel nicht während





(Verfasser: Ralf Staats)

eines Kampfes und notiere dir vorher die Nummer des Abschnittes von dem aus du gekommen bist.)

Abschnitt 144

Endlich findet ihr, innerhalb eines natürlichen Waldes, einen geeigneten Lagerplatz. Total verschwitzt und mit den Kräften am Ende lässt du dich an einem Baumstamm zu Boden sinken und genehmigst dir sogleich einen tiefen Schluck aus deinem Wasserschlauch. Der Platz ist gut gewählt, da er zum Einen Schutz vor Entdeckung, und zum Anderen Schutz vor der Witterung bietet. Nach einem kurzen kargen Abendmahl, schläfst du auch sogleich ein. Und es schläft sich irgendwie gleich viel besser, wenn man einem Diener der Zwölfe in seiner unmittelbaren Nähe weiß. Daher regenerierst du auch ganze 1W+1 LP (+1 LP bei gelungener Probe auf deine Konstitution). Weiter bei [Abschnitt 133](#)

Abschnitt 145

Wenige Augenblicke später liegt der arme Hund bei euch in der Hütte. Du schätzt sein Alter auf mindestens 60 Götterläufe ein. Am Leib trägt er lediglich ein paar Lumpen, inzwischen von seinem eigenen Blute rötlich verfärbt. Zwar ist er noch bei Bewusstsein, doch du bist dir ziemlich sicher, dass ihm nicht einmal mehr ein guter Medicus helfen könnte. Der Mann liegt definitiv im Sterben. Auf einmal öffnet er den Mund, möglicherweise um etwas zu sagen, doch statt Worte bringt er nur ein heiseres Röcheln hervor. Erst nachdem Garret ihm etwas aus einem kleinen Fläschchen zu trinken gegeben hat, beginnt der Mann bruchstückartig zu reden. >>Ich ... ich dank euch ... euch ... für den gutn Trunk ... heiß ... heiße ... Gorm ... Gorm Maurenbrecher ... komm aus ... aus ... Ebersfurten ... << Plötzlich wird der geschundene Leib des Alten durch einen Hustenanfall durchgeschüttelt. Erst nachdem Garret ihm nochmals zu trinken gibt, beruhigt er sich soweit, dass er abermals zu euch sprechen kann. >>Schwarze Manne ... überfieln Dorf ... und ... und ... tötn all ... alle Kins un ... und Fraun ... nach ... nachdem ... se ... se sich an ihnen vergangen habn ... (husten) ... uns ... namn se mit ... weis nich ... nich wohin ... groß Mann ... in ... schwarz Panze ... hell Leuchtn ... lachn ... böß lachn ... böß ... müß ... müß ihn auf ... aufhalten ... bitt ... bitte ... << Aus traurigen Augen blickt euch der Sterbende flehentlich an. >>Wir werden ihn finden und zur Rechenschaft ziehen, für das, was er euch und den eurigen antat <<, versucht Garret dem Alten seine Sterbewegung zu erleichtern. Daraufhin glätten sich die Züge des Alten und er blickt euch aus dankbaren Augen an - jedoch nur kurz, denn nach einem weiteren heftigen Hustenanfall, stirbt der Mann in euren Armen. Garret schließt dem Toten die Augen. >>Wir müssen ihn begraben <<, stellt er tonlos fest. In seinen dir zugewendeten Auge blitzt eine einzelne Träne auf. >>Du hast recht. Das sind wir ihm wahrlich schuldig <<, pflichtest du ihm bei. Anschließend fügst du hinzu: >>Ich werde mich sogleich in den beiden anderen Gebäuden nach einer Schaufel oder ähnlichem Gerät umschauen. << Daraufhin erhebst du dich und schnappst dir deine Waffe. Bevor du jedoch mir nichts dir nichts die sichere Hütte verlässt, lugst du zunächst einmal achtsam durch den Türspalt hindurch, um dich zu vergewissern, ob die Luft auch wirklich rein ist. Da du niemanden entdecken konntest, stehst du schließlich, einen Augenblick später, im Freien. Dort schaust du dich allerdings abermals um, wohlwissend, dass sich die Dörfler samt ihrer Peiniger noch irgendwo in der Nähe aufhalten müssen. Jedoch scheint deine Vorsicht unbegründet. Zumindest kannst du weit und breit keine Menschenseele entdecken. Nichts desto trotz gibst du weiterhin acht. Da die Umgebung in unmittelbarer Gebirgsnähe doch schon recht hügelig ist, könnten sie sich ja gerade allesamt in einer Senke, am Fuße zwischen zwei Hügeln aufhalten. Wie auch immer. Deine Optionen sind begrenzt. Zwei Gebäude stehen zur Auswahl. Ein größeres, vermutlich eine Scheune und ein kleineres, vielleicht ein Stall. Das macht es dir jedoch nicht leichter eine Entscheidung zu treffen, denn sowohl in einem Stall, als auch in einer Scheune, könnte sich Arbeitsgerät befinden. Auch das beide Gebäude ungefähr gleich weit von eurer Hütte entfernt sind, trägt nicht sonderlich zu einem Entschluss bei. Wohin willst du dich also wenden?

Scheune, dann weiter bei [Abschnitt 87](#)

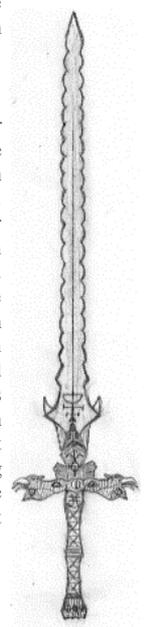
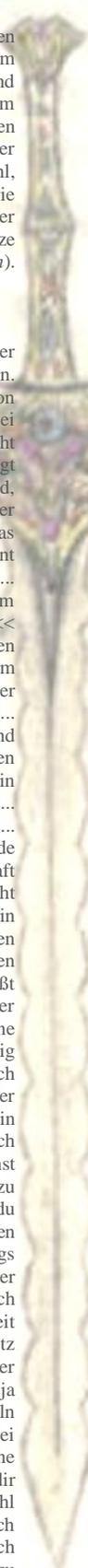
Oder wählst du stattdessen lieber den Stall? [Abschnitt 195](#)

Abschnitt 146

Am nächsten Tag wirst du von den donnernden und kehligen Tönen des Angroscho geweckt. >>Bier, Bier, Biiiiieer! Bier, Bier, darum sind wir jetzt hier. Wir trinken auch das letzte Weg, solange bis der Urin uns schmeckt. Bier, Bier, ja das Gebräu feiern wir. Wir trinken, furzen, rülpfen, essen, solange bis wir die Alt vergessen. Bier, Biiiiier! Bier, Bier ... << Als du deine Augen öffnest erblickst du im diffusen Licht folgende Szenerie. Amboss steht vor Garret in gleicher Höhe auf einem Stein. Mit weit ausholender Geste und hochrotem Kopf ist der Angroscho augenscheinlich dabei, dem Spielmann ein zwergisches Trinklied vorzutragen. Dieser hält sich jedoch die Ohren zu und steht mit Schreck geweiteten Augen vor ihm. Als Amboss endlich geendet hat, lässt sich Garret nährisch vor ihm auf die Knie fallen ... >>Danke werter Herr Amboss. Noch eine Strophe mehr und ich wäre aus Panik in den Wald gelaufen, in der Hoffnung das ich auf eines dieser seltsamen Wesen vom Vortag treffe, und das dieses mich dann gnädiger weise von den schrecklichen Qualen erlöst - Qualen die eure Laute meinen Ohren zufügten. Ignoriert es bitte, falls ich noch einmal auf die dumme Idee - verzeiht, die dümmste aller bisherigen Ideen - kommen sollte, euch nach eurer altzwergischen Liedkunst zu befragen ... aus mir im Nachhinein absolut fragwürdigen Gründen. Noch einmal halten meine Ohren das nicht aus. Kein Wunder, das ihr Zwerge unter der Erde haust und mit den Drachen im Krieg ward. <<>>Im Krieg sind! Ihr Menschen habt doch keine Ahnung <<, vernimmst du trotz des Zwergens Stimme. Abrupt kommen dir noch einmal die seltsamen Träume der letzten Nacht in den Sinn. Doch die Erinnerung daran ist schwach und zusammenhangslos. Daher beschließt du aufzustehen und tust dies auch prompt. Gerade hast du deine müden Glieder ein wenig gestreckt und gedehnt, da siehst du Alriko und Ansgard gemeinsam aus dem Wald kommen. >>Endlich ausgeschlafen? Glück für euch, hatten wir uns doch soeben entschieden, ohne euch aufzubrechen <<, meint Alriko ernst. Überrascht blickst du ich ihn an. Ein grinsen offenbart dir, dass es wohl lediglich ein Scherz gewesen ist. Spontan beschließt du einen Blick auf deine Wunden zu werfen. Aus den Berichten alter Kriegsveteranen hast du schließlich gelernt, dass die meisten nicht direkt auf dem Schlachtfeld zu Boron gehen, sondern erst an den Tagen darauf dem Wundfieber erliegen. Doch du hast scheinbar Glück. Zufrieden stellst du fest, dass deine Wunden einigermaßen gut verheilt sind, und dass sie wohl bei umsichtiger Weiterreise zu Pferd nicht wieder aufbrechen werden. Auf die Schnelle verzehrt jeder von euch noch etwas Proviant, da Ansgard und Alriko zur Eile gemahnen. Bevor ihr euch jedoch an die Weiterreise macht, werden die Wasserschläuche im nahe gelegenen Bächlein mit frischem Wasser aufgefüllt. Weiter bei [Abschnitt 118](#)

Abschnitt 147

Dir fällt auf, dass die Ranken unnatürlich dicht ineinander verschlungen und miteinander verwachsen sind. Beinahe so wie ein sorgsam geflochtenes Netz. Du bemüht dich darum, einen Blick vorbei an dem Pflanzengeflecht zu erhaschen. Zwecklos. Drum beschließt du die Stelle zu umgehen. Es wir immer seltsamer. Die dichte Wand bildet einen Ring mit einem Durchmesser von vielleicht gerade einmal drei Schritten. Mysteriös. An jeder Stelle ist der Dornenwall schätzungsweise drei Meter hoch. Wie kann das nur sein? Ob da wohl Magie im Spiel ist? Jedenfalls kannst du das nicht ausschließen. Spontan kommt dir eine Idee. Du könntest einen Baum erklimmen und von dort möglicherweise einen Blick hinter den Wall aus Dornenranken werfen. Sofort begibst du dich auf die Suche nach einem passenden Exemplar von Baum und wirst in der Tat fündig. So stehst du schließlich vor einem merkwürdig verwachsenen, knorrigen Ahorn, dessen abstrus verwinkelte Äste dir ideal für das nun folgende Unterfangen geeignet





(Verfasser: Ralf Staats)



erscheinen. Mach bitte an dieser Stelle eine einfache Kletterprobe.

Geglückt, dann blickst du gespannt in den **Abschnitt 177**. Andersfalls rufst du gerade noch: >>Verdam ... << und landest unsanft auf deinem Allerwertesten (1 SP). Klettern zählte wahrlich noch niemals zu deinen Stärken. Noch einmal blickst du am Ahorn empor. Vergesst es ... ich mach mich doch hier nicht zum Affen. Soll doch jemand anderes den Kletteralrik spielen. Auf dem direkten Weg begibst du dich nun zurück zu deinen Gefährten. **Abschnitt 183**

Abschnitt 148

Nachdem ihr so eine Weile still verharret habt, vermeinst du ein leises Wimmern zu hören. *Der alte Mann*, geht es dir durch den Kopf. Ein Blick zu Garret offenbart dir, dass er das Wimmern ebenfalls gehört und auch als solches erkannt hat. Vorsichtig öffnest du die Tür, doch sie lässt sich nicht vollständig aufdrücken. Als ihr euch endlich wagt, einen Blick hinter die Türe zu riskieren, bewahrheitet sich euer Verdacht. Hinter der Tür liegt tatsächlich der für tot gehaltene Alte. Fahre nun fort mit dem **Abschnitt 145**

Abschnitt 149

Etwa eine Elle über dem Boden entdeckst du einen roten Stoffetzen, der an einem mit spitzen Dornen übersäten Ast hängt. Seltsam. Was der hier wohl zu suchen hat? Neugierig geworden bückst du dich, um den Fund näher betrachten zu können. Scheinbar stammt das Stück Stoff von einem Beinkleid oder aus einem Umhang. Behutsam löst du den vermeintlichen Kleideretzen aus dem dornigen Gestrüpp. Er fühlt sich weich, fast samtig an. Demnach müsste es sich bei dem Material wohl um eine bessere Stoffart handeln. Wie bei den Zwölfen ist der hier wohl hergelangt? Und warum leuchtet die Farbe noch immer so kräftig? Mach bitte eine einfache Klugheitsprobe. Ist Hesinde dir hold, schleunigst weiter zum **Abschnitt 171**. Ansonsten bleibt dir nur der **Abschnitt 156**

Abschnitt 150

Tatsächlich zeigt dein lautes Geschrei Wirkung und die drei Wesen ergreifen panisch die Flucht. Garret fällt dir daraufhin dankbar in die Arme. >>Du hast echt was gut bei mir, mein Freund. << >>Kein Problem, immer wieder gerne <<, antwortest du locker zurück, wengleich dir, nach der Begegnung von eben, immer noch das Herz in der Hose liegt. Nachdem ihr den Schrecken verwunden habt, setzt ihr schließlich euren Weg fort. Dennoch ruht euer Blick von jetzt an nicht nur auf dem Pfad, sondern schweift gleichfalls, der Vorsicht halber, durch die Lüfte. Weiter bei **Abschnitt 188**

Abschnitt 151

Noch einmal denkst du angestrengt nach. Die Möglichkeit, über das mit Stroh bedeckte Dach ins Innere zu gelangen, verwirfst du schnell wieder. Sicherlich würde es dir gelingen, die knapp drei Schritte messende Außenwand zu erklimmen. Doch das ist auch nicht der Grund, warum du dich dagegen entschieden hast. Vielmehr Sorge bereitet dir, dass du dich möglicherweise unwissend auf instabilem Boden begibst oder gar von euren Feinden aus der Höhe entdeckt wirst. Kurzum, einfach zu viele Risiken. Ansonsten bleiben dir allerdings tatsächlich nicht viele Optionen übrig. Vielleicht sitzt der Riegel ja wirklich nur zu fest. In deiner Kindheit lehrte dich deine Großmutter so einiges über Holz. Zum Beispiel, dass selbst längst geschlagenes und anschließend verarbeitetes Holz nicht gänzlich tot ist, sondern sich immer noch weiter bewegt – fast so wie in ständig währenden Todesqualen. Demnach könnte vielleicht ein fester Tritt gegen den Riegel das Problem aus der Welt schaffen. Gesagt, getan. Und tatsächlich. Beim nächsten Versuch den Riegel aus seinen Verankerungen zu heben, ergibt sich dieser nahezu widerstandslos seinem Schicksal ... **Abschnitt 182**

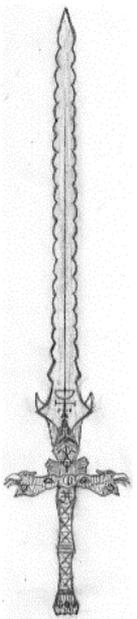
Abschnitt 152

Plötzlich beginnen die Bäume zu leben. Zumindest kommt es dir beinahe so vor, als von überall aus den Büschen finstere Gestalten hervorbrechen. Wenige Momente später sind deine Kameraden

von gut einem dutzend Bewaffneter umringt. Du hingegen wurdest vollends überrumpelt – kalter Stahl ruht auf deiner Kehle. >>Arme Verblendete ... sterbender Götter Knechte ... so werft doch den kalten Stahl hinfort und ich will Milde vor Recht walten lassen <<, ertönt unvermittelt eine kristallklare Stimme. Aus den Augenwinkeln erblickst du rechts von dir eine hochgewachsene männliche Gestalt mit schwarzem, schütterem Haar, die in einen langen, nachtblauen Umhang gehüllt ist. Im Gegensatz zu seinen Untergebenen trägt der Wortführer keinerlei Waffen, ausgenommen einem schlichten Stab in der linken dir zugewandten Seite. Gemächlichen Schrittes schreitet der Fremde an dir vorüber. Währenddessen würdigt er dich keines Blickes. >>Bei Rondra, wir werden ja gleich sehen, wer hier wem gegenüber Milde walten lässt <<, donnert Ansgard aufgebracht. >>Aber aber, lieber Freund, warum denn so feindselig? Erkennt ihr mich denn nicht? Ihr kränkt mich zutiefst, verehrter von Schanztrutz. << >>Kennen ... euch ... pff ... so dachte ich einst wirklich ... dumm und jung bin ich gewesen. Doch selbst die Erinnerung daran wer ihr einstmals gewesen seid, verblasst allmählich aus meinen Gedanken. So ist doch mein Freund Arzeroth bereits vor vielen Jahren gegen die Orken ums Leben gekommen. Ihr hingegen habt mein Vertrauen missbraucht ... ein dämonisches Wechselbalg seid ihr ... und mehr nicht! << >>Es betrübt mich, das zu hören. Und dennoch stehe ich nicht als euer Feind hier, die wahren Zwölfe seien meine Zeugen. Erretten will ich euch. Erretten aus einem Gespinnst aus Lügen, Intrigen und Verrat. Erretten von dieser trügerischen Scheinheiligkeit, die nur aus leeren Worten und gebrochenen Versprechen besteht. Erretten aus einer Illusion, welche ihr armen und verblendeten das Leben nennt. << Nach diesen Worten verfällt der Mann in schallendes Gelächter. >>Das Lachen wird dir gleich vergehen, Magierabschaum, wenn ich euch eure falsche und faulige Zunge aus dem Halse gerissen und sie verspeist habe <<, hält Amboss nicht gerade diplomatisch dagegen. Der Fremde hat unterdessen seinen in keinster Weise phexischen Lachanfall beendet. >>Vorlauter Wicht aus dem Volke der Winzlinge. Dazu müsste er zunächst einmal einen Schritt wachsen. Portifex Xeraan wird hochoerfreut ... << Mit einem lauten Aufschrei stürzt sich Amboss auf die Gegner. Etwas fliegt auf dich zu. Direkt in Richtung dein Gesicht ... nein! ... Phex sei Dank ... knapp an dir vorüber. Erleuchtet nimmt du zur Kenntnis, wie der dich soeben noch fest umschließende Arm nun zusehends erschlafft. Mit einem gurgelnden Laut kippt die Gestalt in deinem Rücken zur Seite weg. Ein Dolch ragt aus dessen Kehle. Mit zwei großen Sätzen hast du deine Waffen erreicht. Inzwischen ist ein wilder Kampf entbrannt. Der Wald ist erfüllt von Schreien und dem Hämmern von Metall auf Metall. In großer Überzahl dringt das feige Pack auf deine Gefährten ein. Gerade geht Garret zu Boden. *Verdammt, ich muss ihnen beistehen*, geht es dir durch den Kopf. Doch zwischen ihnen und dir steht der Anführer der Drecksbande, der sich unterdessen zu dir umgewandt hat. Große, dunkle Augen mustern dich kalt. Seine Lippen bewegen sich, doch du kannst die Worte nicht verstehen. Mit Armen und Händen vollführt er elegante Bewegungen. Ein schöner Mann, geht es dir unvermittelt durch den Kopf. Da vernimmst du über alledem Alrikos klare Stimme: >>Laaaauuf!! << Und als wärest du einem magischen Befehl verfallen, nimmst du die Beine in die Hand und rennst. Schleunigst weiter zu **Abschnitt 201**

Abschnitt 153

>>Hey Leute, begrüßt man so etwa seine alten Freunde <<, vernehmt ihr überraschenderweise Alrikos Stimme. Und kurz darauf hört ihr auch Amboss brummen ... >>Wusste doch gleich, dass sie meine Biersuppe nicht missen können. << Völlig perplex fasst ihr die Zwei, inzwischen stehenden Gestalten, noch einmal genauer ins Auge. Und tatsächlich. Unter vorgehaltener Hand erkennt ihr sofort Alriko und Amboss wieder. Wenige Herzschnitte darauf liegt ihr euch allesamt glücklich in den Armen. Und während sich beide Parteien förmlich mit Fragen überschütten, nähert ihr euch gemächlich weiter den Gebäuden. Zwischen den zahlreichen einfachen Steinbauten entdeckst du ein paar Halbwüchsige die euch aus großen Augen anstaren. Weiterhin siehst du zu deiner Rechten drei alte Weiber, die





gerade damit beschäftigt sind aus biegsamen Weideruten Körbe zu flechten. Von der anderen Seite dringt das gleichmäßige Hämmern einer Schmiede an dein Ohr. Weiter bei **Abschnitt 212**

Abschnitt 154

Es dämmt bereits, als ihr endlich einen geeigneten Platz für die Nacht entdeckt habt. Das kleine Wäldchen liegt leicht erhöht etwas abseits eures Weges und bietet somit gleichzeitig Schutz vor Entdeckung und außerdem noch einen guten Überblick auf das Umland. Zunächst wart ihr überrascht, als ihr zwischen all dem Grau das leuchtende Grün in der Ferne entdeckt habt. Scheinbar sind die Pflanzen hier von den seltsamen Umständen verschont worden. Wie auch immer. Nachdem alle anfallenden Arbeiten erledigt worden sind, sitzt ihr noch gemütlich am Lagerfeuer beisammen.



Alle scheinen bestens gelaunt, Amboss mal ausgenommen, grummelte er doch bereits den gesamten Tag lang unverständliches Zeug in seinen Bart hinein. Vielleicht übernahm er gerade deshalb auch freiwillig die erste Wache. Doch davon lasst ihr anderen euch die Stimmung nicht vermiesen. Es wird viel gescherzt und viel gelacht. Alriko berichtet von seinen unzähligen Liebesabenteuern und reißt dabei eine Schote nach der anderen. Auch Garret und Ansgard haben bereits eine Menge lustiger Geschichten erlebt und so merkst du kaum, wie die Zeit vergeht. Irgendwann tippt dir Amboss auf die Schulter, und erinnerst dich mit griesgräbigem Gesichtsausdruck an deine Wache. Kurzerhand schnappst du dir deine Decke und suchst dir nur wenige Schritte entfernt ein halbwegs bequemes Plätzchen aus. Als du dich gerade auf deiner Decke niedergelassen hast, vernimmst du ein Knacken in deinem Rücken. Auf umständliche Weise blickst du im Sitzen hinter dich. Sofort erkennst du die vertraute Silhouette Alrikos. Beruhigt richtest du deinen Blick wieder auf die Ebene vor dir. Einen Moment später nimmt Alriko direkt an deiner Seite Platz. Weiter im **Abschnitt 159**

Abschnitt 155

Früh am morgen (1W6 Regeneration, +1 bei gelungener KO-Probe) wirst du unsanft von Alriko wachgerüttelt. Nach einem kurzen Frühstück brecht ihr auch sogleich auf. Dabei wird selbstständig dieselbe Formation eingenommen, welche am Vortag von Schanztrutz befohlen hatte. An den Traum aus der letzten Nacht, kannst du dich nur vage erinnern. Am frühen Vormittag überquert ihr ein ausgetrocknetes Flussbett. Möglicherweise, so mutmaßt du, derselbe wie in *Praioslieb*. Ansonsten zieht der restliche Vormittag vollkommen ereignislos an euch vorüber. Die unmittelbare Umgebung hat sich nicht geändert. Noch immer ragen vereinzelt links und rechts des Weges krüppelige, kahle Unbäume aus dem trockenen Boden empor. Ansonsten finden sich dazwischen lediglich ein paar dornige Büsche. Manchmal kann man jedoch fernab eures Weges einen Blick auf ein paar sattgrüne Wälder erhaschen. Während ihr euch Stunde um Stunde weiter dem riesigen Gebirge annähert, entdeckst du überraschend einen riesigen Greifvogel, welcher hoch über euren Köpfen seine majestätischen Runden zieht. Was der wohl hier zu suchen hat,

geht es dir durch den Kopf. >>Ein Königsadler <<, stellt Ansgard staunend fest. >>Seid ihr wirklich sicher, dass das Viech nicht mit dem unsäglichen Drachengezücht verwandt ist? << Daraufhin erwidert Garret stichelnd: >>Was ist denn das schon wieder für eine seltsame Frage, Herr Zwerg. Mit Sicherheit ist das ... Viech ... nicht mit dem unsäglichen Drachengezücht verwandt. Handelt es sich dabei doch schließlich um kein Echsenwesen, sondern lediglich um einen Vogel. Seht doch, ihr könnt es an seinem Federkleid erkennen. Ein Drache hingegen trägt ein Kleid aus Schuppen, hab ich mir einst von einem Elfen sagen lassen. Eure Augen müssen mit dem Alter wahrlich gelitten haben. Steckt also eure Armbrust wieder in die Tasche zurück und lasst das arme Tier seine Wege ziehen. << Amboss verkneift sich daraufhin jedweden Kommentar. Noch lange Zeit könnt ihr den Flug des prächtigen Geschöpfes am Himmel beobachten, bis er irgendwann, als kleiner Punkt in der Ferne, euren Augen entschwunden ist. Inzwischen ist es Mittag. An einem kleinen Teich, wohl noch durch die dauernden Regenfälle der letzten Tage prall gefüllt, trinkt ihr eure Pferde und setzt anschließend euren Weg fort. Weiter bei **Abschnitt 90**

Abschnitt 156

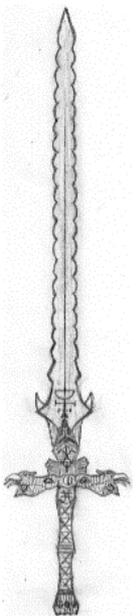
Wird wohl irgendjemand hier verloren haben. Und durch das dichte, schützende Blätterdach, konnte weder der Regen, noch die Sonne ihm Schaden zufügen. Eigentlich ganz logisch. Aus diesem Grunde beschließt du auch nicht länger darüber nachzudenken und dich stattdessen zu deinen Gefährten zurück zu begeben. **Abschnitt 174**

Abschnitt 157

Diffuses rötliches Licht, umgeben von mannshohen dichten Nebelschwaden, sorgt für eine schauerliche drückende Atmosphäre. Inmitten des dunstigen Nebelschleiers verharren zwei dunkle Schemen von gleicher Schwärze von Angesicht zu Angesicht. Fast scheint es so, als würde ein Schatten namens Dunkelheit vor einem Spiegel stehen und dort seinen Zwilling Finsternis begrüßen. Abrupt einsetzende hektische Bewegungen verzerren das Bild. Die beiden Schattenrisse verwischen zu einem – einem chaotischen stetig anwachsendem Wirbel aus wabernder Schwärze, bis dieser abrupt wieder in sich zusammenschrumpft. Schließlich teilt sich der Strudel in zwei Hälften und deutlich kommen abermals die zwei Schemen zum Vorschein. Es scheint fast so als bestünde ein rondragefälliges Kräfteressen zwischen ihnen - ein fairer Ringkampf zwischen Dunkelheit und Finsternis. Plötzlich gewinnt jedoch Dunkelheit die Oberhand und stößt seinen Zwilling Finsternis von sich fort. Mit einer fließenden Bewegung rammt Dunkelheit Finsternis eine lange nachtschwarze Klinge in den Leib, woraufhin deren Silhouette zusehends verblasst ... Weiter bei **Abschnitt 163**

Abschnitt 158

Eng an Eng schmiegen sich steinerne Häuserbauten mit spitzwinkligen Dachfirsten über den schmalen Gassen einander an, in etwa so, wie Frierende oder Jungtiere sich zuweilen einander annähern, wenn ihnen kalt ist. Hier scheint diese Auslegung jedoch völlig fehl interpretiert. Zutreffender hingegen wäre der Vergleich, wie aus der Sicht eines Verurteilten auf dem Weg zum Schafott oder wie ein gehetztes Tier, ohne jegliche Hoffnung auf Flucht. Und wenn der Schein doch selten das hält was er verspricht, so macht er hier doch seinem Namen alle Ehre. Denn die dunkle Bedrohung, welche sich auf der anderen Seite der hohen trutzigen Mauer am Horizont abzeichnet, raubt nahezu jedem gottesfürchtigen Wesen entweder jegliche Hoffnung oder gleich den Verstand. Aus östlicher Richtung bewegt sich ein nachtfarbenes Wolkengebilde, eine dunkle wabernde Masse von riesenhaften Ausmaßen, auf das wehrhafte Heim einer Vielzahl von Seelen zu – beständig, unaufhaltsam und mit Sicherheit nicht natürlich. Eine abgrundtiefschwarze Finsternis, wie sie unmöglich ein Gott des zwölfgöttlichen Pantheons geformt haben könnte, nicht einmal einer der beiden Nachtgötter Boron und Phex. Indessen haben sich auf den breiten Wehrgängen zahlreiche Männer und Frauen hinter vermeintlich sicheren Zinnen





verschanzt – Zinnen, die fast wie die Krone eines mächtigen Herrschers anmuten, thronen sie doch ebenfalls auf einem Haupte, eben nur auf dem Haupte der Stadt.

Aber der wahre Herrscher, derjenige der ungekrönt im Verborgenen alle Fäden in der Hand hält, bleibt für die Augen des Sterblichen unsichtbar. Denn träte in Erscheinung, so würde sich parallel dazu ein finsterner Schlund öffnen und das gefesselte Chaos daraus hervorbrechen ...

Unvermittelt bricht das Chaos aus. Große Teile der Stadt liegen in Flammen und dennoch ist es fast so finster, als wäre es Nacht. Die schwarze Wolke ist inzwischen über die Mauer hinweg und taucht auf diese Weise fast die gesamte Stadt in Schatten. Doch sieht sie jetzt gar nicht mehr bloß wie eine unnatürliche Wolke aus. Da ist Gestein und Mauerwerk ... ganze Türme ... und darauf Geschütze ... eine befestigte Stadt!

Eisern wird der östlichste Teil des Wehrganges von nur einer Handvoll Verteidiger gehalten. Waffen prallen wild aufeinander. Andere dreschen auf Schilde ein oder aber werden geschickt zur Seite abgelenkt. Nicht wenige treffen jedoch auch ihr Ziel und manche durchdringen sowohl eiserne Hemden, als auch blanken Stahl. Blut spritzt und besudelt Angreifer und Verteidiger in gleicher Weise. Gliedmaßen werden zerfetzt oder gar vom Rumpfe abgeschlagen. Feuerbälle und Flammenlanzen durchschneiden sengend die rauchgeschwängerte Luft und brennen sich durch Fleisch, Knochen und Metall. Direkt daneben sirren oder fliegen profane Geschosse wie Pfeile und Bolzen oder Dolche und Speere. Überall herrscht hektisches Treiben, beinahe so, wie auf einem Ameisenhaufen - ein riesiges, ungeordnetes Durcheinander. Und über alledem herrscht der Tod, und somit der ungekrönte Herrscher über Chaos und Leben ... Leben nach dem Tod ...

Als die östlichste Flanke gerade zu brechen droht und so den schwarzen Horden, einem schier endlosen Heerwurm, den freien Zugang zum Stadtkern ermöglicht hätte, stürmt auf Seiten der Verteidiger eine weitere Handvoll die Treppen des Wehrgang empor. An vorderster Stelle ein breitschultriger Hüne, wie er wohl sonst nur in Heldenmär in Erscheinung tritt. Am Leibe trägt der Kämpfe eine schimmernder reichverzierte Rüstung. Auf dem Waffenrock darüber, ebenso wie auf dem großen Schild, prangt ein schreitender, silberner Löwe auf rotem Grund - das Symbol für den altherwürdigen Orden der Theateritter. In der rechten Hand schwingt er ein prunkvolles, blutbesudeltes Schwert, aus dessen Knauf auf kunstvolle Weise, ein mattschwarz glänzender Stein erblüht. Nur durch den heldenhaften Einsatz eben dieses tapferen Recken, kann die Flutwelle der Angreifer vorerst aufgehalten werden. Das sieht jedoch auch der ungekrönte Herrscher und eine Welle ungezügelter Wut erschüttert die Festen seines finsternen Reiches. Und aus dem Schlunde des Chaos steigen sie auf ... hinauf in die Welt der Sterblichen ... als ein Geschenk des ungekrönten Herrschers ... um vergängliches Leben zu ernten und immerwährendes Leben zu sähen ...

Aus dem Nichts erscheint plötzlich inmitten des Getümmels ein riesenhaftes gehörntes Unwesen, welches wohl soeben den Niederhöhlen selbst entsprungen sein muss. Mit einem gewaltigen Satz springt dem tapferen Recken entgegen. Gerade noch rechtzeitig, reißt er seine Klinge empor und versenkt sie bis zum Hefte im Leib der unseligen Kreatur. Dennoch schlägt der Dämon seine nahezu dolchartig anmutenden Zähne mühelos durch Metall, Haut und Fleisch, bis tief in der Schulter des strahlenden Recken. Daraufhin bricht dieser blutüberströmt zusammen. Gefallen ... so wie all die anderen ... und mit ihnen die Stadt ... Halt! ... Jemand zieht den Gefallenen aus der umkämpften Zone heraus und kurz darauf schließen weitere Verteidiger die entstandene Lücke. Die Verteidiger gewinnen die Oberhand zurück. Es sieht fast so aus, als wenn ... Nein! ... plötzlich wird das gefesselte Chaos entfesselt ... der ungekrönte Herrscher lehnt sich lächelnd zurück ...

Weiter bei Abschnitt 82

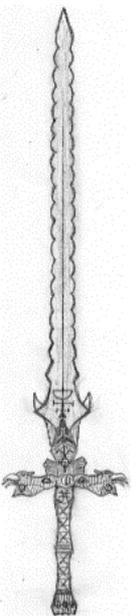
Abschnitt 159

Nachdem ihr gleichsam eine Weile schweigend in die Schwärze der Nacht hinaus blickt, eröffnet Alriko das Wort. >>Ich muss mit euch reden. Wie ihr wisst, seid ihr noch nicht allzu lange bei

uns. Nichts desto trotz habt ihr bereits in dieser kurzen Zeit gezeigt, dass ihr aus dem rechten Holz geschnitzt seid. Tapfer habt ihr an unserer Seite gestritten und für uns geblutet. Doch nicht nur Mut zählt zu euren Tugenden. Ihr besitzt auch Ausdauer, Stärke und Disziplin. Kurzum, wir konnten uns von eurer Loyalität überzeugen. Aus diesem Grunde haben wir uns fast einvernehmlich dazu entschlossen, euch als gleichberechtigtes Mitglied in unsere Gruppe aufzunehmen. Und somit sollt ihr nun auch den Grund unserer Reise in Erfahrung bringen. << Plötzlich ertönt ein Knacken im Gehölz. Gespannt lauscht du in die Dunkelheit hinein, während deine Augen gleichzeitig versuchen, die Quelle des Geräusches ausfindig zu machen. >>War wohl nur ein Tierchen <<, stellt Alriko ruhig fest. Anschließend nimmt er sogleich den Faden wieder auf: >>Der Grund unserer Reise ist der, dass wir auf einer gemeinsamen Queste unterwegs sind. Vor wenigen Wochen lag von Schanztrutz im sterben. Es handelte sich um eine rätselhafte Krankheit, welche nur unter wenigen Magiern und Geweihten als Duglumppest bekannt ist. Niemand vermochte unserem Gefährten zu helfen. Amboss zog gar aus, um ein Heilmittel zu suchen, konnte er doch das Dahinsiechen unseres Gefährten nicht länger ertragen. Zunächst versuchte Amboss in Xorlosch sein Glück. Doch auch dort vermochte ihm niemand zu helfen. So wollte er schon wieder abreisen, als man ihn an einen zwergischen Schriftgelehrten verwies. Dieser wusste um eine kleine Zwergensippe, welche vor langer Zeit aus Xorlosch ausgezogen war, um im Westen nach neuen Erzadern zu suchen. In einem Gebirge wurden sie schließlich fündig, zumindest berichten es so die altzwergischen Sagen, welche als Runen für alle Ewigkeit in den Fels gemeißelt worden waren. Des Weiteren war dort die Rede von einem magischen Quell, dessen Wasser vermochte, jegliche Krankheiten zu heilen. Von neuer Hoffnung erfüllt, verabschiedete sich Amboss, um dieser Spur auf den Zahn zu fühlen. Tatsächlich wurde er fündig. In der uralten Zwergenbinge Zarmorjah erfuhr er von den dort lebenden Angroschim, dass ein leibhaftiger Drache, die Höhlen der Quelle seit Jahrzehnten besetzt halte. Bei dieser Kreatur handele es sich aber um keinen gewöhnlichen Drachen, lebt er doch scheinbar in Wasser denn an Land. So ist es den mutigen Zwergenkriegern auch nicht gelungen, den Drachen aus seiner nassen Wohnstadt zu vertreiben. Dennoch waren die Zwerge noch im Besitz einer einzigen Ampulle, gefüllt mit der heilkräftigen Flüssigkeit. Als Gegenleistung dafür forderten sie von Amboss jedoch das Versprechen ein, dass er und der Gerettete wiederkämen, um den Drachen zu bekämpfen. Als Amboss achtzehn Tage später wieder bei uns eintraf, ging es Ansgard bereits sehr viel schlechter. Sein Körper war übersät mit eitrigen Geschwüren und Pestbeulen, die bei Berührung leicht zerplatzten und ein dämonisches Sekret, sowie einen widerlichen Pestgestank absonderten. Doch mit Hilfe des heilkräftigen Quellwassers, erholte sich Ansgard wieder. Noch dazu erstaunlich schnell. Nach nur wenigen Tagen war er wieder ganz der Alte. Es erschien mir fast so, wie ein leibhaftiges Wunder. Und vor göttergefälligen zwölf Tagen brachen wir auf, um das Versprechen einzulösen, welches Amboss seinen Brüdern und Schwestern gegeben hatte. Jetzt kennt ihr also die ganze Geschichte. Legt euch jetzt schlafen, ich übernehme eure Wache. << Dankbar trittst du deine Aufgabe an Alriko ab, denn wahrscheinlich könntest du dich jetzt sowieso nicht mehr richtig auf dein Umfeld konzentrieren. Zu viele Gedanken schwirren dir durch den Kopf. Mehr als einmal hast du schon darüber nachdenken müssen, warum und mit welchem Ziel deine Gefährten unterwegs sind. Doch damit hattest du wahrlich nicht gerechnet – ein wirklicher Drache. Lange Zeit liegst du noch wach. Noch einmal lässt du die letzten Tage Revue passieren. Doch irgendwann fordert die Erschöpfung ihren Tribut ein und befördert dich schließlich ins Reich der Träume ... **Abschnitt 169**

Abschnitt 160

Einen Moment später stehst du neben dem altertümlichen Gefährt, dass mit Sicherheit schon einige Generationen auf dem Buckel hat. Darauf lassen zumindest das alte und muffig riechende Holz, sowie zahlreiche kleine Reparaturen schließen. Ein flüchtiger Blick auf die Ladefläche offenbart dir, dass er





vollkommen leer ist. Auf dem einfachen ledernen Kutschbock liegt eine schlichte Fuhrmannspeitsche, augenscheinlich in noch recht gutem Zustand. Dem Geschirr zufolge ist der Wagen für lediglich ein Tier ausgelegt und dessen Größe nach zu urteilen wohl doch schon eher für einen breitschultrigen Ochsen, denn für ein Muli oder gar ein Pferd. Wie auch immer ... eine Schaufel suchst du hier jedenfalls vergebens. Gerade willst du dich an anderer Stelle umsehen, als du einen eisigen Hauch in deinem Nacken verspürst. Ohne dich noch einmal umzusehen stürzt du, von wilder Panik ergriffen, ins Freie hinaus. Erst als du fast bei der Hütte angelangt bist, wagst du einen Blick zurück. Dabei nimmst du erleichtert zur Kenntnis, dass dir nichts und niemand folgt. Allmählich beruhigst du dich wieder und wendest dich schließlich dem Stall zu. *Abschnitt 195*

Abschnitt 161

Tatsächlich erinnerst du dich wieder. Gelobt sei Phex ... ähm Hesinde. Wie auch immer. Du erinnerst dich. Ritter Helme hatte in seiner Rüstung ein kleines Geheimfach, in dem er seine Wertgegenstände verstaute hatte. Nach wenigen Minuten wirst du fündig. Ans Tageslicht kommt ein vom Zahn der Zeit zerfressender fleckiger Lederbeutel in dem es verheißungsvoll klumpert. Als du den Verschluss lockerst, kullern dir zwölf göttergefällige Dukaten in die Rechte. Ein wahrer Schatz. Und noch etwas fällt aus dem nun leeren Beutel heraus - ein großer goldener Ring. Darauf ein dunkler grünlich schimmernder Stein auf dem ein Greifvogel mit ausgebreiteten Schwingen, wohl das Wappen des Vorbesitzers, eingraviert ist. Mit einem breiten Grinsen im Gesicht, geht es weiter im *Abschnitt 58*

Abschnitt 162

Am Himmel vor euch seht ihr drei bizarre menschenähnliche Wesen durch die Lüfte gleiten. Abrupt landen sie nahe eures Weges auf einem breiteren Felsvorsprung, vielleicht zwanzig Schritte von euch entfernt. Vorsichtig nähert ihr euch den eigentümlichen Geschöpfen an. Anscheinend sind sie allesamt weiblich, besitzt doch eine Jede den nackten Oberkörper einer jungen und obendrein noch äußerst gut bestückten Frau - abgesehen von dem großen Paar gefiederter Schwingen auf ihren Rücken, aber das sei einmal hintenan gestellt. Weitaus abstoßender ist, dass die langen schlanken Beine jäh in gefährlichen Greifkrallen enden. Ebenso verhält es sich auch mit ihren Armen beziehungsweise Händen. Du seufzt innerlich. So hübsch die drei einstmals ausgeschaute haben, Krallen und Flügel bringen doch jegliche Gefühle von Begehren sofort zum Erliegen. Was bleibt ist einzig und allein Mitleid. *Wer, bei allen Zwölfen, hatte diesen armen Geschöpfen das angetan?* Beim Näherkommen stellt ihr überraschend fest, dass die drei sogar eure Sprache beherrschen. Wenngleich ihre Worte auch von vereinzelnd krächzenden Lauten begleitet werden. >>Ah ... da sind sie ja. << >>Seht ihn euch an, Schwestern, dieses prachtvolle Exemplar von einem Mann. Wir werden sicherlich viel Spaß mit ihm haben. << >>Wir ?! Nein ich! Ich hab ihn zuerst gesehen. << >>Spinn doch nicht rum. Ich hab ihn zuerst gesehen. << >>Na und! Ich bin schließlich die Älteste. << >>Du lügst Schwester. Ich bin die Älteste. << >>Wer's glaubt! << Während dieses Wortduells weicht Garret, merklich erschrocken, ein paar Schritte hinter dich zurück - scheinen doch die lüsternen Blicke der drei lediglich ihm zu gelten. >>Schwestern beruhigt euch doch. Ihr verschreckt ihn ja völlig. << >>Hab keine Angst vor uns drei alten Jungfern. Wir wollen dich doch nur beglücken ... << >> ... nur dir unsere Liebe schenken ... << >> ... uns dir hingeben ... << >> ... und dich anschließend vernaschen. << >>Hihi ... ja genau. << Während ihrer Worte kommen sie euch Schritt um Schritt näher. Eure Hände ruhen bereits Griffbereit auf euren Waffen. >>Halt! Wartet mal Schwestern. Mir kommt da eine Idee. Wir könnten uns doch alle nacheinander mit ihm paaren. << >>Nein! Das hattest du letztes Mal schon gesagt. Doch du hattest ihn völlig verausgabt. << >>Stimm Schwester. Nach deinem Ritt war er zu nichts mehr nütze. << >>Die ganze Nacht hast du auf ihm gesessen. << >>Und uns blieben nur seinen tölpelhaften Hände nebst seiner Zunge. << >>Ja kann schon sein. Aber der war ja auch schon alt gewesen. Dieser hier ist noch jung und knackig.

Seht doch seinen flachen Po. Der vermag sicher viele Tage lang zu stoßen. Der schafft es sicherlich uns alle drei zu beglücken. << >>Du lügst doch! << >>Genau! Noch niemals vermochte mich ein Mann zu befriedigen. Stets brach irgendwann sein Lämmel entzwei. << >>Mag schon sein. Aber der hier ist anders. << >>Er zieht mich förmlich magisch an. Spürt ihr es nicht Schwestern? << >>Stimmt, sie hat recht. << >>Auch ich fühle es jetzt. Am besten ist, wir fallen gleich hier über ihn her ... << >> ... und reißen ihm die Klamotten vom Leib ... << >>Stimmt Schwestern. Die Klamotten wird er sowieso nie wieder brauchen. << >>Doch halt! << >>Was ist denn noch?! << >>Ich werde schon ganz feucht. << >>Was ist wenn er uns verhext? << >>Du meinst, so wie der greise zerknitterte Alte aus dem verfluchten Tal? << >>Nein! Sie meint den Alten mit dem haarigen Freund. << >>Dummes Huhn! Das ist derselbe. << >>Glaub nicht, dass es sein Freund gewesen ist. << >>Der hat gestunken wie ein Schwein. << >>Stimmt Schwester! Außerdem sieht mir der hier nicht so aus. << >>Ja! Der hier ist noch frisch. << >>Seht doch, wie sein Gesicht glänzt. << >>Du hast recht. << >>Er ist schon ganz heiß ... << >> ... heiß auf uns! << >> Er kann es kaum erwarten, es mit uns zu treiben. << >>Wieder und wieder ... << >> ... und fester und fester ... << >> ... und schneller und schneller ... << >> ... und tiefer und tiefer ... << >> ... und wieder von vorne! << >>Abrupt stürmen die drei auf Garret zu. Wobei es eigentlich mehr ein hopsen ist. Nichts desto trotz recht flink. Natürlich hast du nicht vor, ihn tatenlos diesen drei wilden Furien zu überlassen ... Geronart stürmst du vor und trittst ihnen mit blanker Klinge entgegen. *Abschnitt 185*

Du könntest natürlich auch versuchen, die drei mit lautem Geschrei zu verjagen. In diesem Fall weiter bei *Abschnitt 142*

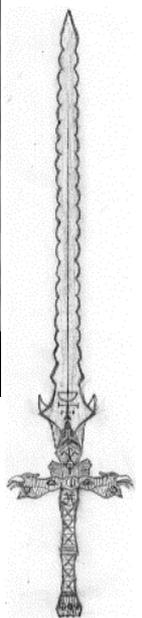
Als dritte Möglichkeit steht es dir natürlich auch offen, deinen männlichen Trieben nachzugeben. *Abschnitt 178*

Abschnitt 163

Als du die Augen wieder öffnest siehst du Garret bewusstlos am Boden liegen. Ansgard steht mit blank gezogener Klinge daneben. Alriko und Amboss erklimmen soeben im Laufschrift den Hügel. Über diesem reißt zu deinem Erstaunen unvermittelt die Wolkendecke auf, so das Praios Antlitz den schwarzen Bau im hellen Licht erstrahlen lässt.



Kurz darauf ertönt ein Mark erschütternder Schrei aus dem Turmesinnern, der abrupt wieder abbricht, jedoch nur um gleich darauf von einem anderen unnatürlich schrillen Schrei abgelöst zu werden. So laut und lang gezogen dröhnt dir dieser nicht enden wollende Laut in den Ohren, dass du dir abermals die Ohren zuhalten musst. Deinem Helme scheint das alles genau so





(Verfasser: Ralf Staats)



wenig zu gefallen wie dir. Ruckartig wendet sich dein Ross herum, so dass du aus dem Sattel geschleudert wirst.

Mit einer gelungenen *Körperbeherrschungsprobe* ± 3 kannst du jedoch Schlimmeres verhindern und nimmst nur 1W6 TP Schaden. Andernfalls erleidest du 1W6+4 TP und bei einem Patzer sogar 2W6+8 TP.

Falls an dieser Stelle deine LE die derische Grenze von 1 LP unterschreiten sollte, dann ließ bitte *Abschnitt 130* Ansonsten geht's weiter bei *Abschnitt 51*

Abschnitt 164

Ihr reitet und reitet. Weder bietet dir die triste, eigentümliche Umgebung Abwechslung, noch deine schweigsamen Gefährten. *Vielleicht könnte Garret mir die Zeit mit einer schönen Geschichte vertreiben*, geht es dir durch den Kopf. Laut sagst du: >>Garret, wie wäre es mit einer Geschichte über wahres Heldentum? << Ohne lange zu überlegen verstaut Garret seine Laute, die er gerade eben noch liebevoll gestimmt hatte, in einer Satteltasche. Immer wenn Garret nicht redet, singt oder an einem neuen Werk arbeitet, so weist du inzwischen, immer dann stimmt er fortwährend seine Laute. *Abschnitt 176*

Abschnitt 165

*Ein fremder Reiter prescht in halsbrecherischem Tempo durch ein schmales Tor über einen gepflasterten Innenhof und kommt wenig später vor einer breiten steinernen Treppe zum Stehen. Federnd springt er aus dem Sattel. Nachdem er aus einer Satteltasche einen Umschlag Papier herausgezogen hat, erklimmt er gemächlichen Schrittes Stufe um Stufe. Ein junger Bursche, vermutlich ein Stallknecht, eilt indes zu dem nun herrenlosen Pferd hinüber, um sich dessen anzunehmen. Während die letzten Strahlen des untergehenden Praiosgestirns das nasse, dunkle Fell des edlen Rappens zum Glänzen bringen, treffen sie parallel dazu über ein geöffnetes Fenster auf eine schwere Eichentür. An der Wand neben der Tür hängt ein langes Schwert in einer prunkvollen Scheide, dessen Knauf mit einem großen schwarzen Stein verziert ist. Just in diesem Moment durchquert ein Zwerg den rundlichen Raum des Turmes und öffnet kurzerhand die Türe. Dahinter kommt abermals der Reiter zum Vorschein, welcher dem kurios anmutenden Pfortner das Schreiben überreicht. Daraufhin macht der Bote auf dem Absatz kehrt und verschwindet in der Dunkelheit des dahinterliegenden Ganges. Der Zwerg öffnet derweil das Schreiben und versinkt anschließend voll und ganz in der Lektüre. Unterdessen verlässt der Reiter über den gleichen Weg das Gebäude, über den er auch hineingelangt ist. Nachdem ihm der Stallbursche das knapp versorgte Pferd herbeigeholt hat, sitzt der Fremde auf und galoppiert geschwind auf den Ausgang zu. Als er gerade das Tor passiert, beugt sich der Zwerg weit aus dem Fenster und brüllt dem Fremden etwas nach. Offenbar ist er ziemlich aufgebracht über die Nachricht. Zumindest lässt sowohl die tiefrote Zornesfalte auf dessen Stirn, als auch die wütend drein blitzenden Augen darauf schließen. Kurz darauf ist der Überbringer der unliebsamen Nachricht auf und davon. Die Gestalt des Zwergen verschwindet einstweilen wieder im Kämmerchen. Als die Sonne gerade vollends untergegangen ist, Fackeln erhellen inzwischen das Innere des Hofes, verlässt der Zwerg ebenfalls über die steinernen Stiegen das Gebäude. Unter einem graufarbenden Umhang blinkt vereinzelt silbernes Kettengeflecht hervor. In der Rechten hält er eine große doppelblättrige Axt, mit der Linken hingegen eine Armbrust samt Köcher. Des Weiteren baumelt unterhalb des wohlgerundeten Bauches nebst kurzem Schwert noch ein breiter Dolch. Auf dem Rücken wiegt ein augenscheinlich schon recht prall gefüllter Lederrucksack pendelnd bei jedweden Schritt von der einen auf die andere Seite. Direkt darüber thront ein robuster, eisenbeschlagener Rundschild. So gerüstet besteigt er kurze Zeit später ein kleines struppiges Pony und verlässt anschließend, in den Spuren des fremden Boten, das Anwesen ...***Abschnitt 196**

Abschnitt 166

Wie erstarrt stehst du da, den sicheren Tod vor Augen ... >>Irgendetwas stimmt hier nicht <<, flüstert Alriko leise, während er wachsam die euch umgebende Vegetation beäugt.

>>Auch ich habe ein ungutes Gefühl <<, raunt Ansgard ebenso leise zurück. >>Hier stinkt es ganz gewaltig <<, grollt Amboss knarrende Stimme. >>Und das seid dieses Mal nicht ihr, Werter Herr Amboss <<, fügt Garret keck hinzu. >>Seid allesamt Still! <<, befiehlt Ansgard kurz aber bestimmt. Während die Vier kampfbereit ins dichte Unterholz spähen und nervös nach der instinktiv verspürten Gefahr Ausschau halten, entsinnst du dich wieder deiner Fähigkeit zu atmen. Du schnappst nach Luft. Deine Gedanken rasen. >>Phex sei Dank <<, sendest du leise ein Stoßgebet an den Fuchsgott, den sowohl Händler und Diebe als auch Spaßmacher zu ihrem Schutzpatron erwählt haben. Wen wundert's, steht er doch neben List und Glück außerdem noch für Humor. Wahrlich! Phexes Sinn für Humor ist nicht zu übertreffen, andererseits aber auch nicht nachzuvollziehen. Eben noch, wie zur Salzsäule erstarrt, vermochtest du vor Anspannung kaum zu atmen - und schon im nächsten Augenblick bröckelt die Anspannung von dir ab, nur um sich sogleich wieder auf deinen Gefährten niederzulassen. Weiter bei *Abschnitt 152*

Abschnitt 167

Du weißt nicht wie lange der Kampf bereits andauert. Dein Zeitgefühl ist wie hinfort gespült. Wohl von dem vielen Blut. Dein Blickwinkel ist auf einen schmalen Korridor zusammen geschrumpft und ein eigentümlicher roter Schleiher liegt über alledem. Du bist nicht mehr Herr deines Willens. Dein Körper agiert und reagiert, als würde eine fremde Macht ihn leiten. Fast so wie die Marionette eines Puppenspielers springst du vor und zurück und wieder vor und abermals zurück. Das gleiche Spiel von links nach rechts und umgekehrt. Attacke folgt auf Parade und Parade folgt auf Attacke und so fort. Wieder und wieder trifft deine Waffe auf den Schild deines Gegners. Doch dieser hält deinen Prügeln völlig unbeeindruckt stand. Stattdessen drischt er mindestens ebenso verbissen auf dich ein. Rasant, etwa mit einer Kontinuität von Efferdstropfen während eines Wolkenbruchs, prasseln seine Schläge auf dich hernieder. Immer mühseliger fällt dir sowohl Angriff als auch Verteidigung. Deine Glieder schmerzen höllisch bei jedweden Aufprall. Lange wirst du die Erschöpfung nicht mehr unterdrücken können. Plötzlich stürzt zwischen euch beiden eine dritte Person zu Boden, infolgedessen euer Schlagabtausch jäh zum Erliegen kommt. Dein Blick fällt auf das zierliche Geschöpf zu deinen Füßen. Es handelt sich dabei um ein junges Mädchen von rahjahaft anmutender Gestalt. Lediglich eine dicke Platzwunde verunstaltet ihr ansonsten ebenmäßiges, von goldenen Locken umrahmtes, Gesicht. Ihre Augenlider sind fest geschlossen, ihr sinnlicher Mund dagegen leicht geöffnet. Das zarte Rot ihrer lieblich geschwungenen Lippen schafft einen unvergleichlichen Kontrast zu ihrer aschfahlen Haut. Doch eine noch größere Diskrepanz bilden die langen dunklen Wimpern neben den hell aufblitzenden Zähnen. Du musst hier wahrlich ein Meisterwerk Rahjas vor Augen haben. *Ist sie tot?* Deine Augen gleiten an ihren Leib hinab, bis auf ihre schwach auf- und abwiegende Brust. *Nein, sie lebt. Der Göttin sei Dank!* >>Dein Weib? <<, vernimmst du die raue Stimme deines Gegenübers. Sofort fasst du ihn wieder ins Auge. Ein hämisches und dir unheimliches Grinsen liegt auf seinen narbigen Zügen ... **Abschnitt 240**

Abschnitt 168

Bei den Kisten angelangt beginnst du sogleich mit einer gründlichen Inspektion. Doch zu deiner herben Enttäuschung sind sämtliche Kisten leer. *Verdammt, ich bin wegen der Schaufel hier und nicht zum plündern*, scheltest du dich selber. Darum wendest du dich sogleich deinen übrigen Optionen zu.

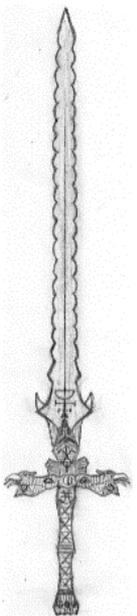
Als da wäre der Kastenwagen in der Mitte? **Abschnitt 160**

Oder stattdessen lieber die Pferdeboxen gegenüber? **Abschnitt 203**

Und natürlich die Leiter zum Heuboden direkt neben dir. **Abschnitt 197**

Abschnitt 169

Ein Mann in Weiß, mit fein gestutztem Bart und ebenmäßigen Gesichtszügen, steht inmitten eines riesigen felsigen Plateaus. Auf der einen Seite schrauben sich spitze, scharfkantige Bergkuppen wie Treppen in den Himmel empor und





verschwinden teils gar unter einem milchig weißen Schleier aus Wolken. Auf der anderen Seite hingegen stürzen sich steile Abhänge wie Wasserfälle unaufhaltsam in die Tiefe hinab, um in die lichtlosen Kavernen, bodenloser Abgründe einzutauchen. Ein schmaler Gebirgspfad schlängelt sich - umgeben von steilen Felsklippen und finsternen Schluchten - unendlich langsam den Berg hinauf. Über diesen unscheinbaren Pfad erreicht soeben ein Haufen Gezeichnete, augenscheinlich bunt zusammengewürfelt, den Fuß des Plateaus. Kurze Zeit später stehen sich der Weiße und die grauen Wanderer gegenüber - und das Gleichgewicht Deres ist stabil.

Doch plötzlich erscheint schräg zu den beiden Parteien eine weitere Gestalt - ein Mann in Schwarz, mit fein gestutztem Bart und ebenmäßigen Gesichtszügen, das Ebenbild des Weißen in Schwarz. In der Konstellation eines Dreiecks stehen sich nun also eine weiße, eine graue und eine schwarze Fraktion gegenüber - und das Gleichgewicht Deres ist grenzstabil.

Auf einmal tut sich direkt über dem Weißen ein dunkler, kreisförmiger Mahlstrom auf. Der Weiße hebt vom Boden ab und wird in die wabernde Finsternis hinein gesogen, wo er im Zeitpunkt des Eintauchens vom Nichts absorbiert wird - und das Gleichgewicht Deres ist instabil.

Einen Augenblick darauf ist der ganze Spuk vorbei. Nur der Schwarze und die grauen Wanderer bleiben zurück. Nichts deutet mehr auf die einstmalige Existenz des Weißen hin ... nichts außer einem schwarzen Stein. Und während auf dem Plateau ein unbarmherziger Kampf entbrennt, stößt ein achtilos dahin bewegter Fuß den Stein in die Tiefe hinab, der sich schließlich mit den dunklen Fluten eines reißenden Gebirgsstromes vereint. **Abschnitt 155**

Abschnitt 170

Du wühlst, suchst und findest nichts. Nichts außer:

- einem verbeultem Topf und einer abgenutzten Pfanne (natürlich beides rostig)
- einer stinkenden grauen Woldecke
- einer löchrigen Feldflasche (ziemlich muffig riechend)
- einem schartigen Arbeitsmesser
- einer weißen aber fleckigen Umhängetasche
- einem lederen Würfelbecher samt sechs Würfeln aus Bein
- einer eisernen geleerten Schnapsflasche
- einem Beutel mit acht kleinen Zinnsoldaten
- mehrere Ledergürtel (drei Gürtel davon noch ganz)
- ein paar gut erhaltener hoher Lederstiefel (für Größe: 170-180cm, KK 10-13)

Ansonsten war nichts Brauchbares zu finden. Immerhin besser als nichts, denkst du dir und gehst zurück zum **Abschnitt 58**

Abschnitt 171

Moment einmal? Hat nicht der Priester eine solch auffällige Gewandung getragen? Stimmt. Du erinnerst dich. Aber was suchte er gerade hier an dieser Stelle? Wasser lassen? Möglich. Wie auch immer. Du solltest erst einmal zurück ins Lager. Vielleicht kann dort alles aufgeklärt werden. Weiter bei **Abschnitt 174**

Abschnitt 172

Unvermittelt stolperst du über etwas und landest bäuchlings im dornigen Gestrüpp, was dir schmerzhaft Kratzer und Striemen im Gesicht und an den Händen einbringt (2 SP). Gerade willst du wieder aufspringen, um deinen Weg fortzusetzen, da legt sich etwas auf deine linke Schulter. Bevor du irgendwie reagieren kannst, wirst du durch einen kräftigen Ruck herumgerissen, so dass du schließlich auf dem Rücken zum Liegen kommst. Direkt neben dir hockt eine menschliche Gestalt, die in einen dunklen Mantel gehüllt ist. Die Kapuze des Fremden ist tief ins Gesicht gezogen, so dass du nicht mehr als ein schmales bleiches Kinn erkennen kannst. Mit weicher, klarer und fast, so meinst du, singender Stimme, beginnt der Fremde zu sprechen. Einen Augenblick darauf schwinden dir die Sinne ...

Als du wieder erwachst, weist du weder von dem toten Priester, noch von dem geheimnisvollen Fremden. Und so begibst du

dich, genau so schlaue beziehungsweise unwissend wie zuvor, zurück zu deinen Gefährten ... **Abschnitt 183**

Abschnitt 173

Überrascht blickst du Garret an. Das kann doch unmöglich das Ende der Heldengeschichte sein. Das will ich einfach nicht glauben. Auf deinen schockierten Blick hin zuckt Garret nur mit den Schultern und meint: >>Wer sagt euch denn, dass jedes Heldenepos mit dem Sieg des Helden über das Böse endet? Alles Unfug sag ich euch. Eine Heldengeschichte endet früher oder später immer mit dem Tod des tapferen Recken. Denkt bitte an Geron den Einhändigen oder an die heilige Thalionel oder auch den berühmten Schwertkönig Raidri Conchobair - allesamt sind sie tot. In meiner Geschichte musste der Held nur schon in jungen Jahren seinen Weg über das Nirgendmeer antreten. Tragisch aber nicht ungewöhnlich. << Daraufhin holt Garret wieder seine Laute aus der Satteltasche hervor und beginnt von Neuem damit das Instrument zu stimmen.

Doch seine Rechtfertigung reicht lange nicht aus, um sämtliche Zweifel in dir zu zerstreuen. Somit erwidert du: >>Aber er hat doch noch gar keine Heldentaten vollbracht. << Auf deinen Einwand hin blickt dich Garret ernst an. Dann sagt er: >>Offenbar habt mir nicht so recht zugehört. Leomar war Zeit seines Lebens ein Held gewesen, auch wenn er keine epischen Schlachten schlug oder gegen feuerspuckende Drachen auszog um eine holde Maid zu retten. Es sind die kleinen alltäglichen Dinge im Leben, die aus jedermann einen echten und wahren Helden formen können. Das Herz ist es, so sag ich euch, was letzten Endes einen Helden ausmacht. Neulich in Punin stieß ich auf ein interessantes Werk - *Heldenträume, Märchenwelten* - eines gewissen Herrn Luciano Avestreu. Das kann ich euch nur wärmstens empfehlen, falls ihr euch mal in der Gegend aufhalten solltet. << Als sich Garret nun wieder seiner Laute zuwendet, denkst du noch einmal in Ruhe über den Sinn seiner Geschichte nach. Weiter geht's im **Abschnitt 154**

Abschnitt 174

Nach nur wenigen Schritten stehst du plötzlich vor einer dichten Wand aus Dornengestrüpp. Ein durchkommen scheint hier aussichtslos. Du wirst die Stelle wohl oder übel umgehen müssen. Doch zuvor würftele bitte eine Probe auf das Talent *Pflanzenkunde* ± 5 . Falls du dieses Talent nicht besitzen solltest, mach stattdessen eine *Wildnislebenprobe* ± 5 . Gelungen, dann weiter bei **Abschnitt 147**

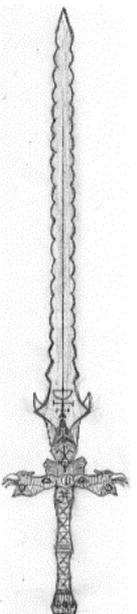
Misslungen, dann ab zu **Abschnitt 183**

Abschnitt 175

Du kostest die roten Beeren. Sind inzwischen ca. zwei Tage, so bringen dir die Einbeeren nur noch 3W6/2 LP und schmecken ähnlich wie getrockneten Pflaumen. Sind die Beeren hingegen noch frisch und saftig, dann bringt dir der Verzehr ganze 3W6 LP ein. Gehe nun zurück zum *vorherigen Abschnitt*.

Abschnitt 176

>>Vor langer, langer Zeit, lebte einst ein junger Knabe, Leomar hat er geheißen, in einem kleinen Dorf namens Nebelauen im nordwestlichsten Winkel Weidens oder auch am Rande der Welt. Der Namenspatron des Ortes ist nicht etwa auf einen Wohlgeborenen zurück zu führen, wie es in anderen Gegenden sicherlich als allgemein üblich gilt, nein beileibe nicht. Das Land selbst hat ihm seinen Namen aufgedrückt, gleich einem Siegel, welches in weichen Wachs getaucht, unweigerlich seinen Abdruck hinterlässt. Und so wie Siegel und Abdruck für alle Zeiten unweigerlich miteinander verbunden sind, so verhält es sich auch mit Namensgeber und Namen. Aber ich will euch nicht länger auf die Folter spannen. Der Namensgeber ist das nahe gelegen und sagenumwobene Nebelmoor. Vierterlei Gerüchte ranken sich um dieses Moor, von denen sicherlich viele dem Einfallsreichtum des abergläubischen Volkes entsprungen sein mögen, wenige andere jedoch auf wahren Begebenheiten beruhen. Doch so wie es sich mit süßen und sauren Äpfeln verhält, oder auch mit Glück und Unglück, so liegen auch Lüge und Wahrheit oftmals nah beieinander. Oder einfacher formuliert, wie in jedem Guten ebenso das Böse existiert und in





(Verfasser: Ralf Staats)



jedem Bösen auch ein Funken Gutes vorhanden ist, so steckt auch sowohl in jeder Sage, als auch in jeder Legende, ein wahrer Kern - mag er auch noch so winzig klein sein. Aber ich schweife ab.

Zurück zu Leomar. Der junge Mann stand mit nicht einmal zwanzig Götterläufen gerade in der Blüte seines jungen Lebens. Dazu besaß er auch noch den Körperbau eines waschechten Mannsbilds, beziehungsweise dem, was sich eine junge Maid wohl darunter vorstellen mag - groß, schlank, blondgelockt, blauäugig und natürlich besaß er außerdem einen muskelbepackten Körper. Jedoch war seine Kindheit nicht schön, denn seine beiden älteren Brüder mochten ihn nicht, und ließen ihn das auch seit jeher spüren. So lernte Leomar schon früh sich seiner Haut zu erwehren. Irgendwann kam der Tag, da getrauten sie sich nicht mehr die Hand gegen ihn zu erheben, war er ihnen inzwischen doch an Stärke und Geschick weit überlegen. Daher begnügten sie sich damit, ihn unauffällig mit Worten zu zusetzen. Ganz nach dem Wahlspruch: „Scharfe Klängen schneiden sehr, scharfe Zungen noch viel mehr“. Leomar versuchte stets kühl und gelassen jede bissige Bemerkung zu ignorieren, aber insgeheim war schon er sehr traurig, versetzte ihm doch jedes böse Wort einen Stich im Herzen. Als vor nunmehr fast drei Götterläufen sein Vater, ein ehemaliger Jägersmann, von der Gicht dahin gerafft worden war, wurde es schier unerträglich. Denn seitdem zeigten ihm seine Brüder auch öffentlich, wie sehr sie ihn hassten und verachteten. Sie verleugneten ihn gar als ihren Bruder, wobei der Gedanke gar nicht einmal so abwegig schien. Denn dort wo Leomar etwas in der Birne hatte, da war bei seinen Brüdern nichts als gährende Leere - vom Aussehen ganz zu schweigen. So hätte es Leomar eigentlich freuen müssen, als seine beiden älteren Brüder vor zehn Monden im Nebel verschollen waren. Doch es freute ihn nicht, er trauerte gar um sie, und das obwohl ihr Verhalten ihm gegenüber stets scheußlich gewesen war. Seitdem lebte er alleine mit seiner Mutter. Und so wie die anderen Männer auch, Tag für Tag im Moore ihrem Handwerk nachgingen, so arbeitete auch Leomar dort. Jedoch träumte er insgeheim von einem anderen Leben, weit fort in der Ferne.

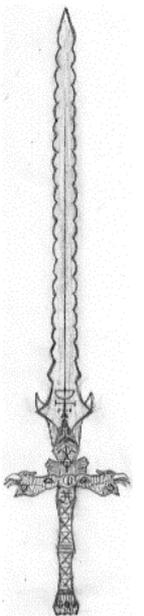
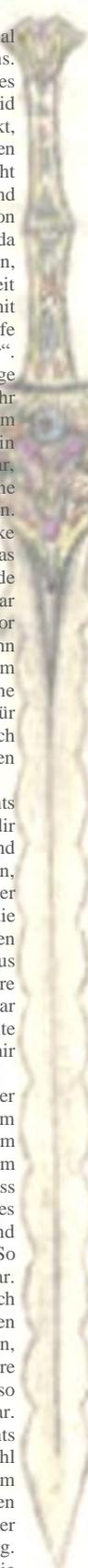
Nebenbei sei gesagt, dass es für die Nebelauener nichts Ungewöhnliches gewesen ist, wenn dort einfach mir nichts dir nichts Männer während der Arbeit verschwanden und nimmermehr auftauchten. In Nebelauen, so müsst ihr wissen, leben die Menschen nämlich nicht von Ackerbau oder Viehzucht, denn dafür sind weder der Boden, noch die klimatischen Begebenheiten geeignet. Die Nebelauener leben hauptsächlich vom Torfstechen und während Mann tagein tagaus dem harten und nicht ganz ungefährlichen Tagewerk im Moore nachgeht, kümmert sich Weib um Nachwuchs und Herd. So war es seit jeher und wahrscheinlich verhält es sich auch heute immer noch so. Aber ich schweife abermals ab, verzeihe mir bitte.

Eines nebeligen Tages, denn in Nebelauen war es fast immer nebelig, ging es Leomars Mutter sehr schlecht. Aus diesem Grund war er auch nicht so wie die anderen auf der Arbeit im Moore, sondern wachte am Krankenbett seiner Mutter. Früh am Mittag tauchte überraschend ein fremder Mann hoch zu Ross und in blinkender Rüstung auf. Überraschend deshalb, weil es sonst nur sehr selten einen Fremden in diese abgelegene Gegend verschlug und wenn doch, dann gewiss keinen Kriegersmann. So waren alle Dörfler in heller Aufregung. Alle, außer Leomar. Seine Aufmerksamkeit galt einzig seiner kranken Mutter. Doch das Schicksal wollte es anders. Denn der Ritter verlangte einen Führer in das Moor, und weil alle Männer bereits dort waren, führten ihn die Dörflerinnen zu Leomars Hütte. Jeder andere wäre sicherlich von Stolz erfüllt gewesen, ob der Ehre, einem so feinen Herrn behilflich sein zu können. Nicht aber so Leomar. War er doch voller Sorge, seiner kranken Mutter wegen. Nichts desto trotz fügte sich Leomar, ohne wenn und aber, dem Befehl des fremden Ritters, dessen Namen er nicht einmal kannte. Um die Mittagsstunde passierten die Zwei nach und nach die anderen Dörfler in ihren Abbaugruben. Viele baten sich dem Ritter sogleich als Führer an, witterten sie doch eine große Belohnung. Leomar wäre das nur allzu Recht gewesen, wenn ein Anderer die ihm aufgezwungene Rolle übernommen hätte - war ihm doch

seine Mutter wichtiger als schnödes Silber. Doch der Fremde wollte partout Leomar und nur ihn als Führer. So reisten die Zwei also alleine weiter. Am Nachmittag, der letzte Arbeiter war vor beinahe drei Stunden passiert worden, bestand der Ritter auf eine Rast. Der Ort an dem sie sich befanden, lag etwas erhöht auf trockenem Boden. Leomar setzte sich auf einen alten umgestürzten Baumstamm und trank etwas aus seiner Feldflasche. Bisher hatten sie kaum ein Wort miteinander gewechselt, doch das sollte sich jetzt ändern. Unvermittelt fragte der Ritter, ob hier tatsächlich des Öfteren Männer verschwunden seien. Daraufhin erzählte Leomar seinem Gegenüber, dass die Frauen in Nebelauen mit der ständigen Furcht leben müssten, dass eines Tages ihr Mann nicht aus dem Moore wiederkehren würde. Des Weiteren erzählte er ihm, dass viele Frauen an die böse Nebelfee Enebula glauben, welche ihnen ihre Mannen rauben wolle, während andere hingegen einem Hexenfluch die Schuld am Verschwinden ihrer Liebsten gaben. „So wie ihr euch vom Moore nehmt, so nimmt das Moore auch von euch“, soll die alte Vettel gesagt haben, bevor man sie einst erschlug.

Nach Leomars ausschweifender Antwort war das Eis zwischen den Beiden geschmolzen, stellte der Ritter von nun an doch eine Frage nach der anderen. Während allerdings die ersten Fragen des Fremden aus Leomars Sicht noch logisch und nachvollziehbar gewesen waren, so empfand er hingegen die Nachfolgenden doch eher als unwichtig, unsinnig, anzüglich und unpassend. Beispielsweise fragte ihn der Fremde, ob er schon lange hier lebte, wann er geboren worden sei, was er noch alles aus seiner Kindheit wüsste, ob er seinen Vater geliebt hätte, mit wie vielen Frauen er schon zusammen gewesen wäre und ob er nach seinem Vater benannt worden war. Dennoch beantwortete Leomar sämtliche Fragen wahrheitsgemäß. Doch irgendwann stellte ihm der Ritter schließlich die Frage, ob er mit seinem Leben zufrieden wäre oder ob er nicht lieber jemand anderes sein würde. Da Leomar sich darüber schon oftmals Gedanken gemacht hatte, erzählte er ihm von seinem Traum von hier fort zu gehen, um irgendwo in der Fremde ein anderes Leben zu leben. Daraufhin schwieger der Fremde längere Zeit, solange, bis allmählich die Praioissscheibe im Westen versank.

Plötzlich erhob er abermals das Wort. Doch diesmal stellte er Leomar keine Fragen, sondern erzählte ihm stattdessen nur von sich. Woher er kam, wie seine Jugend verlaufen war, von seinem gestrengen Vater, und das er ihn niemals zufrieden stellen konnte. Er erzählte von verschiedenen Menschen, die besser waren als er und das er sie dafür hassen würde. Er schwärmte von den Ländereien und den vielen Schlössern und Burgen darin, die ihm - als seines Vaters rechtmäßiger Erbe - zustanden. Er berichtete vom Tod seines Vaters und dass es für ihn eine Befriedigung gewesen sei, nachdem er endlich seine faltige Visage nicht mehr ertragen musste. Beinahe übergangslos kam er auf die faulen Untertanen zu sprechen und das er sich ihren Ungehorsam nicht länger gefallen lassen wolle. Er erzählte Leomar von einem Komplott gegen ihn. Stürzen wollten sie ihn, IHN, ihren Herren. Und die Rädelsführerin dieser Intrige war nicht irgendeine namenlose Kräuterhexe. Nein, seine eigene Mutter war es gewesen. Angeblich hätte sie noch einen zweiten Sohn, den sie an seiner Statt auf den Thron setzen wollte. Für diesen Verrat müsste sie sterben. Noch wäre sie zwar auf der Flucht, doch er sei zuversichtlich, dass ihre Flucht schon bald ein jähres Ende nehmen würde. Denn nicht umsonst war sein Foltermeister, vorgeblich ein Orkmensch, für seine exzellenten Überredungskünste sowohl berühmt, als auch berüchtigt. Abrupt schloss der Ritter seine Erzählung damit ab, dass er auf die überragende Idee gekommen sei, dass Übel an der Wurzel auszumerzen. Daraufhin stand er auf und schritt gemächlichen Ganges zu seinem Ross hinüber. Das nachfolgend eintretende Schweigen währte jedoch nur kurz. Jäh durchschneit ein alarmierend schleichendes Geräusch die Stille des Moores, ähnlich dem Klang eines Dolches, der aus seiner Scheide gezogen wird - nur deutlich länger. Leomar fuhr vor Schreck herum und sah dort den großen Unbekannten mit einer rieslangen und metallisch-glänzenden Klinge, welche er mit beiden Händen fest umschlossen vor sich hielt. „Herr, was tut ihr da, was habt ihr denn vor, brachte Leomar stammelnd hervor.“ Daraufhin erwiderte der Fremde: „Ach lassen wir doch das





Versteckspiel. Ich bin deiner sowas von überdrüssig, mein ach so geliebtes Bruderherz. Was ist denn? Schau gefälligst nicht so blöd aus der Wäsche! Du weist genau, wer hier vor dir steht - Leomar Sighelm Rodiak von Tannenfels, dein Zwillingbruder. Ich habe dich schon längst durchschaut. Doch du wirst mir mein Erbe nicht nehmen, so wahr ich Leomar Sighelm Rodiak von Tannenfels heiße. Ich werde es nun zu Ende bringen. Und sei ohne Sorge, denn sowohl die alte Vettel, welche du all die Jahre fälschlicherweise für deine leibliche Mutter gehalten hast, als auch deine wirkliche Mutter werden dir schon alsbald folgen.“ Während er Leomar die letzten Sätze förmlich entgegen spie, näherte er sich ihm Schritt um Schritt - fast so, wie die Spinne der wehrlos im Netz gefangenen Fliege. Leomar war inzwischen ebenfalls auf den Beinen, wich allerdings entgegen seinem Peiniger Schritt um Schritt zurück. „Bruder, Richter und Henker - alles in einer Person. Beinahe zum totlachen amüsant, findest du nicht auch?“ Noch während der Ritter sprach, öffnete er mit dem linken Unterarm sein Helmvisier. Im rötlichen Licht der untergehenden Praiosscheibe erblickte Leomar ein Gesicht, das ihm sofort vertraut erschien. Kein Wunder, sah er doch quasi das eigene Spiegelbild vor sich, so wie er es schon oftmals zuvor in ruhenden Tümpeln während der Arbeit im Moor gesehen hatte. Inzwischen standen beide Leomars am Fuße des Hügels und bis zu den Waden im morastigen Schluck. Bei jedwedem Schritt gab das Moor einen schmatzenden und saugenden Laut von sich, als wollte es gegen den unerlaubten Gang auf seinem Rücken protestieren. Von Angesicht zu Angesicht standen sich die Zwillinge gegenüber. Der Eine gut gerüstet, trug er doch eine Rüstung und ein Zweihandschwert mit sich, der Andere hingegen, war bar jeder Waffe und noch dazu ohne Schild oder Schutz. Leomar zwang den schweren Zweihänder in die Höhe, tat einen Ausfallschritt und attackierte Leomar. Diesem gelang es nur knapp, sich aus dem Radius der Waffe zu entfernen, waren sie doch gleichsam durch das Terrain in ihrer Beweglichkeit behindert. Während Leomar nun Schlag um Schlag auf Leomar eindrang, wich dieser immer weiter zurück. Leomars ganze Konzentration galt lediglich dem Ausweichen des mächtigen Richtschwertes. Doch weder der eine, noch der andere Zwilling, sann über den mächtigen Feind in Leomars Rücken nach. Und so kam es schließlich, dass Leomar mit dem einen Fuß ins Leere trat. Bevor sein Bein jedoch vollends in der Tiefe versinken konnte, ließ sich Leomar rücklings in die widerliche Moderbrühe fallen. Mit einem siegessicheren Lächeln setzte ihm Leomar sogleich nach und holte zum tödlichen Hiebe aus. Doch dann verlor auch dieser das Gleichgewicht und stürzte wie der Schattenriss seines Zwillinges ebenfalls in die dickflüssige und stinkende Brühe. Während Leomar aber elendig im Moore zugrunde ging, ritt Leomar zurück nach Nebelauen. Dort angelangt, erschlug er noch in derselben Nacht Leomars wehrlose Ziehmutter und ward anschließend nimmermehr in Nebelauen gesehen. << Weiter geht's bei **Abschnitt 173**

Abschnitt 177

Geschwind wie ein Phexhörnchen erklimmst du den hohen Ahorn. Als du gerade meinst eine ausreichende Höhe erreicht zu haben, da knackt es einmal laut und der vermeintlich sichere Ast, auf welchen du zuvor dein Gewicht verlagert hattest, bricht. Ein heftiger Ruck geht durch deinen Körper und du siehst dich fast schon rücklings in die Tiefe stürzen, da schaffst du im letzten Augenblick nach einem anderen Ast zu greifen, der zu deinem Glück hält. Puh ... das ging gerade noch einmal gut. Eigentlich müsste das auch reichen. Du wendest dich vorsichtig um und blickst hinab und über den Dornenwall hinweg. >>Bei allen Göttern ... <<, sprichst du gedämpft. Vor deinen Augen liegt, eingekesselt von Dornengestrüpp, der Diener des Götterfürsten. Ein großer dunkelroter Fleck zeichnet sich auf seiner rotgelben Robe ab und sofort bist du dir dessen Gewiss, dass er nicht mehr unter den Lebenden weilt. *Er ist ermordet worden.* Die Erkenntnis trifft dich wie ein Schlag ins Gesicht. Wie benommen verlierst du das Gleichgewicht und stürzt hinab in die Büsche. Hart kommst du auf dem Rücken auf (3 SP) und noch immer bist du wie betäubt. In deinem Kopf rumort es. *Der Praiosgeweihte ist tot. Ermordet. Wie konnte das nur geschehen!? Wer bei allen Göttern ... wer würde so etwas Abscheuliches tun?* Da kommt

dir spontan ein anderer Gedanke, der dich noch weitaus mehr beunruhigt als das Gesehene ... *Ist der unbekannte Mörder möglicherweise noch in der Nähe?* Bewegungslos späht du umher, bereit jeden Augenblick aufzuspringen, um die Beine in die Hand zu nehmen. Doch nichts regt sich. Der zu erwartende Angriff bleibt aus. Oder wartet der Mörder nur auf den rechten Augenblick? Blitz und Donner ... du musst etwas tun. Du kannst hier schließlich nicht ewig rum liegen und auf den tot warten. Deine Gefährten ... wenn dir jemand helfen kann, dann doch wohl sie. Du musst zu ihnen. Sie wissen bestimmt Rat. Und außerdem bist du in ihrer Nähe sicher. So rappelst du dich endlich auf und eilst zu eurem Lager zurück. **Abschnitt 172**

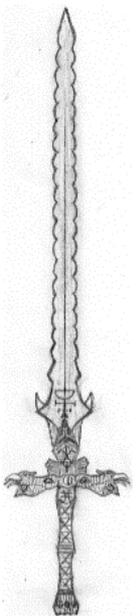
Abschnitt 178

Ob die Liebesgöttin Rahja ihre Freude an dir hatte, ist doch wohl eher unwahrscheinlich. Ihrem dämonischen Gegenpart Belkelel hingegen, hast du sicherlich in den folgenden Stunden deines Lebens eine niederhöllische Freude bereitet. Nachdem du dir deine Kleidung vom Leibe gerissen hast und mit dem Ruf „Nehmt doch mich an seiner Statt. Ich besorge es euch doppelt so lang und zehnmal so gut wie der.“ ihre Aufmerksamkeit gewonnen hast, bohrten sich spitze Krallen tief in deine Schultern hinein. Der brennende Schmerz war schier unerträglich. Noch schlimmer war jedoch, als sie dich in die Lüfte emporhoben. Deine Schreie hallten meilenweit durch die Gipfel der Berge. Mehrmals verlorst du während des Fluges das Bewusstsein, doch immer wieder weckten sie dich auf. Und zwar mittels ihrer feuchten, langen Zungen. Doch plötzlich stürztst du hinab und pralltest unsanft auf nacktes Felsgestein, direkt neben einem riesigen Nest aus muffig riechendem und altem Stroh. Bei dem Aufprall hattest du dir beide Beine gebrochen. Tränen des Schmerzes rannen in Strömen deine Wangen hinab. Du vermochtest nicht zu sagen, wie er bei all den Qualen noch aufrecht zu stehen vermochte. Die erste setzte sich auf dich während die anderen deine gebrochenen Beine auseinander hielten. Du schriest wie am Spieß. Scharfe Krallen hinterließen blutige Striemen in deiner Haut - auf Beinen, Armen, Leib und Gesicht. Deine Schreie gellten die ganze Nacht durch. Immer wieder vielen sie über dich her. Als deine Lenden irgendwann nicht mehr konnten, da drangen sie im Gegenzug in dich ein. Erst mit den Händen, dann gar mit den kompletten, zierlichen Armen. Du schriest und schriest. Aus wohl einer spontanen Neigung heraus, stachen sie dir plötzlich deine Augäpfel heraus. Ihre feuchten Zungen züngelten das Blut aus deinen leeren Augenhöhlen. Deine Schreie wurden leiser, als deine Stimmbänder erschlafften. Doch der Schmerz blieb. Irgendwann entrann sich deiner Kehle nur noch ein heiseres Röcheln und schließlich erstarb sogar dieses, als sie dir, von einem stechenden Schmerz begleitet, die Zunge aus dem Munde herausrissen. Der höllische Schmerz wuchs Stunde um Stunde. Und mit ihm das Verlangen, es möge doch endlich zu Ende gehen. Aber es endete nicht bald. Denn immer wieder kam eine von ihnen eine neue perfide Idee. So dauerten die unaussprechlichen Qualen an. Weiter und weiter und weiter ...

Dennoch, irgendwann, du hattest du Hoffnung bereits aufgegeben, umfing dich eine lang ersehnte Dunkelheit. Zurück blieb nur ein blutiger Klumpen toten Fleisches. Ob deine Seele in eines der zwölfhöttlichen Paradiese einging oder doch eher in eines von Belkelels grausigen Verliesen Einzug fand, vermag ich nicht zu entscheiden. Dein Weg als Abenteuer nimmt jedoch an dieser Stelle sein Ende.

Abschnitt 179

Am nächsten Morgen (1W6 LP Regeneration, +1 LP bei gelungener *KO- Probe*), den seltsamen Traum hast du bereits wieder vergessen, wirst du durch den herrlichen Geruch von frisch gemachten Eiern geweckt. Du öffnest die Augen und erblickst über dir den blauen Himmel. Kein Wölkchen weit und breit. Praios Antlitz strahlt schon zu dieser frühen Stunde kräftig auf dich herab. Allem Anschein nach wird dies ein heißer Tag werden. Als du dich aufrichst siehst du Amboss, wie er gerade damit beschäftigt ist, an der Kochstelle, in der Mitte des Lagerplatzes stehend, mit einem großen hölzernen Kochlöffel in einem für diesen viel zu klein erscheinenden Kupferkesselchen





herumzurühren. Der Kessel hängt an einer provisorisch gezimmerten Halterung aus Holz. Die guten Rührer brutzeln direkt daneben in einer kleinen Pfanne. Die anderen Drei sitzen um ihn herum und schauen ihm bei der Arbeit zu. Dein Blick trifft Alrikos. Für deinen Geschmack etwas zu lange. Möglicherweise hattest du in der Nacht ein Gespräch mit Alriko, dann weiter zu **Abschnitt 13**
Andernfalls weiter im **Abschnitt 7**

Abschnitt 180

Dein Wissen über Rüstungen ist schon recht beträchtlich. So hattest du in deinen früheren Lebensjahren zum Einen schon verschiedene Rüstungsvarianten am eigenen Leibe getragen und des Weiteren sogar die Chance, besonders kostspielige Maßanfertigungen aus der Nähe betrachten zu können. Daher weist du auch, dass dieses Exemplar mindestens schon doppelt so alt ist, wie der Diener des Sonnengottes, welcher sich immer noch mit deinem Gefährten Alriko unterhält. Sei's drum. Deiner Einschätzung nach, muss die komplette Rüstung mindestens zwanzig Stein wiegen. Plötzlich kristallisiert sich vor deinem geistigen Auge ein Bild ... *'auf einem steigenden Schimmel thront mit blank gezogener Klinge ein Ritter samt Rüstung'*. Du hast diese Rüstung schon irgendwann einmal gesehen. Nur wann? Und vor allem wo? Vielleicht auf einem Turnier? Nein, dass wüsstest du noch. Plötzlich fällt es dir wie Schuppen von den Augen. Das Buch! Das Buch „die Abenteuer des Ritter Helme“. Es war dein liebstes Buch in Kindheitstagen. Besonders wegen der vielen detaillierten Bilder. In jenem Buch war ein Ritter in einer ähnlichen Rüstung abgebildet. Nein, nicht bloß ähnlich. Annähernd identisch war sie. Damals hast du die Geschichten in „die Abenteuer des Ritter Helme“ allesamt für bare Münze gehalten. Seither sind jedoch etliche Jahre ins Land gegangen. Irgendwann hattest du schließlich den Inhalt des Buches in die Schublade „erfundene Märlein“ verbannt. Allem Anschein nach war dies wohl eine Fehlentscheidung gewesen. Vielleicht hast du deinen naiven Kindesglauben wirklich zu früh abgelegt ... hast du? Mach an dieser Stelle bitte eine *Probe* auf deine *Klugheit*. Gelungen, ab zu **Abschnitt 161**
Leider misslungen, dann bleibt dir nur der Weg zurück zum **Abschnitt 58**

Abschnitt 181

Schade, nirgends eine Signatur zu finden. Wahrscheinlich ist der Künstler sowieso schon tot. Und sein Kunstwerk ist ihm scheinbar gefolgt. Gleichwohl ein Meister des Handwerks es sicherlich wieder reparieren könnte. Mit viel Liebe versteht sich. Doch das ist nicht deine Aufgabe. Nun gut, der Tisch ist zwar eine Art Schatz, jedoch weder für deine Geldkatze, noch für deinen Rucksack. Folglich geht die Suche weiter. Du blickst dich um. Würfel doch bitte mal einen W20.
Zeigt der Würfel eine gerade Zahl, weiter im **Abschnitt 202**
Bei einem ungeraden Ergebnis, schleunigst zu **Abschnitt 107**

Abschnitt 182

Nachdem du einen der großen Torflügel aufgezogen hast, kannst du bereits erste Einzelheiten erkennen. So zum Beispiel eine hölzerne Leiter inmitten mächtiger Stützpfiler, ebenfalls allesamt aus Holz, die wohl gleichsam hinauf zu einem Heuboden führen. Des Weiteren entdeckst du noch einen kleinen Schemel und direkt darauf stehend eine alte verstaubte Öllampe. Im hinteren Bereich der Scheune kannst du vage die Rückseite eines offenen Kastenwagens ausmachen. Dennoch, der überwiegende Teil des Inneren ist in düsteres Zwielicht getaucht. Daher fasst du auch kurzerhand den Entschluss, auch den Torflügel Nummer Zwei zu öffnen. Anschließend betrittst du das Scheuneninnere und beginnst mit deiner Suche. Es dauert nicht allzu lange und deine Augen haben sich an die schon recht mäßige Lichtausbeute gewöhnt. Auf der rechten Seite erkennst du deutlich die Umrisse zweier Pferdeboxen, welche jede für sich offen und, o Wunder, nicht belegt ist. Wahrscheinlich hatte der Besitzer selbst in besseren Zeiten niemals Pferde besessen. Allerhöchstens vielleicht ein paar Ochsen oder Grautiere. Sei's drum, für dich sowieso eher von untergeordnetem Interesse. Neben den Stallverschlagen liegen mehrere Bündel Strohballen,

welche sorgsam neben- und übereinander angesichtet worden sind. Direkt davor entdeckst du einen hölzernen Schaf, bei dem es sich jedoch zu deinem Bedauern lediglich um eine einfache Heugabel handelt. Da du auf der linken Seite nichts weiter entdecken kannst, wendest du deinen Blick nach rechts. Dort befindet sich neben ein paar gestapelten Holzkisten jedoch lediglich der Aufstieg zum Heuboden. Die Ladefläche des Kastenwagens kannst du von deiner momentanen Position aus nicht einsehen. Unvermittelt richten sich deine Nackenhaare auf. Nervös drehst du dich um deine eigene Achse, doch niemand ist zu sehen. Dennoch fühlst du dich beobachtet.
Willst du dich weiterhin in der Scheune umschauen? Für diesen Fall weiter bei **Abschnitt 210**
Oder möchtest du lieber im Stall dein Glück versuchen? Dann auf zu **Abschnitt 195**

Abschnitt 183

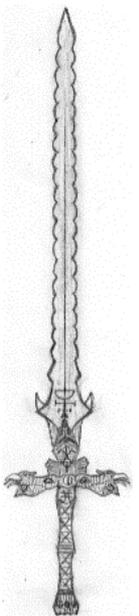
Nach kurzer Zeit stehst du wieder im Lager. Auch die anderen sind inzwischen wach und blicken dich an. Alriko erhebt zuerst es das Wort: >>Wo bist du gewesen? << Irgendwie klang die Frage so gar nicht nach dem Alriko, den du in den letzten Tagen kennen und lieben gelernt hast. Die Atmosphäre wirkt gespannt. Fast bedrohlich. Ansgards Hand ruht auf dem Knauf seines Schwertes. Und auch Amboss hält seine Axt fest mit beiden Händen umschlossen. Alle vier blicken dich finster an, fast so, als wärest du ihr Feind ... >>Sollte ich etwa meine einfache und daher unmissverständliche Frage wiederholen müssen <<, unterbricht Alriko von Neuem die unheilvolle Stille. Ein eisiger Windhauch weht über das dichte Gebüsch hinweg und bringt die Wipfel der Bäume zum Rauschen. Du musst etwas antworten ... aber was nur? Unvermittelt erinnert dich die heikle Situation an deine Kindheit zurück ...
Nicht selten hast du als Kind den einen oder den anderen Mist verzapft, so wie dies wahrscheinlich alle Kinder tun. Allerdings bist du mindestens ebenso oft ungewollt in etwas hinein geschlittert, ohne dass du es darauf angelegt hättest - so ähnlich geht es dir jetzt gerade auch. Die Anspannung hat indessen ihren Zenit erreicht. Es kommt dir fast so vor, als würde die euch umgebende Luft knistern. Der kritische Punkt ist erreicht. Du musst etwas sagen. Aber was willst du antworten? Beziehungsweise was sollst du, um deiner Heil Willen, antworten? Ich äh ... ich <<, bringst du stotternd hervor. Doch zu spät. Alriko zieht abrupt seine Klingen und auch Ansgards Schwert ruht nicht mehr in der Scheide ... **Abschnitt 166**

Abschnitt 184

Du kämpfst beinah so, als führe die göttliche Leuin persönlich deinen Arm. Und vielleicht hat sie es ja auch getan. Wie auch immer. Es ist dir tatsächlich gelungen den beiden unseligen Kreaturen den gar aus zu machen. Nachdem die letzte der drei den Tod ihrer Gefährtinnen bemerkt hat, ergreift sie panisch die Flucht. Jedoch als du gerade zu Garret hinüber stolzierst, wird dir dein fataler Irrtum bewusst. Die dritte Vogelfrau ist lediglich einen weiten Bogen geflogen und versucht nun dich, den Mörder ihrer Geschwister, in den Abgrund zu stoßen. Eine der unten aufgelisteten Reaktionsvarianten steht dir zur Auswahl.

Entweder du versuchst eine um 3 Punkte erschwerte *Ausweichprobe* oder aber eine um 9 Punkte erschwerte *Waffenparade* in DK N, beziehungsweise in DK S erschwert um 6 Punkte.

Falls du neben einer einhändig führbaren Waffe außerdem einen Schild kampfbereit am Arme trägst, dann darfst du statt einer *Waffenparade* auch eine nur um 3 Punkte erschwerte *Schildparade* durchführen.
Bei einer Waffe der DK S steht es dir auch frei, anstatt einer *Waffenparade* das Manöver *Gegenhalten* anzuwenden, das dann jedoch ebenfalls um insgesamt 6 Punkte erschwert ist (vorausgesetzt natürlich, du beherrscht diese Sonderfertigkeit).
Bei Gelingen der obigen *Probe* ist anschließend noch eine *unmodifizierte Gewandheitsprobe* von Nöten, um nicht doch noch hinab in die Tiefe zu stürzen. Ist dir diese zweite Probe ebenfalls gelungen, weiter bei **Abschnitt 227**





(Verfasser: Ralf Staats)



Falls jedoch eine von beiden *Proben* fehlgeschlagen ist, dann bleibt dir nur **Abschnitt 206**

Abschnitt 185

Bevor dich die drei Furien passieren können, stellst du dich einem der Wesen in den Weg und versetzt ihr sogleich einen Passierschlag in die Seite - in diesem Fall eine um 5 Punkte erleichterte *Attacke* (erwürfelte Trefferpunkte notieren). Daraufhin gilt dir im Anschluss nahezu ihre komplette Aufmerksamkeit, stürzen sich doch sogleich zwei der drei Furien kreischend auf dich. Weiter im **Abschnitt 198**

Abschnitt 186

Nach nur wenigen Wegstunden wird es zunehmend gebirgiger.



Infolgedessen führt der Pfad jedoch stetig steiler bergan. Zu eurer Erleichterung verschwinden allmählich sogar die dornigen, nerv tötenden Büsche und machen stattdessen grauen und steinigen Abhängen Platz. Inzwischen steht die Sonne hoch am Himmel und brennt heiß auf euch hernieder. Dennoch fällt euch das Reisen heute sehr viel leichter. Zum Einen wegen der abnehmenden Vegetation, zum Anderen weil euch eine frische Brise aus dem Rücken entgegenweht. Deine Laune hält sich nichts desto trotz in Grenzen. Immerzu plagen dich die Gedanken an ein köstliches Stück Braten, so wie er dir zum letzten Mal in Praioslieb vergönnt gewesen ist. Dieser verführerische, herrlich aromatische Duft. Was gäbest du jetzt dafür, wenn du doch nur deine Zähne in jenem köstlichen zarten Fleisch versenken dürftest. Abrupt überlagert ein Schatten deinen wundersamen Tagtraum. Was ist, wenn ihr niemals mehr etwas zu Essen fändet? Wenn ihr elendig verhungern müsstet? Nein, das darf nicht sein ... das kann nicht sein. Oder sollte dies tatsächlich euer Schicksal sein? Weiter bei **Abschnitt 194**

Abschnitt 187

Ein Einbeerentrauch! Achtsam pflückst du die kostbaren Früchte der aventurienweit wohl bekanntesten Heilpflanze von den Zweigen. Wie es dir beliebt kannst du die Beeren sowohl jetzt, als auch im späteren Verlauf des Abenteuers probieren. (In diesem Fall notiere dir bitte den **Abschnitt 175**. Achte bei der Anwendung darauf, dass es sich um einen sinnvollen Zeitpunkt handelt, also zum Beispiel nicht während eines Kampfes und notiere dir vorher die Nummer des Abschnittes von dem aus du gekommen bist.) Zurück zu Alriko und dem Wasserlauf geht es bei **Abschnitt 40**.

Abschnitt 188

Nach einer weiteren geschlagenen Stunde verschlechtert sich der Pfad zusehends, bis ihr schließlich gar nicht mehr wisst, ob ihr überhaupt noch auf dem rechten Weg seid - führen doch immer mehr Pfade parallel von dem Euren den Berg empor. Irgendwann geht es gar nur noch durch Klettern weiter. Da ein Umkehren für euch nicht in Frage kommt, nehmt ihr also die mühselige Kletterpartie in Kauf. Bitte mache an dieser Stelle eine einfache Probe auf dein Talent *Klettern*. Ein Seil samt Wurfhaken erleichtert die *Probe* sogar um fünf Punkte. Bei Gelingen geht es weiter zum **Abschnitt 217**

Ein misslingen führt hingegen zu **W6 TP** an Armen und **W6 TP** an Beinen. Außerdem sind sofort jeweils eine *Gewandheitsprobe* und eine *Körperkraftprobe* nötig, um nicht komplett den Halt zu verlieren und hinab in die Tiefe zu stürzen. Falls dir wirklich beide Proben misslingen sollten, dann ließ weiter bei **Abschnitt 215**

Wenn hingegen beide Proben gelingen, weiter bei **Abschnitt 217** Misslingt lediglich eine der geforderten *Proben*, dann muss der obige Vorgang solange wiederholt werden, bis entweder die *Kletterprobe* oder die beiden anderen *Proben* (auf *Gewandheit* und *Körperkraft*) gelingen. Allerdings werden alle Proben pro fehlgeschlagenen Durchgang um +1 Punkt erschwert und die *Trefferpunkte* um +1 TP erhöht.

Sollten deine Lebenspunkte bei dieser kniffligen Kletterpartie auf bzw. unter null sinken, dann bleibt dir nur noch der **Abschnitt 215**

Abschnitt 189

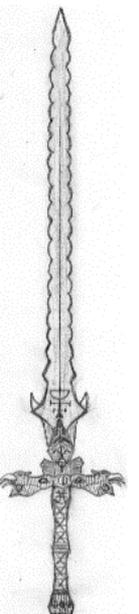
Am nächsten Tag wirst du durch einen vorwitzigen Sonnenstrahl geweckt, welcher es sich anscheinend direkt auf deiner Nasenspitze gemütlich machen wollte. Pech für ihn, denkst du dir, währenddessen du mit dem Handrücken den restlichen Schlaf aus den Augen wischt und dich erhebst. Die Praiosscheibe schält sich gerade aus dem Horizont und läutet somit einen neuen Tag ein. Jedoch vermögen lediglich hier und dort, einzelne Lichtstrahlen das dichte Blätterwerk zu durchdringen. Du streckst dich erst einmal ausgiebig und reibst dir die rechte Hüfte. Ein Blick auf deinen Schlafplatz belegt deinen Verdacht - natürlich musstest du dich ausgerechnet auf einer vermaledeiten Wurzel zur Ruhe legen. Vermutlich bist du deshalb so erwacht. Deine Gefährten hingegen, liegen immer noch schlummernd am Boden. Gerade willst du dich daran machen, in deinem Rucksack nach etwas Essbarem zu suchen, da verharrst du mitten in der Bewegung. Wieso haben sie denn keine Wachen aufgestellt? Du lässt deinen Blick nochmals über deine Gefährten schweifen ... alle da ... doch halt mal ... der Geweihte ist verschwunden. Oder hast du das Gestrige etwa nur geträumt? Der schwarze Turm und ... das Böse. Du bist dir dessen nicht sicher und so fasst du den Entschluss, der Ungewissheit entgegen zu treten. Wenige Minuten später stehst du außerhalb des Waldes, welcher euer Lager schützend umgibt. Du schaust in die Weite, über dorniges Gestrüpp und karge, steinige Hügel hinweg. Am Horizont erblickst du, genau wie schon am Vortag zuvor, das riesige Gebirgsmassiv. Doch danach hältst du nicht Ausschau. Daher bewegst dich an der Baumgrenze entlang, bis du endlich in der Ferne eine spitze Felsnadel entdeckst - der schwarze Turm. Dann war es also doch kein Traum. Bei diesem Gedanken stellen sich abermals deine Nackenhaare auf, während dir ein kalter Schauer den Rücken runter läuft. Zum Glück habt ihr nicht nahe an diesem dämonischen Gemäuer euer Lager aufgeschlagen. Auf deine Gefährten kannst du dich eben verlassen - letzte Nacht mal ausgenommen. Wo ist bloß der Gottesdiener hin? Vielleicht, so kommt es dir in den Sinn, hat er ja einen wichtigen Auftrag zu erledigen oder auch eine dringende Botschaft zu überbringen? Wie dem auch sei. Das Beste ist, wenn du einfach deine Gefährten fragst. Möglicherweise wissen sie ja genaueres. Und so begibst du dich wieder auf den Rückweg zum Lager. Würfel bitte an dieser Stelle eine *Probe* auf *Sinnesschärfe* +5.

Gelingen, dann ab zu **Abschnitt 149**

Ansonsten geht es weiter im **Abschnitt 174**

Abschnitt 190

Endlich geschafft. Das Schloss ist überwunden. Mit pochendem Herzen und zittrigen Händen hebst du langsam den schweren Deckel nach oben. Achtsam verhinderst du, dass der Deckel laut gegen die Turmwand dahinter schlägt. Der an dieser Stelle des Turmes lediglich schwache Lichtschein aus der Turmmitte, vermag dir nichts Näheres über den Inhalt der Truhe zu enthüllen. Darum gehst du in die Knie und erkundest mit einer Hand sachte tastend das Innere. Zu deinem Bedauern ist der größte Teil des Truhensbodens leer. Jedoch kannst du insgesamt drei Gegenstände ertasten, welche du nacheinander vor dir auf dem Boden ablegst.





Bei Objekt Nummer eins handelt es sich um eine kleine bronzene Flasche. Doch schon ein kurzes Schütteln offenbart dir, dass sie vollkommen leer ist.

Beim zweiten Gegenstand handelt es sich um eine kleine Statuette, welche aus einem weißen dir unbekanntem Material gefertigt ist. Sie zeigt einen Ritter auf seinem Rappen, mit zum Stoße gesenkter Lanze und zum Schutze erhobenem Schild.

Bei dem letzten Gegenstand, den du aus der Kiste entnommen hast, handelt es sich um ein gewundenes Jagdhorn aus Bein. Es wurde sorgfältig glatt geschliffen. Ein ledernes Band ist mehrmals um die Hornmitte gewickelt worden, so dass es sich damit besser halten lässt. Ebenfalls wurde eine lederne Schlaufe angebracht, um das Horn vermutlich eine Gürtelhalterung hängen zu können.

Kein Schatz. Weder Gold noch Silber. Schade. Vielleicht hast du ja anderswo mehr Glück. Zurück zum **Abschnitt 58**

Abschnitt 191

Der schmale unscheinbare Pfad, dem ihr seit nunmehr fast vier Stunden folgt, steigt langsam aber stetig bergan. Und parallel zu der zunehmenden Höhe, wandelt sich auch das euch umgebende Landschaftsbild. Die Unbäume, wie du sie wegen ihres skurrilen Äußeren benannt hast, verschwinden zusehends. An ihre Stelle treten indes ausgedehnte Flächen dornigen Gestrüppes. Zu eurem Glück ist der Weg jedoch größtenteils frei von den unseligen Gewächsen. Dennoch bleibt ihr das ein ums andere Mal in den dänen und widerspenstigen Ranken hängen (1W6 TP). Infolgedessen ist nicht nur eure Laune entsprechend schlecht, auch eure Beinkleider haben argen Verschleiß erleiden müssen, so dass wohl auch alles Flicken Deres nichts mehr helfen würde. Aber immerhin seid ihr von schlechtem Wetter verschont geblieben, denn seit eurem Aufbruch schien Praios Antlitz voll und warm auf euch herab. Daher bist du auch zuversichtlich, dass wenn ihr die Nacht schon unter freiem Himmel verbringen müsst, ihr doch zumindest trocken bleibt. Doch außer der Umgebung, den Dornen und dem Wetter gilt deine Aufmerksamkeit vor allem dem, was Garret dir kurz nach eurem Aufbruch offenbart hatte – nämlich das er die letzte Nacht haargenau denselben Traum hatte wie du. Wenngleich sein geübtes Gedächtnis doch bedeutend mehr Einzelheiten behalten hatte, als das deine - die allwissende Göttin Hesinde weiß alleine warum - findest du das alles doch in höchstem Maße suspekt. Daher grübelst du nun auch schon eine ganze Weile lang über diese merkwürdige Begebenheit nach und hast unterdessen schon die eine oder andere Verschwörungstheorie aufstellen können. Dein anfängliches Misstrauen ist von Neuem erwacht. Daher hast du es auch vorgezogen, ihm deinerseits nichts von dem identischen Traum zu berichten.

Schließlich bricht die Dämmerung über euch herein. Darum fasst ihr den Entschluss, an der erstbesten Stelle euer Lager aufzuschlagen - die erstbeste Stelle aus dem Grund, weil euch ein Platz so gut, oder eben so schlecht, wie der andere erscheint. Hauptsache keine Dornen! Nachdem ihr wie die Tiere über die letzten Reste von Garrets Proviant hergefallen seid, wickelt ihr euch in eure Decken ein, um nur kurze Zeit darauf erschöpft einzuschlafen. (1W6 LP Regeneration, +1 LP bei gelungener KO- Probe) Weiter geht's im **Abschnitt 165**

Abschnitt 192

Um an den Ring zu gelangen ist eine *Fingerfertigkeitstprobe* erschwert um ± 3 vonnöten. Gelungen, dann ab zu **Abschnitt 204** Andernfalls musst du mit ansehen, wie der goldene Ring unwiederbringlich im feinkörnigen Sand versinkt. **Abschnitt 164**

Abschnitt 193

Endlich erscheint dir der rechte Augenblick gekommen, als sich deine Augen mit denen eines schwarzen Söldners kreuzen. Du gibst das vereinbarte Signal und kurz darauf sausen eure Pfeile auf hernieder. Sicherlich wäre es etwas blauäugig, die Attacke als einen Pfeilregen zu bezeichnen, denn schließlich seid ihr nicht sehr viele. Passender wäre dann wohl doch schon eher der Vergleich mit der Redewendung „nur ein paar Tropfen auf dem heißen Stein“, welche deine Großmutter des Öfteren in Bezug auf deine damalige Arbeitsleistung zitiert hatte. Aber das gehört

bereits, wie vieles Andere ebenfalls, längst deiner Vergangenheit an. Doch wenngleich euer Faustschlag den Feind nicht sogleich wie eine reife Feige zerquetscht hat, so treffen nichts desto trotz fast alle Pfeile - einige wenige sogar ihr anvisiertes Ziel! Ist ja eigentlich auch nicht so schwer in einer schmalen Schlucht und unabhängig davon, von geübten Jägern, auch gar nicht anders zu erwarten.

Hier die relevanten Werte der Schwarzen			
Gegner	RS	WS	LE
Kutte	2	4 / 10 / 16	32
Söldner	4	5 / 11 / 18	38

Hier die relevanten Werte der 10 Schützen			
FK	TP	FK (+Mod.1)	FK (+Mod.2)
21	1W+4* (+2)	17	12

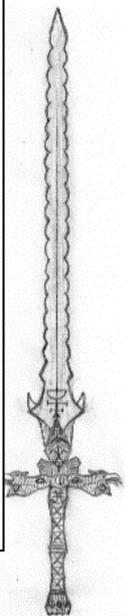
FK-Modifikation (Mod.1 und Mod.2)	
Zielgröße (mittel)	+2
Entfernung (nah) → TP +1	0
Steilschuss (nach unten) → TP +1	+2
Gezielt auf Brust (Scharfschütze)	+4
Erster Schuss (Gezielter Schuss)	-4
Gesamtmodifikation: 1.Schuss	+4
Zweiter und dritter Schuss (Schnellschuss)	+1
Gesamtmodifikation: 2. und 3. Schuss	+9

Würfle jetzt bitte **zehnmal** auf den FK-Wert 17 und **zwanzigmal** auf den FK-Wert 12. Du darfst dir die einzelnen Würfe um bis zu 6 Punkte zusätzlich erschweren um die **Trefferpunkte** zu erhöhen. Doch bevor du die **einzelnen Schadenswürfe** ausführst, kommt an dieser Stelle endlich der **Würfelpool** ins Spiel ...

Addiere zunächst einmal zu deinem bisherigen **Würfelpool-Wert 1W6-1** hinzu. Führe jetzt nacheinander die Schadenswürfe durch. Dabei kommt es darauf an, möglichst viele Gegner kampfunfähig zu machen. Dies tritt dann ein, wenn ihnen mindestens zwei Wunden im Torso zugefügt werden. Der **Würfelpool** dient dir nun dazu, den Schaden der insgesamt dreißig Würfe zu verbessern. Zur besseren Verständlichkeit folgt jetzt ein kleines Beispiel ...

Beispiel eines gezielten Schusses auf einen der Kuttenträger mit einem Würfelpool von +6:
 Wenn du dir jetzt also beispielsweise diesen Schuss um weitere **+4 Punkte** erschwerst - das heißt, du darfst also maximal eine **dreizehn** mit dem **W20** würfeln - und triffst, dann beträgt der angerichtete Schaden, bei einem RS von 2, ganze **1W+8* TP [1W+4* (+2) (+4) (-2)]**.
 In diesem Fall müsstest du also mit dem **W6** mindestens eine **drei** würfeln, um damit die zweite angegebene Wundschwelle von **10** zu überbieten und diesen Gegner somit kampfunfähig zu machen. Würfelst du aber lediglich eine **zwei**, dann könntest du entweder einen zweiten Schuss auf diesen Gegner „verschwenden“ oder aber du setzt **einen Punkt** aus deinem **Würfelpool** ein, der in diesem Beispiel **+6** beträgt. Wenn du jedoch nur eine **eins** gewürfelt hättest, dann müssten ganze **zwei Punkte** deines **Würfelpools** aufgebraucht werden, um den anvisierten Gegner kampfunfähig zu machen.
 Die eingesetzten Punkte des **Würfelpools**, werden natürlich von deren **Würfelpool-Startwert** abgezogen. Musst du also **einen Punkt** einsetzen, um einen Gegner auszuschalten, dann beträgt dein **Würfelpool** in diesem Beispiel anschließend nur noch **+5**. Benötigt du hingegen **zwei Punkte**, dann wird der **Würfelpool** um **zwei Punkte** auf **+4** reduziert.

Hinweis: Bei nur **einem Punkt** ist es natürlich besonders sinnvoll den **Würfelpool** zu verwenden.



(Verfasser: Ralf Staats)



Nachdem du alle Würfe für deine Begleiter getätigt hast, darfst du natürlich auch noch deine eigenen drei Schüsse mit dem Kurzbogen ausführen, beziehungsweise zwei Würfe mit den zwei Wurfspeeren.

Da jedoch nicht auszuschließen ist, dass dein Charakter noch eine oder auch mehrere eigene Fernwaffen besitzt, sind in der nachfolgenden Tabelle sämtliche sinnvollen Fernwaffen, also die mit ausreichend Reichweite und genügend Trefferpunkten (bzw. mit Autowunden), aufgelistet.

Falls du das *Talent Bogen* nicht besitzt, kannst du es mit einer Erschwernis von ± 5 auf das *Talent Armbrust* ableiten. Das Gleiche gilt auch, wenn du nicht über das *Talent Wurfspeer* verfügst, nur gilt in diesem Fall das *Talent Wurfmesser*. Auch hier ist die Probe dann natürlich um zusätzlich ± 5 erschwert. Der Besitz des Vorteiles *Entfernungssinn* vermindert die in der Tabelle aufgeführte Erschwernis um satte zwei Punkte, der Vorteil *Herausragende Sicht* um immerhin einen Punkt.

Wenn du nicht über die Sonderfertigkeit *Scharfschütze* verfügst, dann sind die in der Tabelle angegebenen Modifikationen (Gez. Schüsse/Würfe auf Brust) nochmals um ± 3 erschwert, während hingegen die Sonderfertigkeit *Meisterschütze* die aufgelisteten Zuschläge um 2 Punkte reduziert. Damit ist dieser Abschnitt des Abenteuers tatsächlich einmal insbesondere für Fernkämpfer geeignet - erfahrene wohlgeemert.

Hier die relevanten Werte der Schwarzen			
Gegner	RS	WS	LE
Kutte	2	4 / 10 / 16	32
Söldner	4	5 / 11 / 18	38

Mögliche Fernwaffen					
Probenmodifikation: Entfernung 15m, Steilschuss, Zielgröße Mittel, Scharfschütze auf Brust					
Fernwaffe	Trefferpunkte	FK-Mod. 1	FK-Mod. 2	Schuss-Wurfs-anzahl	Schüsse/Würfe bei SF Schnellladen
Kurzbogen	1W+4* (+2)	+4	+9	3	5
Langbogen	1W+4* (+3)	+4	+9	2	2
Kompositbogen	1W+4* (+2)	+4	+9	2	3
Kriegsbogen	1W+4* (+3)	+4	+9	2	3
Amboss Armbrust	2W+8* (+3)	+4	+9	1	1
Leichte Armbrust	1W+6* (+2)	+4	+9	1	1
Windenarmbrust	2W+6* (+3)	+4	+9	1	1
Repetierarmbrust	1W+3* (+1)	+6	+11	2	3
Balestrina	1W+4* (+2)	+10	+15	3	4
Balestra	2W+2* (+2)	+4	+9	2	2
Kampfdiskus	1W+4* (+2)	+4	+9	2	2
Wurfspeer	1W+4* (+2)	+6	+11	2	2

Als gerade die dritte Pfeil-Salve auf eure Feinde hernieder „tropft“, haben sich diese soweit von eurem Hinterhalt erholt, um ihrerseits zum Gegenangriff überzugehen. Neben niedlichen Wurfmessern fliegen euch außerdem noch gefährliche Speere und den Tod bringende Bolzen entgegen. Und bevor ihr auch noch das Ziel eines schwarzen Zaubers oder gar eines Dämons werdet, zieht ihr euch allesamt, auf dein Kommando hin, zurück. Anschließend eilt ihr im Dauerlauf zu den Eurigen zurück. (Bitte notieren Sie sich die Zahl der kampfunfähigen Gegner als *Kampfpool*.) Anschließend weiter zu **Abschnitt 246**

Abschnitt 194

Inzwischen ist es nachmittags. Der Weg hat sich ständig verschmälert, so dass du nun schließlich hinter Garret einher

schreitest. Auf der rechten Seite führt ein Abhang wohl direkt zu Boron, auf der linken eine Steilwand fast lotrecht in die Höh. Beim Anblick von Garrets Hinterteil, kommt dir abrupt eine Geschichte deiner Großmutter in den Sinn. Sie erzählte dir einst, dass es weit im Süden Aventuriens ein barbarisches Volk dunkelhäutiger Menschen gäbe, ungebildete Wilde allesamt, die sich angeblich ausschließlich nur von Menschenfleisch ernähren würden. Bei dem Gedanken erschauerst du. Sofort wendest du deinen Blick von Garrets knackigem Gesäß ab. *Verdammt, ich werd noch wahnsinnig*. Unvermittelt hört ihr vor euch das kräftige Schlagen schwerer Schwingen. Abrupt rucken eure Köpfe empor.

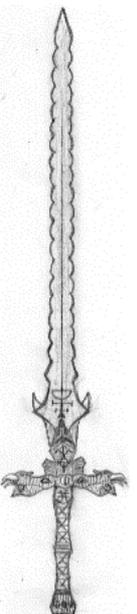
Schleunigst weiter zu **Abschnitt 162**

Abschnitt 195

Nach wenigen Schritten erreichst du den Stall. Ein eiserner Riegel hält die Tür fest verschlossen. Nach einem kurzen Ruck ist der Weg frei. Von lautem Knarren begleitet, schwingt die Tür nach außen auf und ermöglicht dir so den Zugang. Ohne zu zögern trittst du ein. Das wenige Tageslicht, welches zwischen den Holzdielen hindurch ins Innere des Stalles gelangt, taucht den Raum in geheimnisvolles Halbdunkel. Als sich deine Augen an das schummrige Licht gewöhnt haben, beginnst du mit deiner Suche. Doch zunächst einmal wird dir gewahr, dass es sich bei dem Schuppen tatsächlich um einen Stall zu handelt. Dafür spricht zumindest der unverkennbare Geruch nach Tier. *Nein, gehandelt haben muss*, verbesserst du dich gleich darauf, denn Tiere sind jetzt keine mehr da. Der Raum ist in zwei Hälften unterteilt, dessen größerer Teil auf gesamer Fläche mit Stroh bedeckt ist. Vielleicht wurden hier einst Ziegen oder Schafe gehalten. Getrennt wird der Raum durch ein hüfthohes Flechtwerk, bestehend aus knapp fingerdicken Holzruten, möglicherweise vom Holz des Weidenbaumes. Nachdem du dich kurzzeitig umgesehen hast, entdeckst du schließlich direkt in der Ecke neben dem Eingang eine Schaufel sowie zwei Spaten. Desweiteren steht, hängt und liegt dort noch weiteres Werkzeug: Hacke, Sense, Heugabel, Besen, Harke, Axt, Beil, Hammer, Nägel, Sichel, Brecheisen, Fuchsschwanz, Bügelsäge, Schnur (50m), Kreide, Eimer mit Teer, Pinsel, Kohlestifte, zwei Holzleimer, Hanfseil (10m), Zange, Ahle, Pfeile, Arbeitsmesser, Sichel, etc., kurz alles was man alleine hier in der Einöde an Gerätschaften und Hilfsmittel zum Überleben benötigt. Vielleicht kannst du ja hier deine doch recht spärliche Ausrüstung ergänzen? Auf jeden Fall schnappst du dir Spaten und Schaufel und eilst schließlich zurück zu Garret. Weiter geht's bei **Abschnitt 208**

Abschnitt 196

Am nächsten Morgen erwachst du früh. Prioas allsehendes Auge ist noch nicht vollkommen zu sehen, so dass es fast den Eindruck erwecken könnte, als würde der Gottesfürst schielen. Selbstverständlich ein durch und durch abwegiger, wenn nicht gar blasphemischer Gedanke. Nachdem du deine müden Glieder kurz von dir gestreckt hast, setzt du dich auf und wendest dich zu deinem Gefährten um. Auch dieser ist bereits wach. Gerade stochert er mit einem Zweig unnütz vor sich im Boden herum. Ein ziemlich eigentümlicher Zeitvertreib für Garret, so findest du, würde er doch normalerweise zumindest seine Laute stimmen. Offensichtlich ist er tief in Gedanken versunken. Von deinem Erwachen hat er jedenfalls noch keine Notiz genommen. >>Morgen Garret <<, sprichst du ihn an. Doch Garret scheint dich nicht gehört zu haben. Zumindest reagiert er in keinsten Weise. Bevor du ihn allerdings ein weiteres Mal ansprechen kannst meint er: >>Hab wieder was Seltsames geträumt. << *Tun wir das nicht alle*, geht es dir durch den Kopf, leicht gekränkt, ob dieser freundlichen Begrüßung. Laut sagst du: >>Und was war es diesmal? << Abermals lässt eine Antwort auf sich warten. Kurzerhand stehst du auf und setzt dich anschließend neben ihn. Keine Sekunde später beginnt er zu reden ... >>Du kennst inzwischen den Grund unserer Reise. Als Ansgard siehst danieder lag, zog Amboss aus um Hilfe zu holen. Damals fanden Alriko und ich das schon merkwürdig. Er war einfach so verschwunden. Ohne jemandem Bescheid zu geben ... nicht ein Sterbenswörtchen ... Als er wieder aufgetaucht ist, noch dazu mit





(Verfasser: Ralf Staats)



dem Heilmittel, da überwog natürlich die Freude. Niemand sann mehr darüber nach. Aber nach diesem Traum ... Darin hatte ihm jemand eine Botschaft zugesandt, worüber er ziemlich aufgebracht schien. Ich weis was du jetzt denkst. Es war doch bloß ein Traum, ein Hirngespinnst, ein abstruses Produkt meiner Fantasie. Aber ich sage dir. Das alles schien mir so real. Und mal abgesehen davon ist Amboss wirklich heimlich in der Nacht verschwunden. Der einzige Unterschied ist eben, dass uns keiner der Torwachen von einem Boten berichtet hat. Selbst Amboss nicht, als er wieder aufgetaucht ist. Was meinst du dazu? << *Verdammt! Ich ahnte schon, dass diese Frage kommen würde, geht es dir durch den Kopf. Was soll ich ihm nur antworten? Ihn wieder im Unklaren lassen, so wie schon am Tage zuvor? Entspräche das nicht einem Verrat an unserer Freundschaft? Schließlich hatte ich doch abermals genau denselben Traum wie er. Das Beste wird wohl sein, wenn ich ihm alles erzähle. Allein um der Freundschaft Willen.* >>Garret ... <<, beginnst du stockend. >>Ich hatte letzte Nacht genau den gleichen Traum wie du. Obendrein sogar noch den Traum, von dem du mir gestern erzähltest. << Daraufhin schaut er dich verwundert an. >>Was ... aber wie ... wie kann sowas sein? <<, reagiert er genau so irritiert, wie du am Tage zuvor. Du zuckst nur mit den Schultern, währenddessen du leicht deinen Kopf hin und her wiegst, eine typische Gestik des Unverständnisses. Und wieder verbringt ihr eine gemeinsame Stunde des Schweigens - jeder für sich seinen eigenen Gedanken nachhängend. Bis Garrets klare Stimme erneut die Stille durchschneidet: >>Was hältst du nun davon? << Du zuckst abermals nur mit den Schultern und meinst: >>Weis doch auch nicht ... alles seltsam. << Abrupt meldet sich dein Magen zu Wort. Und das zu Recht, wie dir sofort bewusst wird. Denn schließlich habt ihr heute noch rein gar nichts gegessen. >>Ich hab auch Hunger <<, erwidert Garret knapp. Sein Magen pflichtet ihm sogleich lautstark bei. >>Wir sollten aufbrechen <<, fügt er noch hinzu. Und so kommt es, dass ihr nur kurze Zeit später eure gemeinsame Reise fortsetzt. Weiter bei [Abschnitt 186](#)

Abschnitt 197

Jede einzelne Stiege knarzt und ätzt gewaltig unter deinen Füßen, fast so, als wollten sie dir drohen, sie ja nicht zu besteigen. Doch davon lässt du dich nicht abhalten. Nachdem du schließlich, durch mehrere große Spinnennetze hindurch, den Speicher der Scheune erklommen hast, findest du dich innerhalb ihres dreieckigen Dachstuhles wieder. Durch mehrere Löcher im Dach dringen vereinzelt Lichtstrahlen herein, in denen du zahlreiche feine Staubkörnerchen, bei einem vermeintlich wild umher wirbelnden Tanz, beobachten kannst. Unvermittelt musst du mehrmals hintereinander niesen. Daraufhin eröffnet sich deinem Blick nebst unzähligen Spinnweben, dass es sich anscheinend bei dieser Einrichtung um die Rumpelkammer des einstmaligen Besitzers und vermutlich sogar all seiner Ahnen gehandelt haben muss. Unterhalb einer dicken Staubschicht verbirgt sich, zwischen unzähligen verschlossenen Holzkisten, mehrere Schränke und Regale, ein Bett, eine Kommode, ein Tisch neben einer großen Anzahl Stühlen, ein Spinnrad und weiterer anscheinend schon recht antiquierter Hausrat. Doch neben all dem Krepel, und anbei bemerkt der ersehnten Schaufel, richtet sich dein Augenmerk auf einen hier nicht erwarteten Gegenstand – nämlich einen großen Speiß mit breiter, stählerner Spitze. Als du ihn einen Herzschlag später in Händen hältst und mit der Einen liebevoll über den, mit herrlichen Schnitzereien verzierten, Schaft fährst, freust du dich wie ein Kind am Namenstage. Kurze Zeit später eilst du mit Spaten, Schaufel und Speiß zu Garret. Weiter bei [Abschnitt 208](#)

Abschnitt 198

Für den Kampf auf dem schmalen Gebirgspfad, sind deine Kampfwerte folgendermaßen modifiziert ... Zunächst sind aufgrund der eingeschränkten Bewegungsfreiheit sämtliche *Attacken* und *Paraden* pauschal um 1 Punkt erschwert. Des Weiteren vermindert die gegnerische Überzahl deine *Parade* nochmals um 1 Punkt. Der abschüssige, vereinzelt von losem Gestein bedeckte Boden, verschlechtert sowohl *Attacke* als auch *Parade* weiterhin um 1

Punkt, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* verfügst oder die Sonderfertigkeit *Standfest* beherrscht.

Falls du auf die Idee kommen solltest, in diesem unwegsamem Gelände eine Waffe der DK: S zu führen, die weder ein Speer noch eine Infanteriewaffe ist, dann sind *Attacke* und *Parade* zusätzlich noch um 2 Punkte verringert.

Falls dein Charakter über die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* verfügen sollte, dann gebührt dir der erste Angriff. Ansonsten greifen sie dich, da sie dir zahlenmäßig überlegen sind, zuerst an.

Werte einer Harpyie:

AT: 11 PA: 7 TP: 1W+5 DK: N MR: 11 RS: 2 WS: 7 LE: 35

(Eine Harpyie flieht, sobald ihre LE unter 10 fällt.)

Weitere wichtige Information:

Nach jeder geglückten *Waffenparade*, erhält die mit Erfolg abgewehrte Harpyie deinen halben Waffenschaden. Falls du während des Kampfes getroffen wirst und der *Schadenswurf* eine 6 anzeigt (11 TP), so musst du sofort eine einfache *Körperbeherrschung* ablegen. Wenn die Probe gelingen sollte, so wird der Kampf wie gehabt fortgeführt. Ein misslingen führt dich jedoch weiter zum [Abschnitt 215](#)

Sollte einer Harpyie ein *Glücksschlag*, also eine bestätigte 1, gelingen den du nicht pariert hast oder dir hingegen ein *Patzer*, also eine bestätigte 20, mit dem Resultat *Sturz* unterlaufen, so lies bitte weiter bei [Abschnitt 206](#)

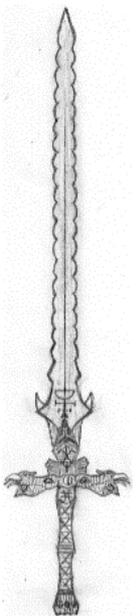
Falls du dir im Laufe des Abenteuers das Stichwort *Aves* notiert hast oder aber du über den Vorteil *Glück* verfügen solltest, lies bitte nach 6 KR den [Abschnitt 233](#)

Wenn der Kampf nach 12 KR immer noch andauern sollte, weiter bei [Abschnitt 221](#)

Solltest du gar innerhalb von 12 KR gegen diesen gefährlichem Feind unterliegen, bleibt dir nur noch der Weg zu [Abschnitt 206](#) Gelingt es dir dagegen, binnen 12 KR beide Gegnerinnen entweder auszuschalten oder aber in die Flucht zu schlagen, fahre fort mit [Abschnitt 184](#)

Abschnitt 199

Sicherlich lässt sich irgendwo zwischen den Trümmern etwas Brauchbares finden. Nur wo? Da du nicht die nötige Zeit hast unter jedem Gesteinsbrocken nachzusehen, richtest du dein Augenmerk hauptsächlich auf die größeren Trümmerstücke des zerstörten Mobiliars. Dabei sticht dir sofort ein kolossaler Holztisch, beziehungsweise die Reste davon, ins Auge, welcher einstmals sicherlich den halben Raum durchgemessen hatte. Die große schwere Tischplatte ist in der Mitte gebrochen. Die Tischbeine sind allesamt weggeknickt. Nichts desto trotz lässt sich selbst noch an den Überbleibseln ablesen, dass der Tisch einst das Meisterstück eines sehr begnadeten Tischlers gewesen sein muss. Zumindest weist eines der liebevoll geschnitzten Tischbeine darauf hin. Des Weiteren entdeckst du, dass die Tischplatte mitnichten aus einem einzigen Stück Holz gefertigt worden ist, sondern aus einer Vielzahl Hölzer kunstvoll zusammen gefügt wurde. Nachdem du schließlich von der Tischplatte den darauf abgesetzten Dreck sowie den Staub mit der Hand hinfort gefegt hast, erkennst du gar die Nachstellung einer prächtigen Jagdszene. Komplett mit Pferden und Jägern, Treibern und Hunden. Der Künstler stellte sogar Kleinigkeiten sehr detailliert dar. So wurde selbstverständlich auch das gejagte Wild liebevoll modelliert. Zum Einen ein riesenhafter Hirsch mit einem gewaltigen Geweih in dessen Flanke bereits ein rot befiederter Pfeil steckt, zum Anderen ein monströser Eber mit dolchartig hervorstehenden Eberzähnen und böartig funkelnden roten Augen. Zu Füßen des Ebers liegt bereits ein tödlich verwundeter Winhaller Wolfsjäger. Einer der berittenen Jäger - in eine prachtvolle Tunika gewandet auf welcher ein schwarzer Bärenkopf prangt - schleudert soeben seinen Speer dem wütenden Eber entgegen. Welch ein begnadeter Künstler. Vielleicht lässt sich ja irgendwo eine Signatur des Meisters entdecken. Mach doch bitte mal eine einfache Probe auf dein Talent *Holzbearbeitung*.





(Verfasser: Ralf Staats)



Ist sie gelungen, dann weiter beim *Abschnitt 127*
Ansonsten ab zu *Abschnitt 181*

Abschnitt 200

Der ziemlich zähe Absud rinnt langsam deine Kehle herunter. Der Geschmack ist ziemlich bitter. Sofern dir keine *Selbstbeherrschungssprobe* gelingen sollte, spuckst du die Flüssigkeit sofort wieder aus.

Falls sie dir gelungen an leerst du das Fläschchen vollkommen aus. Anschließend wartest du auf die erhoffte Wirkung. Aber nichts geschieht. Doch dann spürst du auf einmal wie sich ein merkwürdiges Kribbeln in deinem Bauch ausbreitet, welches sich langsam auf deine verwundeten Körperzonen zu verlagern scheint. Du erhältst schlagartig 5 verlorene Lebenspunkte zurück. Falls du den Trank während einer Rast eingenommen hast, bekommst du sogar 10 LP zurück und vor dem zu Bett gehen, sogar ganze 22 LP.

Doch Achtung! Falls dein Held zum Volk der Angroschim gehört, erleidest du auf der Stelle 2W6 SP. Sollte dir das den Rest geben, so endet das Abenteuer an dieser Stelle.

Andernfalls gehe jetzt zu dem *Abschnitt* zurück, aus dem du hierher gelangt bist.

Abschnitt 201

Du läufst wie du noch niemals zuvor gelaufen bist. Als wären sämtliche Dämonen der Niederhöhlen hinter dir her. Und selbst als du nach unzähligen Schritten den Kampfslärm längst hinter dir gelassen hast, rennst du immer noch als mache der Namenlose persönlich Jagd auf dich. Irgendwann versagen dir die Beine ihren Dienst und du stürzt bäuchlings zu Boden (1 SP). Mit letzter Kraft drehst du dich auf den Rücken. Von Osten kommen dunkle Wolken auf. Alles um dich herum ist still. Du spürst, wie das Blut durch deine Adern pulst. Wie der Angstschweiß auf deiner Haut erkaltet. Dein Atem beruhigt sich zunehmend wieder. Dennoch bleibst du erschöpft liegen. Kraftlos schließt du die Augen. In deinen Gedanken breitet sich eine wundervolle, farblose Leere aus. Nur langsam erholt sich dein überbeanspruchter Körper von dieser halsbrecherischen Flucht. Doch davon bekommst du schon gar nichts mehr mit. Borons wohlige Umarmung umnebelt sowohl deinen Geist als auch deine Sinne – so kehrst du ein, ins Reich des geruhsamen Schlafes und des süßen Vergessens. *Abschnitt 213*

Abschnitt 202

Dein Blick schweift durch den Raum und bleibt an der Wand haften, wo die Treppe empor führt. War da nicht eben eine Reflektion zu sehen? Du blickst genauer hin und entdeckst dort an der Wand einen ausgestopften Hirschkopf mit einem großen Geweih, ähnlich dem auf der Tischplatte. Nach wenigen Schritten stehst du davor. Und tatsächlich hat dich dein phexischer Instinkt nicht betrogen. Anstelle der Augen befindet sich in den Augenhöhlen jeweils ein kleiner ungeschliffener Diamant von stolzen 6 Karat. Zufrieden wie der feiste Baron beim allabendlichen Dinner begibst du dich zurück zum *Abschnitt 58*

Abschnitt 203

Nach wenigen Augenblicken stehst du bei den Boxen. Tatsächlich sind sie vollkommen leer. Bis auf altes Stroh und ... Ein trockener Schrei entrinnt deiner Kehle. Mit Entsetzen stellst du fest, dass zwischen dem Stroh zahlreiche bleiche Knochen herumliegen. Du taumelst zurück und da ist es wieder ... das unangenehme Gefühl nicht alleine zu sein. Ohne noch lange zu überlegen kehrst du im Laufschrift der Scheune den Rücken und wendest dich anschließend dem Stall zu ... *Abschnitt 195*

Abschnitt 204

Mit der geschickten Hand eines Jünger Phexes greifst du dir den Ring, woraufhin die skelettierte Hand sogleich zu Staub zerbröselnd und dieser vom Wind hinfort geweht wird. Anscheinend hat niemand etwas von deinem heimlichen Kunststückchen mitbekommen. Vorsichtig blickst du auf deine halbgeöffnete Handinnenfläche. Ein goldenes Glänzen lässt dein Herz höher schlagen. Tatsächlich handelt es sich bei dem

Kleinod um einen schweren goldenen Ring. Sicherlich einige Golddukatens wert. Auf der Oberseite prangt der Greif, das Symbol des Götterfürsten Praios, welches aus einer dunkelroten Gesteinsart geschliffen worden ist. Nicht gerade der beste Freund Phexes. Nun ja ... beileibe nicht dein Problem. Oder fürchtest du wohlmöglich Praios Zorn, so dass du doch lieber deine Gefährten einweihen willst? *Abschnitt 207*

Du kannst dich natürlich auch dafür entscheiden, den Schatz bei nächster Gelegenheit unauffällig fort zu werfen. Immerhin stammt er von der Hand eines Toten. (Falls sie den Ring jedoch aller Zweifel zum Trotz behalten wollen, notieren sie sich bitte das Stichwort *Greif*.)

Weiter geht's im *Abschnitt 164*

Abschnitt 205

Spielen sie eigentlich einen männlichen oder einen weiblichen Charakter?

Mann, dann weiter bei *Abschnitt 234*

Frau, dann ab zu *Abschnitt 216*

Abschnitt 206

Ein unerwarteter Treffer bringt dich ins Trudeln. Du stehst direkt am Rande des Abgrundes. Nur knapp schaffst du es dein Gleichgewicht zurück zu erlangen, als sich plötzlich spitze Krallen tief in das Fleisch deiner Schulter bohren. Kurz darauf verlierst du den Boden unter den Füßen. Ein brennend stechender Schmerz durchfährt deinen Körper. Ein Blick nach unten offenbart dir eine schier bodenlose Tiefe. Auf einmal lässt der Schmerz deiner Schultern nach. Du fliegst. Immer schneller, immer rascher geht es abwärts in die Tiefe. Falls du dir im Laufe des Abenteuers das Stichwort *Goblinplünderer* notieren durftest, weiter bei *Abschnitt 211*

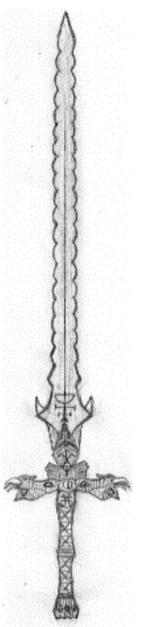
Andernfalls fahre fort mit *Abschnitt 62*

Abschnitt 207

>>Hey Leute. Ich glaube ich habe hier etwas Interessantes gefunden. << Daraufhin zügeln deine Gefährten ihre Pferde und widmen dir ihre volle Aufmerksamkeit. Nach einer knappen und gekürzten Erklärung deinerseits und der anschließenden Weitergabe des Ringes an Alriko, hält dieser das Kleinod mit Daumen und Zeigefinger vor sich und mustert es abschätzend. >>Scheint echt zu sein <<, verkündet er ruhig und reicht ihn daraufhin an Ansgard weiter. Auch dieser unterzieht das Schmuckstück einer kurzen Prüfung. Daraufhin nickt er nur stumm. Während er den Ring in einem kleinen Lederbeutelchen am Gürtel verstaut, nuschelt er leise: >>Auch sie waren hier. << Laut und deutlich fügt er hinzu: >>Wir müssen weiter. << Nachdem wieder alle fest im Sattel sitzen, setzt ihr euren Weg fort. Weiter bei *Abschnitt 164*

Abschnitt 208

Als du abermals die Hütte betrittst, hat Garret den Leichnam bereits sorgfältig in ein wohl ehemals weißes Bettlaken eingewickelt. Zusammen trägt ihr ihn anschließend hinter die Hütte. Nebst einer randvollen Regentonne befindet sich dort ein, seit augenscheinlich schon längerer Zeit, verwilderter Garten. Nachdem ihr wenig später mit vereinten Kräften ein ausreichend großes Loch ausgehoben habt, lasst ihr den Leib des Alten schließlich sanft in seine letzte Ruhestatt hinab. Bevor ihr jedoch den Toten mit Erdreich bedeckt, spricht Garret noch ein paar letzte Worte ... >>Allmächtiger Boron, Herrscher über die immerwährende Finsternis, Wächter über Schlaf, Vergessen und Tod. Ich bitte euch inständig, im Namen dieser schutzlosen, gematerten, friedlosen Seele. Sendet Golgari, euren getreuen Diener, auf das er sie hinfort trage, hinfort über die unendlichen Weiten des Nirgendmeeres. Gebt ihr bitte Obdach in euren Hallen, den Hallen des ewig wählenden Schweigens. Gewährt ihr Schutz, so wie ihr Nacht für Nacht euren Schutz gewährt habt. Gewährt ihr Vergessen, so wie ihr seit jeher Vergessen gewährt. Gewährt ihr Ruhe und Frieden im Tode, so wie es jedweder Kreatur Zeit ihres Lebens verwehrt ist. << Nachdem der Tote schließlich von euch begraben worden ist, werdet ihr euch parallel eurer knurrenden Mägen bewusst. Inzwischen ist es Mittag und vereinzelt durchdringt die Sonne die allmählich





aufreißende Wolkendecke. >>Mal sehen was sich hier so finden lässt <<, unterbricht Garret schließlich eurer Schweigen und beginnt im ehemaligen Garten nach essbaren Pflanzen zu suchen. Du holst unterdessen den Kessel aus dem Innern der Hütte hervor. In Betracht des vielen Blutes im Hütteninneren entspräche dies sicherlich auch Garrets Wunsch. Hiernach fertigst du, im Schein der hell strahlenden Praisoscheibe, eine einfache Kochstelle an. Anschließend füllst du deinen Wasserschlauch an der Regentonnen auf, um nachfolgend damit den Kochtopf zu füllen. Während das Wasser allmählich zu Kochen beginnt, verschwinden nach und nach Kräuter, Blätter und Wurzeln im Innern des Topfes. Skeptisch siehst du dem Ganzen stillschweigend zu. Doch deine anfängliche Skepsis weicht schnell dem Vertrauen, in die Fähigkeiten deines Freundes - möglicherweise aber auch vor deinem grollenden Magen. Wie auch immer. Kurze Zeit später bist du jedenfalls angenehm überrascht, über die zwar ungewöhnliche, aber dennoch recht schmackhafte Kreation. Während des Essens überlegt ihr gemeinsam, wie ihr denn weiter zu verfahren gedenkt. >>Der kleine Trupp von heute früh ist scheinbar weiter in Richtung Gebirge gezogen - unser eigentliches Ziel. Und falls unsere Gefährten noch leben, zieht es sie mit Sicherheit ebenfalls dorthin. Das gleiche gilt wohl auch für den Fall, wenn sie in Gefangenschaft geraten sind. Denn hinter den massigen Gesteinsmassen liegen schließlich die schwarzen Lande. << Somit steht euer Entschluss fest. Nachdem ihr alles aufgegessen habt, löscht ihr das Feuer und befüllt noch einmal eure Wasserschläuche. Daraufhin schnappt ihr euch euren beziehungsweise jeder für sich seinen Kram und marschiert los. Weiter geht's bei **Abschnitt 191**

Abschnitt 209

Spielen sie eigentlich einen männlichen Charakter oder eine weibliche Heldin?

Mann, dann weiter bei **Abschnitt 234**

Frau, dann ab zu **Abschnitt 216**

Abschnitt 210

Natürlich bleibst du in der Scheune. Ganz dem Wahlspruch folgend: „Ein wahrer Held kennt keine Furcht.“ Oder war es „Schmerz“? Unwichtig. Wichtig allein ist, dass du endlich ne vermaledeite Schaufel findest. Nichts desto trotz behältst du weiterhin deine Umgebung im Auge. Wohin möchtest du dich nun wenden?

Zum Kastenwagen in der Mitte? Dann weiter zu **Abschnitt 160**

Oder stattdessen lieber links zu den Pferdeboxen? **Abschnitt 203**

Vielleicht auch nach rechts zu den Holzkisten? **Abschnitt 168**

Als vierte und letzte Alternative bietet sich dir noch die Leiter zum Heuboden an ... **Abschnitt 197**

Abschnitt 211

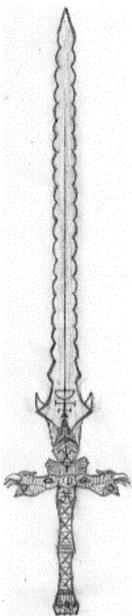
Du siehst den Boden schon näher und näher kommen. Alles rudern mit den Armen hilft dir herzlich wenig. Sowohl der glatte, als auch der spitzzulaufende Felsbrocken unter dir, würde deinen sofortigen Tod bedeuten. Bevor du jedoch irgendeine Wahl treffen kannst, entdeckst du aus den Augenwinkeln einen riesigen Leib, welcher erhaben und majestätisch zugleich durch die Lüfte gleitet. Der schlanke, elegante und in der Länge sicherlich zwanzig Schritt messende Leib, wird scheinbar überall von einem dichten, teils weiß- und teils bläulichem Schuppenkleid bedeckt. Dennoch glänzen die Schuppen annähernd silbern im warmen Schein des Praisogestirns. Die Spannweite des mächtigen Schwingenpaares misst mindestens dreißig Schritte und die fünf gewaltigen Hörner, welche circa jeweils einen Schritt aus der breiten Stirn herausragen, erinnern beinahe an die Krone eines Königs. Beim schnellen Näherkommen offenbaren sich dir zwei blitzende Reihen messerscharfer Zähne, welche sich nur einen Sekundenbruchteil später, tief in deinen Leib bohren. **Abschnitt 62**

Abschnitt 212

Nach kurzer Zeit betretet ihr eines der steinernen Häuser, in dem ihr es euch um einen kleinen Tisch herum so gut als möglich bequem macht. Während ihr eurem Hunger mit Hirsebrei und

Wasser zu Leibe rückt, erzählt Alriko was ihm und den anderen wiederfahren ist ...

>>Der morgendliche Überfall, vor nunmehr zwei Tagen, war höchstwahrscheinlich kein Zufall gewesen. Die Schwarzen hätten es nämlich insbesondere auf Ansgard abgesehen, wurde er doch von einer großen Mehrheit Vermummter attackiert. Dennoch erwehrte er sich mit großer Tapferkeit seiner Haut. Zumindest solange, bis ihn schließlich der Magier mittels einer üblen Hexerei bedachte. Dann verlor ich ihn aus den Augen. Kurz darauf wurden auch noch Amboss und ich getrennt. Erst nachdem das feige Pack schließlich die Flucht ergriff, konnte ich mich auf die Suche nach euch begeben. Jedoch fand ich lediglich Amboss. Er lag mehr tot als lebendig unter zwei erschlagenen Söldlingen. Nur dank eines magischen Heiltrankes vermochte ich ihm das Leben zu retten. Ansgard hingegen war nicht aufzufinden. Doch wir gaben nicht auf und versuchten die Spuren seiner Fußabdrücke zu deuten, welches wohl die größten und tiefsten Abdrücke waren. So war seine schwere Rüstung endlich doch mal zu was nützte. Abrupt endete schließlich seine Fährte und an eben jener Stelle schien er gestürzt zu sein. Da wir in der Nähe Hufspuren und weitere Fußabdrücke ausmachen konnten, beschlossen wir kurzerhand den Spuren der Schwarzen zu folgen, allein von der winzigen Hoffnung erfüllt, dass unser Freund noch leben könnte, oder aber um wenigstens seinen toten Leichnam zu bergen, auf das er nicht für götterlästernde schwarzmagische Riten einher halten müsste. Da jedoch die Fährte stets in Richtung Gebirge führte und der zunächst sandige Boden schließlich nacktem Gestein gewichen war, verloren wir deren Spur. Dennoch waren wir nicht bereit aufzugeben. Und so gelangten wir schließlich hierher, wenngleich über einen anderen Weg als ihr. Die Bewohner dieser Siedlung, die nebenbei bemerkt den Namen Sicherberg trägt, nahmen uns der Mutter Travia gefällig unter ihren Fittichen auf. Sie erzählten uns, dass sie hier seit jeher vom Bergabbau gelebt hätten und das seit über einem Götterlauf niemand mehr gekommen sei, um das geförderte Gestein abzuholen. Des Weiteren berichteten sie, dass seit vielen Götternamen der Kontakt zu den anderen Bergarbeitersiedlungen der Umgebung völlig zum Erliegen gekommen sei. Einzelne Augenzeugen behaupten gar, dass sie während der nächtlichen Nahrungsbeschaffung des Öfteren einen einzelnen schwarzen Reiter beobachtet hätten. Ich weis allerdings nicht zu sagen, ob es sich dabei um die Wahrheit oder doch lediglich um Hirngespinnste handelt. Wie dem auch sei. Wie ist es euch die letzten Tage ergangen? << Daraufhin berichtet Garret lange und ausschweifend in erzählerischer Dichtungsart, was euch alles widerfahren ist. In allen Einzelheiten geht er dabei auf den Morgen ein, an dem euch der Gefangenentreck passiert hatte. Danach berichtet er ebenfalls sehr ausgiebig von eurer Reise ins Gebirge, als auch von euren merkwürdigen Träumen. Den Abschluss seiner Erzählung, und gleichzeitig auch deren Höhepunkt, krönt schließlich die bizarre Begegnung mit den drei Vogelfrauen. Nachdem Garret seinen Bericht beendet hat, erhebt abrupt Amboss das Wort, der sich bisher abgesehen von dem einen oder anderen Murren, völlig still und bedeckt gehalten hat ... >>Interessant eure nächtlichen Schlafphantasien ähm ... Träume. Wir Zwerge, so müsst ihr nämlich wissen, träumen eigentlich niemals. Das ist eher, so finde ich, Sache der Langohren. Doch zu euren Träumen will ich das Folgende anmerken. Mir scheint, dass im Gegensatz zu eurem zweiten Traum der erste wahrhaftig auf Tatsachen beruht. Wie ich darauf komme? Nun ganz einfach. Ich bin dort gewesen ... damals, als die kaiserliche Garnisonshochburg Wehrheim von den dunklen Horden überrannt worden war. Folglich dürfte es sich bei dem tapferen Recken aus euren Träumen mit großer Wahrscheinlichkeit um Ansgard handeln. Er war nämlich ebenfalls dort. Wir stritten Seite an Seite. Wider den endlosen Heerwurm und für das Mittelreich. Obwohl, wenn ich es recht bedenke, dann ich für meinen Teil doch eher für Gold. Wobei ich im Nachhinein deutlich mehr hätte verlangen sollen ... und dann heißt es immer wir Zwerge wären geizig. Zu gutmütig sind wir, jawohl! Ihr Menschen wisst doch wahrlich nicht zu schätzen, was ... doch ich schweife ab. Als sich Ansgard heldenmütig - lebensmüde wäre meiner Ansicht nach der passendere Ausdruck gewesen - den finsternen Schergen Galottas





entgegenwarf, wurde er durch eine dämonische Wesenheit schwer verwundet und strauchelte. Mit meinen eigenen kräftigen Händen zog ich ihn unter der unseligen Kreatur hervor und brachte ihn anschließend in Sicherheit. Dennoch wäre er im Nachhinein beinahe noch dem Fluch des Dämons erlegen, wenn ich nicht ... aber das wisst ihr ja bereits. Euer zweiter Traum ist jedenfalls völlige Grottendünke. Warum? Nun es ist das Schwert. Jetzt guckt nicht so blöd, Ansgards Schwert. Es ist ... nun ja ... es ist besessen. Verdammst du sagst guckst gefälligst nicht so dumm aus der Wäsche! In der Klinge streiten zwei Seelen um die Oberhand. Eine gute und eine böse Seele. Zumindest erzählte dies uns ein enger ehemaliger Freund Ansgards. Ehemalig, weil nun tot. Er starb bei dem Versuch die böse Seele aus dem Schwert zu bannen und überschätze sich dabei offenbar gewaltig. Diesen - nur zu menschlichen - Fehler bezahlte er mit dem Leben. Ansgard behielt das Schwert dennoch. Er sah es als seine Pflicht an, damit die Klinge ja nicht in die falschen Hände geriete – Hände welche die dem Schwert inne wohnenden Kräfte nicht zu kontrollieren fähig wären oder aber Hände, die eben diese Kräfte zum Bösen ausnutzen könnten. Kurzum, es das Schwert, das für die seltsam anmutenden Träume verantwortlich ist. Ansgard hatte lange Zeit damit zu kämpfen, bis ihm ein Diener des Raben ein geweihtes Amulett aushändigte, welches ihn endlich von den mysteriösen Träumen befreite. Seit er es Nächtens immer am Leibe trug, wurde er nicht mehr von den Träumen heimgesucht. <<

So abrupt Amboss Redeschwall begann, so abrupt geht er auch wieder zu Ende. In deinem Kopf rotiert es. Wieder mal. Wenngleich es möglich wäre, dass Amboss Recht hat. Zumindest beschleicht dich so ein seltsames Gefühl – deine Großmutter hätte es Intuition genannt - dass weitaus mehr hinter der Sache steckt. Bevor du diesem Gedankengang allerdings noch weiter folgen kannst, beginnt abermals Alriko zu sprechen ... >>An dieser Stelle würde ich noch gerne etwas über den Praiosgeweihten berichten. Ihr wisst schon ... der aus dem Turm. Am Abend vor seinem plötzlichen Verschwinden erzählte er mir, dass er in einer sehr wichtigen Mission unterwegs sei - ursprünglich sogar zusammen mit einer Leibgarde bestehend aus elf Rittern des Bannstrahlerordens. Kurz und knapp berichtete er mir, wie sie in einen gemeinen Hinterhalt geraten waren, bei dem er von seinen Begleitern getrennt worden sei. Sicher ahnt ihr bereits, handelte es sich bei diesen niederträchtigen Strauchdieben natürlich ebenfalls um die schwarzvermummten Gestalten, die auch uns aufgelauert haben. Wenn er mir, bezüglich seines Auftrages, auch nichts Genaueres verraten durfte, so berichtete er mir doch immerhin das Folgende. Nämlich, dass sich seit einiger Zeit die Berichte häuften, in denen von - auf mysteriöse Weise - spurlos verschwundenen Menschen die Rede war. Geheimnisvoll fügte er hinzu, dass den Gerüchten nach, jenseits der Schwarzen Lande, oder einfacher ausgedrückt, auf kaiserlichem Boden, ein dämonischer Vorposten entstanden sei. Zusammen mit den unsrigen Erlebnissen drängt sich mir nun der Verdacht auf, dass es sich dabei um mehr, als bloße Gerüchte, handeln muss. << Bevor er weitersprechen kann fällt du ihm ins Wort ... >>Ich habe in Praioslieb mit einem Mann gesprochen, der mir erzählte, wie sein Heimatdorf Steinfurt, vor einem knappen Götterlauf, von einem Haufen schwarzvermummter Gestalten angegriffen und vernichtet worden war. << Von dem einen auf den anderen Moment ruhen alle Blicke auf dir. >>Soso, bist also doch nicht ganz auf den Kopf gefallen, was <<, brummt Amboss provokant. Unvermittelt meldet sich aus der anderen Ecke des Raumes die Stimme der Köchin zu Wort ... >>Steinfurte hä? ... is ne Siedlung janz in ner Näh. << Wonnen Steinfurtern ham wa scho neweil nixmehr jehört ... seit nem juten Jötterlauf men ike ... könnst dat Dorf in ne Hand Tajasmäsche da seyn. << Du atmest erleichtert aus. Du kannst dich einfach nicht daran gewöhnen, von allen Umstehenden begafft zu werden. Alriko erhebt abermals die Stimme ... >>Vielleicht sollten wir dem Dorf morgen mal unsere Aufwartung machen. Sicherlich wird man uns hier für ein paar Silbermünzen einen guten Führer zur Seite stellen können. << Plötzlich ertönt von draußen Lärm. Weiter bei **Abschnitt 219**

Abschnitt 213

Du erwachst, als kleine Efferdstropfen dein Gesicht benetzen. Der Blick gen Himmel bewahrheitet deine Befürchtung. Tiefschwarze Regenwolken soweit das Auge reicht. Du richtest deinen Oberkörper auf und blickst dich um. Du bist allein ...



Allein in der Wildnis ... ohne Nahrung und Wasser. An Ausrüstung besitzt du nur das noch das Wenige, was sich in deinen Gürteltaschen befindet. Und deine Waffe natürlich. Erleichtert streichst du mit der Hand über den kalten Stahl. In diesem Augenblick ertönt ein lautes Donnerröllen direkt über dir. Das fallende Nass verdichtet sich und nimmt stetig an Stärke zu. Du ziehst dir die Kapuze deines Reisemantels über den Kopf. Immerhin *Weile ich noch unter den Lebenden*, versuchst du dir selbst Mut zu zusprechen. Endlich überwindest du deinen inneren Schweinehund und stehst auf. Inzwischen prasseln Efferds nasse Gaben so reichlich auf dich hernieder, dass du zum sicherlich tausendsten Mal den Tag verfluchst, an dem du Praioslieb den Rücken kehrtest. Im Stehen wendest du dich schließlich um die eigene Achse. Doch der winzige Hoffnungsschimmer verblasst sogleich wieder. Niemand ist da. Du bist gänzlich alleine. Wohin sollst du dich nur wenden? Phex hilf, sendest du stumm ein Stoßgebet gen Himmel. Die Efferdstropfen fallen dicht auf dicht, so dass du nicht allzu viel zu sehen vermagst. Doch plötzlich vermeinst du die Konturen des riesigen Gebirgsmassivs in der Ferne zu erblicken. Ein Fingerzeig Phexes? Möglich. Wie auch immer ... jedenfalls allemal besser, als blindlings ins Unbekannte zu stapfen. So fasst du also einen Entschluss und bewegst dich fortan auf die gigantische Ansammlung Fels zu. Weiter bei **Abschnitt 65**

Abschnitt 214

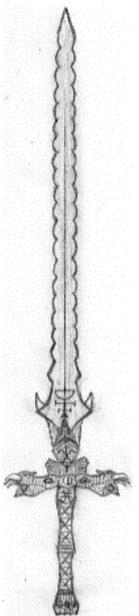
Euer Abschied fällt kurz aber herzlich aus. Neben der guten Abschiedswünsche lässt Garrets trauriger Gesichtsausdruck auf ehrliches bedauern schließen, während hingegen aus Amboss knappem „Lebe wohl“ Bestätigung für seine Einschätzung dir gegenüber herauszuhören ist. In Alrikos freundlichen Augen vermagst du schließlich noch Verständnis für dich und deine Entscheidung abzulesen. Somit machst du dich auf den Weg zurück in die Zivilisation. Ob du dort jemals heil ankommst, soll nicht mehr ein Teil dieser Geschichte sein und steht folglich auf einem anderen Blatt. An *Abenteurpunkten* darfst du dir 50 AP gutschreiben und des Weiteren noch jeweils eine *spezielle Erfahrung* in den Talenten *Wildnisleben*, *Sinnesschärfe* sowie deinem *bevorzugten Waffentalent*, sofern all diese unter +8 sein sollten. Möglicherweise zieht es dich ja irgendwann noch einmal in die Ferne, um ein anderes Abenteuer zu bestreiten. Dieses jedoch findet hier und jetzt sein vorzeitiges Ende.

Abschnitt 215

Du strauchelst und rutschst auf einmal ab. Hilflos versuchen deine Hände noch nach einem Vorsprung zu greifen, doch dein Körper samt Gepäck reißt hinunter. Du fällst. Mehrmals schlägt dein Körper auf den teils stumpfen, teils scharfkantigen Fels auf. Doch bremsen tut dich das kaum. Stattdessen fällst du schneller und schneller. Auf einmal siehst du nach einer weiteren Rolle in rasender Geschwindigkeit einen Felsvorsprung direkt auf deinen Kopf zukommen ... **Abschnitt 62**

Abschnitt 216

Plötzlich schlägst du die Augen auf. Schummriges Zwielflicht und stickige Luft umfängt dich. Zunächst verspürst du lediglich das leidige Jucken von kratzigen Wolldecken auf deiner Haut. Nachdem du dich halbwegs aufgerichtet und deine Arme von den vielen Decken befreit hast, blickst du dich um. Du befindest





dich offensichtlich in einer kleinen Kammer innerhalb eines für deinen Geschmack zu kurz geratenen Bettkastens. Außer dem Bett und einer einfachen Holzkiste, auf der eine offenbar erst kürzlich erloschene Öllampe ruht, ist das Kämmerchen vollkommen leer. Sowohl die rotbemalten Fensterläden als auch die Tür sind verschlossen. Dennoch gelangen, aufgrund zahlreicher winziger Ritzen, vereinzelt Lichtstrahlen ins Innere. Abrupt kehrt die Erinnerung an die gestrittene Schlacht zurück. *Haben wir wirklich gesiegt?* Flink befreist du dich vollends von den Decken, um an dir hinab zu blicken. Überrascht stellst du auf diese Weise gleich zweierlei Dinge fest - nämlich zum Einen, dass nicht verwundet und zusätzlich noch bar jeder Kleidung bist. *Hab ich das alles etwa nur geträumt?* Plötzlich schwingt die hölzerne Tür auf und kracht dabei laut gegen die ebenfalls hölzerne Wand. Als du Amboss wohlbekanntes Silhouetten im Türrahmen ausmachst, bedeckst du tunichtsch deinen nackten Leib. >>Hey kleine! Ein Süppchen gefällig? Die weckt deine Lebensgeister wieder. Ein Spezialrezept von mir <<, dröhnt Amboss Stimme donnernd wie ein Gareth Posaunenchor in den Raum hinein. >>Wir warten dann draußen auf dich. << Mit diesen Worten hält er dir eine Schüssel seiner altbekannten Biersuppe unter die Nase. Nachdem du sie zögerlich entgegen genommen hast, zieht sich Amboss fröhlich brummend zurück. Du bist wieder allein. Nachdem du einmal kurz am Rand des Tellers geschnuppert hast, schiebst du den Napf widerwillig unters Bett. In der Truhe, als auch am Boden dahinter, findest du deine komplette Ausrüstung. Wenig später bist du vollständig gerüstet und verlässt schließlich die Hütte ... Weiter bei [Abschnitt 280](#)

Abschnitt 217

Endlich geschafft! Nach der ganzen Plackerei steht ihr tatsächlich wieder auf annähernd ebenem Boden. Doch schon nach einer kurzen Verschnaufpause geht es weiter. Zunächst behält der neue Pfad seine angenehme Form bei. Jedoch nicht lange. Denn nach einem scharfen Knick tut sich vor euren Augen überraschend ein breites Plateau auf. Direkt gegenüber auf der anderen Seite steigt der Berg allerdings weiter an. Und zwar annähernd senkrecht nach oben, fast so wie der gewaltige Zahn eines Riesen. Nachdem ihr euch schließlich abermals in Bewegung gesetzt habt und schon eine gute Strecke auf den „Zahn“ zu gegangen seid, erblickt ihr plötzlich und völlig unverhofft eine große Vielzahl steinerner Bauten. Ihr habt sie wohl erst jetzt entdeckt, da sie halb versteckt im Schatten der dahinter aufragenden Klippe liegen. Die meisten der relativ kleinen Häuser, es sind schätzungsweise annähernd um die fünfzig, stehen etwas abseits der Felswand. Einige wenige schmiegen sich allerdings direkt an das nackte Felsgestein. Da euer Auftauchen offenbar nicht unentdeckt geblieben ist, zumindest deutet ihr die von vorne zu euch dringenden Stimmen so, bewegt ihr euch offen auf die kleine Ansiedlung zu. Irgendwann erkennt ihr gar die einzelnen Konturen, vom Schatten verborgener Gestalten. Da euch Priaos unmittelbar entgegen blickt, vermögt ihr nicht viel mehr als ihre Schattenrisse auszumachen. Dennoch bemerkt ihr unvermittelt, dass sich zwei der Gestalten schnell und direkt auf euch zu bewegen. Kurz blickst du zu Garret hinüber, während dieser gerade seinen Dolch aus der Scheide zieht. Du tust es ihm gleich und so steht ihr beide einen Augenblick später kampfbereit Seite an Seite nebeneinander. Dennoch haben eure vermeintlichen Angreifer einen taktischen Vorteil, welcher durch die bessere Sicht begründet ist ... [Abschnitt 153](#)

Abschnitt 218

Am nächsten Tag wirst du durch die warmen Strahlen des sich erhebenden Praiosgestirns geweckt. Du streckst daraufhin zunächst einmal alle Viere von dir und verspürst sogleich darauf einen stechenden Schmerz an der linken Hüfte. Ein Blick auf deine unfreiwillig ausgewählte Schlafstelle belegt deinen Verdacht - natürlich musstest du dich ausgerechnet auf einer vermaledeiten Wurzel zur Ruhe legen. Abrupt kehren die Erinnerungen des Vortages wieder. Das dämonische Etwas und deine feige Flucht. Sofort bist du hellwach und auf den Beinen. Niemand ist zu sehen. Du bist gänzlich alleine. Auch dein treues

Ross Helme ist verschwunden. Immerhin entdeckst du wenige Schritte von dir entfernt dessen Sattel samt Satteltaschen. Phex sei Dank ist sämtlich Ausrüstung sowohl vorhanden, als auch heil geblieben. *Verdammt! Ich muss sie suchen.* Nach einer kurzen Orientierung findet sich abermals, unübersehbar, das mächtige Gebirgsmassiv am Horizont. Kurzerhand beschließt du in eben diese Richtung zu marschieren. Nach wenigen Minuten entdeckst du abermals den schwarzen Turm in der Ferne und wengleich er dir kaum so bedrohlich wie tags zuvor erscheint, so beschließt du dennoch sicherheitshalber einen weiten Bogen zu schlagen. So gelangst du schließlich Stunden später, vermutlich ist es bereits spät nach Mittag, auf der anderen Seite des Turmes an. Dunkle Wolken türmen sich inzwischen am Himmel auf. Sicherlich wirst du bald mal wieder in den Genuss einer kräftigen Dusche kommen. Die Landschaft hat sich inzwischen kaum verändert. Nur ein wenig hügeliger ist es geworden. Ab und an entdeckst du hier und dort zwischen den Hügelkuppen ein kleineres Wäldchen. Gerade stolperst du über einen losen Stein, als das gedämpfte Hufgetrappel eines Pferdes zu dir dringt. Im ersten Moment jubelst du innerlich auf und willst dem Reiter entgegenlaufen, doch dann meldet sich dein Gefahreninstinkt zurück. Woher weißt du denn, ob es sich bei dem Reiter wirklich um einen deiner Freunde handelt? Dir bleibt nicht mehr viel Zeit. Was willst du also tun?

Dich in dem dornigen Gestrüpp zu deiner rechten verbergen? In diesen Fall lies bitte [Abschnitt 224](#)

Den Reiter mit gezogener Waffe empfangen? [Abschnitt 229](#)

Deine eventuell vorhandene Fernwaffe zücken? [Abschnitt 232](#)

Oder dem Reiter nur weiter entgegen schreiten? [Abschnitt 236](#)

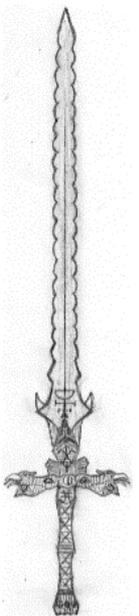
Abschnitt 219

Nachdem ihr kurze Zeit später wieder draußen steht, werdet ihr dort Zeugen eines großen Menschauflaufes, der wohl die gesamte Dorfbevölkerung beinhalten muss. Es dauert eine ganze Weile, bis ihr den Grund für die Aufregung in Erfahrung bringen könnt. Eine kleine Armee ist scheinbar auf dem Weg hierher. Torm Fuxfell, einer der Jäger, hat die Bewaffneten entdeckt. Laut seinen Angaben trugen die meisten von ihnen dunkle Kleidungsstücke am Leib. Des Weiteren führten sie weder eine Standarte, noch ein Banner oder sonst irgendein Erkennungszeichen bei sich. Demzufolge stehen sie mit großer Wahrscheinlichkeit auf der anderen Seite. Denn welche Armee würde sich sonst in diesen Zeiten ohne ein Wappen so nahe der Schwarzen Lande aufhalten? Sicherlich keine! Offensichtlich handelt es sich bei ihnen sogar um diejenigen, die für das mysteriöse Verschwinden so vieler Bürger verantwortlich sind - führen sie doch bereits jede Menge Gefangener bei sich. Genauere Zahlen sind aus dem Burschen jedoch nicht heraus zu bekommen, kann er doch, wie sicherlich die meisten hier, nicht sehr viel weiter als zehn zählen. Wenigstens konnte er euch mitteilen, dass sie nicht allzu schwer gerüstet aussahen. Dennoch waren sowohl Männer mit Armbrüsten, als auch einige Berittene unter ihnen. Laut der Schätzung von Torm, habt ihr circa noch zwei knappe Stunden Zeit, bis die schwarze Armee das Plateau erreicht.

Anhand eurer Fragen wird den Sichelbergern schnell bewusst, dass ihr mit solcherlei Umständen bereits in Berührung gekommen sein müsst. Demzufolge steht ihr nur kurze Zeit später im Mittelpunkt einer Traube aus Menschen, welche von allen Seiten zugleich flehentlich euren Rat erbitten. Da diese Art der Konversation jedoch zu nichts führt, habt ihr euch schließlich mit einigen wenigen Dörflern in eines der Häuser zurückgezogen. Darunter die Dorfälteste, der Schmied, ein Steinmetz, ein Bergarbeiter, die Dorfhexe, Torm, sowie ein weiterer Jägersmann.

Während des folgenden Gesprächs bringt ihr folgende Einzelheiten in Erfahrung ...

- In dem freien Dorf Sichelberg leben 73 Seelen, darunter 25 alte bzw. kranke und 8 Kinder
- Seitdem das hier geförderte Gestein nicht mehr abgeholt wurde, verließen viele der Sichelberger ihre Heimat
- Jedoch besonders die Ältesten der Sichelberger taten sich damit schwer fortzuziehen





- Demzufolge gingen viele jüngere Bergarbeiter fort, während die meisten der Älteren blieben
- Die meisten der Sichelberger leben seitdem von dem wenigen was das karge Umland ihnen bietet
- Neben den 52 Steinhäuser existiert auch noch ein Traviatempel, inklusive einer alten Geweihten

- An Männern und Frauen in waffenfähigem Alter gibt es somit 40 an der Zahl
- Darunter sind 10 Jäger, die einigermaßen gut mit dem Kurzbogen umzugehen wissen
- Weitere 10 sind ehemalige Bergarbeiter und demnach im Umgang mit Hammer und Spitzhacke geschult
- Die übrigen 20, überwiegend Frauen, können mit Speeren und Knüppeln mehr schlecht als recht bewaffnet werden
- Folglich haben die Dörfler einer geschulten Arme kaum etwas entgegenzusetzen

- Glücklicherweise böten sich gleich mehrere Fluchtwege an
- Zum einen wäre da der Weg, über welchen ihr, Garret und du, hierher gelangt seid
- Des Weiteren führt noch auf der gegenüberliegenden Seite des Plateaus ein schmaler Pfad bergab
- Als dritte Möglichkeit führt noch ein geheimer Stollen direkt durch das Innere des Berges
- Die Armee rückt schließlich über den Hauptzugang des Platons heran, den auch Alriko und Amboss gewählt hatten
- Trotz alle dem seid ihr euch dem Tatbestand bewusst, dass eine Flucht unmöglich alle Dörfler überstehen würden

- Die Sichelberger scheinen außerdem fest dazu entschlossen, sich ihr Heim nicht freiwillig nehmen zu lassen
- Selbst ohne euch würden sie den aussichtslosen Kampf gegen die überlegende Streitmacht der Schwarzen nicht scheuen
- Dennoch bieten sie euch für eure Hilfe Silber, sowie lebenslange Freundschaft an
- Darüber hinaus appellieren sie an eure Ehre als gute Kinder Mutter Travia's, habt ihr doch schließlich auch deren Gastfreundschaft unentgeltlich angenommen
- Zudem bietet euch die Dorfhexe an, eure eventuell vorhandenen Wunden auf magischem Wege zu heilen

Alriko, Amboss und Garret haben sich entschieden. Sie können die armen Menschen hier nicht schutzlos ihrem Schicksal überlassen. Auch Ansgard hätte das sicherlich nicht gewollt. Demzufolge liegt es jetzt bei dir, ob du deinen Freunden in diesem nahezu aussichtslosen Kampf beistehen willst oder ob du lieber dein Heil in der Flucht suchen willst. Es bleibt nicht mehr viel Zeit. Daher musst du dich sofort entscheiden. Bist du dabei oder ist dir die Sache zu heikel? Wenn du bleiben und kämpfen willst, dann lies bitte weiter bei **Abschnitt 248**
 Nein, nein und nochmals nein. Du kannst unmöglich für eine Sache dein Leben aufs Spiel setzen, von deren Gelingen du so wenig überzeugt bist, wie von ... was auch immer. In diesem Fall bleibt dir nur noch der **Abschnitt 230**

Abschnitt 220

>>Gut. Dann also Garret. Amboss, dich brauche ich bei den 10 Bergarbeitern. Ihr müsst eine Barrikade am Ende des Weges errichten. Ich werde mich derweil um die übrigen 20 Dörfler kümmern. Und was mach ich nun mit dir ... <<, nachdenklich verharret sein Blick kurz an der Wand, währenddessen Garret und Amboss den Raum verlassen. >>Ich könnte die übrigen Pfade zum Plateau überprüfen, damit sie uns nicht überraschend in den Rücken fallen <<, schlägt du spontan vor. >>Eine sehr gute Idee <<, lobt dich Alriko. >>Obwohl ich mir kaum vorstellen kann, dass sie bei nem einfachen Dorfüberfall auf solcherlei Finessen strategischer Kriegsführung zurückgreifen würden. Dennoch, Vorsicht ist allemal besser als Nachsicht. << >>Vielleicht wollen sie nur sicherstellen, dass keiner der Dörfler entkommt ... << >> ... damit niemand etwas über sie berichten

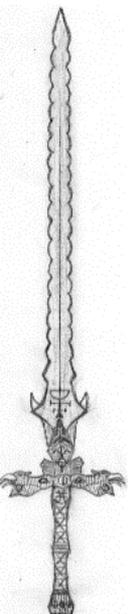
kann. Gar nicht mal schlecht gedacht. Das würde tatsächlich dazu passen, dass über die Fremden kaum etwas bekannt ist. Wusste doch gleich, dass du ein ganz helles Köpfchen bist. Falls du recht haben solltest, dann haben wir allerdings ein ernstes Problem. Wir können den Kampf unmöglich an zwei Fronten gleichzeitig führen. Es liegt dann allein an dir, sie irgendwie hinzuhalten. Unmöglich ist es nicht, denn schließlich sind die Pfade sehr schmal. Nimm dir auf jeden Fall einen Bogen mit. Dann auf! Mögen die Zwölfe mit dir sein. << Nachdem er dir freundschaftlich in die Seite geknufft hat, drückt er dir noch etwas in die Hand und verlässt daraufhin die Hütte. Kurze Zeit später schallen Alrikos Befehle, in für ihn untypisch barschem Tonfall, über das Plateau. Du öffnest derweil deine Hand und entdeckst darin einen kleinen silbernen Anhänger in der Form eines Fuchskopfes - ein Glücksbringer. *Glück kann ich wahrlich gut gebrauchen*, pflichtest du Alriko in Gedanken bei, während du dir das heilige Tier Phexes um den Hals hängst. Als du dich anschließend deiner Ausrüstung widmest, lugt abrupt der rote Schopf eines Buben durch den Eingang. Du reagierst prompt ... >>Hey kleiner Mann. Ich brauche andere Kleidung und Ausrüstung. << Kurz darauf findest du dich in dem Arsenal der Bergarbeiter wieder. Hier gibt es so ziemlich alles, was das Herz des Abenteurers, im Bezug auf einen Wildnis-Aufenthalt, begehrt. Dennoch beschließt du nur das notwendigste mitzunehmen. Aus diesem Grunde entledigst du dich zunächst einmal deiner Rüstung und kleidest dich stattdessen in einen grauen Leinenumhang. Anschließend schnappst du dir einen Kurzbogen samt Hüftköcher mit fünfzehn Pfeilen. Dafür musstest du dich jedoch deiner Gürteltaschen entledigen. Schild und Streitkolben legst du ebenfalls ab. Auf einen Dolch willst du dennoch nicht verzichten. Man kann ja nie wissen. Des Weiteren nimmst du noch ein langes Seil inklusive einklappbarem Würfhaken mit, welches du dir, zu einer Schlaufe zusammengerollt, über die Schulter hängst. So machst du dich schließlich allein mit Phexes Beistand und deiner zwar spärlich, dennoch sorgsam ausgewählten Ausrüstung auf den Weg. Weiter bei **Abschnitt 262**

Abschnitt 221

Der Kampf wog hin und her. Nicht selten warst du beinahe hinab in die gähnende Tiefe des Abgrundes gestürzt, was wohl mit Sicherheit auch der Absicht der Vogelfrauen entsprochen hätte. Dennoch ist es dir stets wieder gelungen, dich von der Schwelle des Todes zu entfernen, bis dir schließlich Garret zu Hilfe kam. Nur kurz darauf ergriff die letzte Vogelfrau panisch die Flucht, wengleich sie euch dabei noch an ihrem recht beträchtlichen Repertoire hasstriefender Verwünschungen teilhaben ließ - Verwünschungen, die noch für einige Zeit später, wohl durch den Wiederhall der Berge reflektiert, an eure Ohren drangen. Erst als ihr euch gegenseitig eure Wunden versorgt habt (nächste Regenerationsphase +5 LP), setzt ihr die Reise fort. Dennoch ruht euer Blick von jetzt an nicht nur auf dem Pfad, sondern schweift gleichfalls, der Vorsicht halber, durch die Lüfte. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort Harpyie.) **Abschnitt 188**

Abschnitt 222

Die obere Hälfte des Panzerhandschuhes ist mit feinen goldenen Äderchen durchsetzt. *Moment mal. Ist da nicht ... tatsächlich!* Nachdem du mit dem Handrücken den abgelagerten Staub hinfort gewischt hast, kommt darunter eine schnörkelige Schrift zum Vorschein. Du hebst den Handschuh auf Gesichtshöhe und drehst ihn zum Feuerschein hin. Im spärlichen Licht kannst du deutlich einzelne Schriftzeichen erkennen, wengleich du sie auch nicht zu deuten vermagst. Der Grund dafür liegt klar auf der Hand, handelt es sich doch schließlich bei den schnörkeligen Runen nicht um die allorts üblichen Kusliker Zeichen. Scheinbar stammen die Symbole aus einer barbarischen, unzivilisierten Kultur. Doch was haben sie denn dann auf gerade diesem Panzerhandschuh zu suchen? Wäre es denkbar, dass die Rüstung aus dem heißen Süden stammt? Oder handelt es sich bei der Schrift möglicherweise um eine Art Geheimschrift? Fragen über Fragen. Doch alles Grübeln hilft dir nicht wirklich weiter. *Ein Gelehrter würde die Schrift mit Sicherheit entziffern können*, kommt es dir abrupt in den Sinn, als dein Blick kurzzeitig auf





dem Praisogeweihten ruht. Doch schnell verwirfst du den Gedanken wieder. *Verdammt!* Enttäuscht lässt du die Hand mit dem Handschuh sinken. Das war wohl nichts. Vielleicht hast du ja woanders mehr Glück. Von neuem Entdeckungsdrang gepackt, begibst du dich zurück zum *Abschnitt 58*

Abschnitt 223

Schweißtreibende Minuten vergehen, bis ihr endlich euer Ziel, die Steinotterschlucht, erreicht. Je nach Ausgang deiner vorherigen *Athletik-Probe*, kommt ihr früher oder auch etwas später an. Nichts desto trotz offenbar noch rechtzeitig. Denn von der Armee fehlt weit und breit jede Spur.

Auf der rechten Seite des Weges driften die Gesteinsmassen auseinander und offenbaren dem Wanderer den Blick in eine etwa zehn Schritt tiefe Felsspalte. Fast könnte man denken, die Kerbe, beziehungsweise das Wundmal, einer riesigen Axt vor sich zu haben. Doch das ist natürlich Blödsinn. Obwohl andererseits vermeinst du dich daran erinnern zu können, dass deine Großmutter dir Geschichten von riesenhaften Giganten erzählt hat. Möglicherweise trampelst du Rindvieh ja schon eine ganze Weile, ohne es zu ahnen, auf dem Ururururrahmen eines Riesen herum? Und demzufolge ist dein erster Eindruck vielleicht gar nicht mal so absurd gewesen. Wie auch immer. Wenn es wirklich ein Gigant sein sollte, so ist er wohl inzwischen längst verschieden. Die Sorge er könne plötzlich erwachen und sich erheben, oder sich lediglich im Schlaf von der einen auf die andere Seite wenden, erscheint dir überflüssig - zumal ihr momentan auch wahrlich andere Sorgen habt.

Achtsam bewegst du dich an den Rand der Klippe vor, um dir eine bessere Einsicht auf den Grund der Schlucht zu ermöglichen. Doch leider liegen euer Pfad und der Weg durch die Schlucht nur für einen recht kurzen Streckenabschnitt parallel zueinander. Daher kann man von eurer Position aus gerade einmal eine Distanz von vielleicht dreißig Schritten einsehen. Dennoch ist dieser Ort für euer Vorhaben nahezu ideal geeignet. Denn zu beiden Seiten, des etwa zwei bis drei Schritte breiten natürlichen Korridors, wachsen annähernd senkrecht aufragende Felswände aus dem Boden. Unvermittelt fällt dir auf, dass sich der Weg tatsächlich wie eine Schlange - mit ihren typischerweise schlangenförmigen Bewegungen - zwischen den Gesteinsmassen hindurch schlängelt. Abermals gleitest dein Blick, von eurer Position aus beginnend, über die steilen, schroffen Felswände hinab in die Tiefe. *Ein schier unüberwindbares Hindernis. Da kommt keiner hoch*, spricht dir deine innere Stimme Mut zu. Dennoch machst du dir nichts vor. Es wäre wohl ziemlich bläutig anzunehmen, dass eure Feinde nicht ebenfalls über Schützen in ihren Reihen verfügen. Gerade als du deine Augen von der Schlucht abwendest, um euren Standort noch etwas näher in Augenschein zu nehmen, tritt Torm an dich heran ... >>Herr, an dieser Stelle müssen die Fremden vorbei, um auf das Plateau zu gelangen. Sollen wir Stellung beziehen? << *Verdammt, jetzt bin für die armen Hunde hier verantwortlich.* Laut sagst du ... >>Bezieht Stellung und verhaltet euch ruhig. << Während sich die acht Männer und zwei Frauen um geeignete Verstecke bemühen, erinnerst du dich spontan daran, was Alriko dir vor eurem Aufbruch eingeschärft hat. Und zwar, dass ihr allerhöchstens zwei bis drei Schüsse abgeben sollt. Aus dem Bauch heraus entscheidest dich für drei. Die Frage ist nun, wie geschult dein Charakter in Sachen Kriegsführung ist. Falls du das Talent *Kriegskunst* nicht besitzt, lies einfach weiter bei *Abschnitt 239*

Wenn doch, dann zeig was du kannst im *Abschnitt 228*

Abschnitt 224

Mit flinken Schritten verschwindest du zwischen im mannshohen Gestrüpp. Aus den Augenwinkeln heraus bemerkst du noch, wie der Reiter in circa 70 Meter Entfernung auf der Hügelkuppe stoppt. Schließlich trabt er mit Gemach den Hügel hinab. Der Fremde ist in dunkles Leder gehüllt und gewappnet mit Schild und Lanze. An dieser weht ein schwarzes Banner in dessen Mitte die rote Dämonenkrone prangt. Bitte mache an dieser Stelle eine einfache Probe auf dein Talent *Sich Verstecken*. Gelungen, dann ab zu *Abschnitt 244*
Leider misslungen, dann weiter bei *Abschnitt 247*

Abschnitt 225

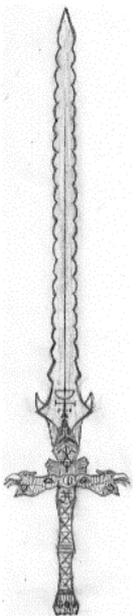
Wie ein Stier hast du unter euren Feinden gewütet. Doch die Übermacht war einfach zu groß. Die letzte Attacke traf dich überraschend von der Seite. Empört willst du dem feigen Pack die Worte *hinterhältiger Bastard* an den Kopf werfen, doch deiner brennenden Kehle entkommt gerade mal ein leises Röcheln. Abrupt versagen dir deine Beine ihren Dienst und noch bevor du auf den blutüberströmten Boden aufschlägst, umfängt dich friedvolle wohlige Finsternis.



Der Lärm des Kampfes dringt nur noch gedämpft an deine Ohren. Lautes Rauschen drängt sich an deren Stelle. Als kurz darauf spitze dolchartige Krallen tief in dein Fleisch hinein gebohrt werden, verspürst du weder Schmerzen noch Angst. Im Gegenteil! Freudige Erwartung keimt in dir auf. Abrupt durchfährt dich ein kraftvolles Rucken, als sich Golgari, samt deinem Leib, abermals in die Lüfte erhebt, um dich über die unendlichen Weiten des Nirgendmeeres zu tragen. Sanft umschmeichelt von warmen Winden fliegst vor deinem Leben davon. Wie triste Schatten zieht die Vergangenheit an dir vorbei. Ein bizarres Gemisch aus Schwarz und aus Grau. Auf einmal erscheint dir alles ganz klar, wenngleich auch nichtig und leer. Immer noch dauert euer Flug an. Zeitlos driftest du ins Reich des Vergessens hinab, bis du irgendwann vor dir in der Dunkelheit eine nachschwarze Pforte zu erkennen glaubst. Sogleich tut dein Herz einen freudigen Sprung. Endlich ist euer Ziel erreicht. Doch völlig unerwartet und zugleich auf brutale Weise wirst du Golgaris schützenden Klauen entrissen. Du willst schreien, doch deine Kehle ist wie zugeschnürt. Du wehrst dich mit Händen und Füßen, doch jedwedes Strampeln vergebliche Liebesmüh. Von einer Welle unsägliches Schmerzes begleitet, kehrt deine Angst Stück für Stück zu dir zurück, währenddessen Golgaris Schwingen allmählich stumm in der Ferne verklingen. Und das Abenteuer tut es ihnen gleich und nimmt ebenso stumm, bar jedes Weitere unnötige Wort, an dieser Stelle ein jähes Ende.

Abschnitt 226

Der Schweiß läuft dir nahezu ungebändigt in Strömen, über Stirn, Hals, Gliedmaße und Torso, bis auch der letzte winzige Flecken deiner Kleidung schweißgebadet an deiner Haut klebt. Dein Herz pocht so stark gegen den Brustkorb, als könnte es jeden Augenblick daraus hervorbrechen und sich somit endlich aus diesem beengenden und finsternen Gefängnis befreien. Gerade bevor deine überbeanspruchten Sehnen zu zerreißen drohen und dir daraufhin deine Muskeln ihren Dienst versagen würden, fällt abrupt die kräftezehrende Anspannung von deinem geschundenen Leibe ab. Genau in eben diesem Moment, stürzt der riesige Koloss über die Kante des Simses in die Tiefe hinab. Das Getöse wird lauter und lauter, als der Gigant auf den Berghang prallt und dabei weiteres Geröll mit sich in die Tiefe reißt. Erst als der Lärm in den unendlichen Weiten der Bergkuppen verklungen und der von den Gesteinsmassen erzeugte Hall von den bodenlosen Schlünden und unterirdische Kavernen verschluckt worden ist, wagst du einen Blick nach unten. Der Felsbrocken, beziehungsweise wohl eher die Gerölllawine, ist tatsächlich direkt zwischen die Fremden gefahren und hat einige von ihnen mit sich und somit in den sicheren Tod gerissen. *Boron sei ihren armen Seelen gnädig.* Allerdings war das alleine nicht dein Ziel gewesen. Dein Ziel war die Kämpfer aufzuhalten, damit sie dir und den deinen nicht





in den Rücken fallen können. Das ist dir leider nicht gänzlich gelungen. Zwar ist der Pfad zwischen den beiden übrig gebliebenen Grüppchen auf breiter Fläche vollständig zerstört, dennoch könnte euch die eine Gruppe immer noch in den Rücken fallen. *Verdammt!* Aber immerhin ist nun die Größe der Gefahr auf ein Minimum reduziert. Ausrichten kannst du jetzt nichts mehr und demzufolge machst du dich schließlich auf den Rückweg. Zu deinem Glück hast du das Seil während der ganzen Aktion nicht verloren. Geschickt pendelst du an der Felswand zurück, um nur wenige Sekunden darauf, flink wie ein Phehörnchen, den Berg ein weiteres Mal zu erklimmen. Bevor du jedoch die obere Kante erreichst, dringen von unten die wüsten Schmährufe der Schwarzen an dein Ohr. Offenbar haben sie dich entdeckt. Dein Verdacht wird nur kurze Zeit später durch die Geräusche heran sirrender Geschosse bestätigt, welche zum größten Teil völlig wirkungslos am nackten Felsgestein abprallen und teils gar beim Aufprall zerbersten. Alarmiert legst du noch einen weiteren Zahn zu, hast du doch schließlich nicht vor mit einem der gefiederten, spitzen Hölzer eine persönlichere Beziehung aufzubauen. Endlich erreichst du mit letzter Kraft den oberen Rand des Pfades und rollst dich erschöpft über deren Kante. *Geschafft! Den Zwölfen sei Dank*, sendest du stumm ein Stoßgebet gen Alveran. Nachdem du wenig später wieder zu Atem gekommen bist, löst du das Seil und machst dich im Anschluss daran auf den Rückweg zum Plateau. Schleunigst weiter zum **Abschnitt 246**

Abschnitt 227

Puh das war wirklich knapp. Fast hätte dich die rachsüchtige Vogelhexe doch noch in den Abgrund gestoßen. Nach dem missglückten Attentat gibt sie jedoch scheinbar auf und segelt in kurvischen Bahnen davon, wenngleich ihre wüsten Beschimpfungen durch den Wiederhall der Berge noch für längere Zeit hörbar bleiben. Wie dem auch sei. Als ihr ihren vollbusigen Körper nicht mehr sehen könnt, klopft dir Garret freundschaftlich auf die Schulter. >>Ein waschechter Kriegersmann bist du. Vielmehr als man auf den ersten Blick erahnen würde. << >>Hab Dank für deine Worte Garret, << antwortest du artig. Als ihr euch schließlich gegenseitig um eure Wunden gekümmert habt, (nächste Regenerationsphase +5 LP), setzt ihr daraufhin euren Weg fort. Dennoch ruht euer Blick vor jetzt an nicht nur auf dem Pfad, sondern schweift gleichfalls, der Vorsicht halber, durch die Lüfte. (Bitte notieren sie sich das Stichwort *Harpyie*.) **Abschnitt 188**

Abschnitt 228

Mach bitte jetzt eine einfache *Probe* auf dein Talent *Kriegskunst*. Bei Gelingen erhöht sich durch deine fachmännischen Anweisungen die Effektivität eurer Truppe, indem du unter anderem zunächst einmal ihre Positionen korrigierst. Notiere dir daher die übrig behaltene Punkte aus der *Kriegskunstprobe* (bei 0 Punkten immerhin noch 1 Punkt) und addiere sie zu denen, aus der zuvor abgelegten *Athletik-Probe*, beziehungsweise zu deinem *Würfelpool*. Nachdem du nun all deinen Begleitern ihre Plätze zugewiesen, bleibt für deine Person natürlich nur noch die Arschkarte übrig. Damit du nicht möglicherweise frühzeitig entdeckt wirst, ist eine einfache *Sich Verstecken-Probe* fällig. Falls die *Probe* misslingt, wird dein *Würfelpool* wieder um 2 Punkte reduziert. Anschließend fahre fort im **Abschnitt 239**

Abschnitt 229

Nach wenigen Sekunden erscheint auf der Hügelkuppe, vielleicht 60 Meter von dir entfernt, ein in dunkles Leder gehüllter Reiter. Gewappnet ist dieser mit Schild und Lanze. An dieser weht ein schwarzes Banner in dessen Mitte die rote Dämonenkrone prangt. Panisch blickst du dich um. Das Dornengestrüpp ist nah bei dir und böte sicherlich geeignete Möglichkeiten sich zu verstecken. Als dein Blick wieder den des fremden Reiters trifft stößt dieser seinem Tier die Sporen in die Flanken und prescht mit gesenkter Lanze auf dich zu. Was willst du tun?
Dich in das dichte und daher wohl schützende Dornengestrüpp zurückziehen und die Gefahr dort auszusitzen? **Abschnitt 247**

Oder der gefährlichen Attacke des Gegners ausweichen, um ihn dann anschließend selbst zu attackieren oder stattdessen vom Pferd zu stoßen? Voraussetzung für dieses gewagte Manöver ist jedoch ein *Mut*-Wert von mindestens 13 Punkten. **Abschnitt 245**

Abschnitt 230

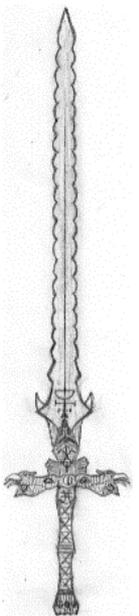
Nachdem du ihnen deinen Entschluss mitgeteilt hast, wirst du von allen einfach links liegen gelassen. Lediglich Alriko verabschiedet sich kurz von dir und wünscht dir alles Gute auf deinem weiteren Weg. Garrets Blicke sprechen von Enttäuschung, Amboss Blicke hingegen von Bestätigung. Während du dir deine Sachen schnappst, herrscht im Dorf um dich herum der Ausnahmezustand. Laut donnern die Befehle deiner Gefährten, ähm deiner ehemaligen Gefährten, über das weite Plateau hinweg. Männer und Frauen werden bewaffnet und in Grüppchen eingeteilt, Barrikaden errichtet, Kundschafter ausgesandt, und so weiter ... Dich geht das Alles nichts mehr an. Niemand würdigt dich eines Blickes, als du deine sieben Sachen packst und zwischen den Menschen hindurch schreitest, bis abrupt ein Kind vor dich tritt - ein Mädchen mit großen, traurigen Augen. Lautlos formt ihr kleiner roter Mund die Worte „bitte bleib doch“. Ein ebenfalls stummes Kopfschütteln ist deine Reaktion. Daraufhin tritt dir das kleine Biest gegen das Schienbein und läuft davon. Du blickst ihr noch kurz nach. *Ob es wirklich die richtige Entscheidung gewesen ist?* Wie auch immer. Es gibt kein Zurück mehr. Somit machst du dich schließlich auf den weiten Weg zurück in die Zivilisation. Ob du dort jemals heil ankommen wirst, soll nicht mehr ein Teil dieser Geschichte sein und steht demzufolge auf einem anderen Blatt geschrieben. An *Abenteurpunkten* kannst du dir für die Strapazen der letzten Tage immerhin 40 AP gutschreiben, sowie eine *spezielle Erfahrung* in den beiden Talenten *Wildnisleben* und *Sinnesschärfe*, sofern diese noch kleiner als ±7 sein sollten. Möglicherweise ziehst du in ferner Zukunft noch einmal aus, um ein anderes Abenteuer zu bestreiten, dass diese findet jedoch hier und jetzt sein frühzeitiges jähes Ende.

Abschnitt 231

Auf einmal ertönt von vorne das laute Gebrüll aus einer Vielzahl von Kehlen. Wie versteinert stehst du da. Von hinten hörst du Garret schreien ... >>Feuer! << Daraufhin sirren Pfeile über dich und die anderen hinweg. Abrupt taucht ein massiger Leib direkt vor dir aus dem Nebel hervor. Fauliger Atem weht dir aus zwei Reihen gelblicher Zähne entgegen, während die wulstigen Lippen hämisch die folgenden drei Worte bilden ... >>Zeit zu sterben! << Und schon saust eine schwere gebogene Klinge auf dich herab ... abrupt schließt du die Augen. Einen Sekundenbruchteil später spürst du warmes Blut dein Gesicht benetzen. Zumindest vermutest du, dass es Blut ist. Doch überraschenderweise bleibt der erwartete Schmerz aus. Als du die Augen wieder öffnest, kippt der Hüne gerade mit einem gurgelnden Laut zur Seite weg. Ein dicker Bolzen ragt zu beiden Seiten seines Halses hervor. Dein Blick folgt der vermeintlichen Flugbahn des Geschosses. Durch die zerteilten Nebelschwaden hindurch entdeckst du nur wenige Schritte von dir entfernt Amboss. >>Hey Kleiner, Zeit zu kämpfen! Träumen kannst du immer noch ... <<, geschickt duckt er sich unter einem Schwertstreich hinweg. >> ... wenn du Tod bist! << *Verdammt er hat ja so recht*. Hurtig wendest du deinen Blick wieder nach vorne. Keinen Augenblick zu früh, denn abermals hat sich vor dir eine, wenngleich auch sehr viele kleinere, Gestalt postiert. Mit einem raschen Tritt in den Magen, hältst du ihn oder sie auf Abstand. Anschließend brüllst du so laut du es vermagst ... >>Zum Angriff! Waaagggghh! << Daraufhin blättert auch die anfängliche Starre von deinen Leuten ab. Ein grausamer Kampf entbrennt. Ein Kampf ohne Gnade oder Erbarmen. Ein Kampf auf Leben und Tod ... **Abschnitt 242**

Abschnitt 232

Nach wenigen Sekunden erscheint auf der Hügelkuppe, vielleicht 60 Meter von dir entfernt, ein in dunkles Leder gehüllter Reiter. Gewappnet ist dieser mit Schild und Lanze. An dieser weht ein schwarzes Banner in dessen Mitte die rote Dämonenkrone prangt. Flink blickst du dich um. Das





Dornengestrüpp ist nah bei dir und böte sicherlich geeignete Möglichkeiten sich zu verstecken. Als dein Blick wieder den des fremden Reiters trifft stößt dieser seinem Tier die Sporen in die Flanken und prescht mit gesenkter Lanze auf dich zu. Was willst du tun?

Dem Reiter einen feurigen Empfang bereiten und ihm eine Fernwaffe mit besten Grüßen entgegenenden? *Abschnitt 241*
Dich doch lieber in das dichte und daher wohl schützende Dornengestrüpp zurückziehen und die Gefahr dort aussitzen? *Abschnitt 247*

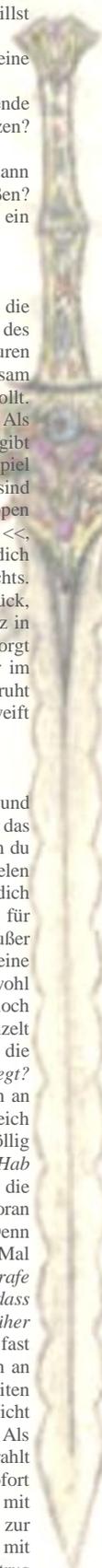
Oder der Attacke des Gegners ausweichen, um ihn dann eventuell zu attackieren oder vom Pferd zu stoßen? Voraussetzung für dieses sehr gewagte Manöver ist jedoch ein *Mut-Wert* von mindestens *13 Punkten*. *Abschnitt 245*

Abschnitt 233

Plötzlich erfüllt ein dröhnendes Getöse die Luft, woraufhin die Furien panisch das Weite suchen. Die Erde bebt. Teile des Pfades sind nicht mehr. Offensichtlich wurde durch euren Schlagabtausch eine Lawine verursacht, die nun, unaufhaltsam und totbringend zugleich, dem Fuße des Berges entgegen rollt. Ehrfürchtig blickt ihr den gewaltigen Gesteinsmassen nach. Als euch endlich wieder die gewohnte Stille des Gebirges umgibt und gleichbedeutend damit das wohl einzigartige Schauspiel ungebändigter Naturgewalten sein Ende genommen hat, sind Garrets Verehrerinnen längst zwischen den Bergkuppen verschwunden. >>Du hast echt was gut, mein Freund <<, bedankt sich Garret bei dir, währenddessen er dich freundschaftlich an sich drückt. >>Das war doch gar nichts. Immer wieder gerne <<, antwortest du locker zurück, wengleich dir nach dieser Begegnung noch immer das Herz in der Hose hängt. Nachdem ihr einander eure Wunden versorgt habt (in der nächsten Regenerationsphase +4 LP), setzt ihr im Anschluss daran euren gemeinsamen Weg fort. Dennoch ruht euer Blick von jetzt an nicht nur auf dem Pfad, sondern schweift gleichfalls durch die Lüfte. Weiter geht's im *Abschnitt 188*

Abschnitt 234

Plötzlich schlägst du die Augen auf. Schummriges Zwieliucht und stickige Luft umfängt dich. Zunächst verspürst du lediglich das Jucken von kratzigen Wolldecken auf deiner Haut. Nachdem du dich halbwegs aufgerichtet und deine Arme von den vielen Decken befreit hast, blickst du dich um. Du befindest dich offensichtlich in einer kleinen Kammer innerhalb eines für deinen Geschmack etwas zu kurz geratenen Bettkastens. Außer dem Bett und einer einfachen Holztruhe, auf dem eine erloschene Öllampe ruht, ist der Raum vollkommen leer. Sowohl Fensterläden als auch die Tür sind verschlossen. Dennoch gelangen, aufgrund zahlreicher winziger Ritzen, vereinzelt Lichtstrahlen ins Innere. Abrupt kehrt die Erinnerung an die gestrittene Schlacht zurück. *Haben wir wirklich gesiegt?* Schleunigst schlägst du die Decken vollkommen zurück, um an dir hinab zu blicken. Überrascht stellst du auf diese Weise gleich zweierlei Dinge fest - nämlich zum Einen, dass du völlig unverwundet und zusätzlich noch bar jeder Kleidung bist. *Hab ich das alles etwa nur geträumt?* Unvermittelt öffnet sich die Tür und das zierliche Geschöpf, das dort mit dem Rücken voran hinein lugt, widerlegt blitzartig deine abstrusen Gedanken. Denn solcher Art goldene Locken kann es unmöglich ein zweites Mal auf Dere geben. *Das Mal des Frevlers wäre die gerechte Strafe für meine Kurzsichtigkeit. Wie kann es nur möglich sein, dass mir diese unvergleichliche Schöpfung Rahjas nicht schon früher aufgefallen ist?* Ihr zierlicher, schmaler Leib scheint fast knabenhaft. Doch unverkennbar sind die üppigen Rundungen an Oberkörper und Po, wengleich diese auch durch ihre weiten Kleider nicht gerade vorteilhaft zur Geltung kommen. Nicht ohne Geschick verschließt sie mit dem Ellenbogen die Tür. Als sie sich langsam dreht und sich euer beide Blicke kreuzen, strahlt sie dich mit einem perlenden Lächeln an. *Verdammt!* Sofort bedeckst du deinen entblößten Leib und erwidert verlegen, mit leicht gerötetem Kopf, ihr Lächeln. Versonnen blickt sie zur Seite. >>Schön das es dir wieder besser geht, << flötet sie mit glockenheller Stimme, während sie Teller und Krug - *Sie trug etwas in der Hand!*? - neben der Öllampe auf der Truhe abstellt.



Derweil offenbart sie dir, ob nun gewollt oder ungewollt ist völlig wumpe, einen sehr tiefen Einblick in ihr fast schon ungezogen ausgiebiges Dekolleté, während ihr die Sicht durch die goldene Lockenpracht versperrt ist - *Welch glückliche Fügung der Zwölfe!* Daher kannst du sie ungehindert auf mögliche Waffen untersuchen und auch ganz nebenbei ungeniert einen Blick auf ihre weiblichen Reize werfen. *Die Vorzüge eines weiten Hemdes werden doch oftmals unterschätzt!* >>Eintopf mit frischen Kräutern. Damit du bald wieder zu Kräften kommst <<, holt dich ihre sanfte Stimme in die Wirklichkeit zurück. Als sich kurz darauf abermals eure Blicke kreuzen vermeinst du die deine Sehnsucht auch in ihren Augen zu erkennen. Sachte hebt sie ihre zarte Hand und streichelt damit sanft über deine Wange. Das Blut schießt dir sogleich in die Lenden. Was für eine unglaubliche Frau. Gerade willst du sie zu dir hinab in die Kissen ziehen und ihren rahjaglichen Leib mit Küssen bedecken ... >>Hey kleiner! Ein Süppchen gefällig? Die weckt deine Lebensgeister wieder. Ein Specialrezept von mir. Bei Angroschs heiligem Barte! Du hast ja kaum Haare auf der Brust?! <<, donnert Amboss Stimme wie Posaunen in deinen Ohren. Daraufhin zieht sich das wunderhübsche Geschöpf sofort zurück. Immer noch fassungslos starst du auf die hinter ihr zufallende Türe. >>Junge mach dir nichts draus. Die wachsen schon noch. << Mit diesen Worten hält er dir eine Schüssel seiner altbekannten Biersuppe unter die Nase. *Du verdammter zwergischer Hornochse.* Laut sagst du jedoch ... >>Stell sie dort ab. Ich bin gleich fertig. << Daraufhin zieht sich Amboss grummelnd zurück. Du bist wieder allein und die Wahl zwischen den zwei Suppen fällt dir sichtlich leicht. Nachdem du Amboss Fraß durch das Fenster entsorgt hast, löffelst du genüsslich die Suppe der Schönen. Wahrlich mit viel Liebe gekocht. In der Truhe, als auch am Boden dahinter, findest du deine komplette Ausrüstung. Kurze Zeit später bist du wieder vollständig gerüstet und verlässt schließlich gestärkt und ausgeruht die Hütte ... Weiter bei *Abschnitt 280*

Abschnitt 235

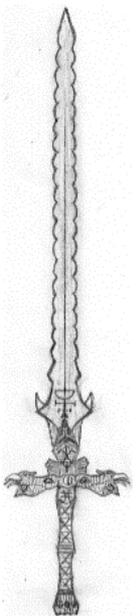
Nachdem du alles hinderliche Zeug wie Rüstung und Lederranzen abgelegt hast und du somit nur noch das Nötigste am Leib trägst, brecht ihr schließlich auf. Im zügigen Dauerlauf führt euch euer Weg über schmale verschlungene Pfade an endlos tief erscheinenden Schluchten und steil empor ragenden Klippen vorbei. Während deine Begleiter das Gelände wohl so gut wie ihre eigene Westentasche kennen, ist es für dich, besonders auch im Bezug auf seine Tücken, völliges Neuland. Demzufolge fällt es dir natürlich auch schwerer Schritt zu halten. Würfel bitte eine einfache *Probe* auf dein Talent *Athletik*. Notiere dir die übrig behaltene Punkte (bei 0 Punkten immerhin noch 1 Punkt) als *Würfelpool* - die Erklärung dazu folgt später. Lies anschließend *Abschnitt 223*

Abschnitt 236

Nach wenigen Sekunden erscheint auf der Hügelkuppe, circa 30 Meter von dir entfernt, ein in dunkles Leder gehüllter Reiter. Gewappnet ist dieser mit Schild und Lanze. An dieser weht ein schwarzes Banner in dessen Mitte die rote Dämonenkrone prangt. Panisch blickst du dich um. Eine Ausweichmöglichkeit ist nicht vorhanden. Als dein Blick wieder den des fremden Reiters trifft stößt dieser seinem Tier die Sporen in die Flanken und prescht mit gesenkter Lanze auf dich zu. Was willst du tun? Die Beine in die Hand nehmen um schließlich darauf mit einem Hechtsprung im Dornengestrüpp unterzutauchen? *Abschnitt 238* Oder stattdessen der Attacke des Gegners ausweichen, um ihn dann eventuell zu attackieren oder ihn vom Pferd zu stoßen? Voraussetzung für dieses sehr gewagte Manöver ist jedoch ein *Mut-Wert* von mindestens *13 Punkten*. Solltest du tatsächlich diese Voraussetzung erfüllen und auch dazu gewillt sein, dass Manöver durchzuführen, dann weiter zu *Abschnitt 245*

Abschnitt 237

Früher oder später ist es dir endlich gelungen, auf dem schmalen Sims Halt zu finden. Achtsam darauf bedacht, das Seil nicht zu verlieren, quetscht du dich zwischen der Felswand und dem riesenhaften Gesteinsbrocken hindurch. Innerlich jubelst du auf,





als du dahinter tatsächlich eine kleine Mulde vorfindest. Genug Platz für eine Person. Doch zunächst einmal beugst du dich vorsichtig auf der anderen Seite über den Rand. Weit unter dir siehst du soeben die ersten Fremden deine Senkrechte passieren. *Es könnte wirklich klappen. Jetzt oder nie!* Flink ziehst du dich in die Mulde zurück und lehnt dich anschließend mit dem Rücken voran an die staubige Bergwand. Nachdem du die Beine angewinkelt hast, drückst du daraufhin mit aller Kraft gegen den Gesteinsbrocken.

Bevor du jetzt jedoch zweimal göttergefällige zwölfmal auf deine *Körperkraft* würfelst, also insgesamt 24 Würfe tätigst, sind an dieser Stelle noch einige Regeln für den kommenden Ablauf zu erläutern ...

Zunächst einmal steht es dir frei, dir die einzelnen Würfe nach eigenem Gutdünken zusätzlich zu erschweren, um deren *Qualität* zu verbessern. Eine gelungene nicht erschwerte Probe hat gerade einmal die *Qualität* von +1, während hingegen eine gelungene erschwerte Probe dir die *Qualität der Erschwernis* einbringt. Nach jeder gelungenen *Körperkraftsprobe* wird die *Qualität* zu der bisherigen *Gesamtqualität* hinzu addiert.

Das Ziel dieser ganzen Prozession ist es, möglichst schnell eine *Gesamtqualität* von +50 zu erreichen.

Falls dir allerdings eine der *Körperkrafts-Proben* misslingen sollte, sinkt für alle noch übriggebliebenen Proben deine *Körperkraft* um einen Punkt.

Bei einer mit dem W20 gewürfelten 1, verdoppelt sich die angesagte *Qualität*, während eine gewürfelte 20 dazu führt, dass die zuvor angesagte *Qualität* wieder von der Gesamtqualität abgezogen wird.

Der Übersichtlichkeit wegen empfehle ich dir eine einfache **Tabelle** nach dem folgenden Prinzip zu erstellen.

<i>Rundenzahl</i>	24	23	22	21	20	...	1
<i>Körperkraft (oder... *)</i>	13	13	13	13	12		
<i>Ansage (Qualität)</i>	6	4	5	6	4		
<i>Gelungen/Misslungen</i>	G	G	G	M	G		
<i>Würfelpool</i>	?	?	?	?	?		
<i>Gesamtqualität</i>	6	10	15	15	19		

Wie anhand der **Tabelle** nur unschwer zu erkennen ist, scheint die schnelle Erfüllung der dir gestellten Aufgabe nahezu unmöglich. Daher kommt an dieser Stelle nun endlich der *Würfelpool* ins Spiel, den du in die noch freigelassene Spalte eintragen solltest.

Addiere jedoch zunächst für jeweils drei Ausdauerpunkte, die dein Charakter besitzt, einen Punkt zu deinem bisherigen *Würfelpool* hinzu. Bei 32 Ausdauerpunkten würde sich also dein *Würfelpool* um ganze zehn Punkte erhöhen. Führe nun nacheinander die *Körperkrafts-Proben* aus. Dein *Würfelpool* dient dir jetzt dazu, eigentlich misslungene Proben trotzdem noch gelingen zu lassen. Zur näheren Erläuterung nehmen wir einfach die *Runde 21* aus dem obigen **Tabelle** etwas genauer in Augenschein.

Beispiel einer um sechs Punkte erschwerten *Körperkrafts-Probe* bei *KK: 13* und einem *Würfelpool*-Wert von +18:
 Bei der *Runde 21* wurde die Probe um ganze sechs Punkte erschwert. Daher wäre die Probe nur dann gelungen, wenn der W20 maximal eine Zahl zwischen eins und sieben angezeigt hätte. Gewürfelt wurde allerdings eine siebzehn. Das waren insgesamt zehn Punkte zu viel. Nichts desto trotz wäre die Probe trotzdem gelungen, wenn dafür der *Würfelpool* um eben diese zehn Punkte reduziert worden wäre. Das hätte bedeutet, dass die *Gesamtqualität* um sechs Punkte angestiegen wäre und des Weiteren, dass die *Körperkraft* nicht um einen Punkt abgefallen wäre. Allerdings betrüge dann der *Würfelpool* lediglich noch +8 Punkte.
Hinweis: Bei wirklich schlechten Würfeln und zusätzlich niedriger Ansage, sollte der *Würfelpool* nicht voreilig verschwendet werden. Allemal sinnvoller sind knapp misslungene Proben oder welche mit hohen *Qualitätsstufen*.

Führe nun, unter Beachtung der oben aufgeführten Regeln, die 24 Würfe auf deinen *Körperkrafts-Wert* aus. (Notieren sie sich bitte die *Rundenzahl*, bei der sie die *Gesamtqualität* von 50 erreicht haben, als *Kampfpool*. Falls ihnen dies auch nach 24 Würfeln nicht gelungen sein sollte, notieren sie sich stattdessen 1 als *Kampfpool*.)

***Alternativ für alle hier in diesem Abschnitt aufgeführten Regeln bezüglich Körperkraft, dürfen die Proben stattdessen auch auf Gewandheit geprüft werden, wobei allerdings dann der Gewandheitswert des Helden für alle 24 Würfe um insgesamt 2 Punkte vermindert ist, also beispielsweise bei einem Halbelfen anstatt der möglichen 15 lediglich 13 beträgt.**

Weiter geht's im **Abschnitt 226**

Abschnitt 238

Du wartest nicht länger ab und rennst los. Aus den Augenwinkeln vermeinst du den sich dir schnell nähernden Feind zu erspähen. *Ein paar Meter nur noch! Verdammte es ist viel schneller!* Fast spürst du schon, wie sich die Spitze Lanze in dein warmes Fleisch gräbt, als du zum Sprung ansetzt. Bitte mach an dieser Stelle eine einfache Probe auf dein Talent *Athletik*. Etwa misslungen, ab zu **Abschnitt 255**

Andernfalls ist jetzt noch eine weitere einfache Probe auf deine *Körperbeherrschung* fällig, bei deren misslingen du die fehlenden Punkte an *Schadenspunkten* erhältst. Sollte dir das den Rest gegeben haben, weiter bei **Abschnitt 250**

Falls du jedoch selbst diese Strapaze lebendig überstehst, so konntest du deinen Vorsprung deutlich ausbauen und das Dickicht erreichen. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 247**

Abschnitt 239

Sicherlich hättet ihr euch noch auf die eine oder andere Art besser vorbereiten können. Doch die Zeit war schließlich knapp bemessen und so kommt es, dass ihr unvermittelt Stimmen vernehmt. Einige Augenblicke später, könnt ihr derweil zwei Dinge mit Gewissheit sagen. Zum Einen nämlich, dass dort tatsächlich die angekündigte Armee anrückt und zum Anderen, dass diese unmöglich auf der Seite des Mittelreichs stehen kann. Warum? Ganz einfach. Aus einer Vielzahl Kehlen dringt zu euch der wohl schauerlichste Gesang herüber, den du jemals in deinem bisherigen kurzen Leben vernommen hast. Schauerlich nicht in Bezug auf die Kunst des Singens an sich, sondern einzig in Bezug auf deren Inhalt ...

Wir feiern der Zwölfe Tod

Gareth brennt und wir schwimmen im Blut
 Wir feiern, baden, suhlen uns an ihrem Leid
 Wir stoßen an mit Blut auf eine goldene Zeit

Jahoh auf die goldene Zeit

Ihre Lügen sind Vergangenheit
 Erschlagen und am Boden aufgedunsene Ignoranz
 Sitzen wir jetzt auf dem Thron und herrschen wir jetzt übers Land

Jahoh wir herrschen über das Land

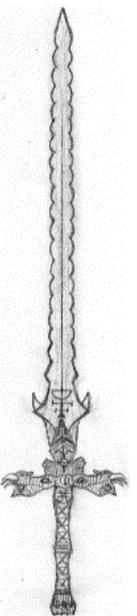
Jetzt haben wir den allergrößten Schwanz
 Und drum vögeln wir die Brut und nehmen das was uns gefällt
 Scheißen, saufen, kotzen, ficken uns durch die gesamte Welt

Wir scheißen auf diese Welt

Auf alles außer Frauen, Bier und Geld
 Auf Reto, Emer, Brin und auch auf Raidri Conchobair
 Auf Ritter Melcher Dragentot und Waldemar den Bär`n

Jahoh von uns könnt ihr was lern`n

Eine ganze Weile müsst ihr noch verharren und all die Schmähungen und Lästereien tatenlos mit anhören, bis endlich die ersten Gestalten zu sehen sind. Auch wenn ihr in eurer



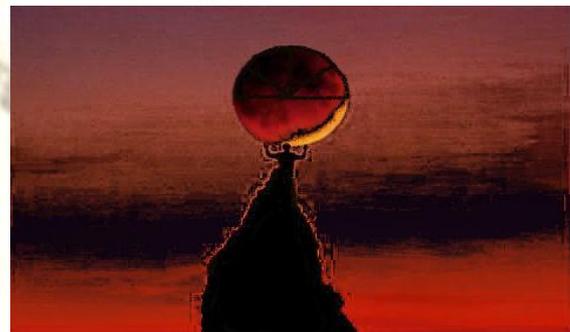


momentanen Lage für den Feind unerreichbar seid, liegen dennoch deine Nerven blank. Du kannst dich nicht daran erinnern, jemals in so einer Situation gewesen zu sein. Und dieser Gesang gibt dir förmlich den Rest. Während sich der Tross nur sehr langsam annähert, wohl wegen der vielen Gefangenen, juckt es dich förmlich in den Fingern. Du versuchst dein Gehör abzuschalten und dich lediglich auf das zu konzentrieren, was du siehst. Inzwischen sind es wohl mindestens zweimal zehn Männer und Frauen. Die meisten von ihnen tragen schwarze Kapuzenmäntel, einige wenige jedoch auch schwarz eingefärbte Lederrüstungen. Im Bezug auf die Bewaffnung kann man nicht allzu viel sehen, wohl aus dem einfachen Grunde, weil die meisten Waffen verdeckt von den weiten Mänteln den Blicken neugieriger Augen verborgen bleiben. Nicht jedoch die Bewaffnung der schwarzen Söldner. Diese sind nämlich, gut sichtbar, allesamt mit Klingenswaffen bestückt. Hauptsächlich kannst du Schwerter und Säbel erkennen, die im Augenblick aber noch sicher in ihren Scheiden ruhen. Vereinzelt entdeckst du auch jemanden, der eine Armbrust vor dem Körper trägt. Bisher konntest du insgesamt fünf feindliche Schützen zählen. Hinter der wohl dreimal zwölf Köpfe zählenden Vorhut folgen die ersten Gefangenen. Die meisten von ihnen schauen noch recht jung und kräftig aus. Dennoch sehen sie allesamt arg mitgenommen aus. Ob nun durch die beschwerliche Reise körperlich entkräftet oder einfach durch das Erlebte seelisch verstümmelt, weist du nicht zu sagen. Wahrscheinlich ist aber, dass von beidem ein wenig der Wahrheit am nächsten kommt. Weiter zu Abschnitt 379

Abschnitt 240

Vom einen auf den anderen Moment bricht die ganze Anstrengung des Kampfes über dich herein. Du fühlst dich müde, matt und verbraucht. Dein Gegner erscheint dir hingegen noch recht ausgeruht und frisch. Trotzdem lässt er dir eine kurze Verschnaufpause, währenddessen er mit der Klinge das Schnürmieder des Mädchens auftrennt. Zwei rosige, feste Brüste kommen zum Vorschein. >>Ziemlich mickrig was? Doch sei unbesorgt. Die Schlampe wird es noch gut haben. Gleich nachdem ich mit dir fertig bin, werd ich's ihr so richtig ... << Eine brennende Welle der Wut umzingelt die Mauern deines Verstandes. Ohne nachzudenken stürzt du dich ihm brüllend entgegen. Nur von einem Gedanken beseelt - nämlich dem, ihn zu richten, ob dieser schamlosen widerlichen Worte. Zu spät durchschaust du den heimtückischen Plan seiner schwarzen Seele. Abrupt schnellt seine bluttriefende Klinge nach vorne. Fast meinst du schon das Rauschen von Golpharis Schwingen zu hören, als deinem Gegenüber unvermittelt ein Speer in den Wanst gerammt wird. Nur für den Bruchteil einer Sekunde weicht die Spannung an seinem Körper, wodurch sowohl sein Waffen-, als auch sein Schildarm leicht nach unten absinken. *Ein fataler Fehler und sein letzter wohlgermerkt, kommt ihm diese Unachtsamkeit doch teuer zu stehen, kostet sie ihn nicht allein nur den Sieg, sondern letztendlich obendrein auch noch das Leben.* Ein hässlicher Laut ertönt, als eure Leiber hart aufeinander treffen. Daraufhin Stille. Ihr verharrt, dicht an dicht, Auge in Auge. Die Zeit scheint fast wie eingefroren, doch sein fauliger Atem belehrt dich eines Besseren. >>Die Schlacht magst du gewonnen haben, doch der Krieg ist noch lange nicht vorüber. Sorg dafür das die kleine Schlampe hier schon einmal gut vorgeschmiert ist, wenn ich wiederkehre und ... << Angewidert stößt du ihn fort, infolgedessen er laut scheppernd zu Boden geht. Aus einer großen, klaffenden Bauchwunde sickert fortwährend Blut hervor. Sofort willst du dich einem neuen Feind zuwenden, doch überraschenderweise kannst du keinen entdecken und dass obwohl der seltsame Nebel inzwischen verzogen ist. Dennoch verhindern graue, schattenhafte Flecken, die wie irrsinnig vor deinen Augen umher tanzen, einen klaren Blick. Du schaust über die Schulter hinter deinen Rücken. Nicht viele der deinen sind noch übrig. Allüberall blickst du in abgekämpfte und ausdruckslose Gesichter. Freude suchst du hier vergebens. Eine Hand umfasst deine Schulter. Alarmiert reißt du die Waffe herum und kannst gerade noch rechtzeitig Garret erkennen. >>Lass gut sein mein Freund. Sie sind besiegt. << Abermals bricht die Erschöpfung

über dich herein. Unermesslich schwer wiegt die Last seiner Worte auf deinen Schultern. Die Flecken verdichten sich derweil zu einer alles verschlingenden nachtschwarzen Finsternis. Widerstandslos lässt du es geschehen, dass deine Beine dir ihren Dienst versagen. Nach und nach verstummen auch die letzten akustischen Zeugnisse des andauernden Kampfes, jedoch nur um sogleich dem Wimmern und Klagen der Verletzten und Verstümmelten, als auch der „glücklich“ Überlebenden, Platz zu machen. *Er hat recht. Sie sind besiegt.* Du spürst wie sich warmes Blut deinem Körper anschmiegt - das Blut von Feinden und Freunden ex aequo. *So sieht also ein Sieg aus.* Samtig weich umhüllt das Blut deinen Körper, um schließlich über deine Schultern hinab zu fließen. Fast so, wie die weiten Stoffbahnen eines einfachen Mantels. Jedoch ein Mantel aus flüssigem Blut - das Blut von Feinden und Freunden ex aequo. Allmählich verliert das Blut seinen flüssigen Charakter, bis es schließlich vollständig erstarrt ist. Hart wie Stein umhüllt dich das blutrote Gewand und verhindert so jegliche Bewegung. Als Gefesselter eines unheiligen Kokons zu völliger Regungslosigkeit verdammt, verbleibst du in einem Gefängnis aus getrocknetem Blut - dem Blut von Feinden und Freunden ex aequo. *Nein! Was geschieht nur mit mir? Blut klebt meinem Leib ... Blut klebt an meinen Händen ... Blut! ... überall Blut! Ich bin nicht besser als sie!* Ein finsterner Schlund tut sich unter dir auf und saugt dich - mitsamt deiner schwarzen und schuldbehafteten Seele - hinab in die Tiefsten Kavernen des immerwährenden Nichts ...



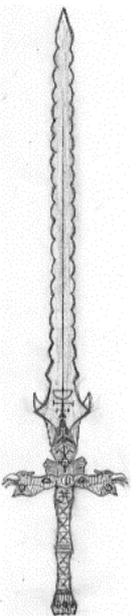
Lies bitte nun den Abschnitt 205

Abschnitt 241

Du lässt dir ausreichend Zeit beim Zielen und erst dann führst du den Angriff aus. Wie geplant saust das den Tod bringende Geschoss auf den fremden Ritter zu und hätte diesen mit Sicherheit auch getroffen, wenn der Reiter nicht gedankenschnell im letzten Moment seinen Schild angehoben hätte. Dennoch verliert er scheinbar kurz die Kontrolle über sein Reittier, infolgedessen er dich weder über den Haufen reitet, noch mit der Lanze aufspießt. Stattdessen prescht er wenige Schritte an dir vorüber. Schließlich versucht er etwas bergab in für ihn ungünstiger Position sein Tier zu wenden. Deine Chance auf ihn zu zustürmen und ihm ein für allemal den gar aus zu machen. Dann ab zu **Abschnitt 261** Oder willst du die Gunst der Stunde lieber für einen Rückzug in die Dornen nutzen und dein Glück nicht überstrapazieren? In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 247**

Abschnitt 242

In dem folgenden Kampf würfelst du parallel für dich und für deine Truppe. Während du jedoch für deinen Charakter die realen Kampfwerte verwendest, werden deine zehn Untergebenen wie eine Person mit 10 LP behandelt. Jeder LP-Verlust, hat den Verlust eines Untergebenen zur Folge. Ebenso verhält es sich mit ihren Gegnern, wenngleich diese auch über insgesamt 40(!) LP verfügen. Die sehr viel größere LP-Anzahl rührt jedoch nicht allein von ihrer Überzahl her, sondern gleichfalls von ihrer besseren Ausrüstung. Deine Gegner verwenden hingegen genauso wie du ihre realen Kampfwerte. Für jeden Feind den du erschlägst, werden die Lebenspunkte der Schwarzen Armee um **2 Punkte** verringert.





(Verfasser: Ralf Staats)



Während des ganzen Kampfes werden eure Feinde stetig von Pfeilen eingedeckt. Das bedeutet der Einfachheit halber, dass deinen Leuten in jeder Kampfunde eine zweite - allerdings ebenfalls parierbare - *Attacke* zur Verfügung steht, um die Lebenspunkte der Schwarzen Armee zu reduzieren.

Eine nicht parierte *glückliche Attacke*, also eine bestätigte 1, egal ob nun von der schwarzen Armee oder von deinen Untergebenen, hat einen Verlust von *insgesamt zwei Lebenspunkten* zur Folge. Ein *Attacke-Patzer* führt zu dem Verlust von *einem Lebenspunkt*, ein *Parade-Patzer* hingegen zu dem zusätzlichen Verlust *eines Lebenspunktes*.

Werte der Schwarzen Armee: AT: 13 PA: 13 (2/KR) TP: 1 LE: 40 (Je 10 verlorener LP sinken AT + PA um einen Punkt)

Werte deiner 10 Untergebenen: AT: 10 (2/KR) PA: 10 TP: 1 LE: 10

Kommen wir nun zu deinem Helden. Aufgrund des dichten Nebels, sind für diesen Kampf sowohl deine *Attacken* als auch deine *Paraden* um jeweils 3 Punkte erschwert. Der Vorteil *Dämmerungssicht* reduziert die Erschwernis auf 2 Punkte, der Vorteil *Nachtsicht* hingegen auf einen Punkt.

Nennst du gar die Gabe *Gefahreninstinkt* dein Eigen, dann sind sämtliche *Attacken* und *Paraden* um 1 Punkt erleichtert.

Das gleiche gilt auch und kumulativ zum Obigen für die vorhandene Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit*.

Falls du innerhalb des Kampfgetümmels eine Waffe der DK S zu führen gedenkst, bei der es sich weder um einen Speer noch um eine Infanteriewaffe handelt, dann sind alle deine *Attacken* und *Paraden* noch einmal zusätzlich um 3 Punkte vermindert. Außerdem kannst du bei allen Waffen der DK S dich nicht wieder von einem Gegner entfernen, nachdem er einmal auf DK N an dich heran gekommen ist.

Werte eines schwarzen Söldlings: AT: 13 PA: 13 TP: 1W+4 DK: N BF: 2 MR: 4 RS: 4 WS: 7 LE: 38

Falls du das Talent *Kriegskunst* beherrscht und dir vor Kampfbeginn eine einfache *Probe* darauf gelingen sollte, so gebührt dir und den Deinen die Initiative beziehungsweise der erste Schlag.

Doch bevor du mit dieser scheinbar aussichtslosen Würfelpartie gegen die Schwarze Armee startest, kommt an dieser Stelle endlich der *Kampfpool* ins Spiel ...

Zunächst addiere bitte *W6+2 Punkte* zu deinem bisherigen *Kampfpool-Wert* hinzu. Während des folgenden Kampfes ist es dir gestattet, jede misslungene Parade von dir und deinen Leuten doch noch gelingen zu lassen - und das, ohne einen weiteren Wurf zu tätigen. Es ist somit auch möglich eine gegnerische glückliche *Attacke*, als auch einen eigenen *Parade-Patzer*, zu verhindern. Dazu musst du allerdings deinen *Kampfpool-Wert* pro fehl geschlagener Parade stets um *einen Punkt* reduzieren. Fällt er irgendwann auf *null*, so ist er vollständig aufgebraucht. Prinzipiell wird der *Kampfpool* also ähnlich eingesetzt, wie schon zuvor der *Würfelpool*.

Jetzt wo dir sämtlichen Regeln geläufig sind, darfst du dich mit deinem Haufen ins Gefecht stürzen. Sollte dein Held im Laufe des Kampfes sämtliche Lebenspunkte einbüßen, fahre bitte fort im *Abschnitt 225*

Wenn anstelle von dir alle deine Untergebenen draufgehen, ab zu *Abschnitt 266*

Falls es dir und den Deinen tatsächlich gelingen sollte, alle feindlichen Krieger der schwarzen Armee zu bezwingen, dann geht es weiter im *Abschnitt 167*

Abschnitt 243

Nachdem du ein gutes Stück erklommen hast, schwingst du dich zu dem anderen, wengleich sehr viel schmalere, Balkon hinüber, welcher dir schon zuvor während deines Abstieges aufgefallen war. Dazu mach bitte wahlweise entweder eine *Akrobatik-Probe* erleichtert um -2 oder stattdessen eine *Athletik-Probe* erschwert um +3. Bei gelingen addiere die übrig

behaltenen Punkte (bei 0 Punkten immerhin noch 1 Punkt) abermals zu deinem *Würfelpool* hinzu. Im Anschluss daran fahre fort mit dem *Abschnitt 237*

Abschnitt 244

Tatsächlich scheint dir Phex hold zu sein und du entdeckst im Gestrüpp ein geeignetes Versteck. Mit angehaltenem Atem verharrst du zusammengekauert am Boden. Wenn er dich in deiner Lage jetzt doch entdecken sollte, dann wäre alles verloren. Doch der Fremde trabt gemächlich den Hügel hinab und beschleunigt schließlich wieder seinen Ritt. Du wartest dennoch ein Weilchen ab. Vielleicht ist es ja lediglich eine gemeine Finte. Doch als sich auch nach einigen Minuten nichts tut, beschließt du schließlich deinen Weg fortzusetzen. Weiter bei *Abschnitt 253*

Abschnitt 245

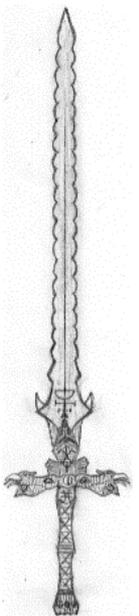
Sowohl Reiter als auch seine Lanze kommen stetig näher, doch du zuckst nicht einmal mit der Wimper. Beinahe so, wie der heilige Geron oder die heilige Thalionnel stehst du da. Ein Fels in der Brandung ... unerschütterlich ... ein Monument für die Ewigkeit! Und die Welle rollt und rollt stetig weiter auf dich zu. Und du lachst der Gefahr nur ins Gesicht. Endlich ist es soweit. Endlich der Zeitpunkt gekommen den Göttern zu gefallen. Jetzt heißt es alles oder nichts - Leben oder Sterben. Würfel jetzt bitte an dieser Stelle eine um fünf Punkte erschwerte *Probe* entweder auf deinen *Schildparaden-Wert* oder auf das Manöver *Ausweichen* bzw. deinen *Paradebasiswert*. Solltest du über eine oder mehrere der folgenden Sonderfertigkeiten verfügen (Balance oder Standfest, Kampfflexe, Kampfgespür, Reiterkampf, Kriegstreue), dann ist die erschwerte *Probe pro erlernter Fertigkeit* um -1 Punkt weniger erschwert. Waren dir die Zwölfe hold, dann lies weiter bei *Abschnitt 251* Ein misslingen führt unweigerlich zum *Abschnitt 255*

Abschnitt 246

Vielleicht eine Stunde später stehst du wieder zusammen mit deinen Gefährten Alriko, Amboss und Garret auf dem Plateau. Der Himmel hat sich inzwischen verdüstert und der Wind hat allmählich an Kraft zugenommen. Dennoch hat sich inzwischen hier oben so einiges getan. Behelfsmäßige Barriakaden sind in Windeseile mit Hilfe der quaderförmigen Gesteinsblöcke entstanden, welche ursprünglich ja für den Landesherrn bestimmt gewesen waren. Allerdings türmen sich die Gesteinsmassen nur auf Seiten des Weges auf, von welchem die Hauptstreitmacht heranrückt. Demzufolge trifft euch alle die Erkenntnis hart, dass auch noch von den anderen Seiten feindliche Truppen das Plateau bestürmen werden. Ungefähr eine Stunde bleibt euch noch Zeit. Ohne weiter kostbare Zeit zu verlieren, teilt Alriko die 40 verfügbaren Männer und Frauen zu gleichen Teilen unter dem Kommando seiner Getreuen auf.

Er stellt Garret vor die Wahl, ob er eher die 10 Bogenschützen oder stattdessen lieber 10 der unerfahrenen Dörfler im Kampf Mann gegen Mann befehlen will. Dieser entscheidet sich prompt für das Kommando über die 10 Bogenschützen. *Verdammt!* Seine Entscheidung bedeutet für dich nun also, bildlich gesprochen, den Sprung in das kochende Wasser oder kürzer formuliert, deine Feuertaufe. Denn noch niemals, weder in deinen Träumen noch in deinen Alpträumen, wurde dir die Ehre zu Teil, einen Haufen unausgebildeter, friedliebender Dorfbewohner in den Kampf auf Leben und Tod zu führen. Doch sei es wie es ist. Vielleicht hättest du doch lieber fliehen sollen, doch alles hadern nützt dir nichts.

Nach wenigen Minuten seid ihr allesamt in Alrikos Plan involviert. Zunächst gilt es darauf zu hoffen, dass der Feind nicht von allen Seiten zugleich über euch hereinbricht. Um dem entgegen zu steuern, wurde an allen möglichen Plateauzugängen ein Kind(!) als Späher stationiert. Die Bogenschützen wurden direkt hinter den Gesteinsquadern postiert. Ebenfalls links und rechts der Barrikade halten sich jeweils 10 der Dörfler auf. Du stehst mit deinen Leuten auf der rechten-, Amboss mit den seinen euch gegenüber auf der linken Flanke. Alriko und sein Haufen befinden sich schließlich ungefähr in der Mitte des Plateaus, um auf Zeichen der „Späher“ hin, schnellst möglichst





an jeden beliebigen Ort des Plateaus gelangen zu können. Die restlichen Kinder, sowie die Alten und Kranken, wurden samt Ausrüstung und Vorräten im Perainetempel untergebracht, welcher gleichzeitig auch als euer allerletzter Rückzugsort fungiert. So gewappnet wartet ihr auf das Eintreffen eures gemeinsamen Feindes. Vereinzelt hörst du deine Untergebenen tuscheln ...

>>Wir hätten fliehen sollen. << >>Ja verdammt! << >> Ich hab's euch doch gleich gesagt. << >> Und wohin? << >>Genau, wohin hätten wir fliehen sollen, du neunmalklug? << >>Sie werden uns alle umbringen und ... << >> ... schlimmeres ... << >> Was?! Du meinst sie ... sie ... << >> ... sie werden uns ihren Dämonen opfern. << >>Nein! << >>Oje! << >>Ingrimm bewahre! << >>Die Zwölfe mögen uns beistehen! << ...

Andere hingegen starren entweder mit gebanntem Augen auf den Weg oder aber teilnahmslos ins Leere, während wieder andere den Göttern stumm ihre letzten Gebete entgegen senden oder einfach schlichtweg ihren Gedanken nachhängen. Zu den letzteren gehörst schließlich auch du. Wohl deshalb, weil dein Repertoire an Gebeten bereits erschöpft ist. Vielleicht sind es aber auch die aufkeimenden Zweifel tief in deinem Inneren, ob die Götter euch an einem scheinbar so götterverlassenen Ort überhaupt erhören können ...

Wie dem auch sei. So oder so ist ein Jeder von euch mit seinem jeweiligen Tun beschäftigt. Bis ihr plötzlich allesamt unheimliche Trommellaute vernehmt, welche kaum hörbar vom Winde an das Plateau heran getragen werden. Zunächst nur leise, doch dann stetig lauter werdend. Dumpfe und gleichmäßige Schläge ... nein! ... nicht gleichmäßig. Die Zeitabstände zwischen den Trommelschlägen werden immer kürzer. Es erscheint dir fast so, als würden diese bedrohlichen Klänge immer wieder von den Rücken der euch einschließenden Bergflanken reflektiert und so einem Trommelwirbel oder anders ausgedrückt zu einer Kaskade grauvoller Disharmonie anschwellen. Regungslos starrst du auf den Weg vor euch, über den sich unvermittelt eine unnatürlich wabernde Nebelwand legt und diesen mit einem milchig- und nahezu undurchdringlichen Weiß einhüllt.



Angestrengt blickst in den Mantel aus Nebel hinein, bis du schließlich mehrere Schemen darin zu entdecken glaubst. Oder solltest du dich etwa geirrt haben? Hat dir deine Angst einen Streich gespielt? Nein! Da ist tatsächlich etwas. Alle starrt ihr wie gebannt in die widernatürliche Nebelwand hinein. Keiner wagt mehr ein Wort zu sprechen. Die Trommelschläge sind inzwischen zu grollendem Donner angeschwollen. Kaum hörbar vernimmst du hinter dir Garrets Worte ... >>Pfeile einlegen und bereitmachen! << Deine Nerven sind zum Zerreißen angespannt. Das grausame Warten nagt an deiner Seele, deinem Körper, deinem Verstand. Die Zeit zieht dahin ... doch nur schleppend ... ganz sachte ... nicht so, wie die letzten noch verbliebenen Sandkörner eines Stundenglasses, sondern zäh ... unendlich langsam, fast kriechend ... bis endlich der letzte Trommelschlag die 13. Stunde einläutet ... **Abschnitt 231**

Abschnitt 247

Trotz des dich umgebenen Gestrüpps kannst du nirgends ein geeignetes Versteck entdecken. Der Fremde trabt direkt auf dich zu. Daher weichst du weiter zurück in das dichter werdende Geäst (2 SP), wodurch der Dämonenbündler schließlich gezwungen wäre abzustiegen. Doch dieser tut nichts dergleichen. Abrupt wendet er sein Ross um und verschwindet schließlich irgendwo zwischen den Hügeln. Du wartest noch ein Weilchen ab. Vielleicht ist es ja lediglich eine gemeine Finte. Doch als sich auch nach einigen Minuten nichts tut, beschließt du schließlich deinen Weg fortzusetzen. Weiter bei **Abschnitt 253**

Abschnitt 248

>>Natürlich bleibe ich <<, antwortest vehement. Daraufhin klopf dir Garret beruhigend auf die Schulter und meint ... >>Ich habe auch gar nichts anderes erwartet, Freund. << >>Genug geschmust, die Zeit ist knapp bemessen <<, fährt Amboss brüsk dazwischen. >>Er hat recht <<, pflichtet ihm Alriko bei. >>Wir haben viel zu tun, und nur wenig Zeit. Torm? << >>Ja Herr! << >>Gibt es eine Möglichkeit die anrückenden Truppen noch irgendwo abzufangen, mit Pfeilen einzudecken und sich ohne eigene Verluste anschließend wieder zurückzuziehen? << >>Ja Herr, die gäbe es. Die Steinotterschluft wäre für so ein Unterfangen geeignet. Aber wir müssten uns späten. << >>Gut. Dann sorg dafür dass sich eure 10 fähigsten Schützen mit ihren Bögen draußen zu einer Gruppe zusammenfinden. << >>Das ist was für mich. Mit meiner Armbrust treffe ich auf ... << >>Lasst gut sein Amboss. Eure Treffsicherheit und euren Einsatz in allen Ehren, aber ihr würdet mit euren kurzen Beinen die Gruppe nur unnötig aufhalten. << Daraufhin ruht Alrikos fragender Blick hoffnungsvoll auf Garret und dir.

Ein weiterer Kurzbogen oder auch zwei Wurfspere wären noch vorhanden und nach einer gelungenen *Charisma-Probe* würde dir Amboss sogar seine Schwere Armbrust leihen, sofern du dir im Laufe des Abenteuers nicht das Stichwort *Goblinplünderer* notiert hast. Möchtest du dich dieser wichtigen und nicht ganz ungefährlichen Aufgabe widmen? Dann geht es für dich weiter im **Abschnitt 235**

Oder möchtest du diese Aufgabe lieber in Garrets Hände legen, nicht unbedingt aus Angst, sondern da du vielleicht der Meinung bist, auf andere Weise nützlicher zu sein, oder weil ein Hinterhalt einfach schlichtweg gegen deine Prinzipien verstößt. In diesem Fall lies bitte weiter bei **Abschnitt 220**

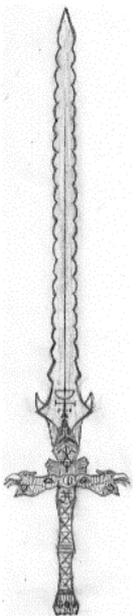
In jedem Fall kannst du dich noch von der alten Dorfhexe Selinde auf magischem Wege heilen lassen (2W6+10 LP), falls Bedarf bestehen sollte. Natürlich nur dann, wenn du nicht einen der Nachteile *Arkanophobie* oder *Vorurteile gegen Hexen* dein eigen nennst.

Abschnitt 249

>>Verdammt <<, entkommt es gedämpft deiner trockenen Kehle. Tatsächlich entdeckst du keine fünfzig Schritt unterhalb deiner jetzigen Position eine große Vielzahl finsterner Gesellen. Augenscheinlich befinden sie sich noch auf einem festen Pfad. Zumindest bewegen sie sich innerhalb einer langen Kolonne die Bergflanke entlang. Insgesamt schätzt du ihre Zahl auf circa zwei Dutzend Köpfe ein. *Orkenpisse!* Schwer atmest du aus. Es sind einfach zu viele, als dass du alleine sie aufhalten könntest. Abgesehen davon befinden sich wohlmöglich Schützen in ihren Reihen und eben diese darüber hinaus noch über Fernwaffen mit gegenüber den eurigen höherer Reichweite und obendrein noch größerer Durchschlagstärke - von deiner fehlenden Rüstung einmal ganz zu schweigen. *Nein, nein und nochmals nein! Ich muss mir etwas anderes überlegen.* Bitte vollführe an dieser Stelle eine einfache *Probe* auf deine *Klugheit* und notiere dir anschließend die übrig behaltene(n) TAW-Punkte(n) (bei 0 Punkten immerhin noch 1 Punkt) als *Würfelpool* - die Erklärung dazu folgt später. Weiter bei **Abschnitt 258**

Abschnitt 250

Knapp gelingt es dir der Lanze des Feindes mit einem gewagten Hechtsprung zu entkommen. Doch der Sprung war wohl etwas zu gewagt. Beim Aufprall knickst du so unglücklich um, dass du nicht wieder aufstehen kannst. Vom erneuten Versuch das Bein





(Verfasser: Ralf Staats)



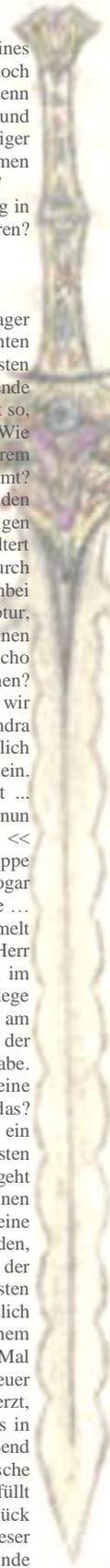
zu belasten lässt du, ob des schrecklichen Schmerzes, sogleich ab. Plötzlich ist der Feind über dir und die Lanze saust auf dich hernieder und durchstößt deinen Bauch ... **Abschnitt 255**

Abschnitt 251

Im letzten Moment wirbelst du herum auf die Schildseite deines Gegners. Dieser guckt ziemlich dumm aus der Wäsche. Dennoch gelingt es dir nicht schnell genug einen Treffer zu landen, denn kaum bist du ihm seitlich ausgewichen, schon ist der feige Hund an dir vorüber. Danach versucht er etwas bergab in ungünstiger Lage sein Tier zu wenden. Deine Chance auf ihn zu zustürmen und ihm ein für allemal den gar aus zu machen. **Abschnitt 261**
Oder willst du die Gunst der Stunde lieber für einen Rückzug in die Dornen nutzen und dein Glück nicht weiter überstrapazieren? In diesem Fall ab zu **Abschnitt 247**

Abschnitt 252

Als ihr wenig später alle miteinander ein gemeinsames Lager aufschlagt, kehren deine Gefährten zum altgewohnten Umgangston zurück. >>Wir hatten schon mit dem Schlimmsten gerechnet, von Schanztrutz. Ich war schon dabei mir passende Trostworte für deine Angehörigen zu überlegen. War es nicht so, Garret? <<, spaßt Alriko. >>Von Schwanensee mein Bester. Wie heißt es doch so schön in einem Sprichwort, dass aus eurem kleinen, schönen aber bescheidenen Fürstentum stammt? Unkraut vergeht nicht. Daher maß ich euer aller Verschwinden auch eher Amboss deftiger Biersuppe zu, als einem frühzeitigen Ableben. << Gerade will Alriko etwas erwidern, da poltert Amboss Stimme ... >>Ich verstehe nicht, warum jemand durch den Genuss meiner einzigartig würzigen Suppe, nebenbei bemerkt einer altüberlieferten zwergischen Geheimrezeptur, verschwinden sollte? Außer vielleicht, es handelt sich um einen Elf. << Sichtbar schnüffelt Ansgard in Richtung des Angroscho ... >>Sagt bloß, werter Herr Amboss, ihr habt euch gewaschen? <<, richtet er das Wort an den Zwerg. >>Diese Gunst haben wir wohl entweder dem Herrn Efferd, oder aber der Herrin Rondra zu verdanken <<, meint Garret scherzhaft. >>Wahrscheinlich lässt ihn seine Sippe jetzt gar nicht mehr in die Stollen hinein. Jetzt, wo sie ihn nicht mehr wieder erkennen ... verzeiht ... wieder erriechen können. <<>>Zumindest wundert es mich nun auch nicht mehr, dass ich euch nicht finden konnte. <<>>Wahrscheinlich sind wir die ganze Zeit einer Gruppe stinkender Rotpelze hinterher gelaufen <<, mischt sich nun sogar der Cavallier in das spaßige Wortgelage ein. >>Menschlinge ... pfff ... einfach keine Achtung vor dem Alter <<, grummelt Amboss in seinen Bart hinein. >>Hier habt ihr, Werter Herr Schanztrutz, euer scharfes Schwert zurück. Jetzt kann ich im Übrigen auch eure Sorgfalt im Bezug auf die Waffenpflege nachvollziehen. Hätte ich das schäbige Ding nicht mehrmals am Tag geschliffen, dann wäre es jetzt wohl stumpfer, als der Suppenlöffel, den ich vor zwei Menschenleben besessen habe. << Mit diesen Worten reicht Amboss von Schanztrutz seine silbrig blinkende Klinge zurück. Nanu! Was war denn das? Während der Schwertübergabe konntest du doch tatsächlich ein schwaches Glimmen, in dem eigentlich ansonsten nachtschwarzen Knauf, beobachten. *Eine der zwei Seelen*, geht es dir abrupt durch den Kopf. Oder haben dir deine Sinne einen Streich gespielt? Handelte es sich dabei lediglich um eine Reflektion des, inzwischen leise vor sich hin knisternden, Lagerfeuers? Voller Konzentration kleben deine Augen an der einzigartigen Klinge, während Ansgard seinen wohl treuesten Weggefährten nachdenklich in der Hand wiegt. Schließlich versenkt er die Klinge in der dazugehörigen Scheide an seinem Waffengurt, ohne dass du das Glimmen ein weiteres Mal beobachten konntest. Der restliche Abend wird einzig durch euer fröhliches Beisammensein bestimmt. Es wird viel gescherzt, gelacht und gesungen. Ihr berichtet Ansgard, was euch alles in der Zwischenzeit wiederfahren ist und bekommt anschließend noch von dem Liebfelder ein paar zirkusreife akrobatische Einlagen vorgeführt. Und so klingt der Tag harmonisch, erfüllt von Garrets sanften Lautenklängen, aus. Zu deinem Glück hattest du den längsten Zweig gezogen, weshalb dir in dieser Nacht die Nachtwache erspart bleibt. Im Kreise deiner Freunde schläfst tief und fest du wie ein Murretier. Du regenerierst



1W6 Lebenspunkte (+1 Punkt bei erfolgreicher *Konstitution-Probe*, sowie eventuell weitere Punkte, durch eine eventuell vorangegangene *Heilkunde Wunden-Probe*). **Abschnitt 283**

Abschnitt 253

Stunde um Stunde läufst du weiter deinen weglosen Weg, ohne die geringste Spur deiner Gefährten entdecken zu können. Es erscheint dir fast so, als hätten diese mit Dämonen verseuchten Lande sie samt Haut und Haaren verschluckt. Zu deinem Leidwesen hat sich auch noch deine Befürchtung bewahrheitet und ein kräftiger Efferdfall eingesetzt. Nichts desto trotz setzt du weiterhin eisern einen Schritt vor den anderen. **Abschnitt 65**

Abschnitt 254

Ein paar Herzschläge später stehst du vor dem schwarzen circa zweimal zwei Meter durchmessenden Loch. Soweit du es erkennen kannst führt der Weg ins Innere leicht bergab. Doch sehr weit kannst du in der Dunkelheit sowieso nicht gucken. Der süßliche Geruch von Tod dringt an deine Nase und von irgendwo aus der Dunkelheit vor dir ertönt ein leises und stetiges Scharren.

Möchtest du wirklich weiter alleine in die finstere Grotte hinab steigen? **Abschnitt 270**

Oder möchtest du möglicherweise doch lieber Garrets lieblichen, und abgesehen davon, ungefährlichem Gesang lauschen? In diesem Fall ab zu **Abschnitt 289**

Abschnitt 255

Der Harte Aufprall der Lanze wirft dich sofort zu Boden. Das Blut dringt in Strömen aus der Wunde hervor. Doch schmerzen verspürst du keine mehr. Aus der Ferne vernimmst du den einsamen Schrei eines Raben und einen müden Herzschlag darauf hörst du auch seinen Flügelschlag. Das Rauschen seiner Schwingen wird immer lauter, bis es wie mit der Lautstärke eines Orkans über dich hereinbricht. Und auf einmal ist alles still. Du erhebst dich in die Nacht. Höher und höher. Riesige Fänge halten deinen Körper fest umschlungen. Eiskalter Wind streift deinen Leib. Du blickst nach unten. Doch es ist nichts zu sehen. Alles schwarz. Und doch vermeinst du weit unter dir Bewegungen zu erkennen. Ein leises flüsterndes Säuseln dringt von dort zu dir hoch. Wie von ... natürlich! Wie du es vom Meer her kennst. Dein Vater schenkte dir einst eine rauschende Muschel. Und eben dieses Rauschen, vernimmst du jetzt auch. Du erschauerst, als dir plötzlich ein Licht aufgeht. Golgari, der Sendbote Borons, trägt dich hinfort übers Nirgendmeer. Du fängst an zu strampeln. Und gleichzeitig schreist du wie am Spieß. Doch es ist zwecklos. Alles um dich herum ist dunkel und still. Niemand kann dich hören. Niemand kann dir noch helfen. Umgeben von tiefster Schwärze und umgeben von unnatürlicher Stille fliegst du dahin, bis dich Golgari plötzlich aus seinen Fängen entlässt. Du fällst! Immer schneller und schneller! Von Panik ergriffen, fängst du an zu schreien. Du schreist, wie du noch niemals zuvor geschrien hast. Doch nicht einmal der leiseste Laut entrinnt deiner trockenen Kehle. Alles ist still. Unnatürlich still. Du fällst immer tiefer und tiefer. **Abschnitt 62**

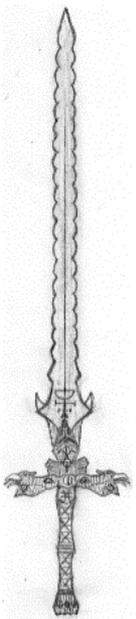
Abschnitt 256

Für den folgenden Kampf sind sowohl deine *Attacken*, als auch deine *Paraden* um +1 Punkt erschwert, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* oder die Sonderfertigkeit *Standfest* verfügst. Die Abzüge des Gegners durch seinen Sturz sind bereits verrechnet worden. Falls du über die Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* verfügen solltest, gebührt dir der erste Angriff.

Werte des schwarzen Ritters:

AT: 16 PA: 14 TP: 1W+5 DK: N BF: 4 (Waffe/Schild)
MR: 6 RS: 3 WS: 10 (*Vorteil: Eisern*) LE: 31 (von 42)

Falls sein Schild während des Kampfes zerbrechen sollte, so sinkt einerseits die Parade auf 10, während die Attacke hingegen auf 17 (also um einen Punkt) steigt.





Zerbricht hingegen die Hauptwaffe, so bleibt dem Ritter schließlich noch sein Schwert mit den Kampferten AT: 13 PA: 11 (ohne Schild) TP: 1W+4 BF: 1 oder sein Kurzsword mit den Kampferten AT: 14 PA: 11 (ohne Schild) TP: 1W+2 BF: 2 (bessere AT/PA-Werte aufgrund Waffenspezialisierung)

Gelingt es dir deinen Gegner zu Boron beziehungsweise in die Niederhöhlen zu schicken, dann weiter zu **Abschnitt 269**. Sollte jedoch dieser Kampf auf Leben und Tod dein letzter gewesen sein, fahre fort mit **Abschnitt 263**.

Abschnitt 257

Während die Stalagmiten zunächst immer dichter zusammen rücken und ihr bereits die Befürchtung hegt, alsbald umkehren zu müssen, tut sich unverhofft vor euch eine breite Lichtung auf.



Der größte Teil davon, wird von einem unterirdischen See eingenommen. Der verglichen damit relativ schmale Uferstreifen misst immerhin noch ungefähr zehn Schritte. Vermehrt ist auf diesem das Auftreten von Moos, Gräsern, Pilzen und Flechten zu beobachten. Doch eure Aufmerksamkeit richtet sich vorwiegend auf den See, beziehungsweise das verheißungsvoll goldene Schimmern in eben diesem. Beim Näherkommen seht ihr im kristallklaren Wasser circa einen Spann lang messende Fische, die reglos an der Wasseroberfläche treiben. Offenbar sind sie allesamt tot. Nein. Zumindest einer bewegt noch träge seine Flossen, wodurch die ebene Wasseroberfläche abrupt in Unruhe versetzt wird. Verblüfft stellt ihr fest, dass das fremdartige Geschöpf direkt in euer Richtung schwimmt. Direkt zu euren Füßen hält es inne und schaut euch aus großen wasserblauen Glubschaugen an. Unvermittelt öffnet es seinen Mund ... >>Unser Name lautete Elizarrayabeth und Chimenaaybethia, aber Sumudan gibt uns den neuen Namen Goldi. << Daraufhin herrscht Stille. Völlig perplex steht ihr vor dem sprechenden Fisch und glotzt diesen an. Fast wie kleine Kinder auf einer blühenden bunten Wiese, deren Blicke staunend und sprachlos zugleich dem irrwitzigen Flug eines farbenprächtigen Tsafalters folgen – und der Fisch tut es euch gleich. >>Wieso kannst du sprechen <<, eröffnet Aries endlich das Wort. Eine ganze Weile geschieht rein gar nichts, so dass bereits die ersten Zweifel an euer beider Wahrnehmung aufkommen – jedoch nur, um gleich darauf jäh im Keim erstickt zu werden. >>Wir befürchten bereits, du warst der Sprache nicht mächtig <<, erwidert der Fisch mit kehliger rauher Stimme. >>Doch doch <<, versichert Aries ihm schnell. >>Wir sind nur etwas überrascht euch hier anzutreffen. << >> ... eher verwundert << >> Ja genau ... verwundert sind wir natürlich auch - ob eures wundervollen Schuppenkleides <<, überspielt Aries deine eher undiplomatisch angehauchte Bemerkung geflissentlich. >>Danke für die netten Worte. Es tat uns gut, nach so vielen Flossen endlich wieder eine gepflegte Konversation betrieben zu haben. Denn wie du nur un schwer erkennen konntest, waren außer uns keine anderen mehr hier. << Abermals schweift dein Blick über die vielen toten Fischleiber. Auf einmal bemächtigt sich deiner eine tiefe ehrliche Traurigkeit ... *Der arme Kerl. So ganz alleine. Seine ganze Familie ist tot. Seine Eltern, seine Brüder und Schwestern. Niemanden hat er mehr.* >>Das tut uns schrecklich Leid. Wollt ihr uns vielleicht berichten, wie es dazu gekommen ist <<,

spricht Aries mit weicher einfühlsamer Stimme. >>Das wollten wir dir gerne erzählen <<, erwidert Goldi rau. >>Vor vielen Flossen kommt ein Zweibein in unser Reich, Sumudan geheßen. Er erzählt uns viel von der weiten Welt da draußen. Auch von den schrecklichen Ereignissen der Neuzeit. Erdmutter Sumu trägt tiefe Wunden davon. Und immer noch wanderten böartige Geschöpfe durch die trockenen Lande. Er ist auf der Suche danach, das Gleichgewicht der Mächte wieder herzustellen. Er findet innerhalb dieses Berges das Herz dieses Landes, dass Erdmutter Sumus Wunde darstellte. Von da an besucht er uns des Öfteren, um uns von seinen Fortschritten zu berichten. Er findet sogar einen Weg, die die Lande zu heilen. Doch mit den Flossen geht eine Veränderung mit ihm vor. So wie unsere Schuppen beginnt auch sein schuppenloses Kleid golden zu glänzen. Und immer seltener kommt er uns zu besuchen. An seiner Statt erscheint hier ein finsterner Schatten, der alle meine Brüder und Schwestern verflucht. Sie töteten sich alle gegenseitig. Und ich war allein. << Offenbar endet hier die nicht ganz leicht zu verfolgende Geschichte. Eine Weile darauf herrscht betretenes Schweigen. >>Ich wünschte ich könnte das Sterben deiner Brüder und Schwestern irgendwie rückgängig machen, aber das steht leider nicht in meiner Macht. Es tut mir Leid <<, tut Aries ihm euer beiden Betroffenheit kund. >>Können wir irgendetwas für euch und eure toten Gefährten tun <<, richtet du das Wort an Goldi. Unvermittelt dreht Goldi die Glubschäuglein, während gleichzeitig sein leuchtendes Schuppenkleid abrupt erlischt und der Leib einmal träge eine 180°-Drehung vollführt. Das eben noch kristallklare Wasser verfinstert sich zusehends, bis es eine undurchschaubare schwarze Färbung angenommen hat. Ein paar Herzschläge darauf ist die Wasseroberfläche wieder vollständig eben, wodurch fast der Eindruck eines eingefrorenen unterirdischen Sees entstehen könnte, wäre da nicht der treibende Leib Goldis in den dunklen Wassern. >>Lasst uns diesen düsteren Ort schnellst möglichst verlassen. <<, wisperst Aries dir gedämpft zu. *Recht hat er*, pflichtest du ihm gedanklich bei. Schweigend macht ihr euch auf den Rückweg. Unabwendbar trifft ihr abermals auf die Weggabelung. >>Wohin nun <<, richtet Aries das Wort an dich.

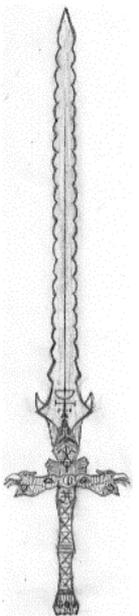
Wählst du den Weg zurück zu euren Gefährten? **Abschnitt 265**
Oder steht dir eher der Sinn nach weiteren absonderlichen Begegnungen? **Abschnitt 290**

Abschnitt 258

Deine Gedanken rasen, während der schwarze Tross - wenn auch behäbig langsam, so doch scheinbar unaufhaltbar - immerzu weiter die grauen Bergflanken bezwingt. Plötzlich kommt dir eine Idee. Du blickst schräg nach oben zu dem anderen Sims und wieder hinab zu deinen Feinden. Es ist zwar gewagt, aber dennoch einen Versuch wert. Obwohl du dich beeilen musst. Kurzerhand robbst du wieder in Richtung Seil zurück und kletterst kurze Zeit später daran empor. Bitte mach eine einfache Klettern-Probe und addiere die übrig behaltene Punkte (bei 0 Punkten immerhin noch 1 Punkt) zu deinem bisherigen Würfelpool hinzu. Danach ließ weiter im **Abschnitt 243**

Abschnitt 259

Euer Abschied fällt kurz aber herzlich aus. Nichts desto trotz kannst du aus Garrets guten Abschiedswünschen bedauern heraushören, während aus Amboss knappem „Leb wohl“ hingegen Bestätigung für seine Einschätzung dir gegenüber zu sprechen scheint. In Alrikos wachen vermagst du schließlich noch Verständnis für dich und deine Entscheidung abzulesen. Somit bleibst du also zunächst einmal bei den Dörlern. Vielleicht wartet ja auch eine heißblütige Schönheit mit blond lockigem Haar sehnsüchtig auf dein Klopfen an ihrer Pforte? An Abenteurpunkten kannst du dir jedenfalls 55 AP gutschreiben, sowie jeweils eine spezielle Erfahrung in den Talenten Wildnisleben, Sinnesschärfe und deinem bevorzugten Waffentalent, sofern all diese noch kleiner als ±8 sein sollten. Da du außerdem in der nächsten Zeit (mindestens 1 Jahr) im Dorf behilflich sein wirst, bekommst du in drei der nachfolgenden Talente jeweils eine weitere spezielle Erfahrung. Zur Auswahl stehen: Holzbearbeitung, Kochen, Schneidern, Lederarbeiten,





Gesteinskunde, Bergbau, Bogen, Tierkunde, Heilkunde Wunden, Steinmetz, Klettern, Orientierung, Fährtensuchen, Fallenstellen, Pflanzenkunde. Weiterhin darfst du künftig die Geländekunde *Gebirgskundig* zu halben AP-Kosten erwerben. Vielleicht zieht es dich ja irgendwann noch einmal in die Ferne, um ein anderes Abenteuer zu bestreiten. Möglicherweise beschließt du aber auch, dich hier zur Ruhe zu setzen und bei den Sichelbergen deinen letzten Lebensabend zu verbringen. Das Rad der Zeit dreht und dreht sich unaufhaltsam und immer weiter fort. Ein niemand vermag zu sagen, wo die Reise einst enden wird. Nur eines ist Gewiss. Das Abenteuer geht für dich an dieser Stelle zu Ende.

Abschnitt 260

Ihr folgt also dem breiten Pfad, der euch nach der nächsten Stunde zu einem von steilen Felswänden umschlossenen Tal führt. Endlich, nach so vielen Stunden in der Düsternis, erblickt ihr vor euch wieder die goldenen Strahlen der Praiosscheibe. Neben vereinzelt Felsnadeln und ausgedehnten Geröllfeldern, insbesondere an den steil aufragenden Felsennänden, wächst mittig des Talkessels eine große Zahl gewaltiger Baumriesen in den Himmel empor. Zum ersten Mal seit unzähligen Tagen seht ihr Vögel, die keck über den grünen Baumkronen ihre Kreise ziehen und euch nebenbei mit ihrem fröhlichen Gesang erfreuen. Auf der euch gegenüberliegenden Seite entdeckt ihr außerdem einen größeren Wasserfall, dessen Rauschkulisse bis zu eurem jetzigen Standort herüber klingt. >>Welch wundervoller Anblick <<, vernimmst du sanft Garrets helle Stimme neben dir. >>In der Tat <<, stimmt Alriko ihm zu. >>Anscheinend war der breitere Weg doch nicht die schlechteste Wahl <<, grummelt Amboss kleinlaut als plötzlich ein wahres Inferno über euch hinein bricht. Schnelligst weiter zu *Abschnitt 267*

Abschnitt 261

Wie ein leibhaftiger Löwe stürmst du ihm entgegen. Er hat sein Pferd noch nicht ganz gedreht, dann passiert es. Abrupt steigt das Tier auf die Hinterläufe. Der Reiter kann sich allein mit den Schenkeln nicht mehr halten und stürzt zu Boden. Fast hast du ihn erreicht da steht er jedoch bereits wieder mit gezückter Streitaxt und Schild und grinst dich hämisch an. Mit den eiskalten Worten: >>Zeit zu sterben! << stürzt er sich auf dich. Weiter bei *Abschnitt 256*

Abschnitt 262

Als erstes willst den Weg überprüfen, über den du mit Garret hierher gelangt bist. Wenige Minuten später hast du den Pfad erreicht. Inseheim hoffst du natürlich, dass eure Vorsicht unbegründet ist. Das sie nicht einen geplanten Überfall von mehreren Seiten aus starten. Doch du hast ein ungutes Gefühl. Und so stehst du schließlich an eben jener Stelle, welche du erst wenige Stunden zuvor zusammen mit Garret in einer waghalsigen Kletterpartie erklommen hast. Doch dieses Mal hast du immerhin ein langes Seil dabei. Nachdem du es mehrmals um eine vorstehende Felskante gewickelt und außerdem noch den Wurfharken an einer geeigneten Stelle befestigt hast, seilst du dich schließlich in die Tiefe hinab. Dennoch dauert das Unterfangen eine ganze Weile. Bei deinem Abstieg passiert dir zunächst mehrere Schritte zu deiner Rechten einen breiten Sims. Allerdings ist dort kaum ein Platz für dich, wird doch annähernd die komplette Oberfläche durch einen mächtigen Gesteinsbrocken belegt. Der Brocken erscheint dir fast so, als könne ein kräftiger Windhauch ihn zum Stürzen bringen, da er lediglich auf einem winzigen Teilstück seines Umfangs auf dem grauen Felssims ruht. Umständlich blickst du am restlichen Seil hinab in die Tiefe. Fast direkt unter dir in vielleicht fünfzehn Schritten Entfernung erblickst du unvermittelt einen weiteren Sims. Im Gegensatz zu dem ersten ist dieser frei von Geröll und außerdem noch um einiges größer. *Phex sei Dank. Genau dort wo das Seil endet.* Kurzerhand seilst du dich weiter abwärts, bis du irgendwann endlich wieder festen Boden unter den Füßen verspürst. Das kleine Felsenplateau erscheint dir fast so wie ein kleiner Balkon – steht der doch sehr weit von der übrigen Gesteinsmasse des Berges ab. Demzufolge hast du von hier aus einen wunderbaren Überblick. Als du auf allen Vieren langsam und vorsichtig bis zum Rande des Balkons vorgearbeitet hast,

kannst du beinahe die gesamte abfallende Bergflanke zu dieser Seite hin in Augenschein nehmen. Weiter geht's bei *Abschnitt 249*

Abschnitt 263

Du kämpfst als wäre die leibhaftige Rondra in dich gefahren. Und dennoch sollte dies nicht ausreichen gegen diesen Übermächtigen Feind zu bestehen. Schließlich stolperst du über einen schnöden Stein, woraufhin dir dein Gegner die Waffe aus den Händen schlägt. Eines siegessicheren Grinsens sowie eines derben Trittes später, liegst du vor ihm im Dreck. Du spürst wie dein Blut aus unzähligen Wunden hervor quillt und dennoch greifst du nach deiner Waffe und kämpfst dich abermals auf die Beine. Als du gerade wieder aufrecht stehst und aufblickst, da wird dir die herab sausende Lanze eines Peinigers gewahrt. Wuchtig rammt er sie dir in den Leib. Weiter bei *Abschnitt 255*

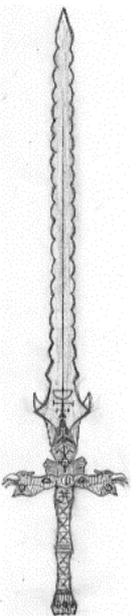
Abschnitt 264

Gleichzeitig mit euch viere treffen an der Weggabelung zwei weitere einsame Wanderer ein, von denen der Linke eine schwarze Rüstung trägt. *Bei allen Göttern! Kann das denn wirklich möglich sein?* Beim Näherkommen kannst du den Schwarzen eindeutig als ANSGARD! identifizieren. Einen Moment schaut ihr euch alle einander verdutzt an. Doch kurz darauf fällt die seltsame Erstarrung von euch ab und ihr liegt euch freudig in den Armen. Nachdem die erste große Wiedersehensfreude ein wenig abgeklungen ist, stellt Ansgard euch und seinen Begleiter einander vor... >> ... und das ist Cavallier Aries Rohadin de Triffon aus dem Lieblichen Feld. Er hat mir im Kampf gegen diese Stümper von Mietklingen beigestanden, wenngleich ich seiner Hilfe natürlich nicht bedürft hätte. Für euer voreiliges und ungebetenes Eingreifen habe ich noch etwas gut bei euch. Ihr, verehrte Freunde, müsst nämlich wissen, als ich auf den Cavallier traf ... << Während euch Ansgard detailliert die Geschichte erzählt, kommst du nicht umhin, dem Fremden einer genaueren Inspektion zu unterziehen ...

Dieser allerhöchstens fünfundzwanzig Lenze zählende Jüngling, ist gegenüber Ansgard wohl mindestens um einen Kopf kürzer und längst nicht von so kräftiger Statur. Dafür erscheint dir immerhin der schlanke und vermutlich schnelle Körper um einiges wendiger. Wohl aus eben diesem Grunde macht er auf dich trotz fehlender Rüstung und ebenfalls fehlenden Waffen einen kampferprobten Eindruck. Nichts desto trotz ziemlich leichtsinnig, wenn nicht gar in höchstem Maße ungewöhnlich - bedenkt man, durch welch gefährvolle Lande ihr momentan wandelt. Noch merkwürdiger erscheint dir jedoch das überaus gepflegte Äußere des Fremden. Seine kurzen schwarzen Haare sind sorgsam zu einem Mittelscheitel gekämmt. Sein fein geschnittenes Gesicht ist frei von Schmutz, Bartstoppeln oder sonstigen Unreinheiten. Der einzig erkennbare Makel besteht aus einer nicht vollkommen verheilten Narbe, deren Schattenriss vom linken Auge aus senkrecht einen Finger abwärts verläuft. Das sonstige Äußere des Fremden, wird durch seine überaus prunkvolle Gewandung dominiert. Unter einem langen schwarzen und etwas steif erscheinenden Mantel aus Linnen lugt ein, im Schein der untergehenden Sonne, golden glänzendes Wams hervor, dass mit filigran silbernen Linien durchsetzt ist. Selbst der hohe starre Stehkragen glänzt silbern. Statt Hosen trägt der Mann einen dunklen, fließenden, bodenlangen Gehrock. An einer breiten goldenen Schärpe hängt eine zylinderförmige Geldkatze aus rotem Leder. Als deine Augen gerade wieder zum Kopf hinauf wandern, trifft dein Blick den seinen. Ein braunes Augenpaar, jeweils mit einem grünlichen Klecks darin, mustert dich mit einer seltsamen Mischung aus Neugier und Langeweile. Bevor jedoch einer von euch seinen Blick abwenden kann, tritt Ansgard in euer Blickfeld hinein und klopf dir kumpelhaft auf die Schulter. Weiter geht's im *Abschnitt 252*

Abschnitt 265

Euer Entschluss steht fest und so macht ihr euch also auf den Rückweg zu euren Gefährten. Nachdem ihr den steinernen Wald und damit auch die Grotte verlassen habt, müsst ihr noch ein ganzes Stück bergauf gehen. Endlich erreicht ihr die Stelle, an





(Verfasser: Ralf Staats)



der ihr euch von den anderen getrennt habt. Mit Schrecken werdet ihr dem am Boden liegenden Ansgard gewahr. Jemand hat ihm seinen Brustpanzer abgenommen, so dass ihr einen freien Blick auf seinen muskelbepackten Leib werfen könnt. Um seinen Bauch ist ein dicker Verband geschlungen, auf dem sich deutlich erste Spuren dunkelroten Blutes abzeichnen. >>Sie ... sie sind dort entlang << presst er mühsam hervor, während er mit der rechten Hand unverkennbar auf den mittleren Gang deutet. Sofort ist dir klar, hier kannst du nichts mehr tun. Sein Leben liegt in den Händen der Götter. >>Ich werde mich um ihn kümmern <<, erwidert Aries bestimmt. >>Folge du den anderen. Hier kannst du nichts tun. << Ohne noch länger zu verweilen, eilst du mit zügigen Schritten in den mittleren Tunnel ... Weiter bei **Abschnitt 318**

Abschnitt 266

Gerade wird der letzte deiner Kameraden durch die gemeinsamen Hiebe zweier Mietklingen zu Boden gestreckt. Die rechte Flanke ist durchbrochen. Ihr seid verloren ... doch halt! Auf einmal springen unverhofft die Bogenschützen samt Garret todesmutig in die entstandene Bresche hinein ... Übernehme einfach den *vorherigen Lebenspunkte-Stand* der schwarzen Armee und führe den Kampf wie gehabt fort. Durch den Ausfall der Bogenschützen wird weiterhin der Wert deines aktuellen Kampfpools um **5 Punkte** erhöht. Allerdings verfällt nun natürlich die zweite Attacke im Nahkampf, welche durch den vorherigen Pfeilbeschuss begründet worden ist.

Werte der Schwarzen Armee:

AT: < 13 (?) PA: < 13 (?) TP: 1 LE: < 40 (?)
(Je 10 verlorener LP sinken AT + PA um einen Punkt)

Werte der einschließlich Garret 10 Mann:

AT: 11 PA: 11 TP: 2 (LE: 10

Eine weitere kleine Änderung des Kampfes trifft lediglich deinen Spieler-Charakter. Denn infolge der vergangenen Kampfrunden ist doch tatsächlich der Anführer der schwarzen Söldner auf dich aufmerksam geworden, wohl da du der einzige aus deinem Trupp bist, der sich noch gegen den Tod wehrt. Demzufolge stehst du nun einem waschechten Elitekrieger gegenüber, der - Phex sei Dank - offensichtlich schon eine üble Fleischwunde an seinem rechten Bein hinnehmen musste, weshalb seine Kampfwerte etwas reduziert sind.

Anführer der schwarzen Söldlinge:

AT: 11 PA: 16 (2/KR) TP: 1W+6 DK: N BF: 0/4 (Schild)
MR: 7 RS: 6 WS: 11 (Vorteil: Eisern) LE: 24 (von 48)

Falls Garret und seine Mannen von der Schwarzen Armee in Grund und Boden gestampft werden, oder stattdessen du frühzeitig Bekanntschaft mit Bruder Boron machen musst, fahre bitte fort im **Abschnitt 225**

Sollte dir oder Garret und den wenigen Verbliebenen hingegen wahrhaftig das schier Unmögliche glücken, nämlich entweder sämtliche Krieger der schwarzen Armee über die Klinge springen zu lassen oder deren Anführer auszuschalten, dann schleunigst weiter zum **Abschnitt 167**

Abschnitt 267

Wie aus dem Nichts drängt eine gewaltige Masse rotbepelzter Winzlinge, namentlich Goblins, auf euch ein. Weiter hinten entdeckst du einige wenige mit kurzen Bögen, daneben weitere mit wild über dem Kopf geschwungenen Steinschleudern. Die ersten Geschosse sausen auf euch zu. Daraufhin stürzt Garret neben dir zu Boden. Sein blutüberströmtes Gesicht kündigt von der schmerzlichen Begegnung mit einem der steinernen Geschosse. Deutlich vernehmbar übertönt Ansgards befehlsgewohnte Stimme den tosenden Lärm ... >>Alriko schaff Garret hier weg. Amboss zu mir! Wir decken den Rückzug. Und ihr anderen an die Flanken! << Kaum hat Ansgard die knappen

Anweisungen erteilt, da sind die ersten Goblins auch schon heran. Mit Speeren, Knüppeln und steinernen Beilen stechen, schlagen und hacken sie auf euch ein. Im folgenden Kampf bekommst du es stets mit zwei Gegnern gleichzeitig zu tun, falls deine *Körperkraft* >12 oder deine *Körpergröße* >170 ist. Andernfalls, wenn weder deine Kraft noch deine Größe die feigen Goblins zu beeindrucken weiß, dann bekommst du es sogar mit drei! der ehrlösen Geschöpfe zu tun. **Abschnitt 302**

Abschnitt 268

Als du dich endlich an einem halb mit Wasser gefüllten Kübel ein wenig frisch gemacht hast, schlenderst du gemeinsam mit Garret zu Amboss hinüber, bei dem sich zwischenzeitlich auch Alriko eingefunden hat. >>Da seid ihr ja endlich. Dann können wir ja aufbrechen <<, raunzt euch Amboss einfühlend wie eh und je an. *Kalt und starr wie ein Amboss. Der Name ist wirklich vortrefflich gewählt.* Entrüstet erwidert du: >>Aber die Dörfler ... was ist denn mit den Dörflern? Und mit den Fremden? Wir können sie doch nicht hier alleine ihrem Schicksal überlassen. <<>>Können wir nicht? Wir haben schon mehr als genug getan. Und das ohne einen Taler dafür zu verlangen. Das hier ist nicht mehr unser Bier. Außerdem ... seht hier ... - mit diesen Worten fiedelt Amboss etwas Kleines aus seiner Gürteltasche hervor - das habe ich bei dem Anführer der götterverlassenen Basterde gefunden. << Mit seinen kurzen wulstigen Fingern hält er euch einen großen goldenen Siegelring entgegen. >>Der Siegelring derer von Schanztrutz <<, spricht Garret deinen Gedanken laut aus. >>Richtig <<, bestätigt Amboss. >>Ein paar von den Hunden haben die Beine in die Hand genommen. Wenn wir Glück haben, dann führen sie uns geradewegs zu unserem Gefährten. Daher dürfen wir jetzt keine Zeit mehr vertrödeln. << Die beiden anderen pflichten ihm sofort bei. >>Was ist mit dir? Begleitest du uns? <<, richtet Garret seine klare Stimme an dich. Was für eine selten dämliche Frage. Selbstverständlich bist du dabei. Nie würdest du einen Freund im Stich lassen ... Für diesen Fall weiter im **Abschnitt 275**

Andererseits können die Dörfler hier sicherlich ebenfalls ein starkes paar helfender Hände gut gebrauchen. Dein Platz ist hier bei ihnen. **Abschnitt 259**

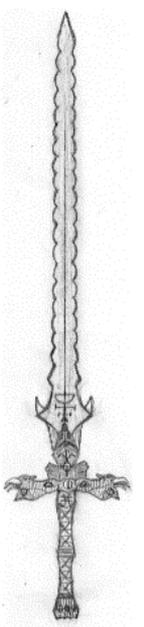
Oder bist du gar kampfes müde und möchtest nur noch Heim und in die Zivilisation zurück. Dann weiter zu **Abschnitt 214**

Abschnitt 269

Endlich gelingt dir der finale Schlag und dein gegenüber sinkt blutüberströmt vor dir zusammen. Doch auch du hast einen hohen Blutzoll zahlen müssen. Daher machst du dich zunächst so weit wie möglich aus dem Staub. Nicht das in der Nähe noch weitere finstere Kumpane des Erschlagenen herum Streuern und dich hier neben ihrem Gefallenden Gefährten entdecken. Als du endlich genügend Abstand zwischen dich und den Leichnam gebracht hast, gönnst du dir eine Ruhepause. Mittels einer einfachen Probe auf *Heilkunde Wunden*, kannst du deine Wunden notdürftig versorgen. Bei *erfolgreicher Probe* erhältst du gar die Hälfte der übrig behaltenden *Talentwertpunkte* bei der nächsten Regenerationsphase hinzu - natürlich nicht über den *LP-Grundwert* hinaus. Doch zunächst einmal setzt du deine Reise im **Abschnitt 253** fort.

Abschnitt 270

Deine Entscheidung ist gefällt und unumstößlich. *Wie gut dass uns die Dörfler nebst Proviant auch ein paar nützliche Ausrüstungsgegenstände überlassen haben.* Mit diesem Gedanken entzündest du rasch die alte rostige Grubenlampe aus dem gemeinsamen Inventar, welche du vorsorglich gleich zur Höhle mitgenommen hast. Im schwachen Lichtschein deiner Funzel siehst du den Fortgang der schattigen Umrisse des Ganges, welcher tatsächlich stetig bergab zu führen scheint. Schritt für Schritt marschierst du langsam und vorsichtig hinab in die Tiefe. In der einen Hand die Lampe, in der anderen eine einhändig zu führende Waffe. An einigen Stellen sind Boden und Wände mit einer seltsam halbdurchlässigen Schicht überzogen. Und desto tiefer du gehst, umso öfter entdeckst du bizarre Gesteinsformationen, welche von der Decke herabhängen oder aber augenscheinlich in Richtung Decke empor wachsen.





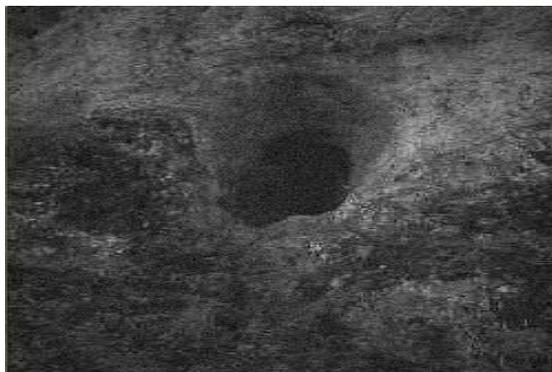
(Verfasser: Ralf Staats)



Auffällig dabei ist, dass nahe der eigenartigen Gebilde der jeweilige Höhlenabschnitt oftmals feuchter ist. Der süßliche Todesgeruch nimmt indessen stetig zu. Plötzlich entdeckst du unverhofft zu deinen Füßen eine einzelne Seite vergilbten Papiers. Kurzerhand steckst du deine Waffe weg um den lederartigen Fetzen aufnehmen zu können. Auf der Rückseite des offensichtlich sehr alten Blattes finden sich mehrere Zeilen *Imperialer Zeichen*. Solltest du tatsächlich diese alte nahezu tote Schrift beherrschen, dann weiter bei **Abschnitt 293** Andernfalls ab zu **Abschnitt 281**

Abschnitt 271

Es ist so gegen Mittag, als ihr eure erste Rast in einer schattigen breiten Klamm macht. Dankbar lässt du dich auf einem kleinen Felsen nieder und massierst dir die müden Waden. *So eine Wanderung im Gebirge ist wahrhaftig kein Zuckers lecken*. Während Amboss abermals Ansgards beseeltes Schwert mit einem Schleifstein sorgsam bearbeitet, gönnt sich Alriko einen tiefen Schluck aus seinem Wasserschlauch. Aufgrund deiner trockenen Kehle tust du es ihm gleich. *Welch ein herrlicher Genuss*. Anschließend bedienst du dich ausgiebig an eurem Proviant, welches euch die Bergarbeiter in dankbarer Manier und ausreichender Menge überlassen haben. Sanft dringen die hellen Stimmlaute von Garrets Instrument an dein Ohr. Zusammen mit den groben Schleiftönen des Angroscho hauchen diese der Klamm zumindest ein wenig Leben ein. Es kommt dir fast so vor, als würdet ihr weit und breit die einzigen Lärmquellen darstellen. Unheimlich. Spontan fällt dir nur ein einziger Ort ein, an dem es noch stiller ist - ein Boronanger. Bei diesem Gedanken jagt dir ein kalter Schauer den Rücken hinunter. >>Willst du uns und diesen trostlosen Ort nicht mit einem fröhlichen Liedchen erheitern? <<, unterbricht Alriko die eigenartige Stille zwischen euch. >>Mir ist nicht nach fröhlichen Lieder <<, antwortet Garret trübsinnig. >>Ich könnte euch stattdessen eine melancholische Weise vortragen, die ich einst winterlichen Bomland vernahm, als ich an dem Eckturn einer alten Burganlage entlang ritt. << In diesem Augenblick entdeckst du in etwa dreißig Schritt Entfernung einen finsternen Höhleneingang im dunkelgrauen Felsgestein.



>>Seht doch, dort oben <<, machst du deine Gefährten auf deine Entdeckung aufmerksam. >>Wohl noch nie ne Höhle gesehen oder was <<, poltert Amboss amüsiert. >>Die gibt es hier sicherlich zu dutzenden, wenn nicht gar zu hunderten, allüberall verteilt im schroffen Fels. << >>Da muss ich Amboss Recht geben <<, pflichtet Alriko dessen Ausführung bei. >>Lasst uns lieber Garrets fröhlicher ... verzeih ... melancholischer Weise lauschen. << Willst du dich den anderen anschließen und auf diese Art deinen geschundenen Beinen noch ein bisschen Ruhe gönnen? Dann geht's weiter bei **Abschnitt 289** Lässt dir die Höhle hingegen keine Ruhe? **Abschnitt 254**

Abschnitt 272

Dann mache bitte eine um drei Punkte erschwerte *Athletik-Probe* (Behinderung beachten!). Der *Nachteilm* erschwert die *Probe* um weitere drei Punkte, während der Vorteil *Flink* die *Probe* um einen Punkt erleichtert. Eine *Gewandtheit* über 15 würde die *Probe* ebenfalls um einen Punkt erleichtern, ein nicht

abgesetzter Rucksack hingegen eine weitere Erschwernis von einem Punkt bedeuten. Ein Gelingen führt dich zu **Abschnitt 363** Ein misslingen hingegen zum **Abschnitt 355**

Abschnitt 273

Wie von der Tarantel gestochen stolperst du, in der dich umschießenden Schwärze, dem Ausgang entgegen. Zumindest rechnest du fest damit, dass der stetig ansteigende Weg dich schließlich zurück an die Oberfläche befördern wird. Dabei fällt und stößt du dich das ein ums andere Mal, wodurch du Blessuren im Gesamtwert von 3W6+3 TP hinnehmen musst. Falls du über den Vorteil *Vom Schicksal begünstigt* verfügst, so erleidest du lediglich den halben Schaden.

Gelingt es dir aus der namenlosen Grotte entkommen, dann weiter zu **Abschnitt 279**

Sollte die finstere Höhle hingegen zu deinem Grab werden, ließ bitte den **Abschnitt 300**

Abschnitt 274

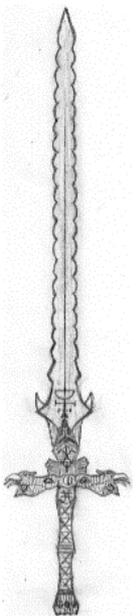
Genauso wie die bisherige erste Hälfte des Marschtages, verläuft ebenso der zweite Teil vollkommen ereignislos. Kurz vor Abend, euer Pfad hat sich in der letzten Stunde zusehends verbreitert, gabelt sich der Weg. Gerade habt ihr die T-Kreuzung erreicht, da seht ihr ... *Nein! Kann das wirklich möglich sein?* Schleunigst weiter zu **Abschnitt 264**

Abschnitt 275

>>Ich bin dabei <<, antwortest du selbstsicher. Daraufhin drückt dich Garret freundschaftlich an sich und auch Alriko nickt dir anerkennend zu. >>Ist deine Entscheidung Kleiner. Dann hol jetzt gefälligst deinen Kram, damit wir endlich aufbrechen können <<, brummt Amboss ambossmäßig in seinen ungepflegten Bart hinein. Wenig später habt ihr viere zusammen die Siedlung der Bergarbeiter hinter euch gelassen. In den darauffolgenden Stunden führt euch euer Weg die meiste Zeit unmittelbar an den steilen Bergflanken entlang. Auf der einen Seite wachsen dem Anschein nach unüberwindbare Gesteinsmassen fast senkrecht in den Himmel empor, während sich auf der anderen Seite dem gegenüber vermeintlich bodenlose Abgründe auftun. Einige Teilabschnitte des Pfades wurden sogar direkt durch den Berg getrieben. Dort verschmälert sich der Weg des Öfteren so stark, dass nicht ein einziger Strahl Licht bis zu euch hervorzudringen vermag. Seit eurem Aufbruch, habt ihr kaum mehr als ein paar Worte gewechselt. Der Grund ist höchstwahrscheinlich der, dass der oftmals geröllhaltige ebene Weg einem Jeden ein gewisses Maß an Konzentration abverlangt. Jedenfalls passiert es dir das ein ums andere Mal, dass du über loses Gestein, oder an einer natürlich hervorstehenden Kante des Weges, ins Straucheln gerätst. Warum sollte es deinen Gefährten anders ergehen? Möglicherweise ist ihnen aber auch nicht nach Reden. Vielleicht keimt in ihnen ja allmählich ebenfalls, so wie in dir, der betrübende Gedanke, dass euer Gefährte Ansgard inzwischen zu Boron gegangen ist. Wie auch immer. Spekulationen führen euch nicht weiter. Und so lange noch in einem von euch ein Funken Hoffnung vorhanden ist, dürft ihr nicht aufgeben. Von Zeit zu Zeit beschleicht dich das merkwürdige Gefühl beobachtet zu werden. Doch so oft du dich auch umdrehst, du kannst nichts und niemanden entdecken. Wahrscheinlich spielen dir deine überreizten Sinne einfach einen Streich. Weiter geht's bei **Abschnitt 271**

Abschnitt 276

Unverhofft endet der Weg abermals auf einer Lichtung. Verglichen mit der Vorherigen ist diese allerdings um ein Vielfaches größer. Dennoch ist auch hier kein winziges Fleckchen Vegetation zu entdecken. Wie eine kahl geschorene Hühnerpelle liegt der Talkessel nackt vor euch - von unzähligen Steinhäuflein bis hin zu vereinzelt massiven Ansammlungen von Geröll einmal abgesehen. Ein trostloses Gewand aus tristem Grau. Fast abnorm wirkt dem Gegenüber das munter vor sich hin plätschernde Bächlein, das sich völlig unbekümmert von alledem seinen einsamen Weg durch die tote Talsohle sucht. Schweigend stiert ihr in das Tal hinab. >>Seht doch! Eine Höhle <<, ertönt





unvermittelt Aries klare Stimme, während er euch mit ausgetrecktem Zeigefinger die Richtung weist. Dein Blick folgt seinem Fingerzeig und tatsächlich - halb verdeckt durch aufeinander getürmte Schuttmassen, prangt eine dunkle Öffnung aus der grauen Flanke des Berges hervor.



>>Das Versteck des Diebes <<, weissagt Garret düster. >>Das werden wir wohl kaum herausfinden, wenn wir hier noch länger tatenlos Zeit vertrödeln <<, legt Ansgard die Karten offen. >>Was ist Kameraden? Wollt ihr hier Wurzeln schlagen? << >>Wurzeln schlagen? Pah! Elfenscheiße! Lieber einen Dieb erschlagen << erwidert Amboss mehr ernst- als scherzhaft. >>Dann los <<, tönt Ansgard selbstsicher. Gesagt, getan. Zielgerichtet nähert ihr euch der Höhle an. >>Der Eingang ist offensichtlich vor langer Zeit einmal verschüttet worden <<, mutmaßt Alriko beim Näherkommen. Faktisch erscheint dir diese Erkenntnis im Hinblick auf das viele Geröll, welches nahezu sichelförmig um den Höhleneingang herum verstreut liegt, nachvollziehbar. >>Sieht mir ganz nach menschlicher Pfuscherei aus <<, entgegnet Amboss schadensfroh. >> Stollen meines Volkes sind - entgegen dieses offensichtlich menschlichen Schandwerks - Monumente für die Ewigkeit. << Es dauert nicht lange und ihr steht unmittelbar vor dem dunklen Höhleneingang. Boden und Decke werden von bizarren Steingebilden eingenommen, die allesamt an den Enden jeweils spitz zulaufen. *Beinah so, wie der mächtige Rachen einer niederhöllischen Bestie.* Bei diesem Gedanken läuft es dir eiskalt den Rücken runter. Deine Großmutter erzählte dir des Öfteren von ... Das plötzlich mehrmals hintereinander erklingende hellumpfe „Tock-Tock-Tock“ bringt dich in die Wirklichkeit zurück. Laut zischend fängt die erste von insgesamt drei Pechfackeln Feuer, die Amboss kurzerhand an Garret weiterreicht. Fackel Nummer zwei geht an dich und die dritte bleibt in Amboss Besitz. So gerüstet macht ihr euch schließlich auf den Weg, um den Rachen der Bestie zu erkunden. Der stumme Kampf zwischen *Licht* und *Dunkelheit* geht vorerst zu Gunsten von *Licht* aus. Doch der Schein trügt - im wahrsten Sinne des Wortes. Die Fackeln können diesen Kampf unmöglich gewinnen. Früher oder später wird *Licht* verlöschen und *Dunkelheit* so den ihr gebührenden Platz ebnen. Es ist Eile geboten. Zügig und achtsam zugleich, folgt ihr dem anscheinend natürlichen und circa zweimal zwei Meter durchmessenden Gang. Amboss übernimmt die Führung ... wieder mal! Dicht gefolgt von Ansgard und Alriko. Garret geht in der Mitte und zwischen dir und ihm der Liebfelder. Somit bildest du also das einsame Schlusslicht eurer eingeschworenen Gemeinschaft ... und wirklich behaglich ist dir dabei nicht. *So ganz und gar nicht! Irgendetwas stinkt hier gewaltig.* Das beunruhigende Gefühl nicht alleine zu sein nimmt allmählich Überhand. Immer wieder wendest du dich argwöhnisch um. Doch bisher ohne einen nennenswerten Erfolg. Außer einer dicken fetten Ratte - Fressen Ratten eigentlich Steine? - konntest du nichts und niemanden entdecken. Abrupt wendet sich Aries zu dir um und bedeutet dir stehen zu bleiben. Ein rascher Blick an ihm vorbei zeigt, dass auch eure Gefährten stehen geblieben sind. Wenig später hat auch dich die Botschaft gemäß des wohl allseits bekannten Kinderspiels „Stiller Bote“ erreicht. Der Tunnel gabelt sich vor euch in drei Gänge. Aus taktischen Gründen beschließt ihr, wenn auch nicht einstimmig, euch in drei gleich starke Gruppen aufzuteilen. Sowohl die Fackeln, als auch eure momentane Position sind für die Gruppenzuteilung ausschlaggebend. Amboss und Ansgard bilden die erste, Alriko und Garret die

zweite und Aries mit dir schließlich die dritte Gruppe. Wenigstens dürft ihr euch zwischen dem rechten und dem linken Gang entscheiden. Der junge Stutzer lässt dir den Vortritt. Dir soll's Recht sein. Mal sehen ...

Entscheidest du dich für den rechten Gang? **Abschnitt 307**
Oder aber fällt deine Wahl auf Links, dann ab zu **Abschnitt 319**

Abschnitt 277

Plötzlich schließen sich dir von hinten zwei klauenbewehrte kalte Hände um deinen Hals, welche sogleich kraftvoll zudrücken (W3 SP). Das Grubenlicht fällt zu Boden und erlischt, als du panisch nach den Klauen greifst. Verzweifelt versuchst du dich aus dem eisernen Griff zu befreien. Deine einzige Chance ist eine gelungene *Ring-Parade*. Bitte würfel daher jetzt auf deinen *Ring-Parade-Wert*. Bei misslingen erleidest du weitere W3 Schadenspunkte. Wiederhole den *Parade-Wurf* so lange, bis dir die *Parade* gelingt. Beachte jedoch, dass nach jedem misslingen die nächste *Parade* um +1 Punkt erschwert wird und du außerdem einen zusätzlichen Schadenspunkt bekommst. Nachfolgend ein einfaches Beispiel ...

Beispiel:

Wie oben erwähnt ist die erste *Ring-Parade* nicht erschwert. Bei misslingen erleidest du W3 Schadenspunkte. Die in diesem Fall nachfolgende *zweite Parade* ist um +1 Punkt erschwert, bei deren misslingen du schon W3+1 Schadenspunkte nimmst. Die *dritte Parade* wäre schließlich um +2 Punkte erschwert. Falls auch diese misslingt bekommst du weitere W3+2 Schadenspunkte. Die *vierte Parade* wäre dann um +3 Punkte erschwert usw.

Wenn dir endlich eine *Parade* geglückt sein sollte, schleunigst weiter zu **Abschnitt 273**

Solltest du hingegen sämtliche Lebenspunkte einbüßen und somit erdrosselt werden, **Abschnitt 300**

Abschnitt 278

Plötzlich entdeckst du am Rande des Lichtkegels den braunhaarigen Stumpf eines monströsen Beines, welches nicht einmal einen Herzschlag später wieder in der Dunkelheit verschwunden ist. Nachdem du Aries stumm per Handzeichen von deiner Beobachtung in Kenntnis gesetzt hast, zieht ihr euch gemeinsam und nahezu lautlos aus dem Tunnel zurück. Endlich steht ihr wieder „unter freiem Himmel“. >>Das Bein ... <<, beginnst du stockend zu beschreiben, >> ... es war sicherlich so groß wie du. Wahrhaftig, wenn nicht noch größer. Ein Monsterbein! Lass uns schleunigst von hier verschwinden. << >>Das wird wohl das Beste sein <<, ist Aries dir gegenüber Gelassenheit vortäuschende Antwort. Weiter bei **Abschnitt 282**

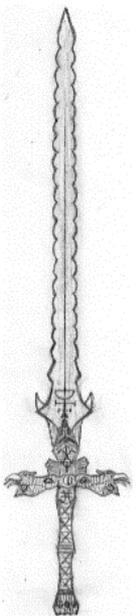
Abschnitt 279

>>Was ist dir denn wiederfahren, Kleiner? <<, vernimmst du scheidend Amboss knarrende Stimme. Daraufhin schauen dich auch Alriko und Garret besorgt an. >>Nicht so wichtig. Ich will nur weg hier. Lasst uns endlich aufbrechen <<, antwortest du wortkarg. >>Wie du nur unschwer sehen kannst, sind wir schon alle bereit und warten nur auf dich <<, betont Amboss vorwurfsvoll. Nachdem auch du dein Gepäck geschultert hast, brecht ihr schließlich auf.

Solltest du wirklich argen Schaden genommen haben (also mehr als 15 Lebenspunkte) nimmt sich Garret noch vor eurer Weiterreise deiner Wunden an, was dir allerdings eine weitere arge Kommentierung von Seiten des Angroscho einbringt. (nächste Regenerationsphase zusätzlich +6 LP). Fahre fort mit dem **Abschnitt 274**

Abschnitt 280

Als du aus dem niedrigen Verschlag heraus ins Freie trittst, wirst du sogleich durch das helle Antlitz der Praiosscheibe geblendet. Doch unter vorgehaltener Hand passen sich deine Augen allmählich den neuen Lichtverhältnissen an. Was du allerdings erblickst, trifft dich wie ein Schlag. Überall zwischen den Hütten liegen verwundete Männer, Frauen und Kinder. Weiter hinten im Schatten des Berges entdeckst du noch weitere Menschen in verschlissener und abgewetzter Kleidung. Offensichtlich die





kommt zum Vorschein. Nachdem er direkt an die güldene Baumriesin herangetreten ist, zückt er aus einer Tasche eine breite Phiole und steckt diese unterhalb einer, der beiden riesenhaften Brüste empor. Abrupt quillt ein glasis schimmernder Tropfen zwischen der güldenen Rinde hervor und verschwindet nur einen Lidschlag darauf im Bauche des irdenen Gefäßes. Behutsam versiegelt der Schmächtige das Fläschchen und reicht es anschließend an den Grauen weiter. Dieser schüttelt es einmal kräftig durch und schreitet dann schließlich gemächlichen Schrittes auf den Angroscho zu. Sorgsam verstaubt der Graue die Phiole in der Gürteltasche des Zwergen. Plötzlich hält er einen schwarzfarbenden Dolch in der Linken und ritzt sich damit die eigene Rechte. Infolgedessen rinnt ein schmaler Strom dunkelroten Blutes aus dem sauberen Schnitt hervor. Anschließend bemalt der Graue das Antlitz des Angroscho mit seinem Blut. Im Anschluss daran platziert er ungehindert seine Handflächen an den Schläfen seines wehrlosen, reglosen Gegenübers. Zeit verrinnt, indessen der Schmächtige der finsternen Grotte den Rücken kehrt. Eine Weile geschieht rein gar nichts, derweil der Graue seinem befremdlichen Tun nachgeht. Wohl aus diesem Grunde bemerkt er auch nicht, als sich über seinem Haupte der Schattenriss einer übergroßen Klaue ausbildet ... Weiter bei **Abschnitt 296**

Abschnitt 284

Nachdem ihr alle einen kleinen Happen zu euch genommen habt, brecht ihr mit Sack und Pack auf. Euer weiterer Weg ist schnell geklärt. Denn weder erscheinen euch der Pfad zurück zu den Sichelbergern erfolgversprechend, noch der auf dem Ansgard und der Liebfelder euch entgegen kamen. Darum entscheidet ihr euch einheitlich für Variante Nummer Drei. Und so wählt ihr also den schmalen Pfad der T-Kreuzung aus. Nach wenigen Metern kommt ihr einerseits bedingt durch Geröll, und andererseits aufgrund der ab und an sich fasst küssenden Felswände, nur noch hintereinander gehend, voran. Der unwegsame Pfad durch den Fels schlängelt sich zunächst leicht bergan, im weiteren Verlauf des Morgens jedoch zusehends stärker bergab. Die Vegetation in der engen finsternen Kluft ist beunruhigend karg. Tatsächlich hast du seit dem Aufbruch nicht ein einziges Mal Grasbüschel, Moss, Flechten oder sonstige Arten hölzernen Gestrüpps entdecken können. Allerdings erscheint dir das auch nicht weiter verwunderlich, gelangt schließlich zu keiner Zeit jemals ein einziger Sonnenstrahl in diesen niederhöllischen Schlund hinab. Wohl zur Mittagsstunde verbreitert sich der Pfad wieder so weit, dass ihr endlich eine erste Rast einlegen könnt. Als ihr kurz darauf wieder aufbrecht, stößt ihr unvermittelt nach der nächsten Biegung auf eine weitere T-Kreuzung. Entweder ihr haltet euch auf dem momentan breiteren Pfad, oder aber ihr wählt den schmaleren. >>Ich bin für breit <<, tut euch Ansgard seine Meinung kund. >>Ich ebenso <<, pflichtet ihm Garret hastig bei. >>In Anbetracht dessen der schmale und schwierige Weg nicht immer der bessere und schnellere ist, bin ich für schmal <<, erklärt Alriko seine Wahl. >>Schmal <<, brummt Amboss knapp. Nun Ruhen die Blicke der Viere auf dir und dem Liebfelder. Dieser geht gemächlich einen Schritt zurück und hebt abwehrend die Hände ... >>Mir ist es gleich. Weder entstamme ich diesen Landen, noch kenn ich mich hier aus. Daher gebührt euch das Vorrecht. << Nun gut, denkst du dir. Also liegt die Entscheidung mal wieder bei mir. Nacheinander bäugst du den einladenden breiten und den abweisenden schmalen Pfad. Als du gerade deinen Gefährten deine Entscheidung kund tun willst, da erblickst du vor euch auf dem Boden einen aus kleinen Steinchen gelegten Pfeil. Dieser weist unmissverständlich auf den schmaleren Pfad. Nachdem auch die anderen, deinem Blick folgend, auf den Pfeil aufmerksam geworden sind, eröffnet Ansgard von Neuem das Wort ... >>Das ändert natürlich einiges. Daher schmal. << >>Glaubt ihr nicht daran, Werter Herr von Schanztrutz, dass es sich um eine Falle handeln könnte? <<, richtet Alriko sein Wort an den Ritter. >>Davon gehe ich aus. Mein erster Gedanke war der, dass die Wahrscheinlichkeit eines Überfalles auf dem schmaleren Pfad wesentlich größer ausfallen dürfte. Daher entschied ich mich auch für den breiteren Weg. Doch nun denke ich, dass uns jemand absichtlich auf den breiten Weg locken

will, indem er auf den schmalen Pfad hinweist. << >>Ich glaube nicht daran, dass unsere Feinde so gewieft sind. Daher bin ich nun für breit, << entscheidet sich auch Alriko um. Und da Garret an seiner zuvor getroffenen Entscheidung festhält und auch Amboss eine erstmal gewählte Entscheidung nur selten einmal wieder verwirft, bleiben so wie zuvor lediglich die Triffon und deine Wenigkeit übrig. Wofür möchtest du dich also entscheiden?

Lieber für den breiten Weg? **Abschnitt 260**

Oder stattdessen für den Schmalen? **Abschnitt 298**

Abschnitt 285

Blitz und Donnerschlag noch eins, der Unsichtbare, fällt es dir wie Schuppen von den Augen. Noch einmal wendest du deinen Blick zu dem schwebenden Rabenviech. Tatsächlich sitzt es immer noch in der Luft ... oder aber auf der Schulter des Unsichtbaren. Sollst du es wagen und einen Fernkampfgriff auf den Körper des vermuteten Gegners versuchen. Doch was geschieht dann mit deinen Kameraden? Abermals blickst du zu ihnen und wirst somit Zeuge, wie der Graue einer tödlichen Viper gleich lauend um Amboss herum schleicht. Was willst du also tun? Die Zeit zum Reden ist offenbar abgelaufen ...

Dem mutmaßlichen Unsichtbaren mittels einer Fernwaffe vom Baum fegen? Infrage kommen dabei neben den typischen Wurfaffen wie Speere, Beile, Diskus, Messer und Dolche auch improvisierte Wurfaffen wie zum Beispiel Steine, Flaschen, Schwerte und Säbel. Weiterhin möglich sind Schleuder und Bogen, sowie sämtliche Arten von Armbrüsten die der Kategorie „schnell schussbereit“ zu zuordnen sind, also Balestrina, Balestra, Balläster, Repetierarmbrust und mittels der Sonderfertigkeit **Schnellladen** sogar die Leichte Armbrust.

Abschnitt 357

Oder aber den vermeintlichen Schuft mittels einer langen Waffe (DK S) vom Baum herunter holen. Mit einer kürzeren Waffe (DK N) wäre das freilich auch möglich, allerdings bedeutend schwieriger. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 368**

Natürlich könntest du anstelle des vielleicht nur fiktiven Gegners auch die wirklich existente Bedrohung - den alten Mann - mittels einer Fernwaffe ausschalten. (An dieser Stelle gilt die gleiche Fernwaffen-Aufzählung wie oben!) **Abschnitt 350**

Stattdessen auf den alten zustürmen und ihm die Waffe in den Wanst rammen? **Abschnitt 272**

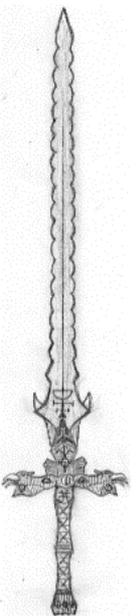
Oder ihn auf dich aufmerksam machen, um ihn von den anderen abzulenken? **Abschnitt 343**

Abschnitt 286

Ein beinahe lautloses Schlurfen alarmiert deine Sinne und du ruckst herum. Was vor dir im flackernden Licht der Grubenlampe zum Vorschein kommt, lässt dir den Atem stocken. Unmittelbar vor dir steht ein nur entfernt menschenähnliches Wesen mit einer unnatürlich blassen und graugrünen Haut. Lange stumpfe Zahnstummel, die ob ihrer schieren Größe sicherlich einem Bären zur Ehre gereicht hätten, sprießen schief und noch schiefer aus dessen breitem Maul hervor. Der widerlich süßliche Gestank nach Tod, schlägt dir jäh ins Gesicht. Die klauenbewehrten mit Muskeln bepackten Arme des Monstrums sind kaum noch einen Spann von deiner Kehle entfernt. Ohne nachzudenken ziehst du eine (einhandig zu führende!) Waffe aus dem Gürtel. Das Licht willst du auf keinen Fall aus den Händen geben - allein mit diesem offensichtlich namenlosen Geschöpf in völliger Finsternis? Welch schlechter Scherz! Schleunigst weiter zu **Abschnitt 291**

Abschnitt 287

Endlich, nach zwei mühseligen Wegstunden erreicht ihr eine kleine Lichtung, mitten im Gestein. Erschöpft lässt du dich an der einen Felswand zu Boden gleiten. Mit einem kräftigen Schluck aus dem Wasserschlauch, spülst du dir deine staubtrockene Kehle aus. Auch die anderen gönnen sich, jeder auf seine Art, einen Augenblick Ruhe. Doch wirklich behaglich ist dir hier nicht. Ein unangenehmes Gefühl von stetig zunehmender Beklemmung ergreift von dir Besitz und deinen Gefährten erscheint es nicht anders zu ergehen. Als Amboss schließlich auch noch die Wand markiert, hält es keinen mehr





und ihr beschließt weiter zu ziehen. Bitte mach an dieser Stelle eine um ± 5 erschwerte *Probe* auf deine *Sinnenschärfe*. Gelungen dann ab zu *Abschnitt 304* Misslungen, weiter bei *Abschnitt 276*

Abschnitt 288

Du hast gekämpft, als wäre die leibhaftige Leuin persönlich in dich gefahren. Doch die Übermacht war einfach zu groß. Der letzte Schlag eines steinernen Beiles, trifft dich hart auf die Stirn. Nur zu deutlich vernimmst du das grauenhafte Brechen deines Schädelknochens, während dir zeitgleich schwarz vor Augen wird und du nach einem weiteren groben Treffer rücklings zu Boden stürzt. Der Lärm des Kampfes klingt nur noch dumpf und gedämpft in deinen Ohren. Dein Geist zieht sich aus dem Geschehen zurück. Weg von deinen Gefährten und dem Kampf. Weg aus dem Wald und der Gegend. Fort, in unendliche Weiten zurück in deine Vergangenheit. Du siehst deine Gefährten, das Dörfchen Sichelberg und die zahlreich bestrittenen Kämpfe. Du siehst Praioslieb und wie deine Reise begann. Du siehst deine Lehrlingszeit und deinen Lehrmeister. Du siehst, wie du dich damals eines Abends außer Haus geschlichen hast und wie du so an deinen ersten Kuss gelangt bist. Du siehst deine Kindheit ... durchlebst sie ein zweites Mal. Nur eben anders herum. Dann erblickst du ein verliebtes Pärchen ... deine Eltern in jungen Jahren ... und deine alte Heimat ... vor langer Zeit. Du siehst dich als Kleinkind und wie dich deine Amme wiegend im Arm hält. Und dann verschwindest du im Schoß deiner Mutter und tiefste Dunkelheit umfängt dich. Aus der Ferne vernimmst du den einsamen Schrei eines Raben und einen Herzschlag darauf hörst du auch seinen Flügelschlag. Das Rauschen seiner Schwingen wird immer lauter, bis es wie mit der Lautstärke eines Orkans über dich hereinbricht. Und auf einmal ist alles still. Du erhebst dich in die Nacht. Höher und höher. Riesige Fänge halten deinen Körper fest umschlungen. Eiskalter Wind streift deinen Leib. Du blickst nach unten. Doch es ist nichts zu sehen. Alles schwarz. Und doch vermeisterst du weit unter dir Bewegungen zu erkennen. Ein leises flüsterndes Säuseln dringt von dort zu dir hoch. Wie von ... natürlich! Wie du es vom Meer her kennst. Dein Vater schenkte dir einst eine rauschende Muschel. Und genau eben dieses Rauschen, vernimmst du jetzt auch. Nur bedeutend lauter. Du schauerst, als dir plötzlich ein Licht aufgeht. Gulgari, der Sendbote Borons, trägt dich hinfort übers Nirgendmeer. Du fängst an zu strampeln. Und gleichzeitig schreist du wie am Speiß. Doch es ist zwecklos. Alles um dich herum ist dunkel und still. Niemand kann dich hören. Niemand kann dir noch helfen. Umgeben von tiefster Schwärze und umgeben von unnatürlicher Stille fliegst du dahin, bis dich Gulgari plötzlich aus seinen Fängen entlässt. Du fällst! Immer schneller und schneller! Von Panik ergriffen, fängst du an zu schreien. Du schreist, wie du noch niemals zuvor geschrien hast. Doch nicht einmal der leiseste Laut entrinnt deiner trockenen Kehle. Alles ist still. Unnatürlich still. Du fällst immer tiefer und tiefer. *Abschnitt 62*

Abschnitt 289

Was interessiert mich und meine geschundenen Füße schon eine olle Höhle? Amboss und Alriko haben vollkommen Recht. Noch bevor Garret mit seinem Lied beginnt, machst du es dir neben ihm am Boden gemütlich. Im Anschluss daran lässt er die Laute erklingen – eine müßige und zugleich traurige Melodie ...

>>Trostlos irr ich durch die Auer ... all mein Hoffnung ist durch Trug und List zerstört ... Laalalala laalalala. Im Herzen war sie seine Fraue ... doch all ihr Fleh'n ward nicht erhört ... Laalalala laalalala laalalala ... Sänger kündigt meinem Ritter ... wenn der schwarze Rabe schreit ... öffnet sie die mich erhört ... einem Spielmann wohl das Gitter ... dann ist sie befreit. lalalaala lalala laa <<

Nachdem der letzte Ton einsam in den Weiten der Klamm verklungen ist, bleibt ihr noch eine ganze Weile schweigend sitzen - ein Jeder von euch wohl seinen eigenen trübsinnigen Gedanken nachhängend. Endlich rafft sich Garret auf und ihr tut es ihm gleich, so dass ihr schließlich euren gemeinsamen Weg fortsetzt. Kurz vor Abend, euer Pfad hat sich in der letzten Stunde zusehends verbreitert, gabelt sich der Weg. Gerade habt ihr die T-Kreuzung erreicht, da seht ihr ... *Abschnitt 264*

Abschnitt 290

Wortlos folgt ihr dem, durch die Stalagmiten vorgegebenen Verlauf des Pfades. Nach circa einer weiteren Meile wird der euch umgebende steinerne Wald zusehends lichter, bis ihr schließlich wieder eine Wand der Grotte erreicht. Das un gute Gefühl beobachtet zu werden hat sich noch um ein Vielfaches gesteigert. Ein kurzer Seitenblick zu Aries reicht aus, um seiner angespannten Miene ein ähnliches Empfinden entnehmen zu können. Vor euch in der nackten Felswand erblickt ihr rechterhand einen dunklen breiten Stollen, linkerhand ein riesenhaftes geschlossenes Portal aus schwarzem Stein. Aries reißt dir förmlich die Fackel aus der Hand und geht schnurstracks, ohne ein weiteres Wort zu verlieren, auf das sicherlich zwei Mannslängen hohe Steinportal zu. Sich jetzt aus gespielter Eitelkeit von ihm zu trennen, erscheint dir mehr als nur dumm – total himrissig wäre das. Also heftest du dich sogleich an seine Fersen, so dass ihr zur gleichen Zeit vor dem gewaltigen Portal zum Stehen kommt. Schnörkelige Runen - von fachkundigen Händen bestimmt vor vielen hundert Jahren in den Stein gemeißelt - bedecken nahezu die komplette Oberfläche der gewaltigen Torflügel. Mit forschendem Blick betrachtet Aries nacheinander Zeichen für Zeichen. *Ob er das etwa lesen kann?* Doch jeglicher Ansatz ihm diesbezüglich eine Frage zu stellen, wird brüsk mit vor dem Mund mahnenden Zeigefinger unterbunden. Also machst du es dir stattdessen neben ihm auf dem Boden bequem und behälst derweil euer Umfeld im Auge. Zumindest deine Füße danken es dir. Genüsslich gönnt du deiner staubtrockenen Kehle ein paar tiefe Züge aus dem Wasserschlauch. Deutlich spürst du das erfrischende Nass hinab rinnen. Aufgrund der eisigen Temperaturen hier unten klaubst du im Anschluss sogleich deine Decke aus den Tiefen deines Rucksacks hervor. Eher zufällig bemerkst du, dass die Vegetation an dieser Stelle der Höhle weitaus üppiger ausfällt als zuvor. Neben dem bisher gesichteten Pflanzenbewuchs, gesellen sich zusätzlich noch Holzige Sträucher und gelbes Farngras hinzu. Das muss wohl oder übel an den hier verstärkt auftretenden Pilzen liegen, von denen das seltsame grüne Licht ausgeht. *Wie angenehm ruhig es hier doch ist. Vielleicht sind die Zwerge ja doch nicht so verworren im Kopf wie ihre Bartpracht nicht selten vermuten lässt, dass sie den Bärenanteil ihres Lebens in den Tiefen der Erde verbringen ...* *Abschnitt 372*

Abschnitt 291

Durch die besonderen Umgebungsbedingungen, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Aufgrund der unzureichenden Beleuchtung, sind für diesen Kampf sowohl deine *Attacken* als auch deine *Paraden* um jeweils 2 Punkte erschwert. Der Vorteil *Dämmerungssicht* reduziert die Erschwernis auf 1 Punkt, der Vorteil *Nachtsicht* hingegen auf null.

Des Weiteren sind durch den unebenen und abschüssigen Höhlenboden deine *Attacken* und deine *Paraden* nochmals jeweils um 2 Punkte verschlechtert, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* verfügst oder die Sonderfertigkeit *Standfest* beherrscht.

Der Nachteil *Sensibler Geruchssinn* verringert *Attacke* und *Parade* noch einmal zusätzlich um +2 Punkte.

Der Nachteil *Totenangst* hingegen verringert sowohl *Attacke* als auch *Parade* um den Wert der schlechten Eigenschaft!

Nach einer gelungenen *Waffenparade*, erhält dein unbewaffneter Gegner deinen halben Waffenschaden.

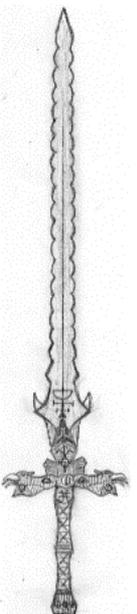
Aufgrund des Überraschungseffektes gebührt dem Ghul der erste Schlag. Außerdem verfügt er über 2 Attacken pro Kampfrunde!

Werte des Ghuls:

AT: 12 (2 AT/KR) PA: 9 TP: 1W+2 DK: N

RS: 2 WS: 15 LE: 45 MR: 14

Bei einer *glücklichen Attacke* des Ghules, also einer *gewürfelten 1*, gelingt diesem eine *Biss-Attacke* auf den Kopf, die doppelt so viele TP anrichtet.





(Verfasser: Ralf Staats)



Ein *Patzer* deinerseits führt automatisch zu einem *Sturz* und dem Verlöschen deiner Grubenlampe. In diesem Fall bleibt dir nur die Flucht. **Abschnitt 273**

Gelingt es dir jedoch dich gegen diesen abscheulichen Gegner durchzusetzen? **Abschnitt 295**

Oder unterliegst du stattdessen diesem seltsamen Geschöpf im Kampf? **Abschnitt 300**

Natürlich kannst du auch immer noch den Rückzug antreten ... In diesem Fall schleunigst weiter zu **Abschnitt 273**

Abschnitt 292

Als dein Blick die schroffen Felswände der euch umschließenden Klamm empor wandert, entdeckst du völlig unverhofft die Silhouette einer menschenähnlichen Gestalt, hoch über euren Köpfen, am Rande eines Simses. Doch vom einen auf den anderen Moment, ist der oder die Unbekannte im Schatten der grauschwarzen Felsen verschwunden. Sofort machst du deine Gefährten darauf aufmerksam, doch außer dir und dem Liebfelder hat niemand sonst etwas bemerkt ... **Abschnitt 284**

Abschnitt 293

In blutroten Lettern steht auf der vermutlich aus einem Buch herausgetrennten Seite ...

... ewig währender Rhythmus zwischen Schatten und Licht. Dunkelheit legt sich über das Land. Während am helllichten Tage lediglich einer der Zwölfe über die Menschen wacht, so sind es des Nachts sogar zwei der göttlichen Zwölfe, die mit wachen Blicken und schützenden Händen über ihre Gläubigen wachen. Vielleicht aus dem Grunde, weil selbst die Götter des Nachts nicht soweit gucken können. Oder auch, weil das Böse besonders des Nachts den Gläubigen nach ihrem Leben, schlimmer noch nach ihrem Seelenheil, trachtet. Wenn sich die Dunkelheit wie eine schwarze, seidige Decke über das Land legt und Dere in finstere Schatten taucht, dann kommen sie zu Hunderten aus finsternen Kavernen und tiefen Höhlenschlünden empor gekrochen ... Weiter geht's bei **Abschnitt 277**

Abschnitt 294

Gekonnt, wie bei einem der derischen Diener der Kriegsgöttin Rondra, prallt Welle um Welle der Angreifer an deiner Waffenkunst ab. Eisern hältst du die dir zugewiesene Position, bis Ansgard schließlich den Befehl zum Rückzug erteilt. Zu euerm Glück haben die Rotpelze offensichtlich genug und setzen euch nicht weiter nach, als ihr gemeinsam allmählich, Seite an Seite, in die vermeintlich schützenden Schatten der Klamm eintaucht. Nichts desto trotz geht ihr kein weiteres Risiko ein und zieht euch weiter und weiter zurück, bis ihr schließlich abermals die T-Kreuzung erreicht. Den Göttern sei Dank, war Garret bereits nur wenige Schritte hinter dem Eingang zum Talkessel wieder auf den Beinen, so dass ihr ihn nicht den gesamten Weg zurück tragen musstet. An der T-Kreuzung angelangt, gebt ihr endlich eurem derzeit tiefsten Bedürfnis nach und sinkt erschöpft zu Boden. Kraftlos beginnst du damit, deine Wunden zu behandeln, als du unvermittelt die kühle Hand des Liebfelders auf deiner Schulter verspürst ... >>Lasst mich euch helfen. << Weder hast du die Lust noch die Kraft ihm zu widersprechen und so stellst du schließlich, nach einem zunächst angenehmen prickeln überrascht fest, dass sämtliche deiner Wunden verschlossen und von einer blassen, rosazarten neu ausgebildeten Haut überzogen sind. Dankbar nickst du ihm zu. Auch Garrets Kopfwunde hat die Triffon vollständig heilen können. Zu mehr sei er nach eigenen Angaben nicht im Stande. Allerdings haben die anderen auch nicht allzu viel abbekommen. *Möglichweise würde es euch sogar gelingen, die ganze Goblinsippe zu besiegen*, geht es dir abrupt durch den Kopf. Doch ein abermaliger rascher Blick über deine Gefährten belehrt dich schnell eines Besseren. Abgekämpft hockt ein Jeder von ihnen am Boden. Nur Ansgard richtet aufmerksam den Blick auf den breiten Pfad – den offensichtlich Falschen. *Ist es meine Schuld? Nein! Ich kann ja schließlich nicht hell sehen*. Dennoch fühlst du dich elend und auch die anderen sind in einem jämmerlichen Zustand und von Kopf bis Fuß mit dem dunklen

Blut der Rotpelze besudelt. *Halt! Alle außer Aries Rohadin de Triffon*. Gut ... sichtlich erschöpft scheint auch er. Das ist unverkennbar. Doch sind seine Kleider nahezu unbefleckt, als hätte er gar nicht neben euch gefochten. *Höchst seltsam. Ob es auch Zauber gibt, mit denen man seine Kleidung reinigen kann? Praktisch wäre es ja. Doch abgesehen davon, in Anbetracht unserer misslichen Lage ziemlich unangebracht*. Doch etwas anderes hattest du von dem eitlen Gecken auch gar nicht erwartet. Unvermittelt erscheint dir das Abbild deines letzten Gegners vor deinem geistigen Auge. Wenn dich nicht alles trügt, dann trug dieser rüdigste Hund von einem Goblin doch tatsächlich das Medaillon deiner geliebten Großmutter um den Hals. *Wie ist er nur dazu gekommen? Natürlich, mein geraubter Rucksack. Das ich nicht schon früher daran gedacht habe ... was für ein schlechter Enkel ich doch bin ... und auch Zeit ihres Lebens war*. Das letzte Erinnerungsstück an sie einfach so einem dahergelaufenen Strauchdieb zu überlassen. Fast hätte dich wieder einmal die traurig schönen Erinnerungen an damals übermannt, doch du reißt dich zusammen. *Vielleicht sollte es ja so sein. Wahrscheinlich ist dies ein Zeichen der Götter, endlich abzuschließen*. Eine ganze Weile schwelgst du noch weiter in Erinnerungen, solange bis ihr euch schließlich nach einer kurzen Stärkung dem zweiten und schmaleren Weg zuwendet. Weiter bei **Abschnitt 298**

Abschnitt 295

Gerade bricht dein erschlagener Gegner vor dir zusammen, da tauchen abrupt zwei! weitere dieser widerlich grässlichen Kreaturen auf. Durch die besonderen Umgebungsbedingungen, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:

Zunächst ist deine Parade bedingt durch die gegnerische Überzahl um 1 Punkt gesenkt.

Aufgrund der unzureichenden Beleuchtung, sind für diesen Kampf sowohl deine *Attacken* als auch deine *Paraden* um jeweils 2 Punkte erschwert. Der Vorteil *Dämmerungssicht* reduziert die Erschwernis auf 1 Punkt, der Vorteil *Nachtsicht* hingegen auf null.

Des Weiteren sind durch den unebenen und abschüssigen Höhlenboden deine *Attacken* und deine *Paraden* nochmals jeweils um 2 Punkte verschlechtert, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* verfügst oder die Sonderfertigkeit *Standfest* beherrscht.

Der Nachteil *Sensibler Geruchssinn* verringert *Attacke* und *Parade* noch einmal zusätzlich um +2 Punkte.

Der Nachteil *Totenangst* hingegen verringert sowohl *Attacke* als auch *Parade* um den Wert der schlechten *Eigenschaft!*

Nach einer gelungenen *Waffenparade*, erhält dein unbewaffneter Gegner deinen halben Waffenschaden.

Aufgrund der Überzahl gebührt deinen Gegnern der erste Schlag. Außerdem verfügt jeder von ihnen über 2 Attacken pro Kampfrunde!

Werte der zwei Ghule:

AT: 12 (2 AT/KR) PA: 9 TP: 1W+2 DK: N

RS: 2 WS: 15 LE: 45 MR: 14

Bei einer *glücklichen Attacke* des Ghules, also einer gewürfelten 1, gelingt diesem eine *Biss-Attacke* auf den Kopf, die doppelt so viele Trefferpunkte anrichtet.

Ein *Patzer* deinerseits führt automatisch zu einem *Sturz* und dem Verlöschen deiner Grubenlampe. In diesem Fall bleibt dir nur die Flucht. **Abschnitt 273**

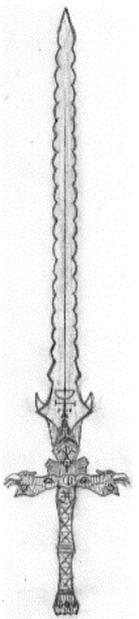
Gelingt es dir dich gegen diese abscheulichen Gegner durchzusetzen? **Abschnitt 299**

Oder unterliegst im rundegefalligen Gefecht diesen dir überlegenen Feinden? **Abschnitt 300**

Möchtest du jetzt vielleicht doch lieber die Beine in die Hand nehmen und dein Heil in der Flucht suchen? **Abschnitt 273**

Abschnitt 296

Du erwachst, als du ein sanftes aber bestimmtes Rütteln an deiner Schulter verspürst. Als du ruckartig die Augenlider





(Verfasser: Ralf Staats)



öffnest, stellst du fest, dass die Nacht noch nicht vorüber ist. Nichts desto trotz dürfte Praios allsehendes Auge nicht mehr lange auf sich warten lassen, wenngleich ihr von eurer Position aus kaum in den Genuss dessen kommen dürft. Neben dir entdeckst du Garret, der dir - mit auf dem Mund gelegtem Zeigefinger - signalisiert, leise zu sein. Achtsam darauf bedacht keine unnötigen Geräusche zu verursachen, blickst du dich um. Auch die anderen wurden bereits geweckt. Lautlos schleicht Alriko zu dir hinüber ... >>Irgendetwas ist hier. << Als du dich daraufhin nochmals energischer umschauen willst, fasst er dich an der Schulter und flüstert ... >>Zwecklos. Beobachte die uns umgebenden Schattenrisse schon eine ganze Weile lang, ohne dabei etwas Ungewöhnliches entdeckt zu haben. << Ein kurzer Seitenblick in Garrets angespannte Miene bestätigt den Ernst der Lage. Fest umschließt du den kühlen, beruhigenden Griff deiner Waffe. >>Mein Schwert ist weg <<, poltert Ansgard lauthals. Und als handelte es sich dabei um ein heimlich vereinbartes Zeichen, springt ein Jeder von euch auf die Beine und zieht seine Waffe blank. Gehetzt blickt ihr euch um und schließlich, als nichts geschieht, einander ratlos an. Alriko bricht als erster das Schweigen ... >>Bist du dir sicher, Ansgard? << Daraufhin blickt ihr allesamt auf euren tags zuvor noch tot geglaubten Gefährten. Dieser erwidert ärgerlich ... >>Natürlich bin ich mir sicher. Ich trage meine Klinge immer an meiner Seite. Und seht selbst ... <<, theatralisch wendet er sich einmal um die eigene Achse >> ... das Schwert ist verschwunden. << >>Hier ist Magie am Werk <<, hörst du den Liebfelder orakeln. >>Sagt bloß ihr seid neben Baron, Schwertmeister und Gaukler auch noch Magier? <<, poltert Amboss patzig. >>Die korrekte Titulatur ist Cavalliere, Herr Zwerg, und ja, in der Tat verstehe ich mich etwas auf die arkanen Künste. << >>Im Ernst? Ihr könnt wirklich zaubern? <<, mischt sich nun auch noch Garret interessiert in das Gespräch ein. >>So ist es. Allerdings besitze ich nur einen kleinen Funken Magie. Die Gabe wurde bei mir erst spät entdeckt, was facto bedeutet, dass es mir in meiner Jugend nicht vergönnt gewesen war, eine der drei hohen Schulen der Gildenmagier zu besuchen. << >>Das ist ja alles schön und gut aber hilft uns das jetzt wirklich weiter? <<, bringt Alriko die Sache auf den Punkt, währenddessen er seinen Säbel wieder in die Scheide zurück steckt. Ihr anderen tut es ihm nach und nach gleich. Das beklemmende Gefühl eines unsichtbaren Beobachters ist inzwischen ebenso verschwunden, wie das Schwert eures Kameraden. Denn so sehr ihr auch unter den Decken und in allen Taschen nach dem vermissten Stück Metall Ausschau gehalten habt, so sehr seid ihr euch nun dessen sicher, dass das Schwert nicht mehr da ist.

Mach bitte an dieser Stelle eine *Probe* auf deine *Sinnesschärfe* erschwert um **+6 Punkte**. Bei Besitz des Vorteiles *herausragender Sicht*, ist die *Sinnesschärfe-Probe* nur um **+1 Punkt** erschwert.

Gelungen, dann ab zu *Abschnitt 292*

Misslungen, dann weiter bei *Abschnitt 284*

Abschnitt 297

Das Innere des Schrankes ist in zweimal fünf gleich große Fächer aufgeteilt. In den unteren Fächern stehen links ein hellbraunes paar Wildlederstiefel und rechts daneben ein schwarzes paar Stulpenstiefel. Schnitt und Größe nach zu urteilen, müssten sie wohl einer Frau gehören. *Oder auch einem Elf*, hätte Amboss jetzt sicherlich eingeworfen. Doch Elfen und Höhlen ... nun ja ... also das passt so ziemlich gar nicht zusammen. In den Fächern darüber befinden sich neben Strümpfen, eine kleine Waschschißel samt Lappen, Schwamm und Waschbrett. In der Mitte sind auf der einen Seite zwei paar Hosen, davon die eine aus Leder und die andere aus überaus feinen Leinen gefertigt, auf der anderen Seite hingegen drei Hemden, eines weiß eines schwarz und eines grün, ebenfalls wie die eine Hose aus auffallend weichen Stoffen hergestellt. Die Fächer darüber sind vollständig von Fellen und Pelzen ausgefüllt. Im obersten Fach schließlich liegen eine Geldkatze mit 8 Dukaten, 12 Silbertalern, 20 Hellern und 38 Kreuzern, sowie ein Schultergurt mit vier gut ausgewogenen und äußerst scharfen Wurfmessern (TP: 1W+3, BF: 1). Ansonsten ist der Schrank leer. Zurück zu *Abschnitt 315*

Abschnitt 298

Kurze Zeit später seid ihr vollkommen umgeben von den mächtigen Massen grauen Gesteins. Es ist annähernd so dunkel, wie in einer wolkenverhangenen und folglich sternenlosen Nacht. Zwar trägt der euch voranschreitende Angroscho eine brennende Fackel in Händen, doch von dem spärlichen Licht dringt kaum einmal mehr als ein schwaches Leuchten zu dir hervor - nicht mehr als eine schwache Brise im Sturm. Daher bewegst du dich, so wie wohl auch die Anderen, mehr tastend als sehend durch die finstere Klamm. Knisternd und knackend brennt das mit Pech ummantelte Stück Holz vor dir. Der beißende Qualm erschwert dir das Atmen und immer wieder schabst du mit Armen und Beinen am rauen Fels entlang (2W6-3 TP). Der schmale Pfad ist vereinzelt so eng, dass sich der vor dir gehende Ansgard bisweilen seitlich durch ihn hindurchzwängen muss. Nichts desto trotz kommt ihr relativ gut voran, wenngleich auch des Öfteren Mal, bedingt durch einstmals herab gestürztes Geröll, ein rasches Fortkommen verhindert wird. Manchmal erblickt ihr gar drohend, hoch über euren Köpfen zwischen den schroffen Gesteinswänden, einen ehemals herabgestürzten Gesteinsbrocken, der es offensichtlich ob seiner schieren Größe nicht bis hinab zum Grund, der sich fortwährend verengenden Klamm, geschafft hat. Weiter bei *Abschnitt 287*

Abschnitt 299

Gerade hast du die nächsten zwei wandelnden Leichen zu Hackfleisch verarbeitet, da siehst du dich plötzlich von einer beachtlichen Anzahl an Ghulen umzingelt. Nach einem weiteren heroischen und beispiellosen Kampf, fahre fort bei *Abschnitt 300*

Abschnitt 300

Das letzte was du verspürst, ist das tiefe Eindringen stumpfer Zahnstümmel in deine linke Halsflanke und darauf folgend ein kräftiger Ruck. Das Ding hat dir wahrhaftig einen halben Braten von den Rippen gerissen. Doch zum Glück nimmst du den Schmerz nicht wahr. Mächtige Blutströme quellen im Takt deines rasant pochenden Herzens aus der offen gelegten Halsschlagader hervor. Deine letzten Worte „*Ihr Götter warum?*“ gehen vollkommen in deinem heiseren Röcheln unter. Fast wie in Trance vernimmst du ein zufriedenes Quieken, wohl die Antwort des offenbar hungrigen Geschöpfes. Endlich schwinden dir, nach dem Schmerzempfinden, auch die übrigen Sinne. Dein Herzschlag verstummt, wie alles andere ebenso verstummt, bis auf das Rauschen eines gewaltigen Schwingenpaares. *Golgaris Schwingen!* Das Rauschen wird lauter und lauter und schon vermeinst du zu ahnen, wie sich ein riesenhafter Schatten über dir ausbreitet, als zu deinem Verwundern das Rauschen abrupt abbricht. Stille. Nichts als Stille! Grausame Stille!! Ewig anhaltende marternde Stille!!! Bis du unerwartet ein Scharren vernimmst. Mit schreckgeweiteten Augen mußt du mit ansehen, wie sich dein bleicher blutleerer Leib erhebt. Deine Haut hat einen leichten Grünstich angenommen und vereinzelt entdeckst du giftige Pusteln und eitrige Geschwüre auf deinem einstmals makellosen Leib. Und die Verwandlung scheint noch nicht beendet! Minuten vergehen ... Stunden ... Tage! ... Jahre? ... Was ist nur aus dir, dem strahlenden Helden geworden, der auszogen war, um Abenteuer zu erleben? Was nur!? Ein nichts. Ein niemand! Schlimmer ... nur ein Ghul.

Abschnitt 301

Hinter welcher der beiden verbliebenen Türen möchtet ihr als nächstes euer Glück versuchen?

Die Tür zu eurer Rechten.

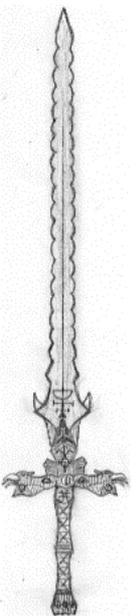
(Ehemals: Vordere Tür links.) *Abschnitt 308*

Die Tür schräg rechts gegenüber.

(Vormals: Vordere Tür rechts.) *Abschnitt 321*

Abschnitt 302

Durch die besonderen Umgebungsbedingungen, sind deine Kampfwerte für diesen Kampf folgendermaßen beeinträchtigt:





Zunächst ist durch die gegnerische Überzahl deine *Parade* bei zwei Gegnern um 1 Punkt, bei drei Gegnern sogar um 2 Punkte, vermindert.

Des Weiteren sind durch den unebenen teils geröllhaltigen Boden deine *Attacken* und deine *Paraden* zusätzlich jeweils um 1 Punkt verschlechtert, sofern du nicht über den Vorteil *Balance* verfügst oder die Sonderfertigkeit *Standfest* beherrscht.

Wenn du in diesem Gefecht eine Waffe der DK: S zu führen gedenkst und unterlaufen wirst, so kannst du dich anschließend nicht wieder von diesem, auf DK: N herangekommenen Gegner, entfernen.

Falls du einen Rucksack oder einen Lederranzen auf dem Rücken trägst, welchen du nicht abstreifen und damit zwangsweise den dreckigen Goblins überlassen möchtest, dann sind alle deine *Attacken* und *Paraden* um weitere 2 Punkte erschwert. Das gleiche gilt für eine umher baumelnde Umhängetasche, sofern du einen beweglichen Kampfstil (Waffenkategorien: *Fechtwaffen* oder *Anderthalbhänder*) verwendest. Falls nicht, dann behindert dich die umher baumelnde Umhängetasche nur halb so stark, so dass du nur jeweils Einbußen von 1 Punkt auf *Attacke* und *Parade* hast. Die Erschwernisse durch Rucksack und Umhängetasche sind natürlich auch kumulativ zueinander.

Besitzt du die Gabe *Gefahreninstinkt*, so sind sowohl deine *Attacke* als auch deine *Parade* für diesen Kampf um 1 Punkt verbessert.

Weiterhin erleichtert die aktivierte Sonderfertigkeit *Formationsparade* bei einer passenden Waffe alle deine *Paraden* in diesem Kampf ebenfalls um 1 Punkt.

Zu guter Letzt bleibt noch die Frage der ersten *Attacke* offen. Solltest du über eine der beiden Sonderfertigkeiten *Aufmerksamkeit* oder *Kampfreflexe* verfügen, dann gebührt dir der erste Angriff. Ansonsten greifen dich die zahlenmäßig überlegenen Goblins zuerst an.

Werte eines Goblins:

AT: 10 PA: 8 TP: 1W+2 DK: N BF: 6 MR: 2 RS: 2 WS: 5 LE: 16 (Ein Goblin ergreift die Flucht, sobald seine LE unter 4 fällt oder seine Waffe zerbricht.)

Sobald du einen Rotpelz zu seinen Göttern befördert oder in die Flucht geschlagen hast, springt für diesen sofort ein neuer in Bresche. Damit ist ein Sieg gegen diese ungeheuerliche Übermacht schlichtweg aussichtslos. Die einzige Chance die euch verbleibt, ist folglich ein einigermaßen geordneter Rückzug. Um noch einmal mit einem blauen Auge davon zu kommen müsst ihr jedoch insgesamt 1W20+10 KR gegen die roten Horden bestehen.

Demzufolge empfiehlt es sich auch, komplett auf die *Attacke* zu verzichten, um sich stattdessen einschließlich auf die *Parade* zu konzentrieren. Dabei ist jedoch zu beachten, dass ohne die Sonderfertigkeit *Defensiver Kampfstil* eine zur *Parade* umgewandelte Aktion in der Regel immer zusätzlich um 4 Punkte erschwert ist. Abweichend von den Regeln aus „Wege des Schwertes“ ist für einen Kämpfer mit Schild und der Sonderfertigkeit *Schildkampf 1*, eine zur *Parade* umgewandelte Aktion an dieser Stelle nicht erschwert, da es sich mit der Sonderfertigkeit *Beidhändigem Kampf 1* ähnlich, nur natürlich anders herum, verhält.

Sollte dir tatsächlich das schier Unmögliche gelingen, dann lies bitte weiter bei *Abschnitt 294*

Solltest du hingegen – erwartungsgemäß – unterliegen, bleibt dir nur der *Abschnitt 288*

Abschnitt 303

Nur wenig weiter vollführt der Tunnel einen starken Knick nach rechts. Als du dich ihm gerade annäherst, entdeckst du schräg oben an der Decke riesige dichtmaschige Spinnenweben. Als du gerade Aries, mit einem raschen Blick über die Schulter und einer anschließenden mit dem Kopf ausgeführten Geste darauf aufmerksam machen willst, bohren sich zwei stumpfe Fänge tief in deinen Brustkorb hinein. Weder spürst du das Wegknicken

deiner Beine, noch sonst irgendetwas anderes. Nur noch schwach dringt Aries Stimme an dein Ohr. Du willst ihm antworten, dass es dir gut gehe, doch deine Zunge gehorcht dir nicht mehr. Allmählich verlässt das Leben deinen Körper und Boron breitet seinen dunklen Mantel des Vergessens über dir aus. Das Abenteuer ist hier für dich zu Ende.

Abschnitt 304

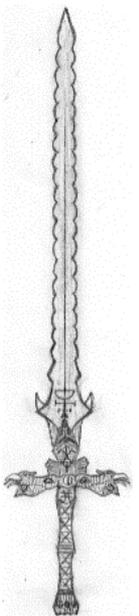
Gerade hat Amboss eine weitere Fackel angefacht, da entdeckst du dir gegenüber an der Wand eingemeißelte Symbole. Sofort stehst du auf den Beinen und kurz darauf vor der Wand. Tatsächlich haben dich deine Augen nicht betrogen. Vor dir, in der an dieser Stelle annähernd ebenen Wand, ist eine alte und teils verwitterte Inschrift in den grauen Fels gemeißelt. Wenig später steht ihr allesamt im Halbkreis um die altertümliche und insgesamt vier Zeilen bemessende Botschaft herum. >>Die Schrift ist alt, << erhebt Aries das Wort. >>Sagt bloß, ihr könnt das lesen? <<, bringt Garret erstaunt hervor. >>Ja ... und nein << lautet die knappe und dennoch gedehnte Antwort des Liebfelders. >>Was soll das denn heißen <<, brummt Amboss ungehalten. >>Das soll heißen, dass ich zwar die Schrift kenne, sie aber nicht vollständig lesen kann, da einzelne Fragmente fehlen. << >>Der Zahn der Zeit also? <<, schlussfolgernd Ansgard. >>Exakt. << >>Was steht denn nun dort? <<, drängt Garret neugierig. >>Lasst mir bitte noch einen Augenblick <<, antwortet Aries abwesend. Gespannt erwartet ihr die Übersetzung des schriftenkundigen Stutzers. Doch eure Geduld soll auf eine harte Probe gestellt werden. Erst eine ganze geschlagene Stunde später erhebt sich Aries mit kraus gezogener Stirn. Sein Blick scheint ins Leere zu gehen. Mit der Rechten massiert er sich die Schläfe, eine Geste wie du sie des Öfteren während der letzten Stunde beobachten konntest. Schließlich wendet er sich euch zu ... >>Die Inschrift ist alt. Sie stammt aus „der dunklen Epoche“, die als „die Magierkriege“ in die Geschichte eingehen sollten. Bei der Botschaft handelt es sich offensichtlich um eine Warnung. Von den letzten Zeilen vermag ich nur noch wenige Worte zu zitiern. Ins Garethische übersetzt steht hier: *Sei gewarnt Reisender und lass ab von diesem Pfad. Nichts als ewige Verdammnis erwartet dich hier. Geh und lass dich nicht ... Hüte dich vor dem viel ... Schein dessen Namen man nicht nennt ... Werte ... Gier Täuschung und Verrat ... Freunde ... Feinde ... Rohal ...* << Schweigend blickt ihr einander an. >>Magierpack und Dämonenbrut. Wehe ihnen, so einer kommt mir vor die Axt <<, brummt Amboss drohend. >>Der Namenlose ... die Botschaft spricht eindeutig von dem Namenlosen <<, flüstert Garret lautlos. >>Wie auch immer. Weder vermag mich das Eine noch das Andere zu schrecken <<, dröhnt Ansgards Basstimme selbstsicher. >>Die Zwölfe mögen uns beistehen <<, sendet Alriko ein Stoßgebet gen Alveran. Wenig später habt ihr den Ort hinter euch gelassen. Fahre fort mit dem *Abschnitt 276*

Abschnitt 305

Langsam nähert ihr euch der düsteren Höhle an. Nach nur wenigen Schritten steht ihr inmitten eines ungefähr sechs Schritte breiten und vier Schritte hohen Stollens. Bitte mach sofort eine um +5 Punkte erschwerte *Probe* auf deine *Sinnenschärfe*. Bei dem eventuell vorhandenen Vorteil *Dämmerungssicht* ist die *Probe* nur um +2 Punkte erschwert, während sowohl der Vorteil *Nachtsicht*, als auch der Vorteil *Herausragende Sicht* die Erschwernis auf null reduziert. Gelingt dir die Probe, weiter bei *Abschnitt 278* Misslungen, dann ab zu *Abschnitt 309*

Abschnitt 306

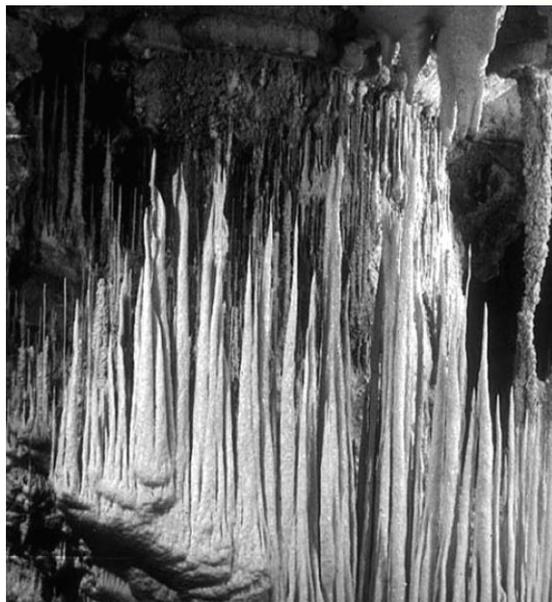
Hinter welcher der letzten beiden Türen möchtet ihr euch als nächstens umschauen? Die Tür schräg gegenüber. (Ehemals: Vordere Tür links.) *Abschnitt 308* Die Tür zu eurer Linken. (Vormals: Vordere Tür rechts.) *Abschnitt 321*





Abschnitt 307

Mit dem knappen Gruß „die Zwölfe mit euch“ trennt ihr euch von den anderen und folgt vorsichtig dem leicht abschüssigen Gangverlauf. Wenig später sind die Stimmen und Schritte eurer Gefährten in den Tiefen des Berges verklungen. Außer euren leisen Schritten und dem stetigen Knistern und Knacken der Fackel begleitet euch lediglich ein vereinzelt auftretendes Blubb-Geräusch, welches deutlich dem Aufschlagen und Zerplatzen einzelner Wassertropfen zu ordnen ist. Manchmal entdeckt ihr sogar ganze Rinnsale des im Schein der Fackel fast silbrig glitzernden Quellwassers. Annähernd lautlos fließen diese winzigen Bächlein an den dunklen Höhlenwänden hinab und erwecken so bald den Anschein eines riesigen Netzes aus filigranen Spinnweben. Nach vielleicht einer halben Meile endet der Gang in einer Grotte von erkennbar gigantischen Ausmaßen.



Während der gesamte Boden von teilweise turmartig hoch gewachsenen Stalagmiten eingenommen wird, erreicht die Decke offenbar eine Höhe, dass das spärliche Licht eurer Fackel nicht ausreicht, nur ein winziges Fleckchen von eben dieser auszuleuchten. Nichts als gähnende Schwärze, soweit das Auge reicht. Vorsichtig bewegt ihr euch weiter und vorbei an den ersten, von einem dünnen Wasserfilm benetzten Stalagmiten. Die hier vorherrschende Kälte macht sich allmählich anhand eures deutlich sichtbaren Atems bemerkbar. *Wie halten es die Zwerge bloß hier unten aus.* Nach nur wenigen Schritten steht ihr inmitten eines „wahren“ unterirdischen Waldes aus nadelförmigen Felsgebilden, sowie spärlichen Anzeichen von Vegetation. Vereinzelt auftretende Pilzkolonien strahlen in ihrer unmittelbaren Umgebung ein auf dich unnatürlich wirkendes, grünliches Licht aus. Neben schwarzweißen Schimmelsporen, hellbraunem Moos und knallroten Feuerflechten, wachsen hier außerdem noch absonderlich anmutende, weiße Riesenzwämme, die vereinsamt zwischen den zahlreicheren Stalagmiten aus dem seltsam verwaschenen Boden hervorsprossen. Wie so oft in den letzten Tagen verspürst du abrupt eine innere Unruhe. Kein Wunder in dieser dir bis noch vor kurzem gänzlich unbekanntem Welt. Weiter geht's bei **Abschnitt 374**

Abschnitt 308

Problemlos lässt sich die Tür öffnen. Hinter dieser kommt ein ungefähr zwanzig Meter langer Gang zum Vorschein, der abermals vor einer nicht verschlossenen Tür endet. Als Aries fast lautlos die Tür öffnet, huscht eine Wolfsratte an euch vorüber und verschwindet hinter euch außerhalb des Lichtkegels der Fackel. Der hinter der Tür liegende Raum ist gerade einmal dreimal drei Meter klein und weist abgesehen von einem schlichten Schrank und einer großen Truhe, sowie einem schmales Bett keinerlei weiteres Mobiliar auf. Auf dem

steinernen Boden unmittelbar vor dem Bett steht eine erloschene ungefähr einen Finger breite und zwei Finger hohe Kerze aus Bienenwachs. Eindeutig kannst du den typischen Geruch einer erloschenen Flamme wahrnehmen. *Und das obwohl hier doch niemand ist.* Dennoch, das helle Bettlaken ist zerwühlt und erweckt dadurch den Anschein, dass hier erst kürzlich jemand gelegen haben musste. Aries bedeutet dir per Handzeichen stehen zu bleiben und dich ruhig zu verhalten. Danach geht er lautlos zum Bett hinüber und davor langsam in die Hocke. Mit der rechten Hand berührt er das helle Laken, währenddessen seine linke Hand klammheimlich über seine linke Schulter in seinen Rücken und dort unterhalb seines Mantels wandert. Plötzlich geht alles sehr schnell. Aries linker Arm schnell in einer fließenden Bewegung unter dem Mantel hervor und beschreibt mit der soeben blank gezogenen Klinge einen flinken Bogen durch die Luft. So abrupt er die Armbewegung auch vollführte, so abrupt endete diese wieder, nach einer knappen Viertel Drehung in seinem Rücken. Gleichzeitig erklang zwischen euch beiden aus der zerteilten Luft ein unterdrückter Schmerzenslaut. Rotes Blut spritzt, ausgehend von Aries Klinge, durch den Raum und besudelt so Schrank, Wand und Boden zu gleichen Teilen. >>Pass auf! <<, erreicht dich gerade Aries warnender Ruf, als dich ein Schlag hart an der Schulter trifft (W6 TP) und dich zu Boden wirft. Aries springt sofort über dich hinweg, bleibt jedoch abrupt hinter dir stehen. Schnell bist du wieder auf den Beinen und willst dem offenbar unsichtbaren Gegner hinterher hechten, doch Aries hält dich zurück ... >>Wir sollten jetzt nichts überhasten. Sieh doch, er blutet und hinterlässt eine deutliche Fährte. Ihm blindlings hinterher zu laufen, wäre in höchstem Maße gefährlich. Zum Einen könnte uns jederzeit und überall auflauern ... << Während er spricht holt er eine zweite Fackel aus dem Rucksack hervor und entzündet diese. >> ... und zudem aus dem Schatten heraus auch eine Waffe schwingen. Darum bleib du hier und sieh dich um. Mit etwas Glück findest du Ansgards Klinge. Eins noch ... pass auf dich auf! << Mit diesen Worten heftet er sich an die Fährte des feigen Diebes. Fahre fort mit dem **Abschnitt 315**

Abschnitt 309

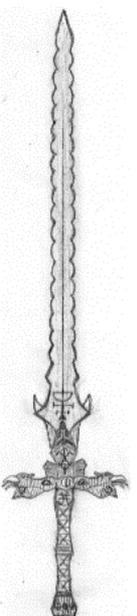
Besitzt du möglicherweise die Gabe *Gefahreninstinkt*, dann würfle jetzt bitte darauf eine einfache Probe. Sollte dir diese *Probe* gelingen? **Abschnitt 278**
Ein Scheitern führt dich hingegen, ebenso die nicht vorhandene Gabe *Gefahreninstinkt*, unweigerlich zum **Abschnitt 303**

Abschnitt 310

Gerade hat Aries den rettenden Stollen erreicht und auch du wahnst dich bereits so gut wie in Sicherheit. Keine zehn Schritte trennen dich mehr von deinem treuen Gefährten, als dich jäh ein heftiger Hieb zu Boden wirft. Mit aller Kraft versuchst du wieder aufzustehen, doch offenbar hat der schwere Treffer sowohl deine Knochen zertrümmert als auch Sehnen und Muskelgewebe zerfetzt. Abrupt spürst du, wie sich zwei stumpfe Fänge tief in deinen Leib graben. Nur noch schwach dringt Aries Stimme an dein Ohr. Nur noch einmal streckst du hilfeschend deinen Arm in Richtung deines Gefährten aus, bis die bleierne Müdigkeit, die inzwischen wohl deinen ganzen Körper befallen hat, auch auf deinen Arm übergreift, so dass er schließlich kraftlos zu Boden sinkt. Langsam verlässt das Leben deinen Körper und Boron breitet seinen dunklen Mantel des Vergessens über dir aus. Das Abenteuer geht an dieser Stelle für dich zu Ende.

Abschnitt 311

Ungesehene. Das Unsichtbare? Wie soll ich etwas sehen das unsichtbar ist? Schulterzuckend wendest du den Blick auf deinen Gefährten. >>Sieh her! << Mit diesen Worten fährt er mit dem Zeigefinger über den hölzernen Knauf. Anschließend hält er dir seinen Finger unter die Nase und ins Fackellicht. >>Es sind kaum Spuren von Staub vorhanden <<, erwidert du knapp, jedoch immer noch unwissend, worauf er hinaus will. >>Und was schließen wir daraus <<, harkt Aries scheinbar unermüdlich nach. >> Vielleicht das die Tür regelmäßig benutzt wird? << >>Volltreffer! Hesinde sei gepriesen. << Daraufhin klopf dir Aries freundschaftlich auf die Schulter ... >>Also sollten wir





von jetzt ab Vorsicht walten lassen. << Mit diesen Worten drückt er langsam die zwar unverschlossene, dafür jedoch entsetzlich laut knarrende Tür nach innen auf ... **Abschnitt 317**

Abschnitt 312

Hinter der unverschlossenen Tür eröffnet sich euch ein schätzungsweise ein dutzend Schritte messender Gang, der schließlich wiederum vor einer Tür endet. Der anstößige Mief von Harn und Kot liegt in der Luft. Gerade einmal fünf Schritte weiter, erfahrt ihr auch dessen Ursache. Zu eurer Linken befindet sich eine schmale Nische, in dessen Mitte ein breiter bodenloser Spalt klapft – offensichtlich die Latrine des luxuriösen Domizils. Angewidert wendet ihr euch ab und bewegt euch rasch weiter zur nächsten Tür. Nachdem ihr einige Augenblicke vor der Tür abgewartet und derweil keinerlei Geräusche vernommen habt, betet ihr schließlich die dahinter liegende ungefähr zweimal drei Meter große Kammer. Die abgestandene Luft lässt neben dem gleichmäßig verteilten Staubflusen darauf schließen, dass der Raum längere Zeit nicht genutzt worden ist. Die schlichte Einrichtung besteht zum Einen aus einem Bettkasten nebst muffeliger Matratze und zum Anderen noch aus einem kleineren Schrank. Sowohl der Bettkasten, als auch das Schränkchen sind abgesehen von alten Lumpen vollkommen leer und folglich auch von untergeordnetem Interesse. Die Matratze sagt da schon einiges mehr über den vorherigen Besitzer dieser „Suite“ aus. Auf dieser lässt sich nämlich neben den Spuren roten Haares außerdem noch ein großer Fleck eingetrockneten Blutes entdecken, der sich direkt in der Mitte der Liegefläche befindet. Demzufolge müsste auf diesem Lager kürzlich oder auch vor längerer Zeit eine Frau gelegen haben. Ansgars Klinge und dessen Dieb sucht ihr hier jedoch allem Anschein nach vergebens. Bleibt also nur der Weg zurück in den Empfangsraum, von dem aus ihr euch anderweitig umsehen könnt. Handelte es sich bei diesem Raum um eure erste Wahl? In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 314**
Andernfalls fahre fort mit **Abschnitt 301**

Abschnitt 313

Ungesehene ... Erkenntnis ... ungesehene Erkenntnis. Was nicht vorhanden ist, aber zur Erkenntnis führt ... genauso wie das Schlüsselloch. Das ungesehene Schlüsselloch! >>Ich hab's! <<, verkündest du stolz. >>Es sind kaum Spuren von Staub vorhanden. Die Tür muss regelmäßig benutzt werden. << Daraufhin klopf dir Aries freundschaftlich auf die Schulter ... >>Sehr gut. Also sollten wir von jetzt ab doppelte Vorsicht walten lassen. << Mit diesen Worten drückt er sachte die unverschlossene Tür nach innen auf ...
Weiter bei **Abschnitt 317**

Abschnitt 314

Hinter welcher der drei übrig gebliebenen Türen möchtet ihr euch nun umsehen?
Die Tür zu eurer Rechten.
(Ehemals: Vordere Tür links.) **Abschnitt 308**
Die Tür schräg rechts gegenüber.
(Vormals: Vordere Tür rechts.) **Abschnitt 321**
Die Tür direkt gegenüber.
(Einstmals: Hintere Tür rechts.) **Abschnitt 328**

Abschnitt 315

Du hast die Qual der Wahl. Wo könnte die miese Wanze Ansgards Klinge versteckt haben?
Möchtest du einen Blick in den Schrank werfen? **Abschnitt 297**
Oder stattdessen lieber der großen Truhe deine Aufmerksamkeit widmen? **Abschnitt 320**
Selbstverständlich böte auch das Bett ein paar Möglichkeiten an, ein Schwert zu verstecken. **Abschnitt 330**
Wenn du den Raum hingegen wieder verlassen willst, um deinem Gefährten zu folgen und wenn nötig zu unterstützen, weiter bei **Abschnitt 323**

Abschnitt 316

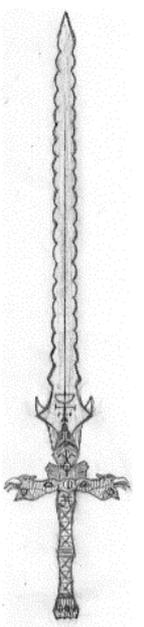
Mit einem spektakulären Hechtsprung rettest du dich in den schmalen Stollen und landest so bäuchlings auf dem Boden



(W6/2 SP). Die Fackel schlittert noch ein gutes Stück weiter, erlischt zum Glück jedoch nicht. Sofort umfasst Aries deine Unterarme, um dich mit einem kräftigen Ruck noch ein gutes Stück weiter in die euch schutzversprechende Deckung des Ganges zu ziehen. Jäh endet das Stampfen des Spinnengetiers in deinem Rücken. Ein lautes Fauchen ist zu vernehmen, des Weiteren das Schaben metallender Klingen auf Gestein. Doch der befürchtete Schmerz bleibt aus. Schnell krabbelst du noch ein paar Meter weiter neben deinen Gefährten. Deine brennende Lunge pfeift wie aus dem letzten Rohr. Nur sehr langsam normalisiert sich das heftige Pochen deines Herzens wieder. Als du schließlich allen Mut zusammen nimmst und dich umdrehst, da ist von der Riesenspinne nichts mehr zu sehen. Nur das hinter euch im Gang herab gebröckelte Stein, weist noch auf das schreckliche Untier hin und darauf, dass du keinem Altraum erlegen bist – zumindest keinem des Geistes. Als du den Blick abermals auf deinen Gefährten richtest, wird dir sein angeschlagener Zustand offenbar. Zahlreiche Kratzer bedecken seine Arme. Und die fest auf den Bauch gepresste Hand deutet auf weitaus schlimmeres hin. *Es hat es ihn wohl ganz schön erwischt.* >> Aries, was ist mit dir <<, bringst du mitfühlend betroffen hervor. >>Keine Sorge. Das wird schon wieder. Du weißt doch, ich besitze heilende Hände. Geht schon einmal vor. Ich halte hier die Stellung. << Gerade willst du lautstark protestieren und dein Veto einlegen, als dich sein erster, keinerlei Widerspruch duldender Gesichtsausdruck innehalten lässt. *Er ist zwar im Unrecht, aber es ist ja schließlich sein Leben.* Nachdem du noch einen tiefen Schluck aus deinem Wasserschlauch genommen hast, reichst du ihn wortlos deinem Kampfgefährten. Anschließend fachst du eine weitere Fackel an, die du in eine passgerechte Wandnische klemmst. Schließlich legst du ihm noch deine Decke um die Schultern. Danach gehst du zu der zweiten Fackel und hebst diese wieder von Boden auf. Nach einer knappen Verabschiedung machst du dich also allein auf den Rückweg zu euren Gefährten. *Wie es ihnen wohl ergangen ist?* Bei diesem Gedanken beschleunigen sich unbewusst deine Schritte - schreckliches Ahnend. Endlich erreichst du die Stelle, wo ihr euch von den anderen getrennt habt. Weiter geht's bei **Abschnitt 325**

Abschnitt 317

Überrascht stellt ihr fest, dass im flackernden Schein der Fackel ein möbliertes Zimmer zum Vorschein kommt. Der hinter der Tür liegende Raum misst circa vier mal sechs Schritte und besitzt eine Deckenhöhe von insgesamt drei Metern. Der Boden wird durch einen dicken alten Läufer dominiert, dessen fleckenübersäte rötliche Fasern an zahlreichen Stellen löchrig und zerschlissen sind. Auf der rechten Seite befindet sich genau zwischen zwei weiteren Türen eine kleine Kommode, auf dessen dunklen Holz sich eine dicke Schicht Staub abzeichnet. Linkerhand seht ihr neben zwei weiteren Türen einen ebenfalls schwarzen Sockel, auf dem einstmals sicherlich die Büste einer kleinen Statuette seinen Platz gefunden hatte. Heute befindet sich auf der annähernd glatten Oberfläche gleichfalls nichts außer Staub. In der Mitte des Raumes steht eine lange Tafel, dessen vier Beine schnörkelige Verzierungen aufweisen. Genau wie die Kommode, bestehen sowohl der Tisch, als auch die zugehörigen sechs Stühle aus dem gleichen dunklen Holz. Allerdings ist der hintere Teil des Tisches offensichtlich erst unlängst vom Staub befreit worden. Auch drei der Stühle wurden offenbar erst jüngst benutzt. Auf der euch gegenüberliegenden Seite prangt ein großer Kamin in der Wand, neben dem eine beträchtliche Anzahl Feuerscheite sorgfältig aufeinander gestapelt worden ist. In ihm entdeckt ihr die glimmenden Überreste eines erst vor wenigen Stunden noch lodernen Feuers. Leise umrundet ihr den Tisch. Dabei fällt die auf, dass in der Mittel des schwarzen Sockels kaum Staub zu finden ist. Offenbar hat hier wohl doch erst kürzlich etwas gelegen. Aries hebt gerade mit dem Saum seines Mantels etwas aus der Glut des Kamins und legt den flachen Gegenstand anschließend behutsam auf dem Kopfende des Tisches ab. Nachdem du die Eingangspforte wieder geschlossen hast, gesellst du dich ihm zu. Auf dem lederartigen Lappen sind deutlich Schriftzeichen zu erkennen. Offenbar handelt es sich dabei um die Überreste eines





Bucheinbands. >>Druidentum und Hexenkult <<, enthüllt dir Aries ungefragt den Titel des einstigen Folianten. >>Wieso sollte der Besitzer das Buch verbrennen, << sprichst du deinen ersten Gedanken laut aus. >>Wohlmöglich ist uns die heilige Inquisition zuvor gekommen. Niemand sonst hätte solch ein kostbares Buch den Flammen preisgegeben. Bleibt also nur die Frage offen, ob wir uns hier in der Höhle eines finsternen Druiden oder dem Versteck einer bössartigen Hexe befinden <<, stellt Aries scherzhaft fest. Wohin wollt ihr euch nun wenden?

Vordere Tür links. **Abschnitt 308**

Hinterer Tür links. **Abschnitt 312**

Vordere Tür rechts. **Abschnitt 321**

Hinterer Tür rechts. **Abschnitt 328**

Abschnitt 318

Der mittlere Tunnel führt dich schon nach kurzer Zeit zu einer mächtigen Pforte aus dunklem Granitgestein, dessen imposante Ausmaße augenscheinlich das gesamte Ende des dreimal vier Schritte durchmessenden Ganges ausfüllt. Annähernd fugenlos ist der gewaltige Steinkoloss in das Gange eingelassen. *Eine Riesentpforte*, kommt es dir abrupt in den Sinn. Zögernd näherst du dich weiter dem mächtigen Portal an. *Orkenpisse! Was suchen Riesen in der Enge unter der Erde?* Als dich nur noch wenige Meter von der Pforte trennen, entdeckst du abrupt einen schmalen Spalt im unteren Drittel der Granitplatte. Gerade breit genug für dich. *Welch phexische Fügung!* Nachdem du achtsam die rückwärtige Seite der Pforte ausgespäht hast, passierst du mit voran gehaltener und flackernder Fackel die Öffnung. *Wer diese Kerbe da wohl hinein geschlagen hat? Dem Kerl will ich besser nicht im Dunkeln begegnen. Und im Hellen lieber auch nicht. Falls es denn überhaupt ein Lebewesen aus Fleisch und Blut gewesen ist. Für meinen Geschmack stinkt es hier gewaltig nach Zauberei und Hexenwerk.* Gerade als du den engen Spalt passiert hast, vernimmst du gänzlich unerwartet den verzerrten Wiederhall einer zischelnden Stimme - einer Stimme, wie du sie noch niemals zuvor vernommen hast, außer ... Abrupt richten sich deine Nackenhaare auf. Mache bitte eine um **5 Punkte** erschwerte *Probe* auf deine *Magieresistenz*. Der vorhandene Vorteil *Schwer zu verzaubern* erleichtert die *Probe* um **fünf Punkte**.

Gelungen, dann weiter zu **Abschnitt 322**

Misslungen, ab zu **Abschnitt 356**

Abschnitt 319

Mit einem knappgehaltenen „die Zwölfe mit euch“ trennt ihr euch von den anderen und folgt vorsichtig dem leicht ansteigenden Gangverlauf. Wenig später sind die Stimmen und Schritte eurer Gefährten in den Tiefen des Berges verklungen. Außer euren leisen Schritten und dem stetigen Knistern der Fackel ist nichts zu hören. Mit der Zeit verbreitert sich der Gang auf insgesamt sechs Schritte. Ihr zählst bereits über ein Dutzend schmale Abzweigungen. Zum Glück habt ihr euch bei der ersten Abzweigung entschieden, weiter dem Haupttunnel zu folgen. Wer kann schon mit Gewissheit sagen, welch riesiges Labyrinth aus Stollen und Spalten sich in den unerforschten Tiefen des Berges verbirgt. Nach schätzungsweise einer Meile endet der breite Gang vor einer ebenen Wand, hinter der bei eurer Ankunft eine fette Wolfsratte vor dem Lichtschein der Fackel Zuflucht sucht.



Das in etwa Handteller-große Loch ermöglicht euch hingegen natürlich nicht das Hindernis zu passieren. Doch Phexes Wege

sind bekanntlich unergründlich und zugleich von so vielfältiger Art. Kein Wunder also, dass sich in der Mitte der Wand eine Holztür in menschlicher Größe befindet. Als ihr direkt davor steht erhebt Aries das Wort ... >>Was siehst du? << *Welch seltsame Frage*. >>Eine Tür? ... aus Holz <<, erwidert du merklich verunsichert. >>Was noch? << >>Einen Türknopf ... jedoch kein Schlüsselloch. << Auch mit dieser Antwort gibt sich dein Gefährte noch nicht zufrieden ... >>Sehr gut! Das Ungesehene ist nicht selten der Schlüssel zur Erkenntnis. Nur weiter. << Angestrengt denkst du nach. Bitte mache jetzt eine *einfache Probe* auf deine *Klugheit*.

Gelungen, dann geht's weiter bei **Abschnitt 313**

Ein misslingen führt zu **Abschnitt 311**

Abschnitt 320

Die Truhe ist unverschlossen, Phex sei Dank. Sachte hebst du den schweren Deckel empor und lehnst ihn anschließend nahezu lautlos gegen die Wand. Das Truheninnere ist zu deiner Überraschung und deinem Bedauern vollständig leer. Oder doch nicht? Bitte mache an dieser Stelle eine um **zwölf Punkte** erschwerte *Probe* auf deine *Sinnenschärfe*. Der möglicherweise vorhandene Vorteil *Herausragendes Gehör* erleichtert dir die *Probe* um **fünf Punkte**, ebenso der Vorteil *Herausragender Tastsinn*. Solltest du gar die Gabe *Zwergennase* dein eigen nennen, so würfale anstatt der oben geforderten *Probe* eine *einfache Probe* auf *Zwergennase*. Sollte dein Streben tatsächlich von Erfolg gekrönt sein, weiter bei **Abschnitt 339**

Andernfalls bleibt nur der Weg zurück zu **Abschnitt 315**

Abschnitt 321

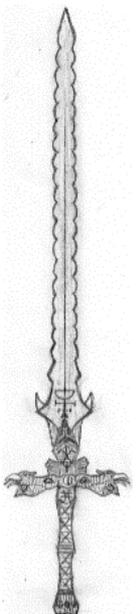
Hinter der Tür befindet sich ein zweimal zwei Schritte durchmessender Raum. Rechts an der Wand hängt eine nur noch schwach brennende Fackel in einem haargenau passgerechten Spalt. Mobiliar ist hier nicht zu entdecken. Ebenfalls keinerlei weitere Türen. Dafür allerdings eine Treppe, dessen schmale Stiegen sich auf eigenartig anmutende Weise empor schrauben. Solch eine seltsame Konstruktion hast du dein Lebtag noch nicht gesehen. Nirgends ist auch nur eine winzige Fuge zu erkennen. Fast scheint es dir, als wäre das gesamte Gebilde aus einem einzigen Stück gefertigt worden. Doch dafür sind die Stufen einerseits viel zu dünn und andererseits aus einem augenscheinlich deutlich zu sprödem Erz gefertigt. Achtsam erklimmt ihr Stufe um Stufe - jederzeit damit rechnend das die Stufen eurem Gewicht nicht gewachsen sind. Aries hat derweil sowohl deine Fackel, als auch die Führung übernommen. Dir soll's Recht sein - der vordere fällt schließlich tiefer. Doch diese Befürchtung war allem Anschein nach unnötig, da ihr problemlos den oberen Treppenabsatz erreicht. Dort angelangt, reicht dir Aries wortlos die Fackel zurück. Keinen Meter weiter befindet sich eine geschlossene Tür im dunklen Fels. Ihr lauscht, doch nichts ist zu hören. Schließlich bedeutet dir Aries die Tür zu öffnen, damit er sogleich hindurch hechten kann. Auf Drei, stumm mit den Fingern gezählt, stößt du die Tür auf und Aries springt kommt durch die schmale Öffnung. Abermals kommst du in den Genuss, einer zirkusreifen Darbietung in akrobatischer Körperbeherrschung. Nicht selten hast du gar den beunruhigenden Eindruck, dass Aries weitaus älter ist, als sein äußeres Erscheinungsbild einem glauben machen will. Doch dies ist sicherlich der falsche Ort und ganz bestimmt der falsche Zeitpunkt für solcherlei abstruse Gedankengänge. Mit zwei großen Sätzen folgst du deinem Gefährten in den nachfolgenden Raum.

Mach bitte dazu sofort eine *Probe* auf *Akrobatik* erschwert um **+2 Punkte**. Ersatzweise darfst du anstatt der *Akrobatikprobe* auch eine *Probe* auf *Körperbeherrschung* ablegen, dann jedoch erschwert um **+7**. Die vielleicht vorhandene Sonderfertigkeit *Standfest*, erleichtert die jeweilige *Probe* um **2 Punkte**. Der Vorteil *Balance* brächte dir immerhin eine Erleichterung von **5 Punkten** ein, herausragende *Balance* sogar satte **10 Punkte**.

Die eventuell vorhandenen Vorteile *Vom Schicksal begünstigt* und *Glück* führen zu einem *automatischen Erfolg* der soeben geforderten *Probe*.

Sollte dir die *Probe* geglückt sein, weiter zu **Abschnitt 336**

Leider misslungen, ab zu **Abschnitt 344**





(Verfasser: Ralf Staats)



Abschnitt 322

Eine dunkle, namenlose Kraft versucht offenbar die Feste deiner Gedanken zu erstürmen. Doch du hältst diesem unsichtbaren Angriff stand. Zumindest für den Moment. Nichts desto trotz verspürst du, wie eine eisige Klaue deine Seele streift. Sofort ist dir klar, hier seinen letzten Atemzug auszuhauchen bedeutet unweigerlich der Verdammnis anheimzufallen. An diesem götterverlassenen Ort herrscht die Dunkelheit über das Licht. Eine finstere, namenlose Macht - einst verlassen und längst vergessen - lauert hier. Die unbekannt Bedrohung ist fast greifbar, so präsent erscheint sie dir. Dennoch versuchst du die Furcht zu unterdrücken und an deine Gefährten zu denken, was dir jedoch nur leidlich gut gelingt (für jeden Mut-Punkt unter 14 sind in den nachfolgenden Abschnitten alle Proben, also auch Attacke und Parade, um +1 Punkt erschwert). Langsam und bedächtig schreitest du Schritt um Schritt weiter voran. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Gedankenschutz*.)

Anschließend weiter bei *Abschnitt 369*

Abschnitt 323

Schnell läufst du den kurzen Gang zurück zum Empfangsraum. Dort angekommen entdeckst du Aries blutüberströmt, unmittelbar vor der gegenüberliegenden Tür. >>Der Hund hat mich ausgetrickst <<, presst er mühsam hervor. >>Er ist dort hinaus. Und er hat das Schwert. Schnapp ihn dir. << Mit diesen Worten deutet er zu der Tür, von wo aus ihr gekommen seid. Ohne viel Federlesens machst du dich an die Verfolgung. Hoffentlich ist er nicht in einer der vielen Abzweigungen verschwunden. Wie eine halbe Ewigkeit erscheint dir der Dauerlauf zurück. Endlich entdeckst du in einiger Entfernung hinter einer Biegung den Lichtkegel einer weiteren Fackel. Das müssen die anderen sein ... oder aber der Dieb. Langsam senkst du das Tempo und bewegst dich dann achtsam um die Biege herum. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Jagdfieber*.)

Weiter bei *Abschnitt 325*

Abschnitt 324

Im flackernden Fackellicht erkennst du deutlich, wie sich allmählich ein steinernes Wesen aus dem Boden schält. Gebannt schaut du dem unwirklichen Schauspiel zu, bis die zwar menschenähnliche, jedoch sicherlich an die vier Schritte große Gestalt vollständig dem Boden entwachsen ist. Erst nachdem das Wesen einen infernalischen Schrei ausstößt, der an tosendes Donnerrollen gemahnt, bemächtigt sich deiner der Gedanke an Flucht. Doch ein Blick zurück zur Tür macht diese Option hinfällig. Denn auch dort ist offenbar eine steinerne Wand aus dem Boden gewachsen, die euch den Weg zurück versperrt. Das gleiche Bild bietet sich euch auch vor der anderen Tür. >>Bleib zurück! Ein Elementar ... <<, kommentiert Aries die merkwürdige Szenerie knapp, als auch schon die mächtige Faust des Wesens krachend auf den nackten Felsboden drischt. Der gewaltige Schmetterschlag bringt erneut die Höhle zum Erzittern. Nur mit einem beherzten Sprung konnte Aries der heftigen Attacke des Steinwesens entgehen, doch dafür liegt er nun seitlich auf dem Boden. Die Chance für dich, dem eiligen Gecken endlich einmal einen Stich zu versetzen, indem du ihm die vornehme Haut rettest. Feste umschließt du den Griff deiner Waffe, als du der Steinbestie tapfer entgegentrittst. Dein Vorhaben gelingt und der Elementar wendet sich von Aries ab und dir zu. Behände weichst du dem hammerartig geführten Schlag aus, nach des Aufprall abermals die Höhle erbebt. Offenbar ist der Elementar weder sehr geschickt, noch sonderlich flink. Nachteile, die es zu nutzen gilt! >>Danke dir <<, vernimmst du artig Aries Stimme hinter dir, währenddessen du zum Gegenangriff ansetzt - dazu bereit den riesigen Steinklotz zu winzigen Kieselsteinchen zu verarbeiten ... Weiter zu *Abschnitt 349*

Abschnitt 325

Mit Schrecken wirst du dem am Boden liegenden Ansgard gewahr. Jemand hat ihm den Brustpanzer abgenommen, um eine Bauchwunde zu versorgen. Die Mullbinden sind inzwischen fast vollständig mit Blut vollgesogen. Als er deiner gewahr wird und

sich an der Wand etwas aufrichten will, bringt ein Hustenanfall seinen geschundenen Leib zum Beben. Sofort bist du an seiner Seite, um ihm eine Stütze zu sein. Als sich wenig später seine angespannten Züge wieder etwas geglättet haben, steckt er dir unerwartet einen Ring an den Finger. Daraufhin weist er zitternd auf den mittleren Gang. Ohne noch länger zu Verweilen, kommst du Ansgards stummen Befehl nach und hechtest den mittleren Tunnel entlang. (Für die nächsten beiden Kämpfe ist ihr RS um 6 Punkte erhöht.) Weiter bei *Abschnitt 318*

Abschnitt 326

Ein abruptes Knacken schräg über dir lässt dich aufblicken. Dort entdeckst du in vielleicht drei Schritten Höhe einen großen Raben sitzen. Halt mal, tatsächlich sieht es so aus als würde er sitzen jedoch befindet sich unter ihm kein Ast - er scheint sitzend in der Luft zu schweben. *Wie seltsam!* Die grollende Stimme von Amboss lässt dein Augenmerk wieder nach vorne blicken ... >>Drachenabschaum, wage es nur dem Sohn des Borgolosch ein Barthaar zu krümmen. Bei Angrosch, das wird dir nicht wohl bekommen. << Unterdessen nähert sich der Alte unentwegt weiter deinen gefesselten Kameraden an - fast wie ein hungriges Raubtier seiner hilflosen Beute. Was willst du tun? Mit Reden ist hier augenscheinlich nicht mehr allzu viel zu reißen ...

Auf den alten zustürmen und ihm deine Waffe in den Wanst rammen? *Abschnitt 272*

Vorsichtig näher schleichen, um damit den Überraschungseffekt zu nutzen? *Abschnitt 333*

Ihn auf dich aufmerksam machen und ihn so von den anderen ablenken? *Abschnitt 343*

Das Problem ließe sich wohl auch wunderbar mittels einer Fernwaffe lösen. Infrage kommen dabei neben den typischen Wurfaffen wie Speere, Beile, Diskus, Messer und Dolche auch improvisierte Wurfaffen wie zum Beispiel Steine, Flaschen, Schwerter und Säbel. Weiterhin möglich sind Schleuder und Bogen, sowie sämtliche Arten von Armbrüsten die der Kategorie „schnell schussbereit“ zu zuordnen sind, also Balestrina, Balestra, Balläster, Repetierarmbrust und mit Hilfe der SF *Schnellladen* sogar die Leichte Armbrust. *Abschnitt 350*

Möchtest du dennoch einfach aus den Schatten der Bäume hervortreten, um es dann auf dem zivilisierten Wege der Kommunikation zu versuchen? *Abschnitt 361*

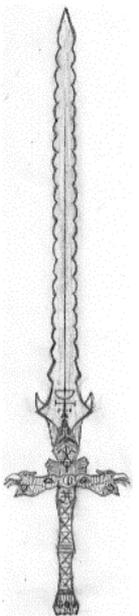
Das eventuell zuvor bereits notierte Stichwort *Jagdfieber* wirkt möglicherweise noch gänzlich andere Probleme auf? Für diesen Fall zunächst weiter zu *Abschnitt 285*

Abschnitt 327

Der Raum besitzt einen mit sechsmal sechs Metern quadratischen Grundriss der sich ebenfalls in Richtung Decke fortsetzt, so dass sich demzufolge die geometrische Form eines Würfels ergibt. Gegenüber der Eingangstür befindet sich noch eine weitere Tür. *Wie eigenartig. So ein großer Raum und so winzige Türen*, kommt es dir abrupt in den Sinn. Noch befremdlicher findest allerdings die Tatsache, dass der Raum vollkommen leer ist - zumindest auf den ersten Blick. Denn abrupt bemerkst du zu euren Füßen auf dem Boden offenbar aus Sand gestreute Zeichen, die du jedoch mit Hilfe des Läufers größtenteils verwischt hast. Ein Blick zu deinem Gefährten offenbart dir, dass auch er die Auffälligkeit bereits entdeckt hat. Sein stummer dir gewidmeter Blick spricht Bände, so dass du beschämt zu Boden blickst. *Ist eben nicht jeder so ein begnadeter Athlet*, versuchst du vor dir selbst gedanklich dein Malheur zu rechtfertigen. Da den noch verbliebenen Zeichen nichts sinnvolles mehr zu entnehmen ist, wendet ihr euch schließlich der zweiten Tür zu. Auch diese Tür ist unverschlossen. Diese Höhle stellt wahrlich eine Einladung für einen Jeden phexliebenden Dieb da. Und auch ihr lässt euch nicht zweimal bitten und tretet ohne viel Federlesens ein. Weiter geht's bei *Abschnitt 348*

Abschnitt 328

Die geöffnete Tür gibt euch den Blick auf eine geräumige circa viermal vier Schritte messende Küche frei. Auf der gegenüberliegenden Seite erspäht ihr eine weitere Tür. In der





Mitte des Raumes steht zwischen drei kleinen Schemeln ein riesiger Arbeitstisch, auf dem sich noch die letzten gebratenen Überreste eines nicht mehr zu identifizierenden Tieres befinden. Die Essensreste auf einem daneben stehenden Teller verhärteten den Verdacht einer erst kürzlich eingenommenen Mahlzeit. An der rechten Seite des Raumes lehnt neben einem schmalen Schrank außerdem noch ein breites Regal, in dem sich zahlreiche tönerne Töpfe, Tiegel und Beutelchen befinden. Dem gegenüber auf der anderen Seite steht in der äußeren linken Ecke ein aus grünen Fliesen gekachelter Ofen. Nein nicht gekachelt. Der Ofen scheint aus einem einzigen Stück zu bestehen. So etwas hast du wahrlich noch nirgends sonst gesehen. Die Glut unter dem Rost ist noch nicht vollends erloschen – ein weiteres Indiz dafür, dass ihr den Dieb nur knapp verpasst haben könnt. Nur unweit des Ofens steht noch eine weitere schmale Arbeitsfläche an der Wand, unter der sich eine Schranktür befindet und etwas äußerst kurioses: Eine steinerne Wasserrinne mit fließendem Wasser. Bei genauem Hinsehen sieht man, dass das kristallklare auf der linken Seite der Rinne aus der Wand austritt und auf der rechten Seite in einem schmalen Spalt wieder verschwindet. *Welch eine architektonische Meisterleistung!* Auch so etwas bekommt man mit großer Wahrscheinlichkeit nicht allzu oft zu Gesicht, vermehrte Aufenthalte in luxuriösen Badehäusern einmal ausgenommen. Hier und jetzt, so nahe der verfluchten Lande und mitten im Nirgendwo, hättest du das jedenfalls nicht erwartet. Aries hingegen hat sowohl den Eine-Kachel-Ofen als auch die Fließende-Wasser-Rinne nur verhältnismäßig kurz zur Kenntnis genommen. Weiß er möglicherweise mehr als du? Hinter der darunter liegenden Schranktür befindet sich lediglich ein dunkles Loch, das offensichtlich der Müllentsorgung dient. Im Schrank gegenüber auf der anderen Seite entdeckt ihr neben allerlei küchentypischer Putzwerkzeuge (Besen, Eimer, Lappen, Trittleiter, Schmieröl, Fettiegel, Handfeger, Kehrblech, etc.) noch fünf Schubladen, in denen sich neben Messern in den unterschiedlichen Zuständen und Größen außerdem noch mehrere kleine Holzlöffel, ein großer Kochlöffel, ein Stapel mit Holztellern, ein großes Schneidebrett, zwei Holzschälchen, drei Blechtöpfen, einer Schale aus schwarzfarbendem Glas und einer schwerer Eisenpfanne noch viele weitere Küchenutensilien befinden. Die Töpfe und Tiegel im Regal daneben enthalten neben Honig, Beerenkompott und jeder Menge Gewürzen außerdem noch eine sehr große Anzahl an eingelegten Obst- und Gemüsesorten. Bei dem Anblick des vielen Essens meldet sich abrupt dein Magen zu Wort. Doch anstatt dich hier zu bedienen und greifst lieber zu deinem eigenen Proviant. *Vorsicht ist besser als Nachsicht, hat Großmutter stets gepredigt.* Aries tut es dir gleich, aber erst nachdem er noch kurz einen Blick hinter die zweite Tür geworfen hatte, wo sich jedoch nur zum Trocknen aufgehängte Kräuter innerhalb eines winzigen Kämmerchens befinden. Im Anschluss an die knapp gehaltene Mahlzeit könnt ihr im Empfangsraum zwischen den übrigen Türen eine andere auswählen. Handelte es sich bei diesem Raum um eure erste Wahl? *Abschnitt 332* Andernfalls weiter bei *Abschnitt 306*

Abschnitt 329

Schnell läufst du den kurzen Gang zurück in den Vorraum. Dort angekommen entdeckst du Aries blutüberströmt vor der gegenüberliegenden Tür. >>Das Schwein hat mich rücklings attackiert <<, presst er mühsam hervor. >>Er ist dort hinaus. Und er hat das Schwert. Schnapp ihn dir. << Mit diesen Worten deutet er zu der Tür, von wo aus ihr gekommen seid. Ohne noch länger darüber nachzudenken machst du dich an die Verfolgung des Unbekannten. Nachdem du zunächst den würfelartigen Raum durchquert und danach die schmale Treppe wieder hinabgestiegen bist, erreichst du schließlich den Empfangsraum. Dieser befindet sich in eben dem Zustand, wie ihr ihn zuvor verlassen habt. Lediglich die Eingangspforte steht sperrangelweit offen. Sofort stürzt du aus der Tür hinaus. *Ich muss ihn einholen. Wohlmöglichst lauert er ansonsten auch den anderen hinterrücks auf.* Wie eine halbe Ewigkeit erscheint dir der lange Lauf zurück. Endlich erspähist du nur noch unweit von dir den Lichtkegel einer weiteren Fackel, dessen Quelle sich hinter der nächsten Biegung verbirgt. *Das müssen wohl die anderen sein ...*

oder aber der Dieb. Langsam senkst du dein Tempo und bewegst dich vorsichtig um die Biege herum ... *Abschnitt 325*

Abschnitt 330

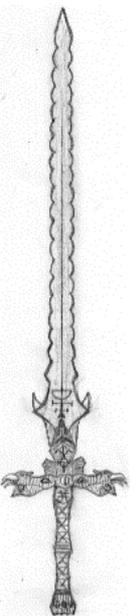
Zunächst einmal widmest du deine Aufmerksamkeit auf die Oberseite des Bettes. Doch weder unterhalb des Kissens, noch zwischen dem Laken wirst du fündig. Also gehst du, wie zuvor bereits Aries, in die Knie und beugst anschließend den Oberkörper soweit vor, dass du mit den Augen einen Blick unter das Bett werfen kannst. *Wer sagt es denn.* Ganz hinten an der Wand liegt wahrhaftig ein Schwert, welches du geschickt mit ausgetrecktem Arm unter dem Bett hervorholst. Doch sofort wird dir gewahrt, dass es sich dabei mit absoluter Gewissheit nicht um Ansgards prächtige Klinge handelt. Dennoch stellt sicherlich auch dieses Exemplar bezüglich seiner ungewöhnlichen Form eine Seltenheit auf den aventurischen Waffenmärkten dar. Die schwerttypischen, in der Regel meist senkrecht abstehenden Parierstangen sind einem einzelnen Handbügel gewichen. Dieser ist augenscheinlich versilbert. Ebenso auch der Knauf. Deutlich erkennt man, dass der gesamte Handschutz aus feinziselierten, ihn umrundenden Pflanzenranken besteht und der Knauf die zugehörige Wurzelknolle bildet - eine wundervolle, einzigartige Schmiedearbeit. Nachdem du das mit Leder ummantelte Heft umfasst und die Klinge eine Handbreit aus der schwarzen Lederscheide hervorgezogen hast, was vollkommen lautlos von statten ging, kommt eine offenbar geschwärtzte Klinge zum Vorschein. Das nahezu gerade Klingenblatt ist lediglich von einer Seite, der des Handschutzes, geschärft worden. Dir kommt es fast so vor, als würde die schwarze Klinge förmlich das Licht der Fackel in sich aufsaugen. Zumindest scheint die Lichtintensität um eine Nuance abgenommen zu haben. Da leider nirgendwo eine Namensinsigne zu entdecken ist, gibst du der Waffe kurzum den, wie du findest, passenden Namen Schattenfänger. Der relativ kurze Griff erlaubt jedoch nur zierlichen Wesen, namentlich *Frauen, Elfen* und *schmächtigen Männern* (KK-abhängig) die Waffe ohne Einschränkungen zu verwenden. Geführt werden kann die Klinge mit den Talenten *Schwertler, Fechtwaffen* und *Säbel*. Falls du die Waffe irgendwann im Laufe des Abenteuers im Kampf einsetzen willst, findest du die zugehörigen Werte im *Abschnitt 424*

(Notieren Sie sich dann bitte vorher den *Abschnitt*, aus dem sie dort nachgeschaut haben.)

Falls dein Charakter in der Waffenschmiedekunst besonders bewandert ist (*Spezialisierung Grobschmied-Waffenschmied* oder Talentwert *Grobschmied* mindestens 12), lies bitte weiter bei *Abschnitt 347* Andernfalls zurück zu *Abschnitt 315*

Abschnitt 331

Das Hindernis ist überwunden. Der dahinter liegende ungefähr fünf Schritt lange Gang endet vor einem ganz sachte im Wind wehenden purpurfarbenen Schleier. Der halbdurchsichtige seidige Stoff offenbart euch den Blick in eine geräumige gut möblierte Kammer, die von einem unwirklichen blauen Lichtschein vollends durchflutet wird. Nachdem ihr den Vorhang passiert habt, gelangt ihr in einen sechsmal sechs Meter durchmessenden Raum. Linkerhand entdeckt ihr neben einer riesigen gläsernen Vitrine und einem rechteckig aufrecht stehendem, sowie verglasten Kasten aus rötlichem Holz eine breite Couchgarnitur aus kostbarstem rotem Samtstoff. In der Wand direkt gegenüber prangt ein gewaltiger marmorner Kamin, in dem momentan jedoch keinerlei Flammen züngeln. Ein riesenhafter, in langjähriger Handarbeit geschnittener, Schreibtisch samt zugehörigen gepolsterten Stuhl, beides aus edlen schwarzen Hölzern gefertigt, dominiert den Raum. Darauf befinden sich zahlreiche Apparaturen, welche offensichtlich der hohen Alchemie zugehörig sind, neben Küchenwerkzeugen wie Töpfen, Tiegeln, Sieb, Mörser und Schälchen insbesondere gläserne Flaschen und Kolben die durch schmale Röhrchen miteinander verbunden sind. Rechts neben euch befindet sich ein breites Wandregal mit weiterem einfachen Küchengerät sowie dir völlig unbekanntem Kuriositäten. Auf der anderen Seite des Durchganges schraubt sich eine fugenlose Treppe weiter in die Höhe. Rechterhand befindet sich ein ebenfalls durchscheinender





purpurner Schleier, der den Raum auf ganzer Länge von einem weit ausladenden Balkon trennt. Die Brüstung, eine für wahr meisterliche Steinwerkskunst, ist mit täuschend echten Gargylen ornamentiert. Einem inneren Impuls folgend wandern deine Augen zur Decke empor, wodurch dir die Quelle des absonderlich blaufarbenden Lichtes offenbar wird. Hoch über euren Häuptern siehst du eine bläulich schimmernde Kugel schweben. Gefesselt von dieser ungekannten Pracht blickst du hypnotisch die wunderhübsche Kugel an. Erst als du unsanft an der Schulter geschüttelt wirst, gelangst du wieder ins Diesseits zurück. Aries steht vor dir und blickt dich tadelnd an. Gerade will er zu sprechen ansetzen, als sich seine Gesichtszüge zu einer Maske des Schmerzes verzerren. In einer fließenden Bewegung zieht er aus seinem Rücken eine Waffe hervor und vollführt damit eine Stoßattacke hinter sich. Und tatsächlich war dieser überragende schnelle Konter von Erfolg gekrönt. Davon kündet neben dem deutlich vernehmbaren Schmerzenslaut außerdem die blutige Klingenspitze. Umso unheimlicher, dass an der Stelle hinter Aries nichts und niemand zu sehen ist. Dennoch muss dort jemand gewesen sein, zumindest lassen die hastig davon eilenden Schritte keinerlei andere Deutungen zu. *Und ist da eben nicht wie von Geisterhand Ansgards Klinge aus dem Raum geflogen oder hab ich mir das bloß eingebildet?* >> Schnapp ihn dir! Er hat das Schwert. Ich komm schon klar <<, mit diesen Worten deutet Aries zur Tür hinaus. Ohne noch länger über das für und wider nachzudenken machst du dich an die Verfolgung des Unbekannten. Im nächsten Raum verharrst du kurz. Die gedämpften Laute sich entfernender Schritte dringen aus Richtung des würfelartigen Raumes an dein Ohr. Ohne weiteres Zögern nimmst du die Fährte wieder auf. Nachdem du zuerst den würfelartigen Raum durchquert und danach auch die schmale Treppe hinter dir gelassen hast, erreichst du schließlich abermals den Empfangsraum. Dieser befindet sich in eben genau dem Zustand, wie ihr ihn zuvor verlassen habt. Ausgenommen davon ist lediglich die sperrangelweit offen stehende Eingangspforte. Sofort stürzt du aus der Tür hinaus. *Ich muss ihn einholen. Sonst lauert er wohlmöglich auch den anderen hinterrücks auf.* Wie eine halbe Ewigkeit erscheint dir der lange Lauf zurück. Endlich erspähst du nur noch unweit von dir den Lichtkegel einer weiteren Fackel, dessen Quelle sich hinter der nächsten Biegung verbirgt. *Das müssen wohl die anderen sein ... oder aber der Dieb.* Langsam senkst du dein Tempo und bewegst dich vorsichtig um die Biegung herum. (Bitte notieren Sie sich das Stichwort *Jagdfeber*.)

Anschließend schleunigst weiter zu **Abschnitt 325**

Abschnitt 332

Hinter welcher Tür von den übrigen dreien, möchtet ihr als nächstes euer Glück versuchen?

Die Tür schräg gegenüber.

(Ehemals: Vordere Tür links.) **Abschnitt 308**

Die Tür zu eurer Linken.

(Vormals: Vordere Tür rechts.) **Abschnitt 321**

Die Tür direkt gegenüber.

(Einstmals: Hintere Tür links.) **Abschnitt 312**

Abschnitt 333

Mache bitte eine um zwei Punkte erschwerte *Schleichen-Probe* (Behinderung beachten!).

Ein Gelingen führt dich weiter zum **Abschnitt 363**

Ein Mislingen hingegen zu **Abschnitt 355**

Abschnitt 334

Du befreist lediglich ein einzelnes den Zwölfen zugeordnetes Tier. (Notieren Sie sich bitte die *zugehörige Gottheit* als Stichwort.)

Anstelle eines einzelnen Tieres befreist du alle zwölfgöttergeweihten Kreaturen. (Notieren Sie sich bitte das Stichwort *Alveran*.)

Selbstverständlich schenkst du sämtlichem Getier die Freiheit zurück. (Notieren Sie sich bitte das Stichwort *Sumu*.)

Einer inneren Stimme folgend befreist du nur die Purpurotter. (Notieren Sie sich bitte das Kürzel *AOmZ* als Stichwort.)

Du errettest eine bisher noch nicht genannte Tierart oder aber eine Kombination aus mehreren verschiedenen Tieren. (Notieren Sie sich bitte das Stichwort *Tiefreund*.)

Unvermittelt vernimmst du einen unterdrückten Schmerzenslaut aus dem vorherigen Raum. Hastig eilst du zur Tür hinaus ... Schleunigst weiter zu **Abschnitt 329**

Abschnitt 335

Getroffen! Bleibt nur die Frage wie gut. Zeigt der Trefferpunkte-Würfel (bzw. einer von beiden) eine "6" an oder ist dir gar ein *Glücklicher Schuss* (eine gewürfelte und bestätigte "1" auf dem W20) gelungen, lies weiter bei **Abschnitt 366**

Das gleiche gilt für alle Fernwaffen, die eine Autowunde anrichten (Bogen, Leichte Armbrust, Wurfspieß, etc.), sobald der Trefferpunkte-Würfel eine "5" oder "6" anzeigt.

Richtest du insgesamt mehr als zwölf Trefferpunkte an (dabei bitte TP-Boni für nur 10 Meter Entfernung beachten), so fahre ebenfalls mit dem oben genannten **Abschnitt** fort.

Falls du Torso oder Kopf anvisiert haben solltest, so darfst du den Wurf zur Ermittlung der Trefferpunkte sogar einmalig wiederholen und das höhere Ergebnis auswählen.

Solltest du weder genügend Trefferpunkte, noch eine Augenzahl von "6" (bzw. "5") erwürfelt haben und dir ebenfalls kein *Glücklicher Schuss* gelungen sein? **Abschnitt 355**

Abschnitt 336

Während des Hineinstürens in den circa sechsmal sechs Schritte durchmessenden Raum, sticht dir unvermittelt ein unscheinbarer kleiner Läufer ins Auge, wohl eine Art Fußabtreter, der jedoch überraschenderweise ganze zwei Schritte von der Türschwelle entfernt liegt. Unglücklicherweise ist dein vorderer Fuß schon im Inbegriff auf eben diesem zu landen. Einzig dem harmonischen Zusammenspiel von Sehnen und Muskeln hast du es zu verdanken, dem Unausweichlichen doch noch geschickt zu entgehen. Sicher kommst du unmittelbar neben Aries zum Stehen. Der offensichtlich quadratische Grundriss setzt sich ebenfalls in Richtung Decke fort, so dass sich schließlich die geometrische Form eines Würfels ergibt. Gegenüber der Eingangstür befindet sich noch eine weitere Tür. *Wie eigenartig. So ein großer Raum und so winzige Türen,* kommt es dir abrupt in den Sinn. Noch befremdlicher findest allerdings die Tatsache, dass der Raum vollkommen leer ist - zumindest auf den ersten Blick. Denn abrupt bemerkst du zu euren Füßen auf dem Boden offenbar aus Sand gestreute Zeichen. Ein Blick zu deinem Gefährten offenbart dir, dass auch er die Auffälligkeit bereits entdeckt hat. Gerade wendest du dich wieder den Sandhäufchen zu, als plötzlich die Erde zu Beben beginnt. Weiter bei **Abschnitt 324**

Abschnitt 337

Phex sei Dank, der Schlüssel passt. Behutsam drehst du ihn einmal um seine Achse. Ein kaum zu vernehmendes Klicken ertönt, woraufhin die Tür wie von Geisterhand einen winzigen Spalt breit aufschwingt und sich nun dementsprechend leicht aufdrücken lässt. Weiter geht's im **Abschnitt 331**

Abschnitt 338

Noch bevor du dich zu einer Entscheidung durchringen kannst, wirst du Amboss grollender Stimme gewahr ...

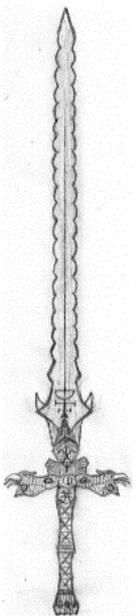
>> Drachenabschaum, wage es nur dem Sohn des Borgolosch ein Barthaar zu krümmen. Bei Angrosch, das wird dir nicht wohl bekommen. << Unterdessen nähert sich der Alte unentwegt weiter deinen gefesselten Kameraden an - fast wie ein Raubtier der Beute. Was willst du nun tun? Mit Reden ist hier offenbar nicht allzu viel zu erreichen ...

Auf den alten zustürmen und ihm deine Waffe in den Wanst rammen? **Abschnitt 272**

Vorsichtig näher schleichen, um somit den Überraschungseffekt zu nutzen? **Abschnitt 333**

Ihn auf dich aufmerksam machen und ihn so von den anderen ablenken? **Abschnitt 343**

Das Problem ließe sich wohl auch wunderbar mittels einer Fernwaffe lösen. Infrage kommen dabei neben den typischen Wurfwaffen wie Speere, Beile, Diskus, Messer und Dolche auch





improvisierte Wurfaffen wie zum Beispiel Steine, Flaschen, Schwerter und Säbel. Weiterhin möglich sind Schleuder und Bogen, sowie sämtliche Arten von Armbrüsten die der Kategorie „schnell schussbereit“ zu zuordnen sind, also Balestrina, Balestra, Balläster, Repetierarmbrust und mittels der SF *Schnellladen* sogar die Leichte Armbrust. **Abschnitt 350**
Möchtest du dennoch einfach aus den Schatten der Bäume hervortreten, um es dann auf dem zivilisierten Wege der Kommunikation zu versuchen? **Abschnitt 361**

Abschnitt 339

Ungläubig starrst du in das Innere der leeren Truhe. *So eine große Truhe und nix drin?* Resignierend klopfst du auf den hölzernen Boden. *Toch Toch.* Gerade willst du der Truhe den Rücken kehren, als dir abrupt der seltsam anmutende dumpfe Klang des Geräusches bewusst wird. Abermals klopfst du den Truhboden ab, nur dieses Mal mit geschärften Sinnen. *Halt, da war es wieder!* Wenn dir dein Gehörsinn nicht einen üblen Streich spielen sollte, befindet sich auf der vorderen linken Seite tatsächlich ein Hohlraum. *Ein doppelter Boden also.* Oder doch nicht? Noch einmal tastest du langsam und aufmerksam jeden Fingerbreit der Truhe ab. Bis plötzlich ein leises und dennoch deutlich vernehmbares Klick-Geräusch ertönt, welches dein Herz abrupt höher schlagen lässt. Doch auf den ersten Blick kannst du die Ursache des Geräusches nicht ausfindig machen. Noch einmal betasten deine Hände über raue Oberfläche des alten und an einigen Stellen - wohl ob der Feuchtigkeit - aufgequollenen Holzes. Auf der linken Außenseite ertastest du schließlich eine Fuge, die mit Sicherheit zuvor noch nicht da gewesen war. Mit den Fingerkuppen gelingt es dir gerade so in die Fuge vorzudringen und diese anschließend hervor zu ziehen. *Phex ist mit mir! Ein Geheimfach!* Im Innern der flachen Schublade liegt jedoch einzig und allein ein alter und abgewetzter viereckiger Foliant, dessen vergilbtes Papier in einem schwarzfasrigen Einband gehüllt ist. Vorsichtig hebst du den Fund heraus. In dem Moment als deine Finger den dunklen Einband umschließen bemächtigt sich deiner das Gefühl, als würde seidiges Menschenhaar sachte im Wind wehend deine Finger umschmeicheln. Einen Augenblick darauf ist das seltsame Gefühl wieder vergangen und du spürst deutlich die alten strohigen Fasern auf deiner Haut, genau so, wie es aufgrund des sichtbar schlechten Zustandes auch nicht anders zu erwarten gewesen wäre. Neugierig begutachtest du den schätzungsweise zwanzig Unzen schweren Fund in deinen Händen. Auf der rückwärtigen Seite des Einbandes entdeckst du ein säuberlich gemaltes Pentagramm, das mit leuchtend roter Tinte auf den Buchdeckel aufgetragen worden ist und offensichtlich im Laufe der Jahre nichts von seiner ursprünglichen Intensität einbüßen musste. An jedem der fünf Sternspitzen entdeckst du ein kleines Schloss. Doch weder im Geheimfach, noch hinter, unter oder in der Truhe kannst du einen Schlüssel entdecken. Bleibt dir letztlich nur der Weg zurück zum **Abschnitt 315**

Abschnitt 340

Der hinter der Tür liegende Raum misst ebenfalls wieder circa sechsmal sechs Schritte, ist jedoch lediglich drei Schritte hoch. In den Wänden Linker- und Rechthand befindet sich jeweils eine weitere Tür. Als ihr gerade über die Türschwelle tretet, entflammen wie von Geisterhand acht Fackeln, an jeder Wand ein Paar. Eine optimale Sicht wird dennoch wegen der vier mannshohen Räucherschälchen aus Bronze verhindert, die fortwährend Rauch in voluminösen Massen verströmen. Ansonsten ist der Raum bar jeden Mobiliars. Nichts desto trotz bemerkt ihr schlagartig eine anderenorts sicherlich weniger ansprechende Besonderheit. Die Raumluft ist hier entgegen den bisherigen Räumen und Tunneln nicht abgestanden und stickig, sondern erquickend frisch. Außerdem herrscht hier ein dauerhaft beständiger, kühler Luftzug. *Wie angenehm erfrischend, nach den vielen unliebsamen Atemzügen unter der Erde.* Ein weiteres Mal stellst du dir die Frage, wie sich die Zwerge in ihren Höhlen nur so wohl fühlen können. Für dich wäre das ja definitiv nichts. Sei's drum.

Möchtet ihr euch nun der linken Tür zuwenden? **Abschnitt 345**

Oder bestimmt hingegen die rechte Tür euren weiteren Weg? Dann weiter bei **Abschnitt 354**

Abschnitt 341

Du hast ihn getroffen. Fragt sich bloß wie gut. Zeigt der Trefferpunkte-Würfel (bzw. einer der Würfel) eine "6" an oder ist dir gar ein *Glückstreffer* (eine gewürfelte und bestätigte "1" auf dem W20) gelungen, lies weiter bei **Abschnitt 366**

Im Fall eines *Gezielten Stiches*, reicht auch eine Trefferpunktaugenanzahl von "5" oder "6" aus.

Richtet dein Angriff insgesamt mehr als zwölf Trefferpunkte an (TP-Boni beim Wuchtschlag bzw. Sturmangriff beachten), so fahre ebenfalls mit dem oben genannten **Abschnitt** fort. Der obige **Abschnitt** gilt automatisch auch für einen geglückten *Hammerschlag* oder *Todesstoß*.

Falls du Torso oder Kopf anvisiert haben solltest, so darfst du den Wurf zur Ermittlung der Trefferpunkte einmalig wiederholen und das höhere Ergebnis auswählen.

Solltest du weder genügend Trefferpunkte, noch eine Augenzahl von "6" (bzw. "5") erwürfelt haben und dir auch kein *Glückstreffer*, *Todesstoß* oder *Hammerschlag* gelungen sein, so fahre fort mit **Abschnitt 355**

Abschnitt 342

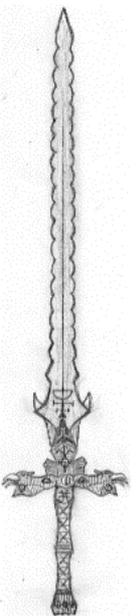
Ein unerwarteter Treffer des steinernen Elementarwesens klatscht dich gegen die nächste Wand. Deutlich verspürst du beim Aufprall das Bersten und Splintern mehrerer Knochen. Arg angeschlagen sinkst du widerstandslos am glatten Knochengestein zu Boden. Deine Augen sehen nur noch verschwommen. Gedämpft, wie aus weiter Ferne, dringt Aries Stimme an dein Ohr. Doch so sehr du dich auch bemüht, du kannst ihn nicht verstehen. Das rasche Pochen deines Herzens scheint alle übrigen Geräusche zu übertönen. Du fühlst dich müde. Unendlich müde! Du willst nur noch eines ... Schlafen. Aus der Ferne vernimmst du den einsamen Schrei eines Raben und kurz darauf Flügelschlagen. Die rauschenden Schwingen kommen näher und näher, bis das Rauschen schließlich mit der Lautstärke eines Orkans über dich hereinbricht. Und auf einmal ist alles still. Du erhebst dich in die Nacht. Höher und höher. Riesige Fänge halten deinen Körper fest umschlungen. Eiskalter Wind streift deinen Leib. Du blickst nach unten. Doch es ist nichts zu sehen. Alles schwarz. Und doch vermeinst du weit unter dir Bewegungen zu erkennen. Ein leises flüsterndes Säuseln dringt von dort zu dir hoch. Wie von ... natürlich! Wie du es vom Meer her kennst. Dein Vater schenkte dir einst eine rauschende Muschel. Und eben dieses Rauschen, vernimmst du jetzt auch. Du schauerst, als dir plötzlich ein Licht aufgeht. Golgari, Borons Sendbote, trägt dich hinfort übers Nirgendmeer. Du fängst an zu strampeln. Und gleichzeitig schreist du wie am Spieß. Doch es ist zwecklos. Alles um dich herum ist dunkel und still. Niemand kann dich hören. Niemand kann dir noch helfen. Umgeben von tiefster Schwärze und umgeben von unnatürlicher Stille fliegst du dahin, bis dich Golgari plötzlich aus seinen Fängen entlässt. Du fällst! Immer schneller und schneller! Von Panik ergriffen, fängst du an zu schreien. Du schreist, wie du noch niemals zuvor geschrien hast. Doch nicht einmal der leiseste Laut entrinnt deiner trockenen Kehle. Alles ist still. Unnatürlich still. Du fällst immer tiefer und tiefer ... **Abschnitt 62**

Abschnitt 343

>>Hey, du elendiger Tattagreis! Lass meine Freunde frei oder du kriegst es mit mir zu tun. << Fahre fort mit **Abschnitt 355**

Abschnitt 344

Während dich der erste Schritt noch - gewollt - lediglich über die Türschwelle ins Innere eines circa sechsmal sechs Rechterschritt durchmessenden Raumes beförderte, so führte dich der darauf folgende Schritt jedoch - weniger gewollt - auf einen kleinen dunkelfarbenen Läufer, mit dessen Hilfe du immerhin auch die nächsten Schritte mühelos überbrücken solltest. Die Rutschpartie endete erst, als du zu deinem Gefährten Aries aufgeschlossen hattest und ihr daraufhin heftig gegeneinander geprallt und zu Boden gegangen seid - absolut nicht gewollt (W6 TP). Nachdem ihr euch schließlich wieder aufgerappelt habt und Aries deine





(Verfasser: Ralf Staats)



Aktion mit gebührender Geste - einem stummen Kopfschütteln - auszeichnet, könnt ihr euch genauer im Raum umschaun. Weiter geht's beim **Abschnitt 327**

Abschnitt 345

Diese Tür bietet euch mal etwas Neues, obgleich auch nicht zu euren Gunsten. Entgegen den bisherigen Türen dieses unterirdischen Komplexes ist dieses Exemplar offenbar verschlossen. Zumindest lässt sich die Tür weder aufdrücken, noch besitzt sie eine Türklinke. Wenig später entdeckt Aries mittig der Tür ein kleines dreieckiges Schlüsselloch. Mit Hilfe eines passenden Dietrichs oder auch einer einfachen Haarnadel sollte diese Hürde problemlos zu nehmen sein. Verfügt du über das geforderte Werkzeug, so mache bitte eine *Probe* auf Schlösserknackern erschwert um +3 bei Dietrichen und erschwert um +5 mit einer Haarnadel. Du darfst diese *Probe* insgesamt dreimal wiederholen, das zweite Mal jedoch mit doppeltem Aufschlag, den letzten Versuch gar mit der dreifachen Erschwernis. Falls dir die *Probe* dennoch gelungen sein sollte, weiter zu **Abschnitt 331**

Möglicherweise besitzt du ja bereits einen Schlüssel, bei dem es sich, so Phex will, um den zugehörigen handelt. Ist dies der Fall, so begeb dich bitte zu dem genannten **Abschnitt ???** Verfügt du hingegen weder über einen Schlüssel, noch über das passende Werkzeug oder aber stattdessen über zu zittrige Hände, so fahre fort mit **Abschnitt 352**

Abschnitt 346

Rechterhand der Baumriesin entdeckst du zwischen ein paar kleineren Bäumchen einen Mann in einer aschfarbenden Kutte, ungefähr zwanzig Schritte von deiner jetzigen Position entfernt. Das Gesicht des Mannes bleibt, bedingt durch eine weite Kapuze, deinen neugierigen Blicken verborgen. Lediglich der Zipfel eines im Laufe der Zeit ergrauten Bartes lugt darunter hervor. Dieser ist neben dem sichtbar gebeugten Rücken ein deutliches Indiz dafür, dass es sich bei ihm bereits um einen sehr alten Mann handeln muss. Außer ihm kannst du ansonsten niemand anderes erkennen. Immer wieder setzt er von Neuem zu sprechen an ... Pardon, wohl eher zu zischeln an. *Offenbar führt das alte Väterchen ein Selbstgespräch. Vielleicht hadert er auch gerade mit seinen Göttern. Dann können wir uns ja zusammen tun, schließlich kann ich davon ebenfalls ein Liedchen singen.* Vorsichtig näherst du dich dem fremden Einsiedler weiter an. >>H'Raxtarr`frhtss rrach sr`zzich ... Rrach H'Ssitt ... Sk`tr ax`zlaaahr Chaz! ... Vrsersch rrach sk`trr ... Rrach thaktr Rrim! ... Rrach thaktr H`Zumuss uruch Zchat! ... H'Raxtarr`frhtss rrach sr`zzich ... Rrach H'Ssitt ... Sk`trr ax`zlaaahr Chaz! ... Vrsersch rrach sk`trr ... Rrach thaktr Rrim! ... Rrach thaktr H`Zumuss uruch Zchat! ... H'Raxtarr`frhtss rrach sr`zzich ... Rrach H'Ssitt ... Sk`trr ax`zlaaahr Chaz! ... Vrsersch rrach sk`trr ... Rrach thaktr Rrim! ... Rrach thaktr H`Zumuss uruch Zchat! ... << Die zischelnden Laute nehmen während du dich weiter heran pirscht, einen zunehmend drohenden Unterton an. Als du allerhöchstens noch zehn Schritte entfernt bist, herrscht plötzlich Stille. In der Hand des Alten schimmert plötzlich ein schwarzer Dolch. Fast stockt dir der Atem, als du unmittelbar vor ihm deine Freunde Alriko, Garret und Amboss entdeckst, die fast regungslos von offenbar dickem Wurzelgeflecht fest zusammengeschnürt am Boden liegen. Bitte mache sofort eine *Sinneschärfe-Probe* erschwert um +13 Punkte. Besitzt dein Held eventuell den Vorteil *Herausragendes Gehör*, so ist die *Probe* lediglich um +8 Punkte erschwert. Gelungen, dann weiter zu **Abschnitt 326** Andernfalls ab zu **Abschnitt 338**

Abschnitt 347

Dir als „Fachmann“ ist es natürlich ein Leichtes, der Waffenart seinen Namen zu zuordnen. Bei der Klinge in deiner Hand handelt es sich mit sehr großer Wahrscheinlichkeit um einen elfischen Robbentöter. Zurück zu **Abschnitt 315**

Abschnitt 348

Verdammt! Scheinbar hast du dein Ziel um wenige Finger verfehlt. Oder aber du hast dich total geirrt und da war gar

niemand. Unterirdische Wälder sind ja schließlich auch nicht so gänzlich normal. Was gibt es da schon gegen auf der Stelle schwebende Raben auszusetzen? Wie auch immer. Das Einzige was du mit deiner Aktion eben erreicht hast, ist den Raben zu verschrecken – Welch glorreiche Heldentat! Die Barden werden sicherlich noch in hundert Jahren der Nachwelt von deinen Taten berichten. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken und ein Blick über die Schulter bestätigt deine schlimmsten Befürchtungen. Der Alte funkelt dich aus seinen eisgrauen Augen sehr böse an und bevor du noch eine weitere Dummheit vollbringen kannst, ab zu **Abschnitt 355**

Abschnitt 349

Durch die besonderen Kampfbedingungen, sind deine Kampfwerte wie folgt modifiziert:

Zunächst einmal sind alle deine *Attacken* für diesen Kampf um 1 Punkt erleichtert, da ihr euch in der Überzahl befindet. Das flackernde Fackellicht verringert jedoch sowohl deine *Attacke* als auch deine *Parade* um 1 Punkt, sofern du nicht über den Vorteil *Dämmerungssicht* verfügst.

Da der Elementar augenscheinlich aus eben dem Material besteht, wie der euch umgebende Raum, ist er trotz der schieren Größe, ähnlich einem Chamäleon, nicht sonderlich gut zu erkennen – quasi eine Art verschwimmende Tarnung, die alle eure *Attacken* und *Paraden* um 2 Punkte vermindert.

Solltest du die Gabe *Gefahreninstinkt* dein Eigen nennen, dann sind sämtliche *Attacken* und *Paraden* für diesen Kampf um 1 Punkt verbessert.

Jede *Waffenparade* ist um 2 Punkte erschwert. Nach einer gelungenen *Waffenparade*, erhält der Elementar deinen halben Waffenschaden. Eine *Schildparade* ist hingegen nicht erschwert. Nach jedem gelungenen *Parademanöver* ist außerdem noch eine *Fingerfertigkeit-Probe* +6 nötig, um die Waffe nicht aus der Hand geprellt zu bekommen. Bei einer *Schildparade* reicht eine einfach gelungene Probe auf *Fingerfertigkeit*, ebenso bei einer *Waffenparade* mit einer *Zweihandwaffe*. Es steht dir bei Waffenverlust natürlich frei, eine evtl. Zweit- oder Drittwaffe aus dem Gürtel zu ziehen, da sich euch der Elementar immer abwechselnd zuwendet. Möchtest du hingegen eine verlorene Waffe wieder aufheben, so darfst du in eurer nächsten Angriffsphase nicht attackieren. Falls du den wuchtigen Schlägen des Kolosses hingegen durch *Ausweichen* entgehen willst, dann ist dieses Manöver sogar um ganze 2 Punkte erleichtert. An dieser Stelle bietet sich außerdem die Gelegenheit an, den Elementar mit Wurf- oder Schusswaffen zu bearbeiten. Allerdings gilt auch in diesem Fall die oben aufgestellte Regel, nämlich das der Elementar euch immer abwechselnd attackiert. Der Kampf beginnt in der Distanzklasse Stange. Der erste Angriff gebührt euch.

Werte des Erzelementar:

AT: 10 PA: 5 TP: 2W6+6 (+Niederwerfen) DK: H/N/S MR: 18 RS: 6 LE: 60

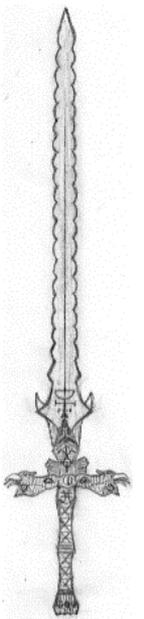
Resistenz gegen magische Waffen: Die Trefferpunkte magischer Waffen werden erst halbiert und danach wird noch der Rüstungsschutz abgezogen.

Niederwerfen: Misslingt dein Reaktionsmanöver, musst du auf der Stelle eine um +4 Punkte erschwerte *Probe* auf die Eigenschaft *Körperkraft* ablegen, um nicht zu stürzen. Die *Probe* ist für Kenner der *Sonderfertigkeit Standfest* um -1 Punkt erleichtert. Der Besitz der Vorteile *Balance* und *Herausragende Balance* vermindert den Aufschlag um -2 bzw. um -4 Punkte. Ein Sturz bedeutet, dass du in eurer nächsten Angriffsphase deine Aktion verlierst.

Falls dem Elementar eine *glückliche Attacke* gelingen sollte, also eine gewürfelte 1, so werden seine Trefferpunkte nicht nur verdoppelt, sondern sogar verdreifacht!

Der Elementar greift Aries und dich abwechselnd an und beginnt mit Aries.

Aries fügt dem Elementar in jeder Kampfrunde 2W6-3 SP zu.





(Verfasser: Ralf Staats)



Falls es euch gelingt, den Elementar mit vereinten Kräften zu bezwingen, ab zu **Abschnitt 358**
Solltest du hingegen in diesem gefährlichen Kampf unterliegen?
Fahre fort mit **Abschnitt 342**

Abschnitt 350

Je nach Waffengattung ist die *FK-Probe* bezüglich der Reichweite für Bogen, Balestra, Balläster und Leichte Armbrust um **+2**, für Wurfspere, Beile, Keulen, Diskus, Blasrohr und Repetierarmbrust um **+6**, für die Balestrina um **+10** und für alle sonstigen Wurfaffen wie Dolche, Messer, Steine, Flaschen, Schwerter, Säbel etc. um **+14** erschwert. Die eventuell vorhandene *Sonderfertigkeit Scharfschütze* halbiert die angegebene Erschwernis in der dazu gehörigen Waffenart, während die *Sonderfertigkeit Meisterschütze* den Probenaufschlag sogar nochmals um weitere zwei Punkte reduziert. Ist der Held außerdem im Besitz des Vorteiles *Entfernungssinn*, so ist die Erschwernis um weitere zwei Punkte vermindert, während die Vorteile *Herausragende Sicht* und *Dämmerungssicht* jeweils eine Erleichterung von einem Punkt einbringen.

Nachdem du deine Fernwaffe bereit und dein Opfer ins Auge gefasst hast, würfale bitte eine *FK-Probe* auf die entsprechende *Fernkampftechnik* die zusätzlich zum obigen Aufschlag um **+5 Punkte** erschwert ist (Erschwernis resultiert aus bewegtem Ziel, Deckung und aufgrund der ungewöhnlichen Lichtverhältnisse). Falls das Opfer mit dieser Attacke sogar ausgeschaltet werden soll und du daher Torso bzw. Kopf anvisierst, so ist die *Probe* zusätzlich sogar um **+7 Punkte** erschwert.

Sollte dir die schwierige Probe tatsächlich glückt sein, fahre fort mit **Abschnitt 335**

Ein misslingen führt dich hingegen zum **Abschnitt 355**

Abschnitt 351

Wenig später gelangst du schließlich in das Innere einer Grotte von kolossalen Ausmaßen, die von einem bizarr anmutenden grünlichen Licht erhellt wird. Eine erfrischend kühle Brise weht dir den Duft von lieblichen Blumen und würzigen Kräutern entgegen. Doch damit ist längst nicht genug der Unnatürlichkeiten. Denn vor dir erstreckt sich mitnichten das erwartete karge Höhlengestein, nein wahrhaftig nicht! Der Höhlenboden ist von saftig grünen Gräsern und bunten Blumen zur Gänze bedeckt. Weiterhin erblickst du die verschiedensten Arten von Büschen und Bäumen, allesamt prall gefüllt mit gereiften Beeren und Früchten. Dazwischen tummeln sich neben kleinen Nagern wie Häschen, Phexhörnchen und Mardern ganze Scharen von Insekten, sowie keck vor sich hin trällernde bunte Vögelchen. Ob du hier wohl auf eines der wenigen Tore zur Anderswelt gestoßen sein solltest - der phantastischen Welt von Feen und Dryden, Biestingern und Wurzelbolden? Du weißt es nicht und es interessiert dich auch nicht. All das zieht dich so sehr in seinen magischen Bann, dass du ohne weiteres Nachdenken tiefer und immer tiefer in dieses wundersame Reich vordringst. Dabei saugst du förmlich alle dir fremden Sinnesindrücke in dich auf - schillernde Farben, liebliche Klänge und betörende Aromen. Dein freudiger Sinnesstaumel endet jäh, als du zwischen alledem einen Baumriesen mit erkennbar weiblichen Zügen ansichtig wirst, der - in Bezug auf die üppigen Rundungen wohl eher die - zentral auf einer ausgedehnten Lichtung steht. Ein güldener Schimmer lässt die alte, borkige und von zahlreichen Furchen übersäte Rinde nahezu wie ein Kunstwerk aus purem Gold erstrahlen. Abrupt bleibst du stehen, ob dieses imposanten Anblickes. *So etwas hat die Welt noch nicht gesehen*, geht es dir durch den Kopf. *Welch Wunder der Natur!* Als du gerade, noch immer staunend, deinen Weg fortsetzen willst, wirst du überraschenderweise einer fremden männlichen Stimme gewahr. Sofort wandert dein Blick zu der mutmaßlichen Quelle der akustisch zwar verständlich, sinngemäß jedoch unverständlichen Worte ... **Abschnitt 346**

Abschnitt 352

>>Ohne den richtigen Schlüssel kommen wir da wohl nicht hinein <<, bringt Aries die Sache auf den Punkt. >>Du hast

Recht. Vielleicht ist uns das Glück auf der anderen Seite hold. << Somit wendet ihr euch der gegenüberliegenden Türe zu. Weiter bei **Abschnitt 354**

Abschnitt 353

Plötzlich hält dein gegenüber inne. Auch das Klingenspiel in deinem Rücken ist verstummt, so dass es nun auf einmal annähernd totenstill ist. Der Elf weicht einige Schritte von dir. In den kürzlich noch hasslodernden Blicken vermeinst du plötzlich Angst zu sehen - Angst und Unverständnis. Die Farbe seiner Augen hat sich ebenfalls gewandelt - von dem unnatürlichen schwarz in ein natürliches grün. Als du endlich all deinen Mut beisammen hast und dich gerade umdrehen willst, da fängt das Gras unterhalb des Elfen unvermittelt Feuer. Schwarze Flammen züngeln leckend an ihm empor und entzünden ihm Hose, Hemd und Haar. Seine gellenden Schreie erfüllen die Grotte und der Hall wird dutzendorf zurück reflektiert, bis er schließlich zu einem ohrenbetäubenden, schrillen Gekreische angeschwollen ist. Mit aller Kraft presst du die Hände auf die Ohren und schließt die Augen ... Weiter bei **Abschnitt 365**

Abschnitt 354

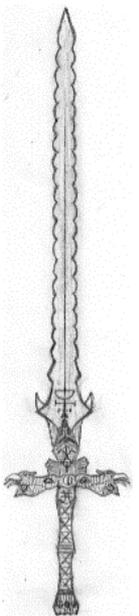
Die einfache Holztür ist unverschlossen. Dahinter führt euch ein unbeleuchteter circa zehn Schritt langer Gang zu einer weiteren Tür baugleicher Machart, die gegenüber der vorigen nur angelehnt ist. Dahinter offenbart sich euch im flackernden Licht eurer Fackeln ein ungefähr viermal vier Schritt durchmessender Raum. Linkerhand befinden sich dicht an dicht hölzerne Käfige in sämtlichen Größenanordnungen, sowohl neben- als auch übereinander gestapelt, in denen eine große Anzahl eigentlich freilebender wilder Tiere ein offenbar trauriges Dasein fristet. Neben den unzählbar vielen Kleintieren wie Vögeln, Mäusen, Ratten, Kaninchen, Hamstern und Eichhörnchen entdeckt ihr außerdem noch einige größere Tierarten, die überraschenderweise überwiegend den Zwölfgöttern zugeordnet sind. Neben Rotfuchs, Rabe, Schnattergans, Storch, Smaragdner sowie einem blutjungen und verletzten Fohlen befinden sich weiterhin noch Wildkatze, Grimmwolf, Waschbär, Biber, Purpurotter und sogar ein Sonnenluchs eingepfercht zwischen den übrigen Leidensgenossen. Der Zustand beinahe aller Tiere ist äußerst schlecht. Um dies zu erkennen muss man nicht einmal vom Fach sein. Die meisten sind entweder abgemagert oder kränklich und Einige zudem auch noch verletzt. Der widerliche Gestank von Kot und Urin schwängert die Luft und macht euch das Atmen nahezu unerträglich. Auf der gegenüberliegenden Raumseite befinden sich offensichtlich grob gefertigte Futtersäcke mit Tierfutter. Dabei handelt es sich allem Anschein nach hauptsächlich um Getreidekörner und Heu. Hinten rechts in der Ecke steht eine hölzerne Hebekonstruktion, wie ihr sie bereits von gebräuchlichen Brunnenanlagen her kennt. Über eine Winde wird ein Seil samt Eimer auf- und abgelassen. Im Felsboden direkt darunter klafft eine schmale tiefe Spalte, aus der wohl frisches Quellwasser geschöpft wird. Plötzlich bemerkst du ein silbriges Glänzen an der rechten Wand. Nachdem du ein paar Schritte darauf zu gegangen bist, findest du einen winzigen Schlüssel, der in Kopfhöhe an einem eisernen Splint hängt. Nachdem du ihn herab genommen und nochmals einer genaueren Inspektion unterzogen hast, entdeckst du daraufhin die aneinander gereihte Ziffernfolge **3 2 6**. Stolz präsentierst du auch Aries deinen Fund. >>Gut gemacht <<, antwortet dieser knapp. >>Lass es uns nun auf der anderen Seite versuchen. Hier werden wir wohl ansonsten nichts finden. << Mit diesen Worten verlässt dein Gefährte das Lager der mitleidserregenden Kreaturen.

Falls du ihm sogleich folgen willst, fahre fort mit **Abschnitt 359** Oder möchtest du vorerst noch einige der Tiere befreien? In diesem Fall notiere dir bitte zuvor welche Tiere du befreien willst.

Anschließend geh` s weiter bei **Abschnitt 334**

Abschnitt 355

Abrupt wirst du durch einen grellen Lichtblitz geblendet. Vor Schreck entgleitet deine Waffe deinen Fingern und fällt zu





(Verfasser: Ralf Staats)



Boden. Blindlings taumelst du umher, bis sich unversehens zwei Schlangen(!) geschwind deine Beine emporwinden. Panisch willst du dein Heil in der Flucht suchen, doch die Schlangen(!?) halten dich so fest, dass du vornüber zu Boden stürzt. Kurz darauf spürst du weitere Schlangen(?), die sich flink über Arme und Rücken schlängeln. *Nein! Keine Schlangen, sondern wurzelartige Tentakel!* Abrupt kannst du wieder sehen, doch liegst du nun, deinen Gefährten gleich, gefesselt und regungslos zu Füßen eures Peinigers. *Ich habe versagt*, bemitleidest du dich stumm selbst, während die nackten Füße des Fremden mit den zugehörigen dreckigen und langen, fast krallenartigen, Nägeln direkt neben deinem Gesicht zum Stehen kommen. Schlanke Finger reißen kraftvoll deinen Kopf in die Höhe. Der Fremde schaut dir direkt in die Augen. Du verspürst das tiefe Verlangen in dir, ihm zu erklären, ihm Antwort zu geben, auf jede seiner Fragen. Doch so wie zuvor, gibt er nur zischelnde Laute von sich ... >>H'Raxtarr'frhtss rrach sr'zzich ... Rrach H'Ssitt ... Sk'tr ax'zlaahr Chaz! ... Vserzch rrach sk'tr ... Rrach thaktr ... << Eine eiskalte und im seltsamen Kontrast dazu unglaublich wohlklingende Stimme schneidet deinem Freund unvermittelt das Wort ab ...

>>Törichter alter Narr. Merkst du denn überhaupt nichts mehr? Nicht einmal, dass dich keiner versteht? << Der Alte lässt von dir ab und erhebt nun selbst das Wort in akzentfreiem Garethi. >>Imion? Bist du das? Was ist mit dir? << Abermals ertönt die frostige Stimme, sogar fast noch um eine Nuance kälter und auch deutlich näher als zuvor ... >>Schau dich doch nur mal an und sieh, was aus dir geworden ist, Sumudian. Ein klapperiger alter Greis. Das Ebenbild deines sterbenden Gottes. <<>>Du sprichst in Rätseln. Sumu ist unser aller Mutter. Ariana, was ist nur mit deinem Bruder geschehen? Seine Seele ist krank ... << Der betörende Klang einer weiblichen Stimme lässt dich mühsam den Kopf wenden. Rechts hinter dir erblickst du eine wunderhübsche Elfe, mit einer makellos weißen Haut, so zart und rein, beinahe wie frisch gefallener Schnee im Sternenlicht. Ihre seidig silberne Haarmähne fällt ihr bis zu den Hüften und umrahmt das fein geschnittene Antlitz einer Königin - hohe Wangen in zartem Rosa, große smaragdfarbene Augen mit langen dunklen Wimpern, weiße ebenmäßige Zähne zwischen weichen, rubinroten, voluminösen Lippen und darüber ein edles, spitzes Näslein. Alles ist so vollkommen perfekt und symmetrisch, als handelte es sich bei ihr nicht um Wesen aus Fleisch und Blut, sondern um die Meisterleistung eines wahrlich begnadeten Bildhauers. Dass die Schönheit gänzlich nackt ist und dass ihr langes, silbernes Haar diesen Umstand nur unzureichend zu verdecken vermag, bemerkst du erst verhältnismäßig spät. Wie schön sie doch ist. Welch göttlicher Anblick! Als die Elfe majestätisch an dir vorüber schreitet, wirst du eines widerwärtigen Geschwürs offenbar, dass ihren gesamten Rücken entstellt. >>Sumudian, mein lieber. Du weißt doch, dass die Zeit euresgleichen äußerst begrenzt ist <<, flötet sie mit glockenheller Stimme. Dem gegenüber weisen ihre nächsten Worte eine Gleichgültigkeit und Gefühlskälte auf, die dir klirrend durch Mark und Bein fährt ... >> Und du, alter Freund, bist dem Tode weitaus näher als dem Leben ... << Ein gedämpfter Schmerzensschrei ertönt, wohl aus Sumudians Kehle. Kurz darauf spürst du, wie warmes Blut deinen Nacken benetzt und an deinem Hals hinab rinnt. >>Seine Zeit war längst überfällig <<, vernimmst du abermals die kalte Stimme des Unbekannten - das diese Mal jedoch direkt über dir! Lange feingliedrige Finger greifen nach deiner rechten Schulter und reißen dich brutal herum. Die Wurzeln geben plötzlich und auf unerklärliche Weise nach. Über dir steht ein Elf mit pechschwarzem Haar und in der typischen Gewandung seines Volkes. In einer fließenden Bewegung beugt er sich zu dir hinunter. Seine rechte Hand umschließt feste deinen Hals und drückt diesen mit eisernem Griff zu Boden, während er mit der Spitze einer langen Klinge - Ansgards Klinge - auf deine Kehle zielt. Ein grausames Lächeln umspielt die ebenmäßigen Gesichtszüge und verzerrt diese zu einer Maske des Schreckens. Nahezu schwarze Augäpfel blicken dich teils forschend, teils triumphierend an. >>Für euch hat ER ebenfalls keinerlei Verwend ... << Weiter bei [Abschnitt 391](#)

Abschnitt 356

Wie eigenartig. Die drohende Beklemmung ist abrupt wieder abgeklungen und hat stattdessen dem Gefühl von Geborgenheit und Sicherheit Platz gemacht. Hier kann dir sicherlich nichts Schlimmes geschehen. Dieser Ort ist von den Zwölfen gesegnet - ein heiliger Ort. Frohen Mutes folgst du weiter dem Verlauf des breiten Tunnels. Weiter zu [Abschnitt 351](#)

Abschnitt 357

Je nach Waffenart ist die *FK-Probe* bezüglich der Reichweite für Bogen, Balestra, Balläster, Diskus, Wurfspeer, Repetierarmbrust und Leichte Armbrust um ± 0 , für Blasrohr, Balestrina, Wurfbeile und Keulen um ± 2 und für alle sonstigen Wurfwaffen wie Dolche, Messer, Steine, Flaschen, Schwerter, Säbel etc. um ± 6 erschwert. Die eventuell vorhandene *Sonderfertigkeit Scharfschütze* halbiert die angegebene *Erschwernis* in der dazu gehörigen Waffenart, während die *Sonderfertigkeit Meisterschütze* den Probenaufschlag nochmals um weitere zwei Punkte reduziert beziehungsweise die *Probe* gar erleichtert. Der Besitz des Vorteiles *Entfernungssinn* vermindert die *Erschwernis* um satte zwei Punkte, die Vorteile *Herausragende Sicht* und *Dämmerungssicht* um jeweils einen Punkt.

Nachdem du deine Fernwaffe bereit und dein Ziel ins Auge gefasst hast, würftele bitte eine *Fernkampfprobe* auf die entsprechende *Fernkampftechnik* die zusätzlich zum oben ermittelten Aufschlag (bzw. der obigen Erleichterung) um ± 5 Punkte erschwert ist (*Erschwernis* resultiert aus unsichtbarem und unbeweglichem Ziel mit einem Raben auf der Schulter^). Falls das Opfer mit dieser Attacke sogar ausgeschaltet werden soll und du daher den mutmaßlichen Torso anvisierst, so ist die *Probe* zusätzlich sogar um ± 10 Punkte erschwert.

Sollte dir die schwierige Probe tatsächlich geglückt sein, dann weiter zu [Abschnitt 364](#)

Ein misslingen führt dich hingegen zum [Abschnitt 348](#)

Abschnitt 358

Geschafft! Nach einem letzten wuchtigen Hieb zerbricht die widernatürliche Kreatur endlich in unzählige winzige Gesteinsbröckchen. Auch die steinernen Wände, welche soeben noch beide Ausgänge blockierten, fallen laut scheppernd in sich zusammen. Erschöpft sinkt ihr zu Boden. Falls es dich schwer erwischt haben sollte (du unterhalb deiner halben Basis-Lebensenergie bist), bietet Aries dir an, dich auf magischem Wege zu heilen. In diesem Fall erhältst du auf der Stelle ganze vierzehn Lebenspunkte zurück und verlierst außerdem bis zu zwei Wunden. Anschließend wendet ihr euch der nächsten Tür zu. Bei dem unbeabsichtigt veranstalteten Lärm braucht ihr wohl keinerlei Gedanken mehr an heimliches Vorgehen zu verschwenden. Das auch diese Tür wieder unverschlossen ist, weckt keinerlei Überraschung mehr in euch - denn wen wundert's bei dem Pförtner ... Weiter bei [Abschnitt 340](#)

Abschnitt 359

Habt ihr es bereits an der anderen Türe versucht, dann schleunigst weiter zu [Abschnitt 337](#)

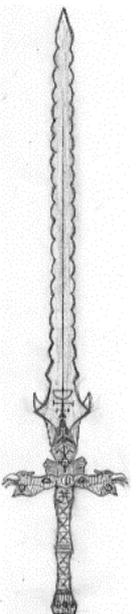
Falls dies jedoch eure erste Wahl sein sollte, ab zu [Abschnitt 345](#)

Abschnitt 360

Gerade als Amboss den Elfen erreicht hat und ihm mit der Axt den Schädel spalten will, da bleibt er abrupt und mitten in der Bewegung, wie zur Salzsäule erstarrt, stehen. Der Elf grinst dich hämisch und siegessicher an ... >>Mal schauen, ob du alleine auch so tapfer bist. << Die Geräusche sich kreuzender Klingen dringen aus deinem Rücken an dein Ohr. *Nun gut*, denkst du dir. Laut sagst du ... >>Dann zeig mal, was du so drauf hast, Spitzohr. << Falls du über die *Sonderfertigkeit Kampfflexe* verfügen solltest und deine *Behinderung kleiner drei* ist, dann gebührt dir sogar die *erste Attacke* ... Weiter bei [Abschnitt 373](#)

Abschnitt 361

Nachdem du den Schutz der Bäume verlassen hast und dich langsam und offen auf den alten Fremden zubewegst, rekt





dieser dir abrupt seinen ausgestreckten Zeigefinger entgegen ...
Weiter bei **Abschnitt 355**

Abschnitt 362

Gerade als du deine Fernwaffe bereits hast, ist der Kampf plötzlich zu Ende. Wer jedoch den tödlichen Treffer hinnehmen musste, soll der Zufall entscheiden. Darum würfale jetzt bitte einen W6. Bei einer Augenzahl von *eins* bis *drei* obsiegt Ansgard, bei *vier* bis *sechs* hingegen Amboss. Sollte der Angroscho unter Ansgards mächtigen Hieben gefallen sein, weiter zu **Abschnitt 421**
Falls dagegen Ansgard den tödlichen Schlag einstecken musste, fahre fort mit **Abschnitt 400**

Abschnitt 363

Du hast es bis vor den alten Mann geschafft und nun die Chance ihn nieder zu strecken. Bitte würfale eine um vier Punkte erleichterte *Attacke*. Falls du die *Sonderfertigkeit Sturmangriff* besitzt, so ist das die Gelegenheit, einen solchen auch auszuführen. Des Weiteren sind die nachfolgend aufgelisteten Angriffsmanöver, unter der Verwendung der passenden Waffenart, ausführbar. *Finte* (unnötig), *Umreißen* (fragwürdig), *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Niederwerfen* (fragwürdig), *Entwaffnen* (keine gute Idee), *Wuchtschlag* und *Hammerschlag*. Falls du einen *gezielten Angriff* auf Torso oder Kopf ausführen willst, so gilt lediglich der Aufschlag der jeweiligen *Sonderfertigkeit*, während die obige Erleichterung von vier Punkten entfällt (Todesstoß und Gezielter Stich sind dann jeweils noch um zwei Punkte erleichtert). Falls dir die jeweilige *Attacke* gelungen sein sollte, geht es weiter bei **Abschnitt 341**
Andernfalls ab zu **Abschnitt 355**

Abschnitt 364

Dein Instinkt hat dich nicht getäuscht. Da saß tatsächlich jemand auf dem Ast, bevor ihn dein Treffer zu Boden beförderte. Der Rabe hat natürlich Reißaus genommen. Der Mann, ein Elf mit nahezu schwarzen Augen und gleichsam pechschwarzem Haar, ist in die typische Tracht eines Waldläufer gekleidet. Sein hassloser Blick spricht wahrlich Bände und wenn Blicke töten könnten ... obwohl können sie das etwas nicht? Sicherheitshalber unterbrichst du euer beider Blickkontakt und begutachtest deinen Treffer. Doch so sehr du dich auch bemüht, du vermagst nirgendwo eine Wunde zu erkennen. Wie er dies Kunststück wohl vollbracht hat? (die zuvor erwürfelten Trefferpunkte vierteln und notieren). *Wenn da mal nicht schwarze Magie am Werk gewesen ist, dann fresse ich einen Besen*, geht es dir gerade noch durch den Kopf, als ... Weiter geht's bei **Abschnitt 371**

Abschnitt 365

Ein Mann in Grau, steht aufrecht obgleich ohne Kopf innerhalb einer finsternen Grotte, welche in ein unwirkliches, dunkelrotes Licht getaucht ist. Rundum sind die Wände von schier undurchdringlichem, grünem Blätterwerk verdeckt. Davor, in annähernd gleichbleibenden Abständen, schälen sich gewaltige ebenfalls dicht bewachsene Baumstämme, aus dunkelrotem Holz, aus dem Boden und bis zur Decke hinauf. Erst dort oben fächern sie auf, um in satten und kräftigen, wengleich auch unwirklichen, Grüntönen der Grotte einen Teil ihrer eigentlichen Natur zu nehmen. Am Ende der Grotte steht eine goldene Baumriesin von gigantischen Ausmaßen. Zu ihren Füßen liegt das abgetrennte Haupt des Grauen. Sein fröhlicher Blick ruht auf dem nackten Ebenbild Erdmutter Sumus und wandert langsam an ihr empor. Das Gesicht der Riesin ist vollkommen eben, ohne Nase, Mund oder Augen. Lediglich das nachtschwarze Fragment eines einstmals faustgroßen Steines ziert die güldene, leicht nach außen gewölbte Fläche. Annähernd so, wie ein einzelnes Auge. Hinter dem enthaupteten Leib des Grauen steht eine größere Gestalt von ebenfalls schlanker Statur, inmitten einer ausgedehnten Blutlache. In der einen Hand hält sie das Fragment des nachtschwarzen Zwillingss. Im Geäst unmittelbar vor ihr, direkt zwischen zwei mächtigen Baumstämmen, hängt scheinbar besinnungslos ein junger Mann.



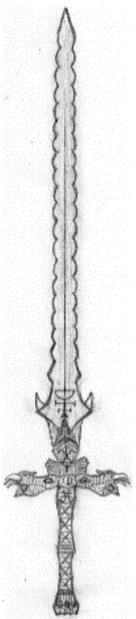
*Fast scheint es so, als wären die Äste und Ranken natürlichen Ursprungs und schließlich im Laufe der Zeit um dessen Gliedmaße gewachsen. Abrupt wendet sich die schlanke Gestalt um und ein junger schmächtiger Mann mit spitzen Ohren kommt zum Vorschein. Nachdem er direkt an die güldene Baumriesin herangetreten ist, klettert er wieselflink an den beiden Brüsten empor. Anschließend fügt er zusammen, was einst zerbrach. Daraufhin färbt sich das dunkelrote in grünliches Licht um ... Weiter bei **Abschnitt 378***

Abschnitt 365(B)

*Ein Mann in Grau, mit wild wucherndem Bart und faltigen Gesichtszügen, steht innerhalb einer finsternen Grotte, welche in ein unwirkliches, grünliches Licht getaucht ist. Rundum sind die Wände von schier undurchdringlichem, grünem Blätterwerk verdeckt. Davor, in annähernd gleichbleibenden Abständen, schälen sich gewaltige ebenfalls dicht bewachsene Baumstämme, aus dunkelrotem Holz, aus dem Boden und bis zur Decke hinauf. Erst dort oben fächern sie auf, um in satten und kräftigen, wengleich auch unwirklichen, Grüntönen der Grotte einen Teil ihrer eigentlichen Natur zu nehmen. Am Ende der Grotte steht eine goldene Baumriesin von gigantischen Ausmaßen. Freudestrahlend ruht der Blick des Grauen auf der goldenen Baumriesin, dem nackten Ebenbild Erdmutter Sumus und wandert langsam an ihr empor. Das Gesicht der Riesin ist vollkommen eben, ohne Nase, Mund oder Augen. Lediglich das nachtschwarze Fragment eines einstmals faustgroßen Steines ziert die güldene, leicht nach außen gewölbte Fläche. Annähernd so, wie ein einzelnes Auge. Hinter dem Grauen steht eine größere Gestalt von ebenfalls schlanker Statur. In der einen Hand hält sie das Fragment des nachtschwarzen Zwillingss. Am Boden unmittelbar vor ihr, direkt zwischen zwei mächtigen Baumstämmen, liegen gefesselte Menschen unter einem Netz dicker Wurzelflechten. Fast scheint es so, als wären die Wurzeln natürlichen Ursprungs und schließlich im Laufe der Zeit um die Körper und Gliedmaße der Menschlinge gewachsen. Abrupt wendet sich die schlanke Gestalt um und ein junger schmächtiger Mann mit spitzen Ohren kommt zum Vorschein. Nachdem er direkt an die güldene Baumriesin herangetreten ist, klettert er wieselflink an den beiden Brüsten empor. Anschließend fügt er zusammen, was einst zerbrach. Daraufhin färbt sich das grünliche Licht in blutiges Rot um ... Weiter bei **Abschnitt 378(B)***

Abschnitt 366

Deinem überraschenden Angriff vermochte er nichts entgegenzusetzen. Wie ein Stein geht er zu Boden. Dunkles Blut quillt aus der Wunde hervor. Unvermittelt steht Amboss direkt über ihm und lässt das scharfe tödliche Axtblatt, einer Guillotine gleich, herab sausen. >>Sumu Heilig ... <<, sind die letzten Worte des Alten, bevor der abgeschlagene Kopf wie die Murnel eines Kindes über den Boden kullert. >>Gut gemacht <<, ruft dir Amboss anerkennend zu, währenddessen er auch Garret und Alriko von ihren "fesseln" befreit. Du stehst indessen neben dem Haupt des geköpften Alten. Die weit aufgerissenen Augen blicken dich beinahe anklagend an. Das plötzlich einsetzende Geräusch, zweier aufeinander klatschender Hände lässt dich aufschauen. Ungefähr zwei, drei Meter über euch steht ein hübscher junger Mann mit pechschwarzem langen Haar und gleichfalls schwarzen Augen im Geäst eines Baumes. Seine spitzen Ohren offenbaren seine Abstammung. Es handelt sich demnach eindeutig um einen Elfen. Gewandert ist er in der für sein Volk typischen Tracht eines Waldläufers. Mit einem eleganten Rückwärtssalto schwingt er sich gekonnt vom Baum herunter und landet nur unweit von euch entfernt auf dem weichen und humusreichen Boden. >>Welch einzigartig und grandiose Vorstellung <<, setzt er mit kristallklarer und simultan dazu eiskalter Stimme zu sprechen an. >>ER müsste euch fast danken, für den Gefallen den ihr IHM erwiesen habt, indem ihr dieses Sphäre von der Sumus kranken Pestbeule befreit habt. Schon viel zu lange musste ich dem Alten den treuen und liebenden Freund vorspielen. Eigentlich hätte sein Tod allein dafür sehr viel qualvoller ausfallen müssen. Doch es ist wie es





ist. Immerhin muss ich mir jetzt keinerlei unnütze Gedanken über ein schlechtes Gewissen machen, dass ich nicht hätte und niemals besaß. Doch genug der vielen Worte. Die Zeit ist soweit, dem hier und jetzt ein Ende zu machen. << Mit den letzten Worten zieht er eine Klinge blank - Ansgards Klinge - und murmelt ein paar unverständliche Worte, während Amboss mit dem Kampfschrei ... >>Für Angrosch! << ... in die Offensive übergeht und dem Elfen zornig entgegen stürmt. In einem Punkt musst du ihm tatsächlich beipflichten. Die Zeit zum Handeln ist gekommen! Folgende Optionen erscheinen dir sinnig ...

Du kannst Amboss diesen Kampf unmöglich alleine austragen lassen. Daher schnappst du dir deine Waffe und folgst ihm in das Gefecht wider dem Elfen. **Abschnitt 360**

Natürlich könntest du den Elfen auch mit Fernwaffen attackieren. **Abschnitt 376**

Vielleicht willst du auch erstmal abwarten, wie die anderen reagieren und bei der Gelegenheit eure Umgebung ein wenig im Auge behalten. **Abschnitt 382**

Abschnitt 367

Die Gedanken rotieren in deinem Kopf ... *Träume ich? Ja? ... oder nein? Alles sieht mit einem Mal so anderes aus ... und dennoch ... so real ...* Wieder richtest du dein Augenmerk auf den schwarzen Mann. Gerade erreicht dieser den steinernen Sockel einer goldenen Statue von wahrhaftig gigantischen Ausmaßen, die seltsamerweise zuvor noch nicht da gewesen war. Ehrfürchtig verneigt er sein fahles Haupt und beugt vor seinem Herrscher die Knie. Unvermittelt reckt Ansgard beide Arme empor. In den Händen ruht seine bis zum Heft mit Blut besudelte Klinge ... >>Amazeroth, mein Herr und Meister, ich rufe Dich! << Schlagartig peitscht, wie aus dem Nichts, ein heftiger Windstoß durch die finstere Grotte, wodurch du über den Boden bis gegen die alten Regale schlitterst. Parallel dazu fällt die Raumtemperatur von einer auf die andere Sekunde fühlbar ab. Als du dich gerade wieder mühsam aufgerappelt hast, wird die gesamte Grotte unversehens von unnatürlichen schwarzen Lichtstrahlen geflutet. Abermals blickst du zur Statue hinüber und ergründest so auch die Quelle des vermeintlich dämonischen Lichtes. Im Kopf der Statue prangt das Fragment eines schwarzfarbenden Steines - offenbar das genaue Gegenstück, der Zwilling zum Stein im Schwertknauf deines einstigen Freundes. Von eben diesem Stein, geht der dunkle Lichtschein aus. Unvermittelt stimmt Ansgard einen dunklen Choral in einer fremden Zunge an ... Weiter bei **Abschnitt 399**

Abschnitt 368

Mit zwei beherzten Schritten stehst du unterhalb des Baumes und damit in Angriffsreichweite. Bitte würfale nun eine für die Distanzklasse S um acht Punkte (Speere nur um sechs Punkte) erschwerte *Attacke*. Falls du die Sonderfertigkeit *Blindkampf* dein Eigen nennst, so ist die *Attacke* lediglich um die Hälfte, also um vier Punkte (Speere nur um zwei Punkte) erschwert. Wenn du weiterhin eine oder auch mehrere der nachfolgend aufgelisteten Sonderfertigkeiten besitzen solltest, so darfst du diese selbstredend auch einsetzen. Mögliche Angriffsmanöver mit Speeren sind neben dem *Gezielter Stich* außerdem noch der *Todesstoß*, mit allen anderen Stangen- und Klingengewaffen der DK S der *Wuchtschlag* sowie der *Hammerschlag*.

Führst du den Angriff jedoch mit einer Waffe der DK N aus, so ist die *Attacke* um stolze +15 Punkte erschwert und weiterhin keinerlei Manöver gestattet. Sollte dir die jeweilige *Attacke* tatsächlich geglückt sein, weiter bei **Abschnitt 364** Andernfalls ab zu **Abschnitt 348**

Abschnitt 369

Wenig später gelangst du schließlich in das Innere einer Grotte von kolossalen Ausmaßen, die von einem bizarr anmutenden grünlichen Licht erhellt wird. Eine erfrischend kühle Brise weht dir den Duft von lieblichen Blumen und würzigen Kräutern entgegen. Doch damit ist längst nicht genug der Unnatürlichkeiten. Denn vor dir erstreckt sich mitnichten das erwartete karge Höhlengestein, nein wahrhaftig nicht! Der

Höhlenboden ist von saftig grünen Gräsern und bunten Blumen zur Gänze bedeckt.



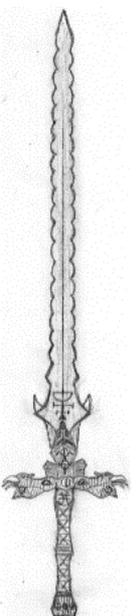
Weiterhin erblickst du die verschiedensten Arten von Büschen und Bäumen, allesamt prall gefüllt mit gereiften Beeren und Früchten. Dazwischen tummeln sich neben kleinen Nagern wie Häschen, Phexhörnchen und Mardern ganze Scharen von Insekten, sowie keck vor sich hin trällernde bunte Vögelchen. *Welch eine faule Zauberei.* Zu deutlich verspürst du die eisige und unnatürliche Kälte an diesem Ort. *Wie hätte hier und an diesem Ort jemals etwas heranwachsen können?* Bei genauerer Betrachtung erscheinen dir die Farben auf einmal allesamt matt und kraftlos, die zuvor noch lieblichen Klänge der Vögel seltsam hohl und die anfangs erquickend betörenden Düfte wie der widerliche Pestgestank einer Schwefelgrube. Angewidert hältst du dir schützend den Arm vor die Nase, während du vorsichtig weiter gehst. Plötzlich siehst du zwischen alledem einen Baumriesen mit erkennbar weiblichen Zügen, der - in Bezug auf die üppigen Rundungen wohl eher die - zentral auf einer ausgedehnten Lichtung steht. Ein unnatürlich güldener Schimmer lässt die alte, borkige und von vielen Furchen übersäte Rinde annähernd wie ein Kunstwerk aus purem Gold erstrahlen. Abrupt bleibst du stehen, ob dieses imposanten Anblickes. *So etwas hat die Welt noch nicht gesehen*, geht es dir durch den Kopf. *Dämonenwerk!* Als du gerade deinen Weg fortsetzen willst, wirst du überraschend einer fremden männlichen Stimme gewahr. Sofort wandert dein Blick zu der vermuteten Quelle der akustisch zwar verständlich, sinngemäß hingegen absolut unverständlichen Worte hinüber ... Fahre fort mit **Abschnitt 346**

Abschnitt 370

Du siehst da ein goldenes Funkeln beim Blick auf den matschwarzen Schein, wo eigentlich gar keines vorhanden ist. Und dennoch zieht dich das Kleinod vollends in seinen Bann. Der Kampf zwischen Ansgard und Amboss, deine gefallenen Freunde, die goldenen Statue, all das und auch alles andere ist auf einmal ohne Bedeutung für dich - alles, außer dem Stein. *Welch unvergleichlicher Schatz. Einzigartig auf der Welt und so wunder wunderschön. Wie die unschuldige Knospe einer zauberhaften Blume, deren Blütenkelch sich noch nicht zur Gänze entfaltet hat. Und er ist mein. Ganz allein mein. Ich muss ihn schützen. Sie werden dich nicht kriegen.* Ohne darüber nachzudenken wohin, läufst du aus der Grotte hinaus und immer tiefer in den Berg hinein. Schließlich stürzt du in einen engen Spalt und ein unangenehmes Knacken treibt dir die Tränen in die Augen, als du viele Schritte tiefe auf dem nackten Stein und mit den Beinen voran aufschlägst. Doch den Schmerz nimmst du selbst kaum war. *Hier wird uns niemand finden. Hier sind wir sicher ...* und das Abenteuer hier zu Ende.

Abschnitt 371

Abrupt wirst du durch einen grellen Lichtblitz geblendet. Vor Schreck entgleitet deine Waffe deinen Fingern und fällt zu Boden. Blindlings taumelst du umher, bis sich unversehens zwei Schlangen(!) geschwind deine Beine emporwinden. Panisch willst du dein Heil in der Flucht suchen, doch die Schlangen(!?) halten dich so fest, dass du vornüber zu Boden stürzt. Kurz





darauf spürst du weitere Schlangen(?), die sich flink über Arme und Rücken schlängeln. Nein! Keine Schlangen, sondern wurzelartige Tentakel! Abrupt kannst du wieder sehen, doch liegst du nun, deinen Gefährten gleich, gefesselt und regungslos zu Füßen eures Peinigers. Ich habe versagt, bemitleidest du dich stumm selbst, während die nackten Füße des Fremden mit den zugehörigen dreckigen und langen, fast krallenartigen, Nägeln direkt neben deinem Gesicht zum Stehen kommen. Knochnige Fingerglieder reißen deinen Kopf in die Höhe. Der Fremde schaut dir direkt in die Augen. Du verspürst das tiefe Verlangen in dir, ihm zu erklären, ihm Antwort zu geben, auf ein jede seiner Fragen. Doch so wie zuvor, gibt er nur zischelnde Laute von sich ... >>H'Raxtarr'frhtss rrach sr'zzich ... Rrach H'Ssitt ... Sk'tr ax'zlaaahr Chaz! ... Vrsersch rrach sk'ttr ... Rrach thaktrr ... << Unvermittelt ertönt eine zweite Stimme, wohl die des Elfen. Eine eisige Kälte verfärbt die kristallklare Stimmfarbe des Elfen in düsterstes Grau, welch seltsamer Kontrast zu der unter anderen Umständen sicherlich wohlklingenden Stimme. >>Törichter alter Narr. Merkst du denn überhaupt nichts mehr? Nicht einmal, dass dich keiner versteht? << Der Alte lässt von dir ab und erhebt nun selbst das Wort in akzentfreiem Garethi. >>Imion, sie können mich sehr wohl verstehen, wollen es bloß nicht hergeben. << Abermals ertönt die frostige Stimme des Elfen, sogar fast noch um eine Nuance kälter und auch deutlich näher als zuvor ... >>Was ist nur aus dem großen Sumudian geworden? Ein klappriger alter Greis. Das Ebenbild deines sterbenden Gottes. << >>Du sprichst in Rätseln. Sumu ist unser aller Mutter. Ariana, was ist nur mit deinem Bruder geschehen? Seine Seele ist krank ... << Der betörende Klang einer weiblichen Stimme lässt dich mühselig den Kopf wenden. Rechts hinter dir erblickst du eine wunderhübsche Elfe, mit einer makellos weißen Haut, so zart und rein, beinahe wie frisch gefallener Schnee im Sternenlicht. Ihre seidig silberne Haarmähne fällt ihr bis zu den Hüften und umrahmt das fein geschnittene Antlitz einer Königin - hohe Wangen in zartem Rosa, große smaragdfarbene Augen mit langen dunklen Wimpern, weiße ebenmäßige Zähne zwischen weichen, rubinroten, voluminösen Lippen und darüber ein edles, spitzes Näslein. Alles ist so vollkommen perfekt und symmetrisch, als handelte es sich bei ihr nicht um Wesen aus Fleisch und Blut, sondern um die Meisterleistung eines wahrhaftig begnadeten Bildhauers. Dass die Schönheit gänzlich nackt ist und dass ihr langes, silbernes Haar diesen Umstand nur unzureichend zu verdecken vermag, merkst du erst verhältnismäßig spät. Wie wunderschön sie doch ist. Welch göttlicher Anblick! Als die Elfe majestätisch an dir vorüber schreitet, wirst du unvermittelt eines widerwärtigen Geschwürs offenbar, dass zur Gänze ihren Rücken entstellt. >>Sumudian, mein lieber Freund. Du weißt doch, dass die Zeit euresgleichen äußerst begrenzt ist <<, flötet sie mit glockenheller Stimme. Dem gegenüber weisen ihre nächsten Worte eine Gleichgültigkeit und Gefühlskälte auf, die dir klirrend durch Mark und Bein fährt ... >> Und du, mein alter Freund, bist dem Tode weitaus näher als dem Leben ... << Ein gedämpfter Schmerzensschrei ertönt, vermutlich aus Sumudians Kehle. Kurz darauf spürst du, wie warmes Blut deinen Nacken benetzt und anschließend deinen Hals hinab rinnt. >>Seine Zeit war längst überfällig <<, vernimmst du abermals die kalte Stimme des Elfen - das diese Mal jedoch direkt über dir! Lange feingliedrige Finger greifen nach deiner rechten Schulter und reißen dich auf brutalste Weise herum. Die Wurzeln geben plötzlich und auf unerklärliche Weise nach. Abermals trifft dich der hasserfüllte Blick. In einer fließenden Bewegung beugt er sich zu dir hinunter. Seine rechte Hand umschließt feste deinen Hals und drückt diesen mit eisernem Griff zu Boden, während er mit der Spitze einer langen Klinge - Ansgards Klinge - auf deine Kehle zielt. Ein grausames Lächeln umspielt die ebenmäßigen Gesichtszüge und verzerrt diese zu einer Grimasse des Schreckens. Annähernd schwarze Augäpfel blicken dich teils forschend, teils triumphierend an. >>Für euch hat ER ebenfalls keinerlei Verwend ... << Weiter bei **Abschnitt 391**

Abschnitt 372

Langsam schweift dein Blick durch die Grotte. Kein Lüftchen regt sich. Und doch kommt es dir ab und an so vor, als würden

sich einzelne Grasbüschel sanft im Winde hin und her wiegen. Welch Unfug! Seitdem wir in die Dunkelheit hinab gestiegen sind, habe ich keinen einzigen Windhauch gespürt. Nicht einmal Amboss hat eines seiner stinkigen Lüftchen gelassen. Bei diesem Gedanken kannst du dir ein Schmunzeln nicht verkneifen. Unbewusst versinkst du wieder Mal in deinen Gedanken, um so der Gegenwart und all den zugehörigen Sorgen und Nöten zu entkommen. Und so merkst du auch gar nicht, wie die Zeit vergeht. Erst als Aries ebenfalls neben dir auf dem Boden Platz nimmt, gelangt dein scheinbar erholt Geist in die harte Realität zurück. Nachdem sich Aries wortlos ebenfalls einen tiefen Schluck aus deinem Wasserschlauch gegönnt hat, berichtet er dir von seinen Erkenntnissen ... >>Die mächtige Pforte führt, wenn man der eingemeißelten Schrift Glauben schenkt, in die verschollene Stadt Zarmorijah, einer verborgenen Stadt des 10. Zeitalters, des Zeitalters der Echsen und des Gottdrachen Pyrdacors. Der Sage nach handelte es sich bei dieser Stadt um das einstige Machtzentrum einer seit langem ausgestorbenen Rasse einäugiger Riesen - den Zyklopen an Wesen, Gestalt und handwerklichem Geschick nicht unähnlich ... << Daraufhin wendet Aries sich abermals den Glyphen des Portals zu. >>Woher weißt du denn das alles? <<, bringst du sichtlich beeindruckt hervor. >>Jedenfalls nicht von den Runen dieses Portals. Außer dem Namen Zarmorijah konnte ich nichts davon entziffern. Warum? Nun ... die Schrifteichen des Stadtnamens wurden anscheinend erst nachträglich in den Stein gemeißelt. Die Runen weisen eine große Ähnlichkeit zur noch heute existenten zyklöpäischen Schrift auf. Darum war es mir möglich diese - und nur diese - zu entziffern. Ihr müsst wissen, dass ich in meiner Jugend einige Zeit mit dem Studium der zyklöpäischen Schrift verbracht habe. Der Grund dafür war einfach das bedingt durch meinen früheren Mentor geweckte Interesse für die Zyklopische Geschichte. << Abermals nimmt er einen tiefen Schluck aus deinem Wasserschlauch. >>Ich denke wir sollten allmählich umkehren <<, weißt du Aries behutsam auf die zwischenzeitlich weit vorangeschrittene Zeit hin. Davon kündigt auch die nahezu vollständig herunter gebrannte Fackel. Daher zieht Aries rasch eine weitere aus seinem Rucksack hervor und entfacht diese an der anderen. >>Ich denke du hast Recht. Oder hast du noch Lust auf einen Abstecher in den Stollen dort drüben? << Mit diesen Worten reicht er dir die neu entzündete Fackel.

Wenn wir schon einmal hier sind, warum eigentlich nicht. **Abschnitt 305**

Nein, nein und nochmals nein. Die anderen warten sicherlich schon. **Abschnitt 265**

Abschnitt 373

Für diesen Kampf werden deine *Attacken* und *Paraden* folgendermaßen modifiziert:

Aufgrund eines Tarnzaubers (Chamaelioni), sind alle deine *Attacken* um 2 Punkte erschwert. Des Weiteren sind infolge der überelfisch schnellen Bewegungen (Axxeleratus), auch deine *Paraden* alle um gleichfalls 2 Punkte vermindert.

Werte des Elfen:

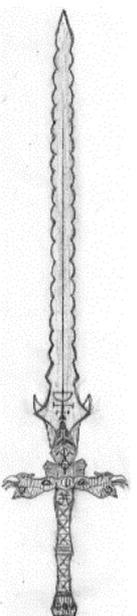
AT: 14 PA: 14 TP: 1W+9 DK: N BF: -5 (magisch) MR: 13 RS: 6 (Armatruz) WS: 11 (*Vorteil: Eisern*) LE: 32 (durch zuvor zugefügten Schaden eventuell geringer)

Sollte der Elf seine aus irgendeinem Grund während des Kampfes das Schwert verlieren, so hebt er es in seiner nächsten Aktion wieder auf. In diesem Fall gebührt dir eine unparierbare Attacke. Im Anschluss daran ist er wieder an der Reihe dich zu attackieren.

Wenn der Kampf nach W6+3 Kampfrunden (bitte auswürfeln) noch immer andauert, lies bitte **Abschnitt 353**

Falls du den Elf in dieser Zeitspanne hingegen besiegst, so fahre fort mit **Abschnitt 389**

Solltest du jedoch innerhalb der erwürfelten Kampfrunden unterliegen, weiter bei **Abschnitt 396**





(Verfasser: Ralf Staats)



Abschnitt 374

Desto weiter ihr voranschreitet, desto dichter wird der euch umschließende steinerne Wald. Sicherheitshalber wählt ihr stets den breitesten und einfachsten Weg, um bei Gefahr möglichst schnell und problemlos das Weite suchen zu können. Abgesehen von Steinbeißern, Schratzen und Tatzelwürmern fallen dir noch eine ganze Anzahl weiterer unliebsamer Gesellen ein, dessen persönlichere Bekanntschaft du tunlichst vermeiden willst. Glücklicherweise hatte Aries den begnadeten Einfall, euren Weg mit roten Kreidepfeilen zu markieren, so dass die Wahrscheinlichkeit sich hier unten zu verirren, auf ein Minimum reduziert ist – jedenfalls solange euch bloß die Fackeln nicht ausgehen. Nach sicherlich einer weiteren halben Meile gelangt ihr schließlich an eine Weggabelung. Dieses Mal wählt Aries den weiteren Weg aus. Würfel dazu bitte einen W6.
Eine gerade Augenzahl führt euch nach rechts. **Abschnitt 257**
Jedes ungerade Resultat hingegen nach links. **Abschnitt 290**

Abschnitt 375

Für die vielen Entbehrungen und Strapazen der letzten Tage hast du dir **110 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Dazu kommt eine *spezielle Erfahrung* in deinem *bevorzugten Waffentalent*, sofern deren Talentwert noch kleiner als 12 ist. Weiterhin erhältst du jeweils eine *spezielle Erfahrung* in den nachfolgend aufgeführten Talenten. *Körperbeherrschung, Wildnisleben, Magiekunde, Orientierung, Klettern, Selbstbeherrschung, Sinnschärfe, Heilkunde Wunden, Sich Verstecken, Schleichen und Athletik.* Solltest du die Geländekunden *Gebirgskundig* oder *Höhlenkundig* noch nicht besitzen, so darfst du sie künftig zu halben *AP-Kosten* erwerben. Zu guter Letzt kannst du dir noch jeweils eine *spezielle Erfahrung* in *Lebensenergie, Ausdauer* und *Magieresistenz* vermerken, sowie die Besonderheit, dass alle deine Waffen für ein Jahr von einem goldenen Schimmer umgeben sind und innerhalb dieser Zeitspanne als magische Waffen gelten. Fahre nun fort mit dem **Epilog**

Abschnitt 376

Nachdem du ein paar Schritte zur Seite gemacht hast, um nicht Amboss breites Kreuz vor dir zu haben, wirst du Zeuge, wie Amboss direkt vor dem Elfen stehend und mit zum Schläge erhobener Axt abrupt und mitten in der Bewegung zur Salzsäule erstarrt. Der Elf grinst dich hämisch und siegessicher an ... >>Mal schauen, ob du alleine auch so tapfer bist. << Die Geräusche sich kreuzender Klängen dringen aus deinem Rücken an dein Ohr. *Nun gut, denkst du dir. Laut sagst du ... >>Dann zeig mal, was du so drauf hast, Spitzohr. <<* Falls du im Inbegriff warst, eine Wurfwaffe zu werfen oder einen Pfeil/Bolzen abzuschließen und die dazu gehörige Ladedauer höchstens 4 Aktionen (*Schnellziehen* 8 Aktionen) beträgt, so darfst du diese *FK-Attacke* noch vor dem folgenden Nahkampf ausführen. Diese ist allerdings gegenüber dem heranstürmenden Elfen um drei Punkte erschwert (TP-Bonus der DK *sehr nah* beachten!).

Wenn du triffst, so bleibt dir noch genügend Zeit eine Nahkampfwaffe zu ziehen, um so die *erste Attacke* des Elfen parieren zu können. Verfehlst du dagegen das Ziel, so musst du eine *unparierbare Attacke* hinnehmen, sofern du nicht über die Sonderfertigkeiten *Schnellziehen* und *Kampfreflexe* verfügst. Des Weiteren darf dich der Elf anschließend noch ein zweites Mal attackieren, was du dann aber wieder normal parieren kannst.

Für den Fall, dass die Ladedauer deiner Fernwaffe jedoch zu hoch sein sollte oder aber du auf dessen Einsatz verzichten willst, so darfst du dafür im Gegenzug immerhin noch rechtzeitig eine Waffe ziehen um der *ersten Attacke* des Elfen zu begegnen. Solltest du die Fähigkeiten *Schnellziehen* und *Kampfreflexe* besitzen und deine *Behinderung kleiner drei* sein, so gebührt dir sogar die *erste Attacke* ... **Abschnitt 373**

Abschnitt 377

Ohne länger Zeit zu vergeuden stürzt du dich auf Ansgard von Schanztrutz, beziehungsweise auf das, was noch von dem einstigen Ritter und Freund übrig geblieben ist. Da ihr ihm zwei zu eins überlegen seid, sind alle deine Attacken um 1 Punkt

erleichtert. Als du in den Kampf eingreifst und dein erster Schlag scheinbar wirkungslos an Ansgards Plattenrüstung abprallt, verfällt dieser in einen dämonischen Blutrausch.

Werte des gefallenden Ritters:

AT: 19 (2 AT / KR) PA: 0 TP: 2W+18 DK: N/S MR: 32 RS: 12 LE: 60

(Regeneration: 2W6 LP / KR)

Im folgenden sind für diesen Kampf einige wichtige Regeln zusammengefasst:

Im **Blutrausch** verfügt Ansgard über zwei Attacken, im Gegensatz dafür jedoch über keine Parade. Jede Runde attackiert er jeweils einmal dich und einmal Amboss. Fällt bei einem seiner Angriffe eine "20", so unterläuft ihm *kein Patzer*. Des Weiteren sind gegen ihn einzig die Kampfmanöver *Schildkampf, Ausweichen, Wuchtschlag, Hammerschlag, Gegenhalten* und *Beidhändiger Kampf* erlaubt.

Alle deine Waffen richten in diesem Kampf, aus dir unerklärlichen Gründen, den doppelten Schaden an (TP*2). Des Weiteren bestehst du automatisch jeden *Bruchfaktor-Test*.

Amboss fügt Ansgard in jeder Kampfrunde ebenfalls den doppelten Schaden zu, und zwar 4W+8 TP. Um das Gefecht aufgrund der Fähigkeit *Regeneration 2* nicht zu einem Endlos-gewürfele ausarten zu lassen, wird die in jeder Kampfrunde regenerierten Lebenspunkte mit Amboss Trefferpunkten verrechnet und somit ignoriert. Demnach fügt Amboss dem Ritter in jeder Kampfrunde 2W6-4 SP zu.

Bei jeder geglückten *Waffenparade* musst du eine *Körperkraftsprobe* ablegen, die zusätzlich für alle einhändig geführten Waffen um +4 Punkte erschwert ist. Sollte dir deine Waffe aus der Hand geprellt werden, kannst du den Kampf entweder abbrechen oder aber anstelle deiner nächsten Aktion eine *einfache Gewandheitsprobe* ablegen, um auf diese Weise deine Waffe wieder zu erlangen. Allerdings befindest du dich sowohl nach deren Gelingen, als auch nach deren Scheitern, in der Defensive. Das heißt, Ansgard ist erneut am Zug. Falls die *GE-Probe* misslungen ist, so kannst du seiner *Attacke* nur noch durch *Ausweichen* entgehen.

Bei jeder gelungenen *Schildparade* ist sofort eine *einfache Körperkraftsprobe* fällig, um sich auf den Beinen zu halten. Bei einem *Sturz* ist sogleich eine *einfache Gewandheitsprobe* von Nöten, um in dem hitzigen Gefecht wieder aufzustehen. Die *GE-Probe* ist ebenfalls wie oben bereits aufgeführt anstelle deiner nächsten Aktion abzulegen. Wenn du scheitest, so ist deine folgende *Schildparade* am Boden um +4 Punkte erschwert.

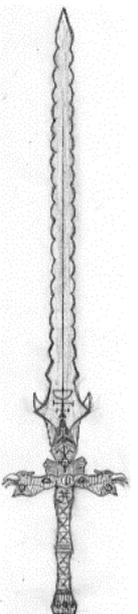
Nachdem er dir einen vermutlich heftigen Treffer zugefügt hat oder du deine Waffe verloren hast, darfst du dich aus dem Kampf zurückziehen. In diesem Fall weiter bei **Abschnitt 413**
Wenn der Kampf nach 12 Kampfrunden noch immer andauert, lies bitte **Abschnitt 407**

Falls ihr den Ritter in dieser Zeitspanne tatsächlich besiegt, fahre fort mit **Abschnitt 400**

Sollte jedoch dieser Kampf auf Leben und Tod dein letzter gewesen sein, ab zu **Abschnitt 387**

Abschnitt 378

Tote Erde, soweit das Auge reicht. Der wohl trostloseste graue Flecken Aventuriens. Nur vereinzelt ragen hier und dort die Gerippe von ein paar kahlen Bäumen aus dem kargen, teils sandig- und teils steinigem Boden empor - kranke Bäume von seltsamer Gestalt und ohne ein einziges Blatt. Die Rinde ist knorrig und trocken und ist von weißen und rötlichen Pilzflechten bedeckt. Tiere oder anderes Leben sucht man hier vergebens. In weiter Ferne erhebt sich die beeindruckende Kulisse eines riesenhaften Gebirgsmassives am Horizont. Vereinzelt türmen sich die riesigen Gesteinsmassen so hoch gen Himmel hinauf, dass so mancher Berggipfel gar von den grauen Wolkenschleiern verdeckt wird. Auf einmal erstrahlt zwischen den Bergen ein grünliches Leuchten, dass sich weiter





und immer weiter bis über die gesamte Ödnis hinweg ausdehnt. Und plötzlich beginnt neues Leben zu sprießen, da wo vorher nichts außer tote Erde war. Der trostloseste schwarze Flecken Aventuriens wandelt sich in den schönsten um, so wie die borstige fette Raupe, in einen wunderhübschen Falter ... Weiter bei Abschnitt 365(B)

Abschnitt 378(B)

Tote Erde, soweit das Auge reicht. Der wohl trostloseste graue Flecken Aventuriens. Nur vereinzelt ragen hier und dort die Gerippe von ein paar kahlen Bäumen aus dem kargen, teils sandig- und teils steinigem Boden empor - kranke Bäume von seltsamer Gestalt und ohne ein einziges Blatt. Die Rinde ist knorrig und trocken und ist von weißen und rötlichen Pilzflechten bedeckt. Tiere oder anderes Leben sucht man hier vergebens. In weiter Ferne erhebt sich die beeindruckende Kulisse eines riesenhaften Gebirgsmassives am Horizont. Vereinzelt türmen sich die riesigen Gesteinsmassen so hoch gen Himmel hinauf, dass so mancher Berggipfel gar von den grauen Wolkenschleiern verdeckt wird. Auf einmal glüht zwischen den Bergen ein blutrotes Licht, dass sich weiter und immer weiter bis über die gesamte Ödnis hinweg ausdehnt. Die Erde bebzt und reißt überall dort auf, wo die Macht des ungekrönten Herrschers erstrahlt. Mächte Ströme feurigheißer Lavamassen, gelangen so an die Erdoberfläche und zerstören all das derische, was noch übrig gewesen war. Der trostloseste graue Flecken Aventuriens wird dem Reich des ungekrönten Herrschers einverleibt. Die borstige fette Raupe fängt Feuer und die schwarzen Flammen dämonischer Höllenfeuer züngeln an ihrem Leib bis nichts mehr übrig bleibt - nichts außer schwarzem Ruß und staubiger Asche ... Abschnitt 386

Abschnitt 379

Gerade passieren die ersten beiden schwarzen Söldner eure Position. Unvermittelt schwappt wieder die ganze Wut über die blasphemischen Hohngesänge über dich herein. Mach bitte eine einfache Probe auf deine Selbstbeherrschung - oder erschwert um ± 5 , falls du besonders reichstreu oder götterergeben bist (Nachteile: *Verpflichtungen* oder *Prinzipientreue* etc.) - um nicht verfrüht das Zeichen zum Angriff zu geben. Falls dir die Probe misslingen sollte, dann ziehe 4 Punkte von deinem bisherigen Würfelpool ab. Anschließend weiter zu Abschnitt 193

Abschnitt 380

Noch bevor du wieder klar sehen kannst, vernimmst du einen schrillen, markerschütternden Schrei, der wohl nur Ansgards Kehle entstammen kann. Dieser ist erneut aufgesprungen und rekt in theatralischer Geste Arme und die geöffneten Handflächen vor sich in die Höh. Aus dem schwarzen Auge der Statue ist wiederholt ein hühnereigroßes Stück herausgebrochen, deren Fragment nur unweit von dir entfernt auf dem Boden der Grotte liegt. Das Volumen der dämonischen Kugel verkleinert sich indessen zusehends, als Ansgard abrupt den Kopf herum reißt und dich hasserfüllt aus nachtschwarzen Augen anfunkelt. Mit blanker Klinge nähert er sich dir unausweichlich, zur augenscheinlich letzten Konfrontation, an ... Abschnitt 384

Abschnitt 381

Nachdem du deine Fernwaffe in Händen hältst und Ansgard anvisiert hast, beobachtest du gebannt den weiteren Kampfverlauf der beiden Waffenmeister. Durch die größere Reichweite des Zweihandschwertes scheint dir Ansgard klar im Vorteil. Nichts desto trotz offenbart sich Amboss als äußerst zäher und ausdauernder Bursche - Eigenschaften, die einen Angroscho bereits im Kindesalter auszeichnen. Doch überdies erweist sich Amboss, völlig entgegen der ob seines Bierbauches vermuteten Schwerfälligkeit, als außerordentlich flink. Immer wieder taucht er geschickt unter den mächtigen Hieben des Zweihänders hinweg, um dann gezielt Ansgards Beine zu attackieren. Heller Funkenregen sprüht bei jeder Waffenparade auf. Doch während die Anstrengung des Kampfes auf Amboss verzerrten Gesichtszügen nach und nach immer deutlicher abzulesen ist, scheinen sowohl Ansgards Kräfte, als auch seine Ausdauer schier unerschöpflich. Dennoch schlägt sich Amboss

wacker, wider die Schwertkünste seines einstigen Freundes. Mit andauernder Kampfdauer kannst du eine interessante Beobachtung machen. Ansgard vernachlässigt zunehmend seine Deckung, wodurch Amboss schon mehrere Treffer landen konnte. Im Gegenzug dafür werden Ansgards wuchtige Hiebe immer gewagter. Schließlich verzichtet Ansgard vollständig auf Reaktionsmanöver. Seine gewaltigen Schläge fahren mit brachialer Gewalt auf den Angroscho herab. Nichts desto Trotz hält er weiterhin Ansgards Schwertgewitter stand. Wer letzten Endes den tödlichen Treffer hinnehmen muss, soll der Zufall entscheiden. Darum würfel jetzt bitte einen W6. Bei einer Augenzahl von eins bis vier obsiegt Ansgard, bei fünf und sechs hingegen Amboss.

Sollte der Angroscho unter den mächtigen Hieben Ansgards fallen, weiter bei Abschnitt 385

Falls entgegen aller Vermutungen Ansgard den tödlichen Schlag erntet, ab zu Abschnitt 400

Abschnitt 382

Während Amboss weiter auf den Elfen zustürmt, wirst du Zeuge, wie deine Gefährten Alriko und Garret von einem niederhöllischen Monstrum attackiert werden, das entfernt an das Bild einer Elfe gemahnt. Doch die Unterschiede sind schon beträchtlich. Anstelle eines Armpaares besitzt dieses dämonische Unwesen gleich vier bizarr deformierte und blutrote Gliedmaßen, deren Ende jeweils durch eine lange messerscharfe Klinge gebildet wird. Des Weiteren ist der gesamte Leib von spitzen Dornen und unzähligen kleinen Ausgüßeln übersät. Überall ist die Haut aufgerissen und entblößt so fleischiges Muskelgewebe und bleiche Knochen zu gleichen Teilen. Selbst das Gesicht blieb von diesem schleichenden Zerfall nicht verschont und die großen rundlichen Augen haben eine unnatürlich weiße Farbe angenommen. Auf dem Rücken der Dämonin erblickst du mehrere lange und in sich verdrehte Hörner, an deren Windungen unablässig Blut herunter läuft. Mit einem mächtigen Hieb streckt sie Garret nieder. Übelkeit steigt in dir auf, infolgedessen du deinen Blick abwendest. So wirst du den Geschehnissen auf der anderen Seite gewahr. Amboss steht aufrecht und dennoch in einer seltsamen Position, auf nur einem Bein, vollkommen regungslos neben dem Elfen. Als wäre er noch in der Bewegung zu Eis erstarrt. Noch immer ist die Axt zum tödlichen Schlag erhoben. Der Elf grinst dich hämisch und siegessicher an ... >>Nun bist du dran, Menschenabschaum! << Die Geräusche sich kreuzender Klingen dringen aus deinem Rücken an dein Ohr. *O ihr Götter*, sendest du einen stimmigen Hilferuf gen Alveran. *Gebt Alriko Mut und Kraft! Und mir auch ...* Der Elf lässt derweil nicht auf sich warten und eröffnet den Kampf. Darum gebührt ihm auch die *erste Attacke* ...

Für diesen Kampf werden deine *Attacken* und *Paraden* folgendermaßen modifiziert:

Aufgrund eines Tarnzaubers (Chamaelioni), sind alle deine *Attacken* um 2 Punkte erschwert.

Des Weiteren sind infolge der überelfisch schnellen Bewegungen (Axxeleratus), auch deine *Paraden* alle um gleichfalls 2 Punkte vermindert.

Werte des Elfen:

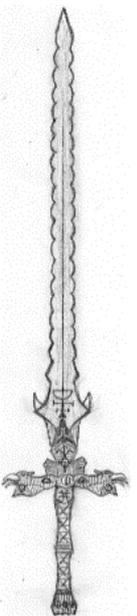
AT: 14 PA: 14 TP: 1W+9 DK: N BF: -5 (magisch) MR: 13 RS: 6 (Armatutz) WS: 11 (*Vorteil: Eisern*) LE: 32 (durch zuvor zugefügten Schaden eventuell geringer)

Sollte der Elf seine aus irgendeinem Grund während des Kampfes das Schwert verlieren, so hebt er es in seiner nächsten Aktion wieder auf. In diesem Fall gebührt dir eine unparierbare Attacke. Im Anschluss daran ist er wieder an der Reihe dich zu attackieren.

Wenn der Kampf nach W6+1 Kampfunden noch immer andauert, lies bitte Abschnitt 353

Falls du den Elf in dieser Zeitspanne hingegen besiegst, so fahre fort mit Abschnitt 389

Solltest du jedoch innerhalb der erwürfelten KR unterliegen, so bleibt dir nur noch der Abschnitt 396





(Verfasser: Ralf Staats)



Abschnitt 383

Im folgenden sind für diesen Kampf einige wichtige Regeln zusammengefasst:

Im **Blutrausch** verfügt Ansgard über zwei Attacken, im Gegensatz dafür jedoch über keine Parade. Demzufolge musst du in jeder Kampfrunde eine unparierbare Attacke hinnehmen, sofern du nicht über eine der Sonderfertigkeiten Schildkampf 2 oder Beidhändiger Kampf 2 verfügst. Fällt bei einer von Ansgards Attacken eine "20", so unterläuft ihm kein Patzer. Des Weiteren sind gegen ihn einzig die Kampfmanöver Schildkampf, Ausweichen, Wuchtschlag, Hammerschlag, Gegenhalten und Beidhändiger Kampf erlaubt.

Deine Waffen richten in diesem Kampf, aus dir unerklärlichen Gründen, den vierfachen Schaden (TP*4) an. Des Weiteren bestehst du automatisch jeden Bruchfaktor-Test.

Bei jeder geglückten Waffenparade musst du sofort eine Körperkraftsprobe ablegen, die zusätzlich für alle einhändig geführten Waffen um +4 Punkte erschwert ist. Falls dir die Waffe aus der Hand geprellt wird, musst du anstatt deiner nächsten Aktion eine einfache Gewandheitsprobe ablegen, um auf diese Weise deine Waffe wieder zu erlangen. Allerdings befindest du dich sowohl nach deren Gelingen, als auch nach deren Scheitern, in der Defensive. Das heißt, Ansgard ist am Zug. Falls die GE-Probe misslungen ist, so kannst du seinen Attacken nur noch durch Ausweichen entgehen.

Bei jeder gelungenen Schildparade ist sofort eine einfache Körperkraftsprobe fällig, um sich auf den Beinen zu halten. Bei einem Sturz ist sogleich eine einfache Gewandheitsprobe von Nöten, um in dem hitzigen Gefecht wieder aufzustehen. Die GE-Probe ist ebenfalls wie oben bereits aufgeführt anstelle deiner nächsten Aktion abzulegen. Wenn du scheitest, so ist deine folgende Schildparade am Boden um +4 Punkte erschwert.

Werte des gefallenen Ritters:

AT: 13 (2 AT / KR) PA: 0 TP: 2W+18 DK: N/S MR: 32
RS: 10 LE: 13 (von 60) (Regeneration: 2W6 LP / KR)

Falls du den Ritter tatsächlich besiegen solltest, Abschnitt 394
Sollte jedoch dieser Kampf dein letzter gewesen sein, fahre fort mit Abschnitt 387

Abschnitt 384

Plötzlich greift eine Klaue nach deinem Waffenarm, den du sogleich panisch losreißen willst. Zu deiner Überraschung und Erleichterung erblickst du Amboss, der quicklebendig neben dir steht. >>Das ist mein Kampf<<, brummt er belegt und dennoch keinen Widerspruch dulndend. Schnell tust du ein paar Schritte zu Seite. Welch ein Glück, hättest du doch im Zweikampf gegen Ansgard wahrlich alt ausgesehen. Ansgard und Amboss stehen sich derweil, lediglich zwei Schritte voneinander entfernt, von Antlitz zu Antlitz gegenüber. Mit einem abfälligen Lächeln lässt Ansgard seine Klinge zu Boden fallen und wendet dem Angroscho sein breites Kreuz zu. >>Was tust du da?! Kämpfe mit mir<<, donnert Amboss ihm grollend entgegen. >>Warum sollte ich, erwidert Ansgard süffisant. Wir wissen doch beide, dass du deinem alten Freund kein Haar krümmen kannst. << Amboss hebt die Axt über den Kopf und brüllt laut ... >>Freund! Du bist nicht mehr mein Freund. Mein Freund ist tot und du sein Mörder. Wir wissen beide, dass das stimmt. << >>Glaubst du wirklich? Was ist, wenn ein Dämon in seinen Körper gefahren ist? << Auf diese Entgegnung lässt Amboss sowohl Axt, als auch Schultern gleichermaßen sinken. >>Welch ein dämonisches Spiel treibst du mit mir<<, antwortet Amboss kleinlaut. Inzwischen hast du die beiden einstmals besten Freunde zur Hälfte umrundet und kannst so sehen, wie sich ein hämisches Grinsen auf Ansgards Zügen ausbreitet. Und plötzlich geht alles sehr schnell. Eine monströse Klaue fährt aus der merklich in sich zusammen geschrumpften Kugel hervor und wirft dem gefallenen Ritter ein geflammtes Zweihandschwert zu. Dieser fängt es mit einer Leichtigkeit auf, dass man meinen könne, er finge einen Stock und vollführt damit eine nahezu fließende 180° Drehung, bei deren Verlauf Amboss eine tiefe

Fleischwunde am Bauch zugefügt wird. Dein Warnruf kam zu spät. Doch jetzt ist Amboss augenscheinlich aus seiner vorherigen Lethargie erwacht und geht selbst zum Angriff über. Gehärteter Zwergenstahl trifft auf dämonischen Schwarzstahl. Infolge des sonderlich goldenen Sternenschweifes der Wurfaxt, ist die Grotte immer noch in gleißend helles Licht getaucht, wenngleich die Axt offensichtlich beim Aufprall auf den Stein entrückt ist - zumindest ist sie nirgendwo zu sehen. Aufgrund des unbestreitbar göttlichen Wirkens sind in den folgenden Abschnitten alle bisherigen negativen Probenmodifikationen, ob sie nun aus Wunden oder Furcht resultierten, gestrichen. Außerdem erhältst du in den nachfolgenden Abschnitten sogar einer Erleichterung von drei Punkten auf jede Talentprobe, sowie einen Bonus von einem Punkt auf alle sonstigen Proben, also auch auf deine Attacken und Paraden. Deine Zeit zum Handeln ist endlich gekommen ...

Möchtest du die Beine in die Hand nehmen und verschwinden?

Abschnitt 422

Du könntest dich auch Amboss im Kampf gegen Ansgard anschließen? Abschnitt 377

Falls du dich jedoch dem eindringlichen Wunsch des Angroscho fügen willst und daher den Ausgang des ungleichen Kampfes abwartest, weiter bei Abschnitt 398

Einstweilen könntest du auch mit einer Fernwaffe auf Ansgard zielen. Abschnitt 381

Vielleicht möchtest du auch Ansgards altes Schwert in das sich schließende schwarze Tor, das wohl auf direktem Wege in den Niederhöhlen führt, schleudern? Abschnitt 403

Anstatt dem Schwert könntest du natürlich auch das eine Fragment des schwarzen Auges auf diese Weise von Antlitz Deres tilgen, wohlwissend um die beträchtliche Gefahr, die davon in Diesseits ausgeht. Abschnitt 392

Zu guter Letzt wäre es, hinsichtlich deines derzeitigen Gesundheitszustandes, eventuell auch ratsam, einen oder auch mehrere vorhandene Heilränke einzunehmen. Abschnitt 405

Abschnitt 385

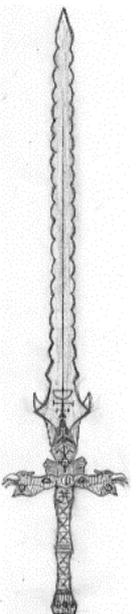
Amboss Kräfte lassen zusehends unter den mächtigen Hieben des Zweihandschwertes nach. Infolge ein paar schwerer Treffer konzentriert er sich nur noch auf das Parieren. Schließlich vermag er sich kaum mehr auf den Beinen zu halten. Mit einem letzten gewagten Manöver, einem wuchtigen Hammerschlag, setzt er alles auf ein Karte und trifft. Doch auch Ansgards Schwerthieb geht nicht ins Leere und fährt dem Angroscho einmal quer über die Brust. Durch Ansgards Schwerthieb wird Amboss gegen die nächste Wand geschleudert, wo er nunmehr regungslos liegenbleibt. Amboss Schlag hat im Gegenzug Ansgards Kniescheibe zertrümmert, was dieser jedoch augenscheinlich nicht einmal bemerkt hat. Zumindest wendet er sich gleich dir zu. Es ist nun an dir, ihm den finalen Treffer zu versetzen ...

Würfel bitte eine einfache Probe auf deinen Fernkampfwert. Ermittelt sofort im Anschluss die Trefferpunkte (Reichweite nah, TP-Bonus beachten!).

Solltest du ihn getroffen haben, so fahre fort mit Abschnitt 417
Hast du ihn hingegen verfehlt, so geht er unausweichlich zum Nahkampf über. In diesem Fall gebührt ihm dann auch die erste Attacke. Weiter bei Abschnitt 383

Abschnitt 386

Ein Mann in schwarzer Platte, mit fein gestutztem Bart und ebenmäßigen Gesichtszügen, steht innerhalb einer finsternen Grotte, welche in ein unwirkliches, blutrotes Licht getaucht ist. Rundum sind die Wände mit den purpurnen Fetzen einstmals sicherlich kostbarer Vorhänge verhangen. Unmittelbar davor erheben sich die traurigen Gerippe leerstehender Regale, von denen einige bis zur Decke hinaufreichen. Doch auch hier sind die Spuren der Zeit nur zu deutlich ablesbar. Neben den alterungsbedingten Verfärbungen der Holzoberfläche weisen die Regale außerdem noch sichtbare Spuren von weißen und schwarzen Schimmelpilzsporen auf. Weiterhin ist das Holz an vielen Stellen entweder rissig, löchrig oder aufgequollen. Nicht wenige der Regalböden konnten so dem Wüten von Satinavs





Hörnern nichts entgegenzusetzen und mussten sich schließlich seinem Willen beugen. Der Schwarze Ritter birgt gerade ein Schwert aus dem klauenartigen Griff einer abgetrennten Hand. Ungerührt wirft er den immer noch blutenden Stumpf über seine Schulter, während er sich zielstrebig und selbstsicher einen Weg durch die leblosen Leiber und zerfetzten Überbleibsel humanitärer Wesen bahnt, von denen einige noch kürzlich deine Freunde gewesen waren. Amboss beeindruckende Silhouette im Hintergrund wirkt auf dich fast so, wie ein aus Stein gemeißeltes stummes Mahnmahl eines legendären Recken ... **Abschnitt 367**

Abschnitt 387

Ein mächtiger Schlag des Zweihänders fährt dir tief in die rechte Schulter ein. Dabei wird das rechte Schulterblatt vollends zertrümmert, sowie Sehnen- und Muskelstränge zerfetzt. Infolge des Treffers hängt der zugehörige Arm nur noch kraftlos an deinem Körper hinunter. Das Blut quillt in Strömen aus der Wunde hervor. Die Anstrengung des Kampfes, der letzten Tage, ja deines ganzen verdammten Lebens scheint mit einem Mal über dir herein zu brechen. Von der unglaublichen Schwere dieser Last überwältigt, geben deine Beine unter dir nach, woraufhin du schließlich mit gebeugtem Rücken vor deinem Henker auf dem Boden kniest. In einer Lache aus Blut - deinem Blut. Die letzte Attacke traf dich schließlich überraschend von der Seite. Doch du verspürst keinen Schmerz. Da ist gar nichts mehr, nichts außer wohliger und friedvoller Finsternis. Der Lärm vom Kampf dringt nur noch gedämpft an deine Ohren. Dafür drängt sich das Rauschen gewaltiger Schwingen an deren Stelle. Weiter zu **Abschnitt 402**

Abschnitt 388

Amboss Kräfte lassen zusehends unter den mächtigen Hieben des Zweihandschwertes nach. Infolge ein paar schwerer Treffer konzentriert er sich nur noch aufs Parieren. Schließlich vermag er sich kaum mehr auf den Beinen zu halten. Mit einem letzten gewagten Manöver, einem wuchtigen Hammerschlag, setzt er alles auf ein Karte und trifft. Doch auch Ansgards Schwertstich geht nicht ins Leere und fährt dem Angroscho einmal quer über die Brust. Durch Ansgards letzten Treffer wird Amboss gegen die nächste Wand geschleudert, wo er nunmehr regungslos liegenbleibt. Amboss Schlag hat im Gegenzug Ansgards Kniescheibe zertrümmert, was dieser jedoch augenscheinlich nicht bemerkt hat. Zumindest wendet er sich sogleich dir zu. Immerhin gebührt dir die erste Attacke ... **Abschnitt 383**

Abschnitt 389

Der Elf liegt vor dir, mehr tot denn lebendig, in seinem Blut und ist dennoch bei Bewusstsein. Mit beiden Händen versucht er verzweifelt die offene Bauchwunde zu verschließen, aus der unablässig dunkles Blut hervor sickert. *Wie seltsam. Seine Augen sind plötzlich grün und nicht mehr schwarz. Und so voller Furcht.* Unvermittelt öffnet er den Mund ... >>Ich tat es für sie ... um ... sie zu retten. << Dann ist es vorbei. Der Elf ist tot und du dir sicher, dass dies nicht der Feind gewesen ist, den du eigentlich hast töten wollen. Plötzlich wird dir gewahr, dass das Klingenspiel in deinem Rücken verstummt ist. Noch bevor du dich umdrehen kannst, läuft Alriko kreischend an dir vorüber. Schwarze Flammenzungen verzehren leckend seinen gesamten Leib. Seine gellenden Schreie erfüllen die Grotte und der Hall wird dutzendfach zurück von den Wänden zurück reflektiert, bis er schließlich zu einem ohrenbetäubenden und schrillen Gekreische angeschwollen ist. Mit aller Kraft presst du die Hände auf die Ohren und verschließt deine Augen ... Fahre fort mit dem **Abschnitt 365**

Abschnitt 390

Mit zu Boden gesenktem Blick und gleichfalls hängenden Schultern schlurft der Angroscho zu Ansgards Klinge und hebt sie vom Boden auf. Dann wendet er sich dir zu ... >>Wo ist der Unglücksstein <<, fragt er dich schroff. >>Da drüben <<, antwortest du ihm ebenso ruppig zurück. Ohne ein weiteres Wort mit dir zu wechseln, geht er zum Stein hinüber und holt mit der Klinge aus. Ein ohrenbetäubender Knall lässt die Grotte in ihren Grundfesten erzittern, als der schwarze Stein unter der Klinge

vergeht. Mannsgroße Gesteinsbrocken brechen aus der Decke heraus und schlagen mit lautem Getöse in den blanken Höhlengrund ein, nur um dort wiederum in zahlreiche kleinere Gesteinsklumpen zu zerbröckeln. *Allerhöchste Zeit hier zu verschwinden.* >>Wir sollten zusehen, dass wir Land gewinnen <<, spricht Amboss deinen Gedanken laut aus. Schleunigst weiter zu **Abschnitt 411**

Abschnitt 391

Jählings prallt Amboss gegen den Elf und stößt ihn grob von dir fort. Offenbar hat dieser sich unbemerkt seiner Fesseln entledigen können. Mit ein paar raschen Hieben befreit er auch dich von den restlichen Wurzeln. >>Angrosch mag mich für meinen Stumpfsinn einst strafen, doch mit Sicherheit nicht heute und ganz bestimmt von keinem stinkenden Langohr wie dir. >>Für Angrosch!!! << Mit diesem Kampfschrei geht Amboss in die Offensive über. Du blickst dich kurz um, doch von der Schönheit fehlt jede Spur. Garret und Alriko befreien sich gerade selbst von den wohl magischen Wurzelflechten. Mit dem Tod des Alten ist augenscheinlich auch die Wirkung des Zaubers verfliegen. Die Zeit zum Handeln ist da. Was willst du tun? Du kannst Amboss diesen Kampf unmöglich alleine austragen lassen. Daher schnappst du dir deine Waffe und folgst ihm in das Gefecht wider dem Elfen. **Abschnitt 360**
Natürlich könntest du den Elfen auch mit Fernwaffen attackieren. **Abschnitt 376**
Vielleicht willst du erst einmal abwarten, wie die anderen reagieren und bei der Gelegenheit eure Umgebung ein wenig im Auge behalten. **Abschnitt 382**

Abschnitt 392

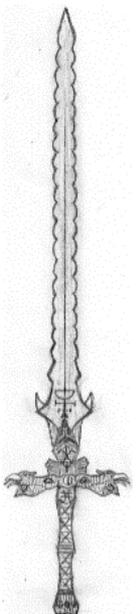
Ohne Probleme gelangst du zu dem schwarzen Stein und hebst ihn auf. Seine Oberfläche schmiegt sich sanft und kühl deiner Hand an. *Gar nicht mal so leicht der Brocken. Sicherlich gutes Gold wert. Will ich ihn wirklich, mir nichts dir nichts, einfach wegschmeißen?* *Mache bitte an dieser Stelle ein Goldgier-Probe, die um die Differenz deiner Magieresistenz zu 20 erleichtert ist (bei MR: 6 also um 14 Punkte).* Demnach ist selbst dann eine Probe fällig, wenn du den Nachteil *Goldgier* nicht besitzt. Falls du eines, oder auch mehrere, der nachfolgend aufgeführten *Stichwörter* notiert haben solltest, dann darfst du, je vorhandenem *Stichwort*, +4 Punkte zum *Goldgier-Wurf* hinzu addieren. Die *Stichwörter* lauten: *Gedankenschutz*, *Praios* und *Hesinde*. Wenn du über den Vorteil *Schwer zu verzaubern* verfügen solltest, dann bist du gegen die Macht des Steins gefeit und musst somit keine *Probe* absolvieren.
Bist du *Goldgierig*? **Abschnitt 370** Oder kannst du dich den Einflüsterungen erwehren? Dann geht's weiter mit **Abschnitt 412**

Abschnitt 393

Die dämonische Präsenz gewinnt mit jedem Moment der verstreicht, spürbar an Kraft hinzu. *Ich muss etwas tun. Sonst bin ich verloren. Nur was?* Folgende Dinge gehen dir durch den Kopf ... *Weglaufen, wutentbrannt auf Ansgard stürzen oder den ehrlosen Verräter mit einer Fernwaffe niederstrecken, etwas in die dämonische Kugel hinein schleudern oder aber das schwarze Auge der Statue zerschlagen ...*
Während du noch jeweils das Für und Wider abwägen tust, geschieht folgendes. Bevor du dich für eine Option entscheiden konntest, vernimmst du plötzlich ein Rauschen und siehst gleichzeitig dazu, wie ein goldschimmerndes Wurfbeil durch die Luft rotiert. Die Flugbahn der Waffe zieht gleichfalls einen goldenen Schweif nach sich, angesichts dessen das schwarze Licht des dämonischen Auges in zwei gleich große Lager gespalten wird. *Göttliches Wirken!* Mit einem ohrenbetäubenden Knall trifft die göttliche Waffe auf das schwarze Auge der Statue, woraufhin dir ein greller Lichtblitz die Sicht nimmt ... Weiter bei **Abschnitt 380**

Abschnitt 394

Tödlich getroffen sinkt Ansgard zu Boden. Ansgard von Schanztrutz, Ritter und Held, Kämpfe unzähliger Schlachten, Sieger etlicher Turniere und meisterlicher Schwertkämpfer ist besiegt - durch deine Hand. Und dennoch blickst du bewegt auf





seinen Leichnam herab, war er doch schließlich an erster Stelle ein guter Freund. Unvermittelt wirst du einem schwachen Röcheln gewahr. Du blickst auf und siehst, wie Amboss gerade seinen Oberkörper mühselig an der Höhlenwand aufrichtet. *Verdammter Orkenfuz, der alte Wühlschrat hat es geschafft. Er lebt!* Beschwingt läufst du zu ihm. Doch schon beim Näherkommen siehst du eine tief klaffende Wunde auf seiner Brust, aus der noch immer Blut hervor sickert. Doch Hesinde und Phex sei Dank, besitzt er glücklicherweise noch einen starken magischen Heiltrank. Nachdem du ihm eben diesen eingeflößt hast, geht es ihm auch sogleich merklich besser. *Magie kann viel Gutes bewirken, doch meistens erntet sie nichts als Tod. Welch ein seltsames Geschenk der Götter.* Schließlich kann Amboss wieder aus eigener Kraft aufstehen und gemeinsam geht ihr zu dem Leichenüberresten Ansgards. Nur zu deutlich vermagst du aus Amboss düsterer Miene seine Gedanken entnehmen. Dann wendet er sich jedoch abrupt ab und sein Blick wandert über den nackten Grottengrund. Falls du Ansgards Schwert durch das schwarze Tor geschleudert hast, so fahre fort mit **Abschnitt 415**

Andernfalls weiter bei **Abschnitt 390**

Abschnitt 395

Hast du mindestens zwölf Trefferpunkte verursacht, fahre fort mit dem **Abschnitt 394**

Andernfalls, weiter bei **Abschnitt 404**

Abschnitt 396

Es ist vorbei. Infolge zweier gut platzierter Treffer durchtrennte der Elf dir die Sehnen- und Muskelstränge deiner Arme, so dass diese nunmehr nur noch nutzlos an deinem Leib herunter baumeln. Die Anstrengung des Kampfes, der letzten Tage, ja deines ganzen verdammten Lebens wiegt mit einem Mal unendlich schwer auf deinen Schultern. Von der ungläublichen Last überwältigt, knicken deine Beine ein, woraufhin du schließlich mit gebeugtem Rücken vor deinem Henker auf dem Boden kniest. In einer Lache aus Blut - deinem Blut. Die letzte Attacke traf dich überraschend von der Seite. Doch du verspürst keinen Schmerz. Da ist gar nichts mehr, nichts außer wohliger und friedvoller Finsternis. Der Lärm vom Kampf dringt nur noch gedämpft an deine Ohren. Stattdessen drängt sich das stetige Rauschen gewaltiger Schwingen an deren Stelle ... **Abschnitt 402**

Abschnitt 397

>>Ich hab es in die schwarze Kugel geworfen <<, erzählst du kleinlaut. Daraufhin legt er die Stirn in Falten und schüttelt sachte den Kopf. >>Und der schwarze Stein <<, setzt er knapp nach. >>Liegt da drüben <<, antwortest du ebenso schroff zurück. Ohne ein weiteres Wort mit dir zu wechseln, geht er zum Stein hinüber und verstaut ihn in seiner Gürteltasche. Dann wendet er sich dir abermals zu ... >>Wir sollten hier schleunigst verschwinden. Hilf mir bitte dabei, die Leichenüberreste unserer Gefährten zu bergen, << Mit den Worten kramt er eine Wolldecke aus einem der Rucksäcke hervor und schmeißt achtlos ein Leichenteil nach dem anderen darauf - wahrlich keine schöne Arbeit. Schließlich verlasst ihr gemeinsam diesen Ort des Schreckens. Endlich im Freien angelangt, bestattet ihr die sterblichen Überreste eurer Gefährten mit Hilfe des lockeren Gerölls. Nach einem kurzen Grabsegen kehrt ihr dem Tal des Todes und der Gegend den Rücken. Immerhin, du hast überlebt. Doch zu welchem Preis?! Fast alle deiner Gefährten sind gefallen und ausgerechnet du Grünschnabel hast überlebt. Ob die Zwölfe wohl größeres mit dir vor haben? Die Zukunft wird es zeigen. Lies jetzt bitte den **Abschnitt 375**

Abschnitt 398

Gebannt beobachtest du den Kampf der Waffenmeister. Aufgrund der größeren Reichweite des Zweihandschwertes scheint dir Ansgard klar im Vorteil. Nichts desto trotz offenbart sich Amboss als äußerst zäher und ausdauernder Bursche - Eigenschaften, die einen Angroscho bereits im Kindesalter auszeichnen. Doch überdies erweist sich Amboss, völlig entgegen der ob seines Bierbauches vermuteten Schwerfälligkeit, als außerordentlich flink. Immer wieder taucht er geschickt unter den mächtigen Hieben des Zweihänders hinweg, um dann gezielt

Ansgards Beine zu attackieren. Heller Funkenregen sprüht bei jeder Waffenparade auf. Doch während die Anstrengung des Kampfes auf Amboss verzerrten Gesichtszügen nach und nach immer deutlicher abzulesen ist, scheinen sowohl Ansgards Kräfte, als auch seine Ausdauer schier unerschöpflich. Dennoch schlägt sich Amboss wacker, wider die Schwertkünste seines einstigen Freundes. Mit andauernder Kampfdauer kannst du eine interessante Beobachtung machen. Ansgard vernachlässigt zunehmend seine Deckung, wodurch Amboss schon mehrere Treffer landen konnte. Dafür werden Ansgards wuchtige Hiebe jedoch auch immer gewagter. Schließlich verzichtet Ansgard vollständig auf Reaktionsmanöver. Seine gewaltigen Schläge fahren mit brachialer Gewalt auf den Angroscho herab. Nichts desto Trotz hält er weiterhin Ansgards Schwertgewitter stand. Wer letzten Endes den tödlichen Treffer hinnehmen muss, soll der Zufall entscheiden. Darum würfel jetzt bitte einen W6. Bei einer Augenzahl von *eins* bis *vier* obsiegt Ansgard, bei *fünf* und *sechs* hingegen Amboss.

Sollte der Angroscho unter den mächtigen Hieben Ansgards fallen, weiter bei **Abschnitt 388**

Falls entgegen aller Vermutungen Ansgard den tödlichen Schlag erntet, ab zu **Abschnitt 400**

Abschnitt 399

... der mit zunehmender Dauer immer lauter und aggressiver in deinen Ohren dröhnt, bis er jäh abbricht. Doch dann geschieht etwas wahrlich Geisterhaftes. Der schwarze Stein löst sich selbstständig aus dem Schwertknauf und schwebt ganz sachte zu seinem Zwilling hinauf, wo sich schließlich beide Steine verbinden und sich zu einem schwarzen Auge vereinen. Fast hat es den Anschein, als wären die beiden gar niemals getrennt gewesen. Ansgard ist während dieser Prozedur aufgestanden, um ein paar Schritte von der goldenen Statue zurückzuziehen. In gebührendem Abstand wirft er sich abermals seinem Herrscher zu Füßen. Über dem Kopf der Statue entsteht wie aus dem Nichts ein nachtschwarzer, pulsierender Wirbel, um den grelle Lichtblitze von weißer bis purpurner Farbe wild und ungezügelt umher zucken.



Stufenweise wandelt sich das Bild und der Wirbel nimmt schließlich die geometrische Form einer Kugel an, deren Durchmesser und Volumen sich zunehmend vergrößert. Ein wahnwitzig irres Lachen aus Ansgards Kehle taucht die ganze Szenerie in eben das, was sie wohl auch ist - nämlich die rituelle Anrufung der Mächte des Chaos und die Entfesselung ihrer dämonischer Legionen ... **Abschnitt 393**

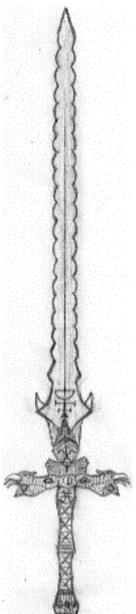
Abschnitt 400

Es ist geschafft. Ansgards klägliche Überreste liegen zu euren Füßen. Dennoch verrät Amboss düsteres Mienenspiel, dass er nicht allzu glücklich darüber ist. Wen wundert es? Hat er doch soeben seinen ehemals besten Freund zu Boron geschickt. Wenn du Ansgards Schwert durch das schwarze Tor geschleudert hast, so fahre fort mit **Abschnitt 415**

Andernfalls weiter bei **Abschnitt 390**

Abschnitt 401

Unerwartet ertönt abermals ein ohrenbetäubender Knall, als die Klinge des Schwertes auf den Kopf der Statue trifft. Bei genauerem Hinsehen entdeckst du, das dass übrige Teilstück des schwarzen Auges verschwunden ist. Auch die schwarze Kugel





(Verfasser: Ralf Staats)



hat sich aufgelöst. Ein schriller unnatürlicher Schrei in deinem Rücken lässt dich herumfahren. Amboss Axt hat Ansgard vom Kopf bis zur Leibesmitte gespalten. Eine große Blutlache breitet sich am Boden aus. Plötzlich erbebt die gesamte Grotte, infolgedessen teils Mannsgröße Gesteinsbrocken aus der Decke herausbrechen und mit lautem Getöse auf den Felsboden aufschlagen, um dort schließlich in zahlreiche kleinere Gesteinsklumpen zu zerbröckeln. Allerhöchste Zeit hier zu verschwinden. Weiter bei **Abschnitt 411**

Abschnitt 402

Plötzlich bohren sich spitze annähernd dolchartige Krallen tief in dein Fleisch hinein. Doch du hast keine Angst. Im Gegenteil! Freudige Erwartung keimt in dir auf. Abrupt durchfährt dich ein kraftvolles Rucken, als sich der göttliche Rabe, samt deinem Leib, abermals in die Lüfte erhebt, um dich über die unendlichen Weiten des Nirgendmeeres zu tragen. Sanft umschmeichelt von warmen Winden, entfliegst du deinem früheren Leben. Wie triste, graue Schatten zieht die Vergangenheit an dir vorüber. Ein bizarres Gemisch aus Schwarz und aus Grau. Auf einmal erscheint dir alles klar, wengleich auch nichtig und leer. Immer noch dauert euer Flug an. Zeitlos driftest du dahin und ins Reich des Vergessens hinab, bis du irgendwann vor dir in der Dunkelheit eine nachschwarze Pforte zu erkennen glaubst. Sogleich tut dein Herz einen freudigen Sprung. Endlich ist euer Ziel erreicht. Doch völlig unerwartet und zugleich auf brutalste Weise wirst du Gogaris schützenden Klauen entrissen. Du willst schreien, doch deine Kehle ist wie zugeschnürt. Du wehrst dich mit Händen und Füßen, doch jedwedes Strampeln vergebliche Liebesmüh. Von einer starken Welle unsäglichen Schmerzes begleitet, kehrt deine Angst Stück für Stück zu dir zurück, während Gogaris Schwingen allmählich stumm in der Ferne verklingen. Und das Abenteuer tut es ihnen gleich und nimmt ebenso stumm, bar jedes Weitere unnötige Wort, an dieser Stelle ein jähes Ende.

Abschnitt 403

Ohne Schwierigkeiten gelangst du an Ansgards Klinge. Die Kugel beziehungsweise wohl er das Tor, hat sich inzwischen fast vollständig geschlossen. Dennoch könnte dir, mit Phexes Hilfe, ein glücklicher Wurf gelingen. Dazu mache bitte eine um **+6 Punkte** erschwerte *Probe* auf deinen *Fernkampf-Basiswert*. Tatsächlich gelungen, weiter bei **Abschnitt 414**
Natürlich misslungen, ab zu **Abschnitt 408**

Abschnitt 404

Getroffen! Gleichwohl steht Ansgard noch immer aufrecht. Offenbar hat seine Plattenrüstung deinem Treffer die Wucht und damit der Effektivität beraubt. Wie auch immer. Fakt ist, dass du ihn keinesfalls daran gehindert hast, weiterhin zielstrebig auf dich zu zuschreiten. Der Nahkampf scheint unausweichlich und obendrein gebührt ihm der erste Schlag. **Abschnitt 383**

Abschnitt 405

Es sind nur wenige Augenblicke vergangen. Die schwarze Kugel hat sich derweil vollends aufgelöst. Im Gegensatz dazu dauert der Kampf zwischen den Kriegsveteranen Amboss und Ansgard noch immer an. Wie willst du nun weiter vorgehen?

Möchtest du die Beine in die Hand nehmen und verschwinden?
Abschnitt 422

Du könntest dich auch Amboss im Kampf gegen Ansgard anschließen? **Abschnitt 377**

Falls du dich jedoch dem eindringlichen Wunsch des Angroscho fügen willst und daher den Ausgang des ungleichen Kampfes abwartest, weiter bei **Abschnitt 398**

Einstweilen könntest du auch mit einer Fernwaffe auf Ansgard zielen. **Abschnitt 381**

Abschnitt 406

Unglaublich aber wahr! Kurz bevor sich das schwarze Tor wieder vollständig geschlossen hat, entrückt der Stein in deren Dunkelheit. Nur einen Herzschlag später sind sowohl der Stein, als auch das kugelförmige Tor, für immer vom Antlitz Deres

verschwunden. Unvermittelt ertönt ein schriller unnatürlicher Schrei in deinem Rücken, der dich abrupt herumfahren lässt. Dort bietet sich deinen Augen ein schauriger Anblick. Amboss Axt hat Ansgard vom Kopf bis zur Leibesmitte gespalten. Eine große Blutlache breitet sich rasant am Boden aus. Plötzlich erbebt die Grotte, infolgedessen Mannsgröße Gesteinsbrocken aus der Decke herausbrechen und mit lautem Getöse auf den blankem Felsboden aufschlagen, um dort in kleinere Gesteinsklumpen zu zerbröckeln. Allerhöchste Zeit zu verschwinden. Weiter bei **Abschnitt 411**

Abschnitt 407

Unvermittelt gelingt Ansgard ein glücklicher Treffer, der Amboss quer über die Brust fährt und ihn gegen die nächste Wand katapultiert, wo er nunmehr regungslos liegenbleibt. Folglich ist dir jetzt seine ungeteilte Aufmerksamkeit gewiss. Immerhin gebührt dir die Initiative ...

Werte des gefallenden Ritters:

AT: 19 (2 AT / KR) PA: 0 TP: 2W+18 DK: N/S MR: 32 RS: 9 LE: ?? (von 60) (Regeneration: 2W6 LP / KR)

Im folgenden sind für diesen Kampf einige wichtige Regeln zusammengefasst:

Im **Blutrausch** verfügt Ansgard über zwei **Attacken**, im Gegensatz dafür jedoch über keine **Parade**. Demzufolge musst du in jeder Kampfrunde eine unparierbare Attacke hinnehmen, sofern du nicht über eine der Sonderfertigkeiten **Schildkampf 2** oder **Beidhändiger Kampf 2** verfügst. Fällt bei einer von Ansgards Attacken eine "20", so unterläuft ihm kein Patzer. Des Weiteren sind gegen ihn einzig die Kampfmanöver **Schildkampf**, **Ausweichen**, **Wuchtschlag**, **Hammerschlag**, **Gegenhalten** und **Beidhändiger Kampf** erlaubt.

Alle deine Waffen richten in diesem Kampf, aus dir unerklärlichen Gründen, den vierfachen Schaden (TP*4) an. Des Weiteren bestehst du automatisch jeden **Bruchfaktor-Test**.

Bei jeder geglückten **Waffenparade** musst du eine **Körperkraftsprobe** ablegen, die zusätzlich für alle einhändig geführten Waffen um **+4 Punkte** erschwert ist. Falls dir die Waffe aus der Hand geprellt wird, musst du anstatt deiner nächsten Aktion eine einfache Gewandheitsprobe ablegen, um auf diese Weise deine Waffe wieder zu erlangen. Allerdings befindest du dich sowohl nach deren Gelingen, als auch nach deren Scheitern, in der Defensive. Das heißt, Ansgard ist am Zug. Falls die **GE-Probe** misslungen ist, so kannst du seinen **Attacken** nur noch durch **Ausweichen** entgehen.

Bei jeder gelungenen **Schildparade** ist sofort eine einfache Körperkraftsprobe fällig, um sich auf den Beinen zu halten. Bei einem **Sturz** ist sogleich eine einfache Gewandheitsprobe von Nöten, um in dem hitzigen Gefecht wieder aufzustehen. Die **GE-Probe** ist ebenfalls wie oben bereits aufgeführt anstelle deiner nächsten Aktion abzulegen. Wenn du scheitest, so ist deine folgende **Schildparade** am Boden um **+4 Punkte** erschwert.

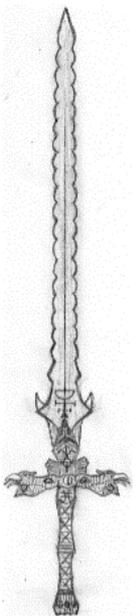
Solltest du den Ritter tatsächlich besiegen? **Abschnitt 394**
Falls du jedoch fällst, ab zu **Abschnitt 387**

Abschnitt 408

Aus der Hüfte schleuderst du das Schwert hinauf. Die um sich selbst rotierende Klinge segelt direkt auf das Haupt der goldenen Statue zu und knallt gegen deren Kopf. Knapp daneben ist auch vorbei. Solltest du dir im Laufe des Abenteuers entweder zweimal das **Stichwort Phex** oder insgesamt vier andere **Gottesnamen** notiert haben, oder stattdessen über den Vorteil **Glück** verfügen, weiter bei **Abschnitt 401**
Andernfalls bleibt nur **Abschnitt 410**

Abschnitt 409

Gerade als du wieder in den Kampf einschreiten willst, ist er plötzlich zu Ende. Wer jedoch den tödlichen Treffer hinnehmen musste, soll der Zufall entscheiden. Darum würfel jetzt bitte einen W6. Bei einer Augenzahl von eins bis drei obsiegt Ansgard, bei vier bis sechs hingegen Amboss.





Sollte der Angroscho unter Ansgards mächtigen Hieben gefallen sein, ab zu **Abschnitt 418**
Falls dagegen Ansgard den tödlichen Schlag einstecken musste, fahre fort mit **Abschnitt 400**

Abschnitt 410

Der Kampf zwischen Von Schanztrutz und Amboss dauert noch immer an. Wie willst du nun weiter vorgehen?

Möchtest du die Beine in die Hand nehmen und verschwinden?
Abschnitt 422

Du könntest dich auch Amboss im Kampf gegen Ansgard anschließen? **Abschnitt 377**

Falls du dich jedoch dem eindringlichen Wunsch des Angroscho fügen willst und daher den Ausgang des ungleichen Kampfes abwartest, weiter bei **Abschnitt 398**

Einstweilen könntest du auch mit einer Fernwaffe auf Ansgard zielen. **Abschnitt 381**

Zu guter Letzt wäre es, hinsichtlich deines derzeitigen Gesundheitszustandes, eventuell auch ratsam, einen oder auch mehrere vorhandene Heiltränke einzunehmen. Im Anschluss wähle dann einen der obigen **Abschnitte** aus.

Abschnitt 411

In allerletzter Sekunde gelingt sowohl dir als auch Amboss der rettende Hechtsprung aus der hinter euch einstürzenden Grotte. Anschließend setzt ihr gemeinsam schweigend euren Weg nach draußen fort. Endlich erreicht ihr den Ausgang. Ihr habt es geschafft! Und dennoch nagt das schlechte Gewissen an euch. Ihr habt die Überreste eurer Gefährten an diesem verfluchten Ort zurückgelassen. Ob ihr euch das wohl jemals verzeihen könnt? Du weißt es nicht. Ebenso wenig weißt du eine Antwort auf die Frage, warum ausgerechnet du Grünschnabel das alles überlebt hast. Ob die Zwölfe wohl größeres mit dir vorhaben? Die Zukunft wird es zeigen. Weiter bei **Abschnitt 375**

Abschnitt 412

Das schwarze Tor hat sich zwischenzeitlich fast vollständig geschlossen. Dennoch könnte dir, eine gehörige Portion Glück vorausgesetzt, ein Treffer gelingen. Mach bitte dazu eine um **+4 Punkte** erschwerte *Probe* auf deinen *Fernkampf-Basiswert*. Sowohl der vorhandene Vorteil *Glück*, als auch das zuvor notierte Stichwort *Phex* erleichtern dir die *Probe* um jeweils **zwei Punkte**. Wenn du hingegen gut mit *Wurfmessern* umgehen kannst, darfst du auch auf das entsprechende *Talent* ableiten. In diesem Fall ist die *Fernkampffprobe* auf *Wurfmesser* um insgesamt **9 Punkte** erschwert.

Tatsächlich gelungen, weiter bei **Abschnitt 406**

Natürlich misslungen, ab zu **Abschnitt 423**

Abschnitt 413

Mit ein, zwei Sätzen hast du etwas Raum zwischen dich und die anderen zwei kämpfenden gebracht, wo du zunächst einmal um Atem ringst. Doch was nun. Das schwarze Tor über der goldenen Statue hat sich längst geschlossen und Amboss wird immer mehr in die Defensive gedrängt. Der Kampf wird jeden Augenblick zu Ende gehen. Du musst handeln. Nur wie?

Möchtest du lieber die Beine in die Hand nehmen und verschwinden? **Abschnitt 422**

Oder rasch einen Heiltrank schlucken, um gestärkt dann den Kampf fortzusetzen? In diesem Fall, weiter bei **Abschnitt 409**

Einstweilen könntest du auch mit einer Fernwaffe auf Ansgard zielen und ihm schließlich am Ende des Kampfes den Gar aus zu machen ... **Abschnitt 381**

Abschnitt 414

Aus der Hüfte schleuderst du das Schwert hinauf. Die um sich selbst rotierende Klinge segelt direkt auf das Haupt der goldenen Statue zu und kurz bevor sich das schwarze Tor wieder vollständig geschlossen hat, entrückt das Schwert in deren Dunkelheit. Nur einen Herzschlag später sind sowohl die Klinge, als auch das kugelförmige Tor, für immer vom Antlitz Deres verschwunden. Weiter bei **Abschnitt 410**

Abschnitt 415

Nachdem sein Blick stumm durch die Grotte geschweift ist wendet er sich dir zu ... >>Wo ist sein Schwert <<, grollt er belegt. Willst du ihm die Wahrheit beichten? **Abschnitt 397**

Oder hältst du es für klüger, ihn über deren Verbleib im Unklaren zu lassen? **Abschnitt 419**

Abschnitt 416

Wählst du entweder Wurfwaffe, Bogen, Balestrina, Balesta, Balläster, Repetierarmbrust oder Leichte Armbrust (die zuletzt genannte nur mit der Sonderfertigkeit Schnellladen) aus, so lies bitte im weiter **Abschnitt 362** Bei allen anderen Fernwaffen, ab zu **Abschnitt 420**

Abschnitt 417

Hast du mindestens zwölf Trefferpunkte verursacht, fahre fort mit **Abschnitt 394** Andernfalls, weiter bei **Abschnitt 404**

Abschnitt 418

Mit einem letzten gewagten Manöver, einem wuchtigen Hammerschlag, setzte Amboss alles auf eine Karte und traf. Doch auch Ansgards Schwerthieb ging nicht ins Leere und fuhr dem Angroscho einmal quer über die Brust. Durch Ansgards letzten Treffer wurde Amboss gegen die nächste Wand geschleudert, wo er nunmehr regungslos liegt. Amboss Hammerschlag hat im Gegenzug Ansgards Kniescheibe zertrümmert, was diesen offenbar nicht sonderlich zu stören scheint. Zumindest wendet er sich sofort dir zu. Dessens ungeachtet gebührt dir die erste Attacke ... **Abschnitt 383**

Abschnitt 419

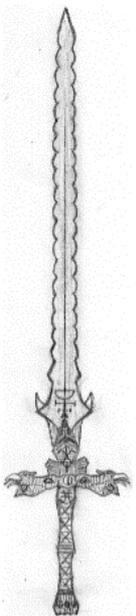
>>Keine Ahnung <<, schwindelst du ihn achtsam an. Daraufhin läuft Amboss noch eine Weile suchend in der Grotte umher. Dabei stolpert er fast über den unglückseligen Stein, den er infolgedessen in seiner Gürteltasche verstaut. Schließlich wendet er sich dir abermals zu ... >>Wir sollten hier verschwinden. Hilf mir bitte dabei, die Leichenüberreste unserer Gefährten zu bergen, << Mit den Worten kramt er eine Wolldecke aus einem der Rucksäcke hervor und schmeißt achtlos ein Leichenteil nach dem anderen darauf - wahrlich keine schöne Arbeit. Schließlich macht ihr euch auf den Weg nach draußen. Bei der Gabelung des Ganges wo ihr euch zuvor getrennt habt und kürzlich noch Ansgard gelegen hatte, entdecken Amboss gute Augen in einer Nische den regungslosen Leib von Aries. Eine große Platzwunde verunziert seinen Kopf, doch ansonsten scheint er unverletzt. Nachdem er aufgewacht ist und euch dazu auch nichts weiter sagen konnte, außer dass er im Augenblick von Ansgards Tod einen Schlag auf den Kopf bekommen hatte, verlasst ihr gemeinsam diesen Ort des Schreckens. Endlich im Freien angelangt, bestattet ihr die sterblichen Überreste eurer Gefährten unter losen Steinen des lockeren Gerölls. Nach einem kurzen Gebet kehrt ihr dem Tal des Todes und der Gegend den Rücken. Immerhin, du hast überlebt. Doch zu welchem Preis?! Fast alle deiner Gefährten sind gefallen und ausgerechnet du Grünschnabel hast überlebt. Ob die Zwölfe wohl größeres mit dir vor haben? Die Zukunft wird es zeigen ... **Abschnitt 375**

Abschnitt 420

Nach bevor du bereit bist, verstummen die Klingen. Welcher der beiden Kontrahenten jedoch den tödlichen Treffer hinnehmen musste, soll der Zufall entscheiden. Darum würftele jetzt bitte einen W6. Bei einer Augenzahl von *eins* bis *drei* obsiegt Ansgard, bei *vier* bis *sechs* hingegen Amboss. Sollte Ansgard am Ende noch stehen bleibt dir gerade noch Zeit, deine Waffe zum Parieren seines Zweihänders hoch zu reißen. **Abschnitt 383** Falls dagegen Ansgard den tödlichen Schlag einstecken musste, ab zu **Abschnitt 400**

Abschnitt 421

Mit einem letzten gewagten Manöver, einem wuchtigen Hammerschlag, setzte Amboss alles auf eine Karte und traf. Doch auch Ansgards Schwerthieb ging nicht ins Leere und fuhr dem Angroscho einmal quer über die Brust. Durch Ansgards letzten Treffer wurde Amboss gegen die nächste Wand





geschleudert, wo er nunmehr regungslos liegt. Amboss Hammerschlag hat im Gegenzug Ansgards Kniescheibe zertrümmert, was diesen offenbar nicht sonderlich zu stören scheint. Zumindest wendet er sich sogleich dir zu. Jetzt ist es also an dir, ihm den finalen Treffer zu versetzen ...

Würfel bitte eine um **+4 Punkte** erschwerte *Probe* auf deinen *Fernkampfwert*. Ermittle sofort im Anschluss die Trefferpunkte (Reichweite nah, TP-Bonus beachten!).

Solltest du ihn getroffen haben, so fahre fort mit **Abschnitt 395**. Hast du ihn hingegen verfehlt, so geht er unausweichlich zum Nahkampf über. In diesem Fall gebührt ihm dann auch die erste Attacke. Weiter bei **Abschnitt 383**.

Abschnitt 422

Ohne länger darüber nachzudenken läufst du schnurstracks aus der Grotte hinaus. Nach einem wahrlich kräftezerrenden Sprint erreichst du die Weggabelung und wenig später endlich den Ausgang. Ohne noch einmal zurück zu schauen, verlässt du den Talkessel, die Klamm und schließlich auch die ganze dämonenverfluchte Gegend. Die Entscheidung viel dir nicht allzu schwer. Was hättest du stattdessen tun sollen?

Ob deinem Helden tatsächlich die Flucht aus den schwarzen Landen gelingt? Wahrscheinlich. Für einen Helden der so sehr darauf bedacht ist seine eigene Haut zu retten, sollte dies kein größeres Problem darstellen. Ob die Zwölfe ihm jedoch auch auf seinem weiteren Lebensweg weiterhin beistehen werden? Äußerst unwahrscheinlich! Nichts desto trotz hat sich dein Held die an dieser Stelle vergebenen **75 Abenteuerpunkten** redlich

verdient. Dazu kommt weiterhin eine *spezielle Erfahrung* in seinem *bevorzugten Waffentalent*, sofern deren Talentwert noch unter 11 ist. Zusätzlich erhältst du jeweils eine *spezielle Erfahrung* in vier der nachfolgenden Talente. *Wildnisleben, Klettern, Sinnenschärfe, Schleichen, Sich Verstecken, Magiekunde* und *Athletik*. Zu guter Letzt bekommst du noch eine *spezielle Erfahrung* in *Ausdauer*, sowie die Besonderheit, dass alle deine Waffen für ein Jahr von einem goldenen Schimmer umgeben sind und innerhalb dieser Zeitspanne als magische Waffen gelten. Vielleicht zieht es dich ja irgendwann noch einmal in die Ferne hinaus, um ein anderes Abenteuer zu bestreiten. Dieses jedoch findet hier und jetzt sein Ende.

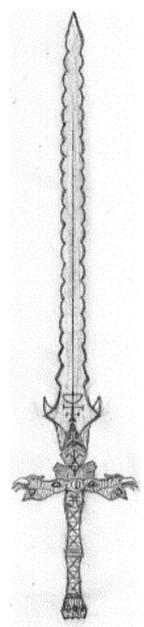
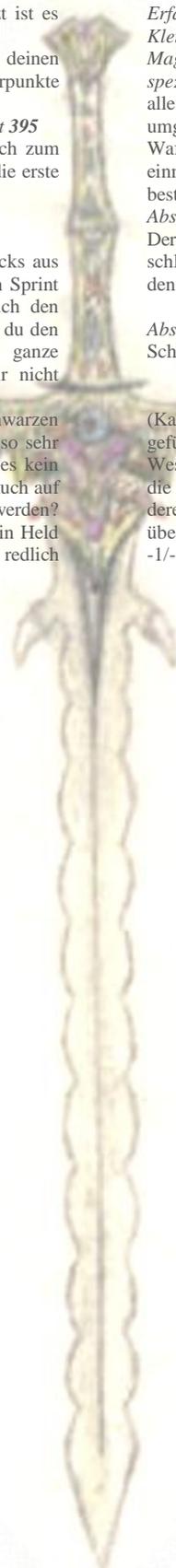
Abschnitt 423

Der Stein verfehlt nur um Haaresbreite sein anvisiertes Ziel und schlägt dumpf im Schatten weit hinter der goldenen Statue auf den nackten Felsboden. Weiter zu **Abschnitt 405**.

Abschnitt 424

Schattenfänger: Gew.: 60 Unzen TP/KK: 12/4 WM: 0/0
INI: +1 TP: 1W+6 BF: -2

(Kann mit den Talenten *Schwerter, Fechtwaffen* und *Säbel* geführt werden. Jedoch erlaubt der kurze Griff nur zierlichen Wesen, namentlich *Frauen, Elfen* und *schmächtigen Männern*, die Waffe mit den aufgeführten Werten zu verwenden. *Männer* deren *Körperkraft* größer als dreizehn ist, müssen pro überzähligen Punkt sowohl die TP um -1, als auch den WM um -1/-1 reduzieren.)





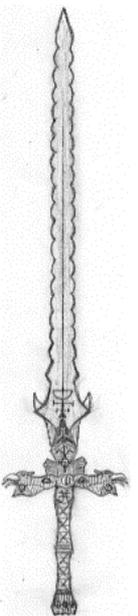
(Verfasser: Ralf Staats)

Epilog

Immer noch schreiben wir das Jahr 1029 BF. Daran hat sich auch während der letzten Tage nichts ändern können, gleichwohl Satinavs Ketten nicht unerschütterlich sind – zumindest lehrte uns das die Geschichte. An der gegenwärtigen Situation des Mittelreiches hat sich ebenfalls nicht allzu viel getan. Der Wiederaufbau schreitet voran, derweil die Feinde nur auf eine günstige Gelegenheit der Schwäche warten oder bereits andere finstere Pläne ersinnen – zweifelsohne ein offenes Geheimnis – und dennoch nur die Vorboten weitaus größeren Übels. Wenn der Tag einst zur Nacht wird und Praios Antlitz im Schatten der Maðo versinkt, dann wird sich die Prophezeiung erfüllen. So sagen es die Sterne und die Sterne lügen bekanntlich nie, obgleich ihre Wahrheiten nicht immer als solche verstanden werden. Doch ungeachtet dessen bleibt uns noch genügend Zeit, die Klingen zu schärfen und das Rüstzeug zu polieren. Denn bis zum gewissagten Tag sind noch viele Schlachten zu schlagen und unzählige Geheimnisse zu erforschen, um schließlich gewappnet zu sein, wenn ER einst wiederkehrt und SEINE brennenden Feuer das Land verzehren und die Asche vom Winde SEINES Atem verweht ...



Nahezu ohne Schwierigkeiten gelangt ihr über *Sichelberg* schließlich ins Mittelreich zurück. *Aries Rohadin de Triffon* trennt sich bereits früh von euch, da er hier in der Gegend noch eine Kleinigkeit zu erledigen hätte. Dennoch besteht er darauf, dass ihr ihn in naher Zukunft auf seinem *Grangorer Anwesen* besuchen kommt. Insbesondere dir macht er das Angebot, dich dann kostenfrei in den Kampfkünsten zu unterrichten. Amboss Gesellschaft darfst du dagegen noch etwas längere Zeit in Anspruch nehmen. Doch der Tag des Abschiedes kommt früher, als dir, entgegen aller Vermutungen, lieb ist. Denn mit Amboss an deiner Seite hast du, trotz anfänglicher kultureller Diskrepanzen, einen treuen und ehrlichen Freund gefunden mit dem man Pferde ... pardon ... wohl eher Zwergenponys stehlen kann. Sogar an die schicksalshafte Botschaft, den Grund eures Kennenlernens, hat er gedacht und sie mitgenommen. Dass ihr nach der Abgabe eben dieser eine Entlohnung erhalten habt und Amboss daraufhin großzügig halbe-halbe vorgeschlagen hat (jeweils 15 Dukaten), kündigt von seinem Respekt gegenüber deiner Person, den du auch hart erkämpfen musstest. In der Nähe der Kaisermetropole Gareth ist es dann schließlich soweit und auch euere Wege trennen sich. Amboss wünscht dir alles Gute und lädt dich herzlich ein, ihn bei seiner Sippe im Ambossgebirge, wer hätte das gedacht, zu besuchen und bei der Gelegenheit dann mal ein ordentliches Zwergengebier zu kosten.



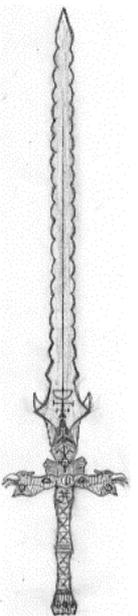


(Verfasser: Ralf Staats)

Anhang (MI)

Da ich nicht ausschließen kann, dass Sie das Soloabenteuer *Vertrauter Feind* Ihrer eigenen Spielrunde als Gruppenabenteuer präsentieren wollen, möchte ich an dieser Stelle eine knappe Zusammenfassung der Hintergründe sowie einige der parallel im Abenteuer ablaufenden Geschehnisse aufdecken, die Ihren Augen vermutlich bis jetzt verborgen geblieben sind. Falls Sie das Abenteuer noch nicht gespielt haben und es noch spielen möchten, bringen Sie sich nicht den Spielspaß, indem Sie sich hier über den Ablauf des Abenteuers informieren.

Die Anfänge des Abenteuers liegen weit in der aventurischen Geschichte zurück. Wo genau, das möchte ich Ihnen überlassen. Beginnen möchte ich bei der 3. Dämonenschlacht. In dieser Schlacht kämpften auf Seiten des Mittelreichs auch zwei Halbelfen, ein Geschwisterpaar. Das Schicksal wollte es das die Schwester im Kampfe fiel und doch auf eigenartige Weise gerettet worden ist. Doch von da an zierte ein klaffendes Wundmal ihren Rücken, das sich weder durch Kräuter, noch mittels Magie heilen lies. Ein Dämon hatte sie gezeichnet und früher oder später, würde sie sterben und er, ihr Bruder, könne nichts dagegen tun. So dachte er jedenfalls und sie bestätigte ihn in seinem Glauben. Dass sie längst tot war und in ihrem Innern ein Dämon die Fäden in der Hand hielt, konnte er unmöglich wissen. Warum der Dämon ihn nicht zerriss? Das Chaos folgt keinen logischen geordneten Bahnen. Es ist schlichtweg nur chaotisch und für den Menschen nicht nachvollziehbar. Jedenfalls hatte es das Schicksal so gefügt, dass die Halbelfen einige Monde vor der Schlacht auf einen Diener Sumu, einen jungen Druiden trafen. Der Junge berichtete ihnen von einer heiligen Stätte der Erdmutter, die in einem Gebirgszug in der Nähe des verfluchten Tobrien zu finden sei. Dort könne jegliche Krankheit, ob nun an Leib oder Seele, geheilt werden - so lehrte es ihn sein weiser Mentor. Darum machten sich die beiden Elfen auf, verzweifelt wie sie waren, und fanden zunächst den Druiden und Jahre später auch die heilige Stätte der Erdmutter. Was sie jedoch nicht wussten, die besessene Elfe ausgenommen, dass es sich bei dem Ort beileibe um keine heilige Stätte Sumu handelte, sondern um das einstige Unheiligtum des dämonischen Widersacher der Göttin Hesinde, namentlich des Erzdämonen Amazeroth. Auf geschickte Weise verstand es der Dämon im Körper der Elfe, natürlich ein Diener des vielgestaltigen Blenders, sowohl den Elfen als auch den Druiden für seine Pläne zu vereinnahmen. Dem Druiden weissagte er in Träumen, dass er dazu auserkoren sei, das Land von seinem schwarzen Übel zu befreien. Dazu sei einzig und allein erforderlich, an das zweite Fragment des Steines zu gelangen, dessen eine Hälfte in der Stirn der goldenen Eiche prangte und dessen Zwillingstück sich zurzeit im unrechtmäßigen Besitz eines gewissen Ansgard von Schanztrutz befände. Um den Träger des Steines auszumachen, bediente sich der Dämon des vorhandenen Steins, durch welchen er sowohl sehen als auch hören konnte. Dem Elfen offenbarte er hingegen, dass die Macht des Steines nur ausreiche, entweder dem Land oder der Elfe, seiner geliebten Schwester, das Leben zu schenken. Welch eine dämonische Freude war es doch für den Dämon, den Elfen so leiden zu sehen. Was sollte er tun? Seine Schwester für ein Land aufgeben, mit dem ihn eigentlich rein gar nichts verband? Schließlich entschied er sich für seine Schwester. Sobald sie den zweiten Stein besäßen, würde er sich des Druiden entledigen. Mit Vorfreude sehnte der Dämon diesen Tag herbei, wenn er endlich dem Druiden die Augen öffnen würde, um ihm zu zeigen, das all seine Mühen umsonst gewesen seien, ja am Ende sogar das Gegenteil bewirken sollten. Doch zuerst einmal galt es an den Stein zu gelangen. Und abermals spielte das Schicksal dem Dämon in die Hände. Die Schlacht in den Wolken stand bevor und Ansgard hielt sich zu der Zeit im stolzen Wehrheim auf. Welch glückliche Fügung. Es kam schließlich so, wie es von den aventurischen Geschichtsbüchern noch heute wiedergegeben wird - das für uneinnehmbar gehaltene Wehrheim fiel und wurde restlos dem Erdboden gleich gemacht. Noch während der Kämpfe auf den Stadtmauern zog sich Ansgard eine dämonische Wunde zu. Die anschließende Diagnose von Magiern und Geweihten war erschreckend. Offenbar hatte er sich mit einer dämonischen Sieche infiziert, deren schleichender Verfall allmählich den gesamten Körper zerstört und letzten Endes sogar einen Dämon aus ihm hervorbrechen lässt. In Wahrheit wurde er, so wie auch alle anderen, jedoch vom Meister der Illusionen und Täuschungen genarrt. Kein Wunder also, dass keinerlei Heilversuche, weder Zauber noch Liturgien, Früchte trugen. Der perfide Plan des Dämons sollte tatsächlich aufgehen. Denn Ansgards treuer und bester Freund Amboss, wollte sich nicht mit dessen baldigen Tod abfinden. So ließen ihm der Druiden und die Elfen eine Botschaft zukommen, unterzeichnet mit den Siegeln der Geoden zu Xorlosch, die er zuvor kontaktiert und um Rat erbeten hatte. In dem besagten Schreiben befand sich eine Wegbeschreibung, die ihn zu einer geheimen Mine seiner Vorfahren führen würde, in deren Stollen sich eine heilkräftige Quelle befände. Warum der Dämon einen so komplizierten Weg wählte? Nun er dient dem Herrn des Irrsinns und des Wahns und will diesem auch gerecht werden. Das Erreichen von Zielen unter Anwendung brachialer Gewalt, überlässt er dann schon eher seinen Brüdern Blakharaz und Belharhar. Gleich nachdem Amboss das falsche Schreiben erhalten und gelesen hatte, brach er ohne eine Nachricht zu hinterlassen auf. Jede Sekunde zählte und weder wollte er Ansgard abermals falsche Hoffnungen machen, noch ein ihm anvertrautes Geheimnis an die Menschlinge weiterreichen. Nachdem er im Unheiligtum des Amazeroth angelangt war, wurde er dort erst überwältigt und dann einer Gehirnwäsche unterzogen. Schließlich befand sich Amboss wieder auf dem Weg, inklusive dem angeblichen Heilmittel, obgleich der Druiden tatsächlich daran glaubte. Nach der Einnahme des

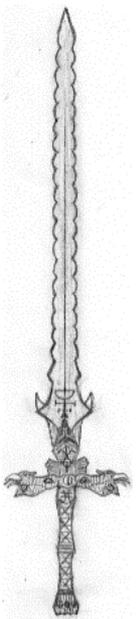




(Verfasser: Ralf Staats)



Trunkes ging es Ansgard sogleich merklich besser und nach wenigen Tagen war er wieder ganz der Alte und die illusionäre Krankheit vollständig überwunden. Amboss erzählte ihm daraufhin von dem Versprechen, dass er den Rettern an seiner Statt gab - nämlich eben diese von einem waschechten Wasserdrachen befreien, der die magischen Quellen seit Jahren besetzt hielt. Für Ansgard als Ehrenmann war es unzweifelhaft eine Sache der Ehre, die Schuld für die Rettung seines Lebens und insbesondere seiner Seele zu begleichen. Das geboten ihm nicht nur die Tugenden des Rittertums, sondern insbesondere seine eigenen Moralvorstellungen - diese verlangten es sogar. Also machte sich Ansgard mit seinen Freunden auf den Weg zu den sagenumwobenen Stollen der Angroschim und in ein neues Abenteuer. Auf ihrer Reise sammelten sie einen weiteren Gefährten auf, der offensichtlich noch nichts von ihnen gehört hatte und wohl noch am Anfang seiner Heldenkarriere stand. Dieser sollte bald, auch wie die anderen der Gruppe, von eigenartigen Träumen heimgesucht werden. Diese Träume kamen von dem in der Klinge heimischen Erzelementar, der den Träumenden Auszüge aus der Vergangenheit des Steines offenbarte, mit dem Ziel diese zu warnen. Tatsächlich war der Erzelementar dem Zauber des Steins nur deshalb überlegen, weil der Träger der Klinge ein so guter und rechtschaffender Mann gewesen ist. Das der Elementar nur des Nachts mit der Außenwelt kommunizieren konnte, dürfte der nächtlichen Aktivität der Mada zu zuschreiben sein, Hesindes Tochter und damit ebenfalls Gegenspielerin Amazeroths. Dennoch war die Zauberkraft des Steines zweifelsohne zu jeder Zeit präsent und beileibe nicht ungefährlich. Zumindest der Neuling geriet gleich in der ersten Nacht unter den Einfluss des Steins, der Zweifel und Missgunst in ihm zu sähen wollte. In den nächsten Tagen hielt sich der Elf immer in der Nähe der Gruppe auf und verfolgte diese unauffällig. Auch der Dämon im Leib seiner Schwester vermochte über seine Augen die Schritte der Gefährten zu beobachten. Welch grandioser Vorteil es doch war, die beiden zauberkräftigen Elfenzwillinge als Marionetten ausgewählt zu haben, anstelle eines Thorwaler Kriegers. Die Verständigungsmagie der Elfen machte vieles einfacher. So konnte der Dämon selbst bei dem Druiden bleiben und von ihm lernen und die eigens für ihn geschaffene illusionäre Welt aufrechterhalten. Das Schwert mit Hilfe des Elfen einfach stehlen zu lassen kam, zumindest vorerst, nicht in Frage. Amazeroth hatte des Ritters Blut geleckt und beanspruchte seine tugendreiche und reine Seele für sich. Dennoch war es nicht verkehrt, die Kampfstärke der Gruppe besser einschätzen zu können. Das die Goblins wahrlich überhaupt keine Gegner für die Recken gewesen waren, gab dem Dämon schließlich schon etwas zu denken. Er wollte und würde seinen Feind auf keinen Fall unterschätzen. Inzwischen hatte die Gruppe den Rand der dämonischen Lande erreicht. In einem Turm vernichteten sie einen höheren Diener Agrimoths mit Hilfe eines Praioten, der schließlich mit ihnen das Nachtlager teilte. Würde er sie begleiten? Möglicherweise. Das reichte dem Dämon bereits vollkommen aus, um sich des Praiospfaffen zu entledigen. Auf seinen Befehl hin schlich der Elf heimlich ins Lager, meuchelte den Praioten und ließ seinen danach dessen Leichnam verschwinden. Das am nächsten Morgen jedoch unerwartet die Schlächter des Belhalhar auftauchten, die auch die Begleiter des Pfaffen aufgebracht hatten, war nicht Teil seines Planes gewesen. Sie entführten Ansgard während Garret, einer von Ansgards Gefährten, mit dem Stein verschwand. Es dauerte fast drei Tage, bis der Elf Garret aufspürte. Bei ihm war auch der Neue. Der Dämon änderte den Plan. Der Zeitpunkt an dem da Ritual stattfinden sollte, rückte zusehends näher. Daher befahl er dem Elfen, den Stein zu stehlen. Doch bevor sich eine passende Gelegenheit ergab, erreichten die beiden ein Bergdorf, welches sich auf einem schwer zugänglichen Plateau befand und voll von Bergarbeitern war. Immerhin gut zu wissen, wo hier in der Einöde die nächsten potenziellen Blutopfer für seinen Herrn und Meister zu finden wären - so dachte sich der Dämon. Ärgerlicherweise trafen die phexverfluchten Glückspilze dort auf dem Plateau auch noch ihre restlichen Gefährten wieder - alle bis auf Ansgard. Das schmeckte dem Dämon überhaupt nicht, hatte er doch Ansgard seinem Meister versprochen. Als am Nachmittag dann auch noch die schwarze Armee der Schlächter Belhalhars auf dem Plateau auftauchten und mit brachialer Gewalt das Plateau überrennen wollten - ohne Sinn und Verstand - da konnte selbst ER, Amazeroth, nur noch stumm sein ungekröntes Haupt schütteln. O wie er ihn dafür hasste, dass er sich seit Äonen immer wieder unbedacht und unwissend in Dinge einmischte und dabei alles gefährden musste. Warum hatte ihn der Sultan nur mit solch einem missgestalteten Subjekt von Bruder bedacht. Da wären ihm ja fast noch die Praiospfaffen lieber gewesen, wengleich deren leeres Geschwätz auf Dauer auch unerträglich wird. Es kam wie es kommen musste und die Schlächter Belhalhars verloren das Gefecht, weil sie nicht um die kampferprobten Gefährten wussten und die Kampfkraft der Dörfler daher absolut falsch eingeschätzt hatten. Am nächsten Tag verließen die siegreichen Gefährten das Plateau und obwohl Ansgard nicht mehr unter ihnen weilte, näherten sie sich dennoch immer weiter dem Unheiligtum Amazeroths an. Nichts desto trotz bot sich dem Elfen keine Gelegenheit des Steines habhaft zu werden. Der schmale Pfad, die schroffen Steilhänge und tiefen Schluchten verhinderte dies. Unerwartet und unverhofft trafen die Gefährten auf Ansgard von Schanztrutz und einen weiteren tapferen Recken, mit dem klangvollen Namen Aries Rohadin de Triffon, einem Cavalliere und Schwertmeister aus dem lieblichen Feld. Eben dieser hatte Ansgard aus den Klauen eines alten Bekannten befreit. Welch seltsame Wendung des Schicksals. Der Dämon verwarf seinen Plan nicht abermals und beschloss an dem Raub des Steines festzuhalten, ungeachtet dessen sich die Gefährten fortan immer weiter dem Unheiligtum seines Meisters annäherten. Die Wiedersehensfreunde der Gefährten war riesengroß. Es wurde viel gescherzt und die Nacht durchzechet. Der Augenblick den Stein zu stehlen schien gekommen und der Diebstahl gelang. Daraufhin hefteten sich die Gefährten an die Fersen des dreisten Diebes, wohlwissend um die Macht des Schwertes in den Händen eines Unwürdigen. Tatsächlich erreichten sie den Eingang der dämonischen Kultstätte, der durch Rohal den Weisen vor einigen

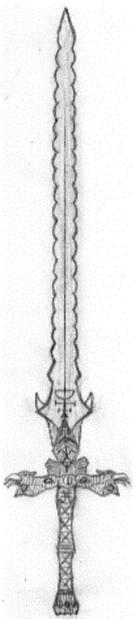
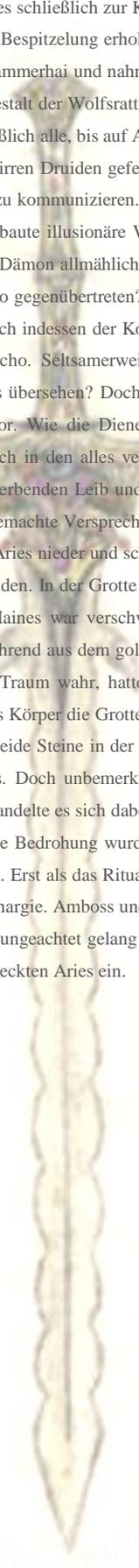




(Verfasser: Ralf Staats)



Jahrhunderten versiegelt worden war. In ihrem Innern sollte es schließlich zur Konfrontation beider Parteien kommen. Doch der Reihe nach. Der Elf musste sich von den vielen Strapazen der Reise und Bspitzelung erholen und die Elfe, der Dämon, hielt Wache. Dazu verwandelte sich der Dämon mittels des Elfenzaubers Adler Wolf und Hammerhai und nahm so die Gestalt einer fetten Wolfsratte an. Als die Gefährten schließlich in den Berg eindringen, weckte der Dämon in Gestalt der Wolfsratte den Elfen, der daraufhin zum Versteck des Schwertes eilte. Der Zeitpunkt des Rituals war fast gekommen, als sich schließlich alle, bis auf Ansgard und Aries, in der Kulthalle des Amazeroth einfanden. Garret, Amboss und Alriko lagen durch einen Zauber des wirren Druiden gefesselt und handlungsunfähig am Boden. Doch dieser hielt sie für Echsenwesen und versuchte in deren Sprache mit ihnen zu kommunizieren. Der Elf verharrte aufgrund eines Zaubers nahezu unsichtbar auf einem Ast. Hier spielte dem Dämon seine eigene aufgebaute illusionäre Welt einen Streich, indem einer der unechten Raben auf der Schulter des Elfen Platz nahm. Und auch sonst entglitt dem Dämon allmählich die Kontrolle. Zu lange verweilte er jetzt schon im gleichen Leib, dem Leib einer Elfe. Sollte er seinem Herrn wirklich so gegenüberreten? Nein! Schließlich hatte er bereits vorgesorgt und ein neuer, weitaus stärkerer Leib, lag für ihn bereit. Der Elf entwand sich indessen der Kontrolle des Dämons und eröffnete den Kampf. Mit Hilfe des Verwandlungszaubers Parlü entledigte er sich des Angroscho. Seltsamerweise zeigte dir Wirkung bei dem neusten und schwächsten Gruppenmitglied keinerlei Wirkung. Hatte der Dämon etwas übersehen? Doch zu spät. Es gab kein Zurück mehr. So ließ es nun auch der Dämon geschehen und brach aus dem Leib der Elfe hervor. Wie die Diener der verhassten Brüder seines Herrn wütete er unter den Gefährten. Nach Garret zerfetzte er Alriko und verlor danach in den alles verzehrenden Flammenzungen des Meisters seine dämonische Gestalt. Im körperlosen Zustand schwebte er zu Ansgards sterbenden Leib und zog in diesen ein. Die versprochene Seele für seinen Herrn und Meister obgleich Dämonen für gewöhnlich eher selten gemachte Versprechungen auch einzulösen gedenken. Nachdem er also Ansgards Leib übernommen hatte, schlug er den daneben wachenden Aries nieder und schleuderte seinen Leib gegen die Wand. Anschließend machte er sich auf den Weg, um das ihm zgedachte Werk zu vollenden. In der Grotte hatte sich inzwischen die Umgebung vollkommen verändert. Die vom Dämon erschaffene Illusion des unterirdischen Haines war verschwunden. Alte gewaltige Bücherregale und die Fetzen einst kostbarer Vorhänge bestimmten nun rundum die Wände, während aus dem goldenen Baum eine goldene Statue geworden war. Dies nahm der junge noch lebende Held zunächst als einen weiteren Traum wahr, hatte ihn das Schwert doch zwischenzeitlich mit Träumen fast erschlagen. Der Dämon durchschritt schließlich mit Ansgards Körper die Grotte. Dort nahm er Ansgards Klinge vom Boden auf und begann darauf mit der Vollführung des Rituals, in folgedessen sich beide Steine in der Stirn der Statue wieder vereinten. Daraufhin öffnete sich ein schwarzes Tor zu den Niederhöllen und wuchs und wuchs. Doch unbemerkt war von dem Angroscho Amboss der Zauber abgefallen, woraufhin er sein Wurfbeil auf Ansgard schleuderte. Doch handelte es sich dabei mitnichten um ein gewöhnliches Wurfbeil, sondern um die phexgeweihte Streitaxt Sterneschweif. Durch die dämonische Bedrohung wurde sie von Neuem aktiv und suchte sich ihr Ziel selbst - das schwarze Auge, bzw. den Zwillingstein der goldenen Statue. Erst als das Ritual gestört, die Zwillinge wieder entzweit und schwarze Tor in sich zusammenschrankte, erwachte der Held aus seiner Lethargie. Amboss und Ansgard lieferten sich einen heftigen Kampf, in folgedessen der Dämon in einen dämonischen Bluttausch verfiel. Dessen ungeachtet gelang Amboss und dem Jungspund der gemeinsame Sieg. Auf dem Weg nach draußen sammelten sie noch rasch den nieder gestreckten Aries ein.





(Verfasser: Ralf Staats)



Bahahl Azrimoth - dreiehörnter Diener Amazeroths (direkte Beschwörung unbekannt)

Wenn der Zufall es will (20 auf W20), gelangt der Dämon unerkannt durch die Beschwörung anderer Dämonen aus Iribarrs Domäne in die 3. Sphäre. Folglich untersteht er direkt seinem Herrn und Meister, dessen Ziele für Sterbliche in der Regel nicht nachvollziehbar sind.

Seine Fähigkeiten im Bereich der Illusionsmagie sind auf Dere unerreicht. Zum Beispiel kann er verschiedenen, charakterfesten Menschen über einen längeren Zeitraum hinweg, eine reale und dennoch falsche Umwelt vorgaukeln, sowie sie mit Träumen und Hellsichtmagie gemäß ihren Wünschen manipulieren. Auch in der Herrschaftsmagie ist er bewandert. Jedoch führt eine längere Kontrolle meist zu auffälligen Veränderungen, sowohl des Wesens (die bösen Charakterzüge treten mehr und mehr in den Vordergrund), als auch der Gestalt (z. B. in Form von unnatürlich schwarzen Augen).

Der Dämon verfügt selbst über keinerlei feste Gestalt und wandelt daher körperlos über Dere. Nichts desto Trotz vermag er körperliche Gestalt anzunehmen, indem er in den Körper eines sterbenden fährt. Sollte dieser aufgrund von Wunden verstorben sein, so vermag der Dämon diese nicht auszuheilen. Die unverheilten Wundmale erscheinen wie Geschwüre und können auch mittels seiner Illusionsmagie nicht vor den Augen der Mitmenschen verborgen werden. Ein großer Nachteil, da er sich folglich nicht völlig anonym bewegen kann. Wohl aus diesem Grund wurde er oftmals auch zum Ziel von Geweihten, die ihn als vermeidlichen Geist rasch exorzieren - was aufgrund seiner körperlosen Gestalt nicht einmal sonderlich schwierig ist. Der Dämon wählt dessen ungeachtet meist dennoch sterbende und kräftige Krieger als Opfer aus, da er schließlich im Folgenden in deren Körper "leben" muss. Ein sterbender Greis nützt ihm da wenig. Ist er in ein Opfer gefahren, so hält seine dämonische Präsenz deren Leib am Unleben. Er muss nicht atmen und auch keinerlei Nahrung oder Wasser zu sich nehmen. Des Weiteren ist er vollkommen Immun gegenüber Krankheiten und Giften. Allerdings vermag er gleichfalls keine späteren Wunden und Verstümmelungen des "Gefäßes" zu regenerieren. Um infolge eines Kampfes nicht rasch kampfunfähig zu werden, schützt er den Leib durch einen Schutzzauber, ähnlich dem Armatruz. Nichts desto Trotz siecht der Körper (bzw. das Gefäß) des jeweiligen Opfers schleichend und ob der illusionären Fertigkeiten des Dämons meist unerkannt dahin, gewissermaßen wie bei der Krankheit Dämonenfäule beschrieben, nur ohne dabei einen bestimmten Zeitraum einzuhalten. Am Ende bricht schließlich der Dämon mit brachialer Gewalt aus dem "Gefäß" hervor und zeigt den Anwesenden kurzzeitig seine wahre Gestalt, bevor er diese zerfetzt und daraufhin in einer schwefeligen Dunstwolke vergeht. In diesem Fall muss sich der Dämon eine neues "Gefäß" suchen.

Der Dämon ist, ganz seinem Herrn entsprechend, sehr lernfähig und sein Streben nach Macht und verbotenen Wissen steht seinem Meister in keinsten Weise nach. Neben dem Wissen und den Fertigkeiten seine Opfer, versucht der Dämon also auch weiterhin dazu zu lernen. Dabei zieht es ihn bevorzugt zu menschlichen Schwarzkünstlern. Elfen sind ihm, so wie auch andere Arten "reiner" Naturzauberer, eigentlich zu wider. Doch sobald ihm deren magische Kräfte helfen, die Pläne seines Meisters zu verwirklichen, springt er auch mal großzügig über seinen Schatten hinweg.

Werte des Dämonen im körperlosen Zustand:

MU: 25 KL: 20 IN: 15 CH: 15 LE: 60 AE: 100 RS: 2 (magisch) MR: 30 bis 35

Im körperlosen Zustand stellt er, abgesehen von seiner ungemein machtvollen Illusionsmagie, keine wirkliche Bedrohung dar. Dem gegenüber ist seine eigene Existenz jedoch in höchstem Maße gefährdet, da er beim ersten Sonnenstrahl des nächsten morgens vergeht.

Werte des Dämonen im körperlichen Zustand:

MU: 25 KL: 20 IN: 15 CH: 15 LE: 60 AE: 100 RS: 2+ (magisch) MR: 30 bis 35

Zum größten Teil entsprechen die Werte denen des besetzten "Gefäßes". Folglich verfügt der Dämon sowohl über alle Erinnerungen des Opfers, als auch über dessen körperliche Eigenschaften sowie sämtliche Talente. Allerdings fallen einige Wissenstalente deutlich höher aus, beispielsweise *Götter & Kulte*, *Schriften* und *Magiekunde*.

Dämonische Gaben:

Resistenz gegen profane Waffen, Dämonische Regeneration 2, Hohe Astrale Regeneration

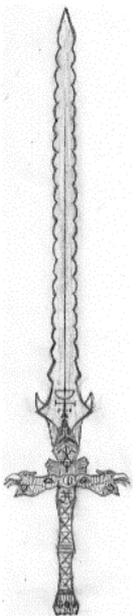
Dämonischer Bluttausch (Attacke-Basiswert +5, 2 Attacken / Kampfrunde, keinerlei Parade, jeder Punkt über Attacke 20 führt zu zwei weiteren Trefferpunkten, Körperkraft +10)

Dämonische Schwächen:

Verletzbar gegen Magie und magische Waffen, Verletzbar gegen Hesinde sowie ihre Diener

Verletzbar gegen eine Tugend bzw. ein Ideal, das das vergangene Wesen des "Gefäßes" Zeit seines Lebens bestimmt hat (ähnlich wie bei Vampiren).

Zum Beispiel wenn ein Ritter stets Rondra und ihren Tugenden zugehörig war, führt das zu einer Verletzbarkeit im rondrianischen Zweikampf.



Schlusswort des Autors



Ich möchte mich noch einmal recht herzlich bei Ihnen bedanken, dass Sie, geehrter Leser, sich die Zeit genommen haben, das DSA4 Soloabenteuer *Vertrauten Feind* zu erleben.

Für Lob oder Kritik, Verbesserungs- beziehungsweise Korrekturvorschläge erbitte ich Ihr Feedback. Vielleicht gefällt beispielsweise dem Einen nicht die aufwendige Aufzählung von Attacke/Parade-Modifikationen vor jedem Kampf, dem Anderen wiederum schon. Ich selbst vermag das nicht einzuschätzen und Probe-Leser waren leider nicht verfügbar.

Dass Textmarken in Word nur bis circa 50000 Wörter verfügbar sind, habe ich leider vorher nicht gewusst. Und das Solo in ein anderes Text Format einzufügen hätte weitere Stunden gedauert. Für andere einfachere Vorschläge bin ich immer offen und wäre zudem wirklich dankbar.

Damit eure Emails nicht versehentlich gelöscht oder schlichtweg einfach übersehen werden, tut mir und euch bitte den Gefallen und formuliert die Betreffzeile unmissverständlich aus.

Beispiel: Bewertung: *DSA4-Soloabenteuer - Vertrauter Feind* - (oder so ähnlich^^, Danke!)

EMAIL: algorton@gmx.de

Mit eurer Hilfe werde ich dann frühestens im Herbst die korrigierte (verbesserte) **Version 1.2** ins Netz stellen können. Dies ist mein Beitrag für alle DSA-Spieler, insbesondere natürlich für diejenigen, die ebenfalls ihren Mitmenschen online DSA-Material zur Verfügung stellen.

Absätze:	424
Wörter:	111.589
Schriftgröße:	8
Seitenanzahl:	104
Bearbeitungszeit in Stunden (ca.):	753
Bearbeitungsdauer in Jahren:	2,5
Erstellt am:	22.02.09
Zuletzt geändert:	09.06.11
Versionsnummer:	1.2

Impressum & Copyright

Das Schwarze Auge, Aventurien, Myranor und Armalion sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions. Dieses Soloabenteuer *Vertrauter Feind* kann und soll weiter gegeben und kopiert werden. Das es frei erhältlich ist dürfen keine Gebühren auf es erworben werden, wie das unter Anderem bei Ebay manches Mal geschieht. Ausnahmen sind Kopiergebühren, Druckgebühren sowie gebühren zur Nutzung des Internets. Wenn du das Soloabenteuer auf einer Webpage zum Download anbieten willst, bitte ich um eine kurze Nachricht, damit ich Bescheid weiß. Die in diesem Dokument angegebenen Informationen dienen ausschließlich der Umsetzung des Soloabenteuers. Falls Ähnlichkeiten mit anderen Abenteuern oder Büchern bestehen, ist dieses reiner Zufall, da ich nun einmal nicht alle Bücher gelesen habe.

