

Eine Reise in den Tod

Ein Soloabenteurer in Aventurien

© 1999/2000 Oliver Eickenberg

Inhalt

Einleitung	3
Das Abenteuer	4
Epilog	36
Anhang	37
Hintergrund	37
Die Geschichte als Gruppenabenteuer	37

Eine Reise in den Tod

© 1999/2000 by Oliver Eickenberg

DAS SCHWARZE AUGE, *AVENTURIEN* und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions

Besuchen Sie www.dsa-schatztruhe.de für weitere Abenteuer und mehr ...

Die hier verwendeten Dinge werden unbeachtet des Urheberrechts mitgeteilt und dienen nur als Spielanleitung. Daher ist es verboten diese Vorlage kommerziell zu vertreiben. Sie ist frei verfügbar. Kosten dürfen höchstens durch Kopierer, Speichermedien oder Onlinegebühren entstehen. Ähnlichkeiten mit Namen oder anderen Abenteuern (Handlungen) sind zufällig (da ich ja auch nicht alles und jeden kennen kann).

Eine Reise in den Tod

Ein Soloabenteuer in Aventurien von Oliver Eickenberg © 1999/2000

DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN und *ARMALION* sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy-Productions

Einleitung

Die "Reise in den Tod" ist mein erstes Soloabenteuer, weswegen ich um Nachsicht ersuche, sollte diese Geschichte nicht von der erhofften Qualität sein. Der Grund dafür, daß ich mir die Arbeit gemacht habe ein Solo auszuarbeiten während Gruppenabenteuer meist einfacher und vor allem kürzer zu schreiben sind, ist der, daß diese Geschichte, bei der es um eine junge Rondrageweihte geht, weder für mehrere Helden, noch für beliebige Charaktere geeignet ist und daher ein Soloabenteuer die beste, wenn nicht einzige Möglichkeit ist, diese Geschichte zu erzählen.

Das Abenteuer ist, wie bereits erwähnt, für eine Rondrageweihte geschrieben. Bei dieser göttergefälligen Kämpferin handelt es sich um die Marchessa Cassjarella d'Isliquor, einzige Tochter der Irmegunde d'Isliquor, deren Vater Karriere in der horasischen (damals noch königlich yaquirischen) Armee machte und für seine Verdienste mit dem erblichen Titel geehrt wurde. Bis zu seinem Tod bewirtschaftete er das Weingut Isliquor, welches er seiner Tochter vererbte, die ihrerseits bis zu ihrem Tod als Winzerin tätig war. Cassjarella's Vater war (denn er ist ebenfalls schon verstorben) ein Geweihter des Boron, was die junge Marchessa schon früh mit dem Glauben an die Zwölfgötter verband. Ihr mütterliches - oder besser - großväterlicher Erbe wollte sie aber anscheinend zur Kämpferin machen, was sie nun, nach einer mehrjährigen Novizenzeit, auch ist. Cassjarella, Knappe der Göttin, ist mit Leib und Seele im Dienst der Rondra und schert sich daher wenig um ihren Titel oder das von bediensteten bewirtschaftete Gut und den damit zusammenhängenden Reichtum. Da sie auf Grund eines Fehltritts in der Vergangenheit bei ihren Vorgesetzten unangenehm auffiel hat sie das Gelübde abgelegt ihr Leben nur noch der Göttin zu widmen, so daß sie geschworen hat, niemals zu heiraten oder Kinder zu haben - was den rahjagefälligen Kontakt zum männlichen Geschlecht ausschließt. Da Ihr Vermögen keinen leiblichen Erben zufallen kann, geht der Besitz im Falle ihres Todes an die Kirche der Rondra, während das Geschlecht der Isliquor mit ihr ausstirbt.

Wie so oft, mögen Sie jetzt ein Seufzer aufstoßen und sich fragen, warum ich Sie das Abenteuer nicht mit Ihrem Helden spielen lasse : Die Antwort haben Sie bereits gelesen. Es ist die Hintergrundgeschichte Cassjarella's auf der das Abenteuer aufbaut, und das kann ich selbstverständlich bei Ihren Spielfiguren nicht voraussetzen. Wenn Sie aber bereit sind, diese Hintergrundgeschichte für dieses Abenteuer auch für Ihre Figur "gelten zu lassen", dann spricht nichts dagegen, daß Sie einen Ihrer (kampfbetonten) Helden benutzen und ihm im Nachhinein die Abenteuerpunkte gutschreiben. Gerade was Entscheidungen betrifft, die Sie auf Grund Charakterlicher Merkmale treffen müssen, gebe ich Cassjarella ohnehin keine strengen Richtlinien mit auf den Weg.

Das Abenteuer eignet sich auch als Fortsetzung zu dem Original-Solo-Abenteuer "Wo keine Sonne scheint", wo es eine junge Geweihte mit Namen Lana von Hexenhain in die schwarzen Lande verschlägt, die dort ihren Geliebten retten will. Da man, wenn man dies tut, als Wiedergutmachung sich selbst eine Strafe auferlegen muß, ist dies quasi eine passende Vorgeschichte für das Abenteuer, daß sie nun in den Händen halten. Die "Strafe" ist also nichts anderes als das Gelübde Cassjarella's/Lana's, von dem oben die Rede war.

Wenn Sie nun aber soweit sind, dann folgen Sie Cassjarella doch auf die Reichsstraße, die von Perricum nach Rommilys führt, im Augenblick befinden Sie sich auf Straßenabschnitt **17**.

SPIELER

Soloabenteuer für eine(n)
Spieler(in) ab 16 Jahren

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Kampf, Götterglaube

STUFEN

Niedrig (Stufe 3-8)

ORT UND ZEIT

Ostaventurien nach 28 Hal

SPIELDAUER

2 Stunden

1

Ich weiß nicht, wie Sie darauf kommen, aber das Abenteuer fängt nicht hier an. Versuchen Sie es mal in Abschnitt **17**, da haben Sie mehr Glück ...

2

Sie halten sich nur kurz unter dem Gebüsch versteckt, welches eine Mulde überzieht und beobachten streng das Umland um sicher zu gehen, daß sich niemand böses Ihnen nähert. Dann, als die Dämmerung Praios' Glanz vertilgt hat und Phex (auch hier ?) regiert machen Sie sich auf den Weg. (**27**)

3

Sie hechten so schnell sie können hinter dem Mann her, doch es ist gar nicht leicht ihn überhaupt ein zukriegen, so getrieben ist er von den wahnsinnigen Schmerzen. Doch in diesem Wahnsinn rennt er nicht nur geradeaus (wobei er mit Sicherheit bald ins Wasser stürzen würde), sondern schlägt Haken und bleibt kurzzeitig an einem Fleck. Ergreifen Sie Ihre Chance in Abschnitt **77**.

4

Frenar von Dorenhain ist am Ende. Seine zerschmetterte Rüstung konnte den von Ihnen geführten Schlag nicht mehr abfangen und nun kniet er vor Ihnen, mit einer klaffenden Wunde und fleht um Gnade. Die nun handelt sind nicht Sie, sondern die Macht in Ihnen. "Dein Platz ist nicht in meinen Hallen" hören Sie sich sagen als sie mit Leichtigkeit die Waffe auf ihn niederfahren lassen. Die Wucht des Schlages spaltet seinen Schädel, seinen Körper und die Erde unter ihm, die sich auf tut und ihn verschlingt. Wenige Augenblicke später ist alles vorbei. Auch Sie sinken auf ihre Knie und spüren, wie die Kraft Rondra's sie wieder verlässt. Niemals werden Sie dieses Gefühl vergessen. (**166**)

5

Das gegnerische Schiff brennt ! Dies ist ein großer Sieg für Sie, doch er ist noch nicht besiegelt. Warum erfahren Sie bei Abschnitt **52**.

6

Sie haben sich dafür entschieden, hier stehen zu bleiben, und der Gefahr, ganz rondrianisch entgegenzutreten. Natürlich steigen Sie auch vom Pferd ab und nehmen Ihre Lieblingswaffe fest in die Hand. Die Schritte kommen immer näher, gleich kommen die Orks um das Buschwerk drum herum und werden Sie sehen. Lesen Sie Abschnitt **216**.

7

Das ist ein sehr langer Weg, den Sie sich da vornehmen wollen. Da Sie die meiste Zeit durch das relativ sichere Mittelreich und über befestigte Reichsstraßen wandern

können haben Sie eine vermutlich angenehme Reise vor sich. Aber wenn Sie einmal die Grenzen des Herzogtums Weiden verlassen, dann haben sie es in den Sichelgebirgen mit Orks und Goblins, der Witterung und vielleicht schlimmeren zu tun. Vielleicht ist es da doch besser, einen kürzeren Weg zu wählen, wo dieser doch auch nicht einfach und sicher werden wird. (**31**).

8

Nachdem Sie den letzten Bissen Ihrer Mahlzeit unten haben, werden Sie wieder geknebelt. Da Ihnen klar ist, daß ein Aufpasser nicht weit sein kann, ist es auch unnötig, sich zu überlegen, wie Sie nun wieder weg kommen können. Nach einiger Zeit sind sie schon sehr müde und schlafen bald ein. Da hören Sie, daß eine weitere Person gekommen sein muß. An dem aufgeregten Gerede erkennen Sie, daß es ein erwarteter Gast sein mußte, von dem man sich etwas erhofft. Wollen Sie versuchen zu verstehen, um was es geht (**303**), oder lieber schlafen, um Ihre Kräfte für einen neuen Fluchtversuch (**162**) zu sparen ?

9

Sie steigen wieder auf das Pferd und reiten noch ein paar Meilen. Doch nicht nur Ihnen sondern auch dem Tier merkt man die Müdigkeit an. Weit kommen Sie auf diese Weise nicht. Bald sind sie übermüdet und suchen sich abseits des Weges ein sicheres Plätzchen hinter einem Gebüsch (**165**).

10

In Festum wenden Sie sich an den örtlichen Rondratempel, in dem Sie eine neue Ausrüstung erhalten. Nicht nur Norgat, sondern auch noch eine junge Novizin wollen von hier aus zurück nach Perricum, so daß sie nicht nur eine Heimreise in Gesellschaft, sondern auch deutlich weniger gefahrvolle Reise haben werden. Außerdem wird veranlasst, daß alle Geweihten, die sich an der Verschwörung um Ihren Besitz beteiligt haben, ergriffen werden sollen, sobald man Ihrer Habhaft werden kann. Sie aber machen sich auf die Heimreise in Abschnitt **263**.

11

Sie sehen einen mit bunten Fahnen und Wimpeln bestückten großen Leiterwagen, der Fässer und allerlei Kisten geladen hat. An den Zügeln, die bei zwei struppigen Pferden enden, sitzt ein kahlköpfiger Mann, dem die Haare, die ihm auf dem Kopf fehlen allesamt in dem mächtigen Bart hängen. "Prächtiger als ein Zwergenbart" denken Sie, aber bei diesem Mann handelt es sich um einen Menschen. Wollen Sie den Kerl so schnell es geht töten (**120**) damit Sie ungehindert weiter kommen, oder sich lieber als Freund zu erkennen geben (**243**) ?

12

Sind es schon Stunden oder Jahre ? Immer noch sitzen Sie hier, kalt, naß und wahrscheinlich krank. Ihre Füße und Hände spüren Sie nicht mehr. Sinnlos sich Gedanken zu machen ob Ihre Hände gefesselt sind. Wieder überkommt Sie die Ohnmacht ... (298)

13

In ihrer Verzweiflung wenden Sie sich an die einzige, die Ihnen noch helfen kann. "Herrin Rondra !" beginnen Sie Ihr Gebet, "Ich habe versucht, ihm Einhalt zu gebieten, aber das einzige was ich jetzt noch habe ist die Ehre, die ich im Kampf nicht verlieren will auch wenn ich kaum lebend in ihn gehen muß. Ich vertraue auf Dich, daß Du mein Schwert leitest, daß Deine Gerechtigkeit triumphieren wird über die Niedertracht derer, die vorgeben, dies in Deinem Namen zu tun." (240)

14

Was war das ? Ein Geräusch hat sie aus schönen Träumen von ehrenvollen (und siegreichen) Kämpfen gerissen. Vorsichtig, ohne ein Geräusch zu machen, bewegen Sie sich in eine Position, in der Sie die Richtung beobachten können, aus der Sie das Geräusch hörten - und tatsächlich. Ein paar finstere Gestalten schleichen in direkt unnatürlicher Körperhaltung daher. Sie scheinen nicht bewaffnet, aber schnüffelnde und scharrende Geräusche verraten Ihnen, daß dies keine armen Wanderer sind. Ist es wirklich das, was Sie befürchten und nun froh sind, daß Sie sich gut versteckt haben ? Ja, so leid es uns tut, sie haben drei Zombies entdeckt, die, wie so vieles anderes in diesem Land, das Leben der Menschen dem in den Niederhöhlen so ähnlich wie möglich machen. Wollen Sie hoffen, daß die Zombies Sie in ihrem guten Versteck nicht finden (74) oder einen Präventivschlag unternehmen und die Kreaturen angreifen (75) ?

15

Zu ruhig. Eben noch war das Plätschern des Wassers deutlich zu hören, auch das Stampfen von so manchem Matrosenfuß war bisher ein stetiger Begleiter in dieser Nacht, doch jetzt ist dort nichts. Haben Sie das Gefühl es kommt etwas grauenhaftes aus den tiefen des Wassers auf Sie zu und Sie sollten lieber mal nachschauen, ob es Arbeit für eine Kriegerin gibt (281), oder wollen Sie lieber weiter schlafen - froh sein, daß endlich mal kein Radau ist (117).

16

Der strahlende Sonnenschein (von dem Sie gar nicht wissen, wo der plötzlich her kommt) bestärkt sie in dem Glauben, daß es richtig war, dem Befehl zu gehorchen. Sie trällern ein Liedchen, daß sie von irgendeinem singenden Thorwaler aufgeschnappt haben und treiben damit Ihr Pferd an, sich in schnellem

Schritt auf die Hafenstadt zu zu bewegen. Bei Meile 99 sitzt jemand am Straßenrand.

17

Es könnte so ein schönes Wetter sein - aber nein - der Herr Efferd scheint kleine Rondrageweichte nicht sonderlich zu mögen. Wenigstens ein Trost, daß die Felder so nicht vertrocknen und die Ernte in diesem Jahr gut zu werden verspricht, denn auch eine Geweichte lebt nicht vom Wort der Götter allein. Sie wissen schon nicht mehr, was mehr auf ihrer Haut klebt, das weiße Gewand mit dem roten Löwenkopf oder die Rüstung, die sie darunter tragen. Eigentlich hätten sie nicht schlecht Lust sie auszuziehen, aber alleine wie sie nun einmal unterwegs sind, wäre es unklug, Räubern oder noch schlimmeren nackt in die Arme zu rennen - und eigentlich wärmt ja selbst die Rüstung ein bisschen. Ja, schlimmer noch als eine ganze Räuberbande könnte es tatsächlich kommen, auch wenn die Chancen nicht schlecht stehen, Rommily im Laufe des morgigen Tages unbeschadet zu erreichen, aber auf der anderen Seite des Gebirges, dessen Ausläufer ganz in Ihrer Nähe liegen, befindet sich die Warunkei, das Reich des schwarzen Drachen, eines der schrecklichsten Länder, die es - nicht nur - auf diesem Kontinent gibt. Was sie davon wissen ist nur Gerüchteweise, aber auch wenn Mut zu ihren Tugenden gehört, sie hätten keine Rechte Lust darauf, dort einmal hin zu gehen um den Wahrheitsgehalt der Geschichten zu überprüfen. Während Sie sich mit diesen Gedanken vom Nieselregen ablenken taucht vor Ihnen ein Gebäude auf, in dessen Fenster Sie Licht sehen. Treten Sie näher in Abschnitt 140.

18

Nichts gegen Ihr Pflichtbewußtsein, aber wenn Sie sich die Blaue Keuche holen, ist niemandem gedient ! Wollen Sie nicht doch lieber die Nacht in der Herberge verbringen (178) oder in dem wieder stärker werdenden Regen weiter reiten (17) ?

19

"Guten Morgen, Werte Dienerin der Göttin" begrüßt er Sie ein wenig zu schleimig für Ihren Geschmack. Er hält euch eine Rolle Papier hin, die ein rotes Siegel trägt. Dieses Siegel zeigt eine Löwin. "Es war soeben ein Bote hier, der sagte dies sei für euch. Ich bot ihm an auf euch zu warten oder euch sogar zu wecken, jedoch hatte er es eilig und wollte schnell weiter." Sie nehmen den Brief entgegen. Wollen Sie den Brief öffnen (232) oder nachsehen, ob der Bote draußen noch zu finden ist (160) ?

20

Die Schiffsreparaturen gehen gut voran. Es werden die Segel geflickt, die Seile repariert, die Reling ausgebessert und - ganz wichtig, der Rumpf auf eventuelle Schäden hin überprüft. Der Rest des Tages

wird damit verbracht, aber gegen Abend ist wieder alles in Ordnung, so daß die "Schneller Walsach" wieder Fahrt aufnehmen kann. Wollen Sie lieber früh schlafen gehen (58), oder freiwillig Wache halten (226), weil Sie der Ruhe auf See nicht trauen und ohnehin kein Auge zumachen könnten ?

21

Sie konzentrieren sich auf die Tentakel, die Ihnen für das Schiff bedrohlich erscheinen. Dort ist eines, welches die Reling nun fest im Griff hat.

Die Werte der Tentakel :

MU 20 AT 10 PA 4 RS 3 LE 15 TP 2W (Tentakel)

Wenn Sie das nicht überleben, lesen Sie 265, sonst wartet noch mehr Arbeit auf Sie bei 257.

22

Bei den Seesöldnern handelt es sich um eine Gruppe kampferprobter Matrosen oder seetüchtiger Kämpen, den Unterschied können Sie nicht erkennen. Aber trotz allem fühlen Sie sich bei denen wohler, als bei den meisten anderen, denn die Söldner haben mit Ihnen immerhin das Handwerk gemein. Mit Harek, einem hochgewachsenen Hünen, dessen Haare ebenso rot sind wie die Löwin auf Ihrer Brust kommen Sie schnell in ein freundliches Gespräch. Möchten Sie sich mit ihm über die Aufgaben der Seesöldner an Bord unterhalten (300) oder lieber über die Bewaffnung des Schiffs (44) ? Wenn Sie keine Lust zu fachsimpeln haben, dann schauen Sie sich doch auf dem Rest des Schiffs (277) um.

23

Wohl an denn, sie haben sich so entschieden ! Gehen Sie zu Pier 175, dort liegt eine Schivone aus Festum.

24

Nicht nur wegen des immer dichter werdenden Buschwerkes, sondern auch wegen der zunehmenden Dunkelheit machen Sie sich immer mehr Sorgen um den Wald. Ist dies noch ein normaler Wald ? Welches Geheimnis lauert in ihm ? Er hat fast etwas elfenhaftes, verzaubertes an sich, aber dies wäre eine nicht so bedrohlich wirkende Ursache. Gerade in den schwarzen Landen fragen Sie sich, welche Dämonische Macht hier ihre vielgehörnten Finger im Spiel hat. Doch da werden Sie aus ihren Gedanken gerissen, scheinbar nur um ihre schlimmsten Befürchtungen zu bestätigen. Ein harter Peitschenschlag trifft sie im Arm. Sie drehen sich um, können aber nichts erkennen. Nur das Rascheln der Blätter verrät Ihnen, daß es etwas mit dem Baum zu tun haben muß, der drohend seine riesigen Äste über Ihnen erhebt. Sie steigen ab. Ist jemand in diesem Raum verborgen ? Hat Sie ein Waldschrat attackiert ? Ein weiterer Schlag trifft Sie am linken Bein. Niemand ist zu sehen. Gerade noch Rechtzeitig geht Ihnen die Lösung des Rätsels auf

bevor ein weiterer Schlag Sie zu Boden bringt : Der Baum selbst greift Sie an ! (32)

25

„Wartet ! Bleibt stehen !“ Mehr hören Sie nicht, wollen Sie auch nicht. Doch kurz darauf nähert sich dumpfes Hufgetrappel. Der Reiter scheint Sie in den Wald hinein zu verfolgen ! Aber trotz der Bäume die einen Galopp verhindern haben Sie keine Chance einem Pferd zu entkommen. Sie werden eingeholt in Abschnitt 143.

26

Fast behutsam nimmt man Sie von der Decke ab und stellt Sie auf Ihre Füße. Der Schmerz, als das Blut wieder in die Beine ist unbeschreiblich, doch der Schrei bleibt im Hals stecken. Man ist bemüht Sie nun nicht weiter zu quälen. Scheinbar ist es doch allen wichtig, daß Ihr Tod im Zweikampf passiert. Eigentlich wäre es ganz einfach. Sie bräuchten sich nur weigern zu kämpfen - und Frencar würde es nicht fertig bringen Sie zu töten. Doch hätten Sie dann nicht auch alles verraten, woran Sie glauben ? Haben Sie der Göttin nicht geschworen, niemals einem Kampf aus dem Weg zu gehen ? Den Kampfplatz im Licht des Morgens erreichen Sie bei Abschnitt 76.

27

Sie finden, mehr auf Grund des Gefühls unter Ihren Füßen, einen Weg, der zwar vergleichsweise nah an den Häusern, die sie gesehen haben vorbeiführt, aber dafür schnell und sicher in die richtige Richtung führt. Nordost - Richtung Bornland. Sie huschen so Leise und schnell wie es Ihnen das Gepäck erlaubt und die Häuser bzw. die Menschen darinnen machen Ihnen auch keine Schwierigkeiten. Vermutlich haben Sie, selbst wenn Sie ein Geräusch hören, viel zu viel Angst um sich auch nur den Fenstern zu nähern. Viel mehr Gefahr droht Ihnen von dem was sich ein paar Meilen weiter auf dem Weg nähert ... Zombies ! Sie sind den Untoten fast direkt in die Arme gelaufen. Langsam und Träge wie sie sind haben Sie sich auch nicht sonderlich auffällig bewegt und als Sie die schlurfenden Geräusche hörten, standen die drei Untoten auch schon vor Ihnen. Nun, auf in den Kampf ! (75)

28

Sie sind ja ein wahres Wunderfräulein. Die Orks beeindruckt das allerdings weniger. Zumindest nicht die 10 aus dem Trupp, die sie noch nicht bemerkt hatten. Sie sind umzingelt. Es ist zwecklos sich weiter zu wehren. Selbst wenn Sie sich nun für Rondra opfern wollen, kommen Sie nicht mehr zur Ausführung, denn Sie bekommen einen weiteren Schlag auf den Kopf. "Warum treffen die immer die gleiche Stelle ?", fragen Sie sich noch, bevor es wieder Nacht wird. Weiter bei 29.

29

Nun sitzen Sie wirklich tief in der Patsche. Die Fesseln und vor allem den Knebel sind Sie gründlich leid. Eine Ewigkeit liegen Sie nun schon so herum und sind oft einer erneuten Ohnmacht nahe. Nach Äonen (in Wirklichkeit sind es nur Stunden) hält der Wagen plötzlich an. Die Tür öffnet sich und ein schwacher Lichtschein kommt von der Tür herein. Sie sehen, daß es dunkel geworden ist. Dann bekommen Sie die Augen verbunden und werden aus dem Wagen heraus gezerrt. (48).

30

Au ! Ein heftiger Schlag auf den Kopf ! Und bei Ihnen gehen die Lichter aus Erwachen Sie bei Abschnitt 237.

31

Entscheiden Sie sich : Wollen Sie es doch lieber mit einem anderen, kürzen Weg versuchen (130), oder lieber den Umweg gehen, in der Hoffnung, daß die Gefahren dort wenigstens aus Fleisch und Blut sind (129) ?

32

Mit Ihren Mitteln können Sie den Baum nicht Fällen, daher bleibt Ihnen nur noch die Flucht. Allerdings wird Ihnen diese durch drei Äste die abwechselnd auf Sie einschlagen verwehrt. Zerschlagen Sie drei der Äste und Sie können sich mit Ihrem neuen Pferd in Sicherheit bringen.

Die Werte eines Astes :
MU 18 AT 10 PA 2 LE 10 RS 4 TP 1W (Stumpfe Hiebwaaffe)

Fliehen Sie nach Abschnitt 154 oder finden Sie den Tod in Abschnitt 72 ?

33

Auf Ihrer Rückreise nach Festum, die, obwohl es Ihnen an guter Kleidung mangelt, wie ein Urlaub vorkommt, fertigt Norgat einen vollständigen Bericht über alles an, was Sie erlebt haben. Besonders die Verbrechen Frencars kommen auf diese Weise vollständig ans Licht. Am meisten interessiert Norgat aber natürlich das Wunder, daß Ihnen durch Rondra wiederfahren ist und, da er nicht an Ihrer Geschichte zweifelt, beginnt er Sie mit einer Ehrfurcht zu behandeln, die Ihnen gar nicht so recht ist. (10)

34

Sie reiten so schnell und merken gar nicht, daß Ihnen auf dem Weg ein weiterer Reiter entgegenkommt. Verdammte ! Es scheint als wären doch noch mehr von den Schurken anwesend, die Ihnen auf diese Weise den Weg abschneiden. Auch der fremde Reiter trägt das Gewand eines Rondrageweihten. (145)

35

Schämen Sie sich ! Konnten Sie denn überhaupt sicher sein, daß der Norbarde tot ist ? Und ist ein Bär denn eine unlösbare Aufgabe für eine Rondrageweihte. Das entsprach wohl ganz bestimmt nicht dem Eid, den Sie geleistet haben. Bevor Sie nun in Abschnitt 151 die Reise fortsetzen, ziehen Sie sich 20 Abenteuerpunkte ab. SOFORT !

36

Dann machen Sie bitte mal eine Mirakelprobe. Wenn Sie mißlingt, dann müssen Sie sich doch in Abschnitt 251 kämpfen. Aber wenn Sie gelingt dann erleben Sie ein kleines Wunder bei 206.

37

Sie sehen einen mit bunten Fahnen und Wimpeln bestückten großen Leiterwagen, der Fässer und allerlei Kisten geladen hat. An den Zügeln, die bei zwei struppigen Pferden enden, sitzt ein kahlköpfiger Mann, dem die Haare, die ihm auf dem Kopf fehlen allesamt in dem mächtigen Bart hängen. "Prächtiger als ein Zwergenbart" denken Sie, aber bei diesem Mann handelt es sich um einen Menschen. Wollen Sie den Kerl so schnell es geht töten (133) damit Sie ungehindert weiter kommen, oder sich lieber als Freund zu erkennen geben (243) ? Sie können natürlich auch einfach weiter gehen (151), aber dann erfahren Sie nie was in den Kisten ist.

38

Ein Schwall kalten Wassers weckt Sie so unsanft und plötzlich wie nur möglich. Sie sitzen in einer stinkigen Zelle in einem starken Gemäuer, bei dem Sie in einem Punkt sicher sein können. Hier waren Sie noch nie ! Aus Reflex greifen Sie nach ihrer Waffe, finden aber keine. Um sie herum stehen verschiedene Personen, im Schatten stehend, während Ihnen die Sonne, die durch die offene Tür hereinscheint die Augen blendet. Sie blinzeln weiter gegen das Licht an und als Ihr Blick an einem unmaskierten Mann hängen bleibt beginnt dieser zu sprechen. "Ich darf mich euch vorstellen und möchte mich bei dieser Gelegenheit auch zugleich für die Unannehmlichkeiten denen Ihr ausgesetzt ward entschuldigen. Ich bin Frencar von Dorenhain, sicher habt ihr von mir gehört, denn ich befahl euch diese Reise nach Neersand anzugehen. Leider kann ich euch nicht erlauben, dorthin zu gehen, denn daß ihr das Ziel eurer Reise erreicht war nie geplant." "Und warum sitze ich dann hier wie eine Gefangene ?" Ob Vorgesetzter hin oder her, die Behandlung empfinden Sie doch als etwas grob und unfein. Und auch die Worte des Geweihten verstärken in Ihnen den Verdacht, als wären die Leute um sie herum, nicht Ihre Retter. "Ihr wollt eine Erklärung ? Nun, die kann ich euch geben." Und zwar in Abschnitt 242.

39

Alle Knochen tun Ihnen weh. Auf den Kampf vorbereiten ! Kampfunfähig machen ist eher der passende Ausdruck für solche Barbarei. Als ob die Göttin nicht die Beweggründe für einen solchen Zweikampf kennen und bewerten würde. Aber wenn er auch vorhat, sie auf eine nach außen hin rondragefällige Weise zu ermorden, so werden sie es ihm nicht einfach machen. Als Sie auf den Hof geführt werden und Ihre Waffe zurück bekommen steht Frencar schon da, für den Kampf gerüstet.

Die Werte Frencar von Dorenhains :
 MU 12 AT 13 PA 14 LE 40 RS 4 TP 2W+2
 (Rondrakamm)

Ihre Werte haben leider etwas gelitten. Zwar konnten Sie wenigstens wieder auf 18 LE regenerieren, aber ihre AT und PA sind jeweils einen Punkt vermindert (auf Grund der körperlichen Schäden). Möglicherweise schickt Frencar sie in ein schnelles Grab (246), aber wenn Sie es schaffen dem Ritter 10 LE Schaden zuzufügen, dann haben Sie noch eine Chance in Abschnitt 88.

40

Diesmal steht er deutlich besser Gerüstet vor Ihnen. Seit gestern scheint sein Mut, sie bekämpfen zu wollen etwas gesunken zu sein, weswegen er sich einen besseren Schutz angelegt hat. Dies hatte aber auch zur Folge, daß er jetzt deutlich mehr mit seiner Rüstung zu kämpfen hat.

Die Werte Frencar von Dorenhains :
 MU 10 AT 11 PA 12 LE 34 RS 5 TP 2W+2
 (Rondrakamm)

Auch Ihnen gibt man Ihre Waffe wieder. Der Kampf beginnt. Wenn Sie es wieder schaffen, Frencar 10 LE Schaden zu zufügen, dann sind Sie auch diesmal gerettet. (172) Rondra erwartet Sie bei 246.

41

Gewonnen ! Erleichtert, aber auch erschöpft beobachten Sie, wie die Thalukke unter Blubbern und Brausen in den Tiefen des Perlenmeeres versinkt. Es gibt noch viel zu tun bei 291.

42

Das war ein Schlag zu viel für Sie. Sie spüren, wie die Lebenskraft sie verläßt. Es hat keinen Sinn, sie können sich nicht mehr auf den Beinen halten. Alles ist schwarz um Sie herum. Sie spüren noch den Widerstand von einem harten Holz in der Seite dann fallen Sie, fallen Sie, bis sie mit einem großen Krach im Wasser landen. Dort sinken Sie immer tiefer. Am ärgerlichsten ist, daß dort, in den nachtblauen Tiefen sie nicht Rondra's Umarmung empfangen können, sondern von den Fängen Charyptoroth umarmt werden ... Wundersamerweise gibt es aber noch eine zweite Cassjarella, die zu dieser Zeit zwischen Perricum und

Rommilys in Abschnitt 17 wandert und vielleicht einfach mal einen anderen Weg ausprobiert

43

Auch des Nachts macht ein Schiff fahrt. Efferd und Rondra scheinen sich abgesprochen zu haben, so daß Ihnen der Wind gnädig zu sein scheint. Doch auch göttliche Absprachen gelten nicht ewig. In diesem Fall ist es nicht einmal lang. Schon gegen Mitternacht wird es seltsam ruhig. (15)

44

Harek deutet stolz auf das Bug, danach auf das Heck des Schiffes. "Dort vorne ist eine, und auf dem Achterdeck haben wir sogar zwei Schwere Rotzen. So können wir bei fast jeder Position zum Gegner mit drei Geschützen gleichzeitig agieren. Selbst im ungünstigsten Fall, sind es immer noch zwei, es sei denn wir greifen Frontal an, aber da wir keine Sklaventreibende Galeere sind, sondern ein schnelles und wendiges Schiff, wird das wohl kaum vor kommen." Danach macht Harek Sie noch auf die beiden Hornissen aufmerksam, die Steuerbord und Backbord in der Mitte des Schiffs fest installiert sind. "Und falls so ein Hund uns Breitseite erwischt, oder sogar entern will, dann wird er einen hohen Blutzoll verrichten müssen. Das haben wir schon so manchem Al'Anfanischen Piraten bei gebracht." So ganz kann Ihnen die Bewaffnung die Angst vor dem Meer nicht nehmen. Denn leider haben Sie, wenn es denn Ärger geben sollte, von Al'Anfanischen Piraten wohl noch am wenigsten zu fürchten. Da ist es fast nebensächlich, daß Schußwaffen eigentlich nicht das ist, was Ihre Herrin unter einem fairen Kampf versteht. Wollen Sie (falls Sie es nicht schon getan haben) mehr über die Aufgaben der Seesöldner an Bord erfahren (300) oder sich weiter auf dem Schiff umsehen (277) ?

45

Perricum. Die Stadt ist nicht größer geworden, als Sie das letzte mal (vor kurzer Zeit) hier waren. Ihren Auftrag im Hinterkopf haben sie dennoch ein paar Möglichkeiten, in dieser Stadt etwas zu unternehmen. Wollen Sie in der Innenstadt ein paar Läden besuchen (275), um vielleicht nach einem Ersatz für ihren verlorenen Rondrakamm zu suchen, oder direkt zur Löwenburg gehen (147) um dort den Tempel zu besuchen. Vielleicht haben sie keine Gelegenheit mehr, einzukaufen, wenn Sie erst mal neue Befehle haben.

46

Sie haben die Stadt Bahilo dazu genutzt, Ihre Vorräte aufzufrischen und in einem guten Bett geschlafen. Aber genau so wie es in dieser Stadt nicht die gleiche Flüchtlingswelle gibt wie in Wehrheim waren auch die Neuigkeiten eher dürftig. So starten Sie erneut zu Ihrer Reise, frohen Mutes, denn Sie haben sich daran

gewöhnt, daß es ohne große Zwischenfälle gut voran geht. Ob das so bleibt, erfahren Sie bei Abschnitt **217**.

47

Nun, das war wohl nicht anders zu erwarten. Schämen Sie sich nicht, und über Ihren Tod müssen Sie sich auch noch keine Gedanken machen. Sie werden nur wieder gefesselt und die Gefangenschaft hat für Sie noch kein Ende. Wie es weiter geht, erfahren Sie in Abschnitt **29**.

48

Sie spüren die Wärme eines Feuers und riechen so etwas wie halb verbranntes Fleisch. Die Panik, daß Sie die Nachspeise sein sollen, verfliegt, als man Sie in genügendem Abstand vom Feuer entfernt platziert. Man nimmt Ihnen den Knebel ab. Eine schmutzige Hand hält Ihnen ein Stück von dem Fleisch vor den Mund. Wollen Sie abbeißen (**234**), weil Ihnen der Magen bis unter die Achselhöhle knurrt, oder sich gegen eine Fütterung von Orkhand wehren (**111**) ?

49

Der Wald wurde in den letzten Meilen wieder sehr viel dichter, fast unnatürlich dickes Buschwerk versperrt den Fluchtweg nach Links und rechts. Sie überlegen schon was Sie tun wollen, wenn Ihnen nun wieder jemand entgegen kommt, als dieser Fall fast genau so eintritt. Sie erreichen eine Lichtung, in der auch zu dieser Tageszeit ein Feuer die durch den dichten Wald sehr dunkle Umgebung erhellt. An diesem Feuer sitzen zwei Söldner, mehr sind nicht in der Nähe. Zwei von dieser Sorte kennen Sie schon, also können Sie auch ganz gut deren Kampfkraft einschätzen (was Ihren MU für diesen Kampf um einen Punkt erhöht), bevor Sie angreifen. Denn etwas anderes bleibt Ihnen bei diesem dichten, undurchdringlichen Buschwerk nicht übrig. (**65**)

50

Sie schaffen es Ihr Pferd schnell vom Weg weg zu lenken und umgehen So den Reiter, der sie bald mit offenem Mund anstarrt. „Halt ! Wartet !“ ruft er Ihnen nach, doch was sie mehr beunruhigt sind die schnellen Hufe. Ein gesattelter Reiter ist Ihnen wahrlich überlegen, so daß Sie nach wenigen hundert Schritt doch eingeholt werden. (**143**)

51

Geweihte zu sein ist nicht unbedingt ein Privileg in den Augen der Götter. Aber treuen Dienern wird auch zugehört, wenn Sie nicht laut sprechen können. Streichen Sie sich die Hälfte Ihrer Karmaenergie und lesen Sie Abschnitt **104**.

52

Legen Sie eine Sinnesschärfe-Probe (oder Intuitionsprobe) ab. Gelingt Sie, so lesen Sie **264**, ansonsten müssen Sie nach **118**.

53

Sorgfältig legen Sie Ihre Kleidung wieder an, wie es sich für eine Geweihte der Löwin geziemt und treten bewaffnet ans Deck. Aus der Kombüse duftet, nein, riecht es nach Nahrung. Der Hunger auf ein Frühstück treibt sie zu Abschnitt **176**.

54

Sie sind an Deck. Alle Lampen und Windlichter sind gelöscht. Als Ihre Augen sich an die Dunkelheit der madalosen Nacht gewöhnt haben, sehen Sie, daß alle wachen Besatzungsmitglieder Backbord stehen und nebeneinander aufs Meer starren. Eigentlich wollen Sie es gar nicht wissen, aber dann gehen sie doch zu ihnen und schauen zwischen bewegungslosen Köpfen hindurch. Ihnen bleibt der Mund offen stehen. Doch noch größer müssen Ihre Augen sein, denn was diese sehen, läßt jeden Mann und jede Frau, die halbwegs bei verstand sind, das Mark im Leib erzittern. Dort wurzelt ein Baum - quer - mitten auf See. Aber er bewegt sich doch, leicht schräg zu ihrem Kurs, diesen aber nicht kreuzend, kommt der Ma'hay'tam näher. Eine verdammte und zwölfmal verfluchte Dämonenarche ! Wenn nur ein Bruchteil der Geschichten stimmt, die über die Gefährlichkeit dieser Dinger wahr sind, dann nutzen die 5 Schiffsgeschütze und die Seesöldner absolut nichts. Bei Abschnitt **116** sehen sie, was passiert.

55

Mit verrosteten Klingen können Sie nicht anfangen und auch sonst scheinen diese Kreaturen ziemlich arme Schlucker zu sein. Sie ziehen die Leichen bis an den Straßenrand, sprechen ein kurzes (sehr kurzes) Gebet und ziehen weiter. Ob das Gebet zu kurz war oder nicht, erfahren Sie bei Abschnitt **113**.

56

Ihr öffnet die große Eichentüre und steht sodann in der großen Halle, die nun um so gewaltiger wirkt, da sie bis auf einen einzigen Mann leer ist, der gerade mehrere imaginäre Gegner in die Flucht zu schlagen bemüht ist. Als er euch bemerkt legt er seinen Rondrakamm sorgsam auf einen Tisch und kommt auf euch zu. Als er nahe genug ist machen Sie eine korrekte Meldung. "Marchessa Cassjarella d'Isliquor, Knappe der Göttin. Liebfeldisch also. War der Tempel in Arivor schon voll, oder warum seid Ihr hier ?" "Ich bekam den Auftrag, Tempel zu inspizieren. Daher bin ich in halb Aventurien unterwegs." "Sehr gut, dann seid Ihr ja Reiseerfahren." Ohne euch genauer zu erklären, was es damit auf sich hat, redet der Ritter weiter. "Ihr werdet ein Schreiben von mir erhalten, welches noch

von Frencar von Dorenhain persönlich unterzeichnet ist, trifft mich in einer Stunde am roten Turm, dann werde ich euch das Schreiben mit samt eurem Auftrag geben. Haltet euch bereit, denn ihr werdet heute noch aufbrechen." Da sich der Ritter wieder seinen Geschäften (Zweikampf ohne Gegner) zuwendet haben Sie natürlich nichts besseres zu tun als die Fechthalle zu verlassen. Wollen Sie nun wirklich zur Oberburg gehen (199) und dort eine Stunde warten ? Oder haben Sie vielleicht eine neue Zweihandwaffe, die sie im Tempel weihen lassen sollten (233), um für die kommenden Abenteuer besser gerüstet zu sein ?

57

Da sie eigentlich keine Regeneration nötig haben dürften, verbringen Sie die Nacht mit ein paar angenehmen Träumen von Ruhm und Ehre, doch auch finstere Schrecken scheinen zu lauern - immer dort, wo man sie am wenigsten Vermutete. Verrat, am eigenen Mann, doch schließlich siegen Sie ob schwerer Zeiten ... Ausgeruht wachen sie auf und verschwenden keine weiteren Gedanken mehr an die wirren Träume der vergangenen Nacht. Sorgfältig waschen Sie sich, kämmen ihr langes Haar und gehen (natürlich auch angezogen) hinunter in die Gaststube. Bei Abschnitt 19 erwartet Sie der Wirt.

58

Sie machen es sich in der Kabine gemütlich und erwachen frisch und ausgeruht bei Abschnitt 125. Die Nächtliche Regeneration beträgt 1W6+1 LE.

59

Sie laufen den Gang entlang, der kein Ende nehmen will und dann kommt es doch ganz plötzlich. In ihrer Eile haben Sie gar nicht gemerkt (bei dieser Dunkelheit !) daß Sie bereits in einem langen Raum gelandet sind. Sie fallen über ein niedriges und quer gestelltes Möbel. Am Fluchen merken Sie daß auch noch andere in diesem Zimmer sind. Andere, die sie ganz schnell überwältigen und wieder in Ihre Zelle bringen. Diesmal sind die Fesseln aus Eisen. (89)

60

Ohne Waffen haben Sie eigentlich nur die Chance, Ihren Gegner niederschlagen bevor er auf den Beinen ist, denn er hätte dann eine Waffe. Schaffen sie es eine AT+2 (waffenloser Kampf) anzubringen (124) ? Wenn nein, haben Sie noch einen zweiten Versuch, aber danach erwacht der Mann und zögert nicht lange sie mit seiner Waffe zu erschlagen (246). Sie können natürlich auch einfach Versuchen, den Gang entlang zu rennen um diesem Menschen sofort aus dem Weg zu gehen (59).

61

„Mein Name ist Norgat von der Hellenau, wollt auch Ihr mir sagen wer hinter dieser Rahja-artigen

Erscheinung steckt ?“ Erst jetzt werden Sie sich Ihrer Erscheinung wieder bewußt. „Verzeiht. Aber ich ...“ sie wissen nicht, wie Sie es ihm erklären sollen. „Wollt ihr mir nicht einfach euren Namen sagen ?“ „Mein Name ist Cassjarella d'Isliquor, Knappin der Göttin Rondra“ Norgat scheint überrascht, aber auch, als würde ihm der Name was sagen. „Nun, dann ist meine Mission dabei, erfüllt zu werden, denn ich wurde ausgesandt um euch zu finden.“ „Mich zu finden ?“ „Oh ja, es gab einige Unregelmäßigkeiten, was die Ausstellung von Befehlen betraf und man machte sich Sorgen, weshalb Sie auf eine Reise geschickt wurden, für die es keinen Grund gab.“ Loben Sie die Bürokratie in Abschnitt 167.

62

Merkwürdig, daß Sie ausgerechnet hier landen ! Denn es führt überhaupt kein Abschnitt an diese Stelle. Falls Sie nun nicht mehr wissen, wo sie hergekommen sind : Das Abenteuer beginnt bei Abschnitt 17 ...

63

Unerwartet haben Sie bei diesem Kampf eine schöne Beute gemacht. Über dem Feuer hängt ein Kaninchen. Und da sie vermuten, daß, wenn diese Söldner es essen können, es auch für Sie gut ist, füttern Sie sich so schnell sie können etwas in den Magen. Doch eine viel interessantere Entdeckung machen Sie in Abschnitt 295.

64

Ohne auch nur einen Gedanken an eine Rast zu verschwenden machen Sie sich auf den Weg in die Ebene. Da dieser Sie recht nah an den Höfen vorbei führt, verlassen Sie ihn und gehen in größerem Bogen um die Häuser drum herum. Dabei haben Sie Glück und niemand wird auf Sie aufmerksam. Später wenden Sie sich wieder in die Richtung aus der Sie kamen und finden auch den Weg wieder, gerade noch rechtzeitig bevor die Dunkelheit der Nacht ihnen diese Möglichkeit verwehrt hätte. Doch dann bekommen Sie doch noch Schwierigkeiten : Zombies ! Sie sind den Untoten fast direkt in die Arme gelaufen. Langsam und Träge wie sie sind haben sie sich auch nicht sonderlich auffällig bewegt und als Sie die schlurfenden Geräusche hörten, standen die drei Untoten auch schon vor Ihnen. Nun, auf in den Kampf ! (75)

65

Sobald Sie Ihre Waffe gezogen haben gehen Sie zum Angriff über. Dabei brüllen Sie so laut "Jetzt werdet Ihr sehen, wie Rondra es denen vergeltet, die nicht in Ihrem Namen kämpfen !!!" daß Ihr Gegner beim ersten mal vergißt, zu parieren. Nach 2 Kampfrunden kommt der zweite Söldner dazu. Wenn beide geflohen sind (in die Richtung aus der Sie kamen) weil sie weniger als 15 LE haben, gewinnen Sie.

Die Werte eines Söldners :
 MU 14 AT 12 PA 10 LE 35 RS 1 TP 1W+3 (Degen)
 Gewonnen ? Dann ab nach **63**, sonst lesen Sie, wie es Ihnen in Abschnitt **72** ergeht.

66

Sie haben wirklich Glück gehabt niemand ist gekommen um Sie zu ärgern und auch sonst haben Sie keine Menschen oder andere dunkle Seele gesehen. Sie setzen Ihren Weg fort, der Sie nach Norden führt. Sie wissen zwar nicht so recht, wie gut diese Richtung nun eigentlich für Sie ist, aber da sie nicht in die völlig falsche Richtung führt, bleiben Sie dabei, denn es nutzt Ihnen auch nichts, sich langsam durch die vermutlich auch Gefährvolle Wildnis zu schlagen. Auf diesem Weg kommen Sie wenigstens schnell voran. (**49**)

67

"Was bist Du für tapferes Frau, kannst alleine gewinnen gegen großen Bär ! Wartest Du, dann bekommst Du Geschenk von mir. Ich nix kann brauchen das so gut wie Du." Er geht zum Wagen und holt ein Fläschchen mit einer leicht bläulich schimmernden Flüssigkeit hervor. "Hab' ich bekommen von Händler aus Fasar ! Er nix hat gehabt genug Wein um zu bezahlen gute Felle, die ich ihm gegeben. Er hat gesagt, ist Heiltrank - macht Gesund wenn Du trinkst !" Sie bedanken sich artig bei Waskislef. Wenn Sie ihn direkt trinken möchten, dann schreiben Sie sich W20+10 LP gut, aber Sie können ihn auch behalten und jederzeit bei Bedarf zu sich nehmen. Nichtsdestotrotz wandern Sie mit dem Norbarden weiter, bis es in Abschnitt **194** heißt, Abschied zu nehmen.

68

Sie treten dem Bär entgegen, der auch seinen ursprünglichen Plan, das Lager dem Erdboden gleich zu machen, aufgibt und sich Ihnen zuwendet.

Die Werte des Bären :
 MU 17 AT 12 PA 6 LE 35 RS 1 TP 2W+1 (Pranke)

Wenn Sie vor dem Bären K.O. gehen, dann, ist **245** der Abschnitt, den Sie aufsuchen sollten. **244** lautet er, wenn es Bärenfleisch zum Abendessen gibt.

69

Es wird viel getrunken und viel gelacht. Sie erzählen ein paar Ihrer Abenteuer. Selbst bei Ihren schwierigeren und Haarsträubenderen Kämpfen lacht er. Sie haben zwar keine Ahnung was es da zu lachen gibt, von Orks und Goblins belästigt zu werden, aber Sie lachen schließlich mit, die Fröhlichkeit von Waskislef ist ansteckend. Vielleicht liegt es auch nur an der riesigen Flasche Met, die er sich, Ihnen und noch mal sich, und noch mal Ihnen zum Munde führt. Wenn Ihnen dieses Nachtlager gefällt, dann lesen Sie

Abschnitt **69** nochmal, ansonsten passiert etwas bei **252**.

70

Das Klima wird langsam milder, obwohl Sie nicht den Eindruck bekommen, daß es jemals hier so warm werden könnte wie bei Ihnen zu Hause am Yaquir. Aber gegenüber der Kälte auf den Höhen, die sie jetzt verlassen ist jeder lauwarmer Luftzug wie Balsam auf Ihrer Seele. Bald (in Abschnitt **153**) müssen Sie ein paar unangenehme, stark abschüssige Geröllfelder überqueren.

71

Es dauert ein paar Stunden, bis das Gelände wieder eben ist und nur kleine Hügel im Wege stehen, die aber immer kleiner werden und damit das Tal des Born und das Meer ankündigen. Da sie nun schon wieder gute Wege (für bornländische Verhältnisse) nutzen können geht die Wanderung relativ zügig voran und sie passieren arme Höfe und stolze Bronnjaren-Behausungen. Als Sie den Born erreicht haben erfrischen Sie sich ein wenig an seinem Eiskalten Wasser und gehen dann an seinem Ufer entlang nach Süden. (**250**)

72

Tut mir wirklich leid. Aber so ist das Leben. Es endet gerade für Helden immer dann, wenn sie es am wenigsten erwarten. Trösten Sie sich damit, daß Sie in guter Gesellschaft sind. Falls Sie Lust haben : Zufällig ist gerade eine neue Cassjarella in Abschnitt **17**...

73

Dumm, daß das ausgerechnet jetzt passiert, wo es doch gerade spannend wird ... aber zum Glück hat ein Magier, der hier anonym bleiben möchte, das Klonen von Menschen erfunden (mit der auf dem DUPLICATUS und MUTABILI beruhenden Thesis wollen wir Sie hier nicht langweilen), weswegen nun eine neue Cassjarella Ihre Reise in Abschnitt **17** beginnen kann ...

74

Am nächsten Tag machen Sie sich auf den Weg in die Ebene. Da dieser Sie recht nah an den Höfen vorbei führt, verlassen Sie ihn und gehen in größerem Bogen um die Häuser drum herum. Dabei haben Sie Glück und niemand wird auf Sie aufmerksam. Später wenden Sie sich wieder in die Richtung aus der Sie kamen und finden auch den Weg wieder. Dieser führt Sie weiter in Ihre Wunschrichtung, Nordosten. Allerdings bekommen Sie ein ungutes Gefühl, denn diese Ebene ist weithin nur Grasbewachsen und es bietet sich Ihnen keinerlei Möglichkeit zur Heimlichkeit. (**114**)

75

Die drei Zombies sind außer mit ihren Schmutzigen Klauen mit nichts bewaffnet und haben auch keine Rüstungen. Trotzdem muss Frau Sie in Stücke schlagen (LE 0) bevor sie "aufgeben".

Die Werte eines Zombies :

MU 20 AT 8 PA 4 LE 15 RS 0 TP 1W+2

(Klauenhand)

Sind alle drei Kreaturen von ihrem unnatürlichen derischen Dasein erlöst geht es weiter in Abschnitt **108**. Sollten Sie jedoch von Ihrem derischen Dasein erlöst worden Sein, dann müssen Sie Abschnitt **73** lesen.

76

Man stellt Sie wieder gegenüber Frenca von Dorenhain auf, der diesmal noch besser Gerüstet scheint. Da sie völlig nackt vor ihm sind, braucht er vermutlich nur einen Schlag um sie zu zerteilen. Was ist er doch für ein Feigling ! Die Männer, die sie bis hierin mehr getragen als nur gestützt haben lassen Sie los und unsanft fallen Sie auf den Boden. Für einen kurzen Moment blitzen weiße Sterne vor Ihren Augen auf. Ein metallisches Scheppern neben Ihnen verrät Ihnen, daß man Ihnen wieder Ihre Waffe zugeworfen hat. Sie dürfen einem Kampf nicht aus dem Weg gehen ! Finger für Finger, Spann für Spann arbeitet sich Ihre Hand zum Schwert vor. Nach endloser Zeit haben Sie die Parierstange ertastet und ergreifen den Knauf des Schwertes. Dann geschieht das Wunderbare. Eine neue, noch nie gekannte Kraft durchströmt Ihre Glieder, von der Hand am Schwert über Ihre gepeinigten Füße bis hin in die Spitzen ihres langes Haares. Mühelos stehen Sie auf. Mehr noch als sie selbst sind alle anderen verwundert, daß sie keinerlei Wunden mehr auf ihrer nackten Haut haben, Ihr makelloses Haar weht glänzend im Wind um ihren Körper, und die schwere Waffe heben sie mühelos in die Höhe. "Du wolltest einen Kampf ?" fragen Sie Frenca, der mehr noch als seine Komplizen mit Grauen im Gesicht sieht, was mit Ihnen geschieht, ahnend, wessen Stärke und Macht durch Sie hindurch scheint. (**103**)

77

Legen Sie eine Probe auf MU, GE und KK ab, diese Probe ist um 2 Punkte erleichtert. Gelingt sie, so lesen Sie **127**, ansonsten müssen Sie wohl oder übel nach **284**.

78

Sie finden den Navigator an seinem Kartentisch und ständig murmelt er etwas vor sich hin. Sie machen vorsichtig auf sich aufmerksam, da Sie ihn natürlich auch nicht bei seiner wichtigen Arbeit stören wollen. "Ah ! Euer Gnaden ! Was führt euch zu mir !" Er bemerkt sie und ist sehr freundlich. Sie unterhalten sich ein wenig und schließlich erklärt Ihnen der Navigator anhand seiner Karte die Probleme der Reise durchs Perlenmeer. "Da die meisten Gefahren natürlich in der

Nähe der Piratenküste lauern, versuchen wir, dieser nicht zu nahe zu kommen. Natürlich können einem auf der offenen See auch ganz andere Gefahren geschehen, diese sind um so größer, je weiter man sich auf der offenen See aufhält. Die Kunst ist es jetzt, auf möglichst direktem und kurzen Weg um das schwarze Tobrien herum zu fahren, ohne ihm dabei auf Sichtweite nahe zu kommen." Er zeigt Ihnen ein paar wichtige Wegpunkte auf der Karte. Da aber irgendwann ihr Wissensdurst gestillt ist, verabschieden Sie sich vom Navigator. (**277**)

79

Der Kapitän stellt sich als Wulf den bornischen Seebären vor. Er ist ein breit wirkender, kleiner Mann, der durch sein freundliches Wesen und sein halb kahles Haupt eher an einen Norbarden erinnert. Aber sein Blick auf die See verrät Ihnen, daß er sehr konzentriert bei der Arbeit ist. Sie stellen sich ebenfalls vor und nach kurzer Zeit sind sie in ein Gespräch vertieft über die Gefahren der See. "Die größte Gefahr im Perlenmeer sind die nicht seltenen Begegnungen mit feindlich gesonnen Schiffen - oder noch schlimmeren. Außerhalb eines Geleitzuges sollte man hier nicht mehr die Gewässer befahren. Aber schon auf unserem Hinweg wurden wir durch einen Segelschaden aufgehalten, und man konnte auf Grund verderblicher Waren nicht warten. Deshalb haben wir außer der "Schneller Walsach" (dem Schiff auf dem Sie sind) nur noch das kleine Seesöldnerschiff "Lanze" als Hilfe dabei." Erst jetzt fällt Ihnen auf, daß leicht vor dem Schiff noch ein weiteres kleines Schiff fährt. "Im Perlenmeer", erklärt Ihnen der Kapitän weiter, "nützen einem die besten Waffen nichts, wenn der Gegner übermächtig ist. Und da kann es Wunder wirken, wenn die Söldner auf der "Lanze" zuerst das von uns beschossene Schiff erreichen, bevor wir geentert werden. Die meisten waffenfähigen sind also auf diesem Schiff, während wir hier nur knapp besetzt sind, die Geschütze zu bedienen." Es scheint als wären Sie (und ihr Schwert) auf diesem Schiff sehr willkommen (**277**)

80

Möchten Sie nun in See stechen (**23**), oder doch lieber nicht (**92**) ? Nach diesem Abschnitt gibt es kein zurück mehr !

81

Sie kommen noch rechtzeitig. Die Praiosscheibe ist noch nicht versunken und so haben Sie keine Probleme, von der Wache hereingelassen zu werden. Eine wehrhafte Stadt, die diese Eigenschaft auch im Namen trägt, zögert natürlich nicht lange, bei dem prächtigen Löwen auf Ihrer Brust, sie einzulassen. Dann scheint sie Wehrheim jedoch enttäuschen zu wollen. Wo sie gehofft hatten, eine gemütliche Gaststätte und ein warmes Bett zu finden, gibt es nichts als überfüllte Säle, in denen es trauriger zugeht, als auf

einem al'anfanischen Sklavenmarkt. Bald haben Sie auch entdeckt, warum dies so ist. Tausende von Tobriern sind noch in dieser Stadt und suchen Ihr heil im Exil. Auch wenn für viele dieser Armen Leute, die Flucht aus der Heimat mit Verarmung gleich kommt, so scheinen doch auch sehr viele wahre Reichtümer mit gebracht zu haben. Vielleicht liegt es aber auch nur daran, daß Travia in dieser Stadt mehr verehrt und gefürchtet wird als sie dachten - jedenfalls ist kein einziger Strohsack mehr zu bekommen. Sie könnten zwar auch versuchen im Rondratempel Obdach zu finden, aber jetzt sind Sie doch eher neugierig auf die Neuigkeiten der Flüchtlinge. Einen neuen Trupp von geflohenen finden in Abschnitt **131**.

82

Ihr Pferd scheint langsam Gefallen an der Reise zu finden, jedenfalls trabt es gleichmäßig und schnell die Straße entlang. Sie befinden sich mittlerweile im Herzogtum Weiden. Die nächste Station Ihrer Reise ist Bahilo. Von dort aus werden Sie die Reichsstraße verlassen und gen Nordosten reisen, hin zum Sichelstieg. Bis dahin ist es noch ein weiter weg und Sie rasten noch ein paarmal bevor Sie Abschnitt **46** aufschlagen.

83

... mit vier Orks zusammen. Orks sind wie falsche Silberstücke ... sie tauchen immer wieder auf, auch wenn man denkt, es mit roten Pelzen und nicht mit schwarzen zu tun zu haben.

Die Werte eines Orks : MU 15 AT 10 PA 10 LE 20 RS 2 TP 1W+4 (Arbach)
--

Wenn Sie diesen Kampf überleben, dann können Sie bis zu **302** vorrücken. Aber auch bei **30** empfangen Sie Borons Segen noch nicht

84

Schnell ab ins Gebüsch. Große Farne und Bäume verdecken Sie vollständig. Sie warten, bis das Gefährt an Sie heran gekommen ist. Weiter bei **37**.

85

Ich hoffe Sie haben nicht selbst Rondra gespielt um diesen Kampf zu gewinnen ? Wie auch immer, Ihre Gegner erweisen sich als schlechte Verlierer. Denn Kaum haben Sie den letzten bezwungen, da stürzen sich die anderen geflohenen Sieben von hinten auf Sie und wickeln Sie schnell in ein Netz. Da Nützen ihre Proteste gar nichts, sie können sich nur wundern, warum zunächst die Gesetze des rondragefälligen Zweikampf eingehalten wurden und Sie dann als Gefangene wertvoller zu Sein scheinen. Kaum haben Sie sich wehrlos in dem Netz verfangen prügeln die Bösewichte auf Ihnen herum, bis Sie ohnmächtig sind. Sie erwachen in der sehr misslichen Lage von Abschnitt **38**.

86

Der Rondratempel ist ein schönes Gebäude. Es entspricht dem "klassischen" Bild eines aventurischen Tempels und der Innenraum ist mit Heldendarstellungen und Waffen geschmückt. Sie knien Nieder und beten lange und inbrünstig Dankgebete an Ihre Herrin, daß Sie die Reise bis hierher überstanden haben. Es scheint daß Rondra tatsächlich bei Ihnen ist, denn Ihre Karmaenergie befindet sich plötzlich wieder auf Ihrem Ursprungswert. Danach unterhalten Sie sich ein wenig mit der ansässigen Geweihten. Neben Neuigkeiten die eher dem lokalen Klatsch entsprechen und den obligatorischen Höflichkeitsfloskeln erfahren Sie nicht viel. Von einem Ritter Dorenhain hat die ansässige Geweihte jedenfalls noch nie etwas gehört, und es wundert Sie auch, was Sie ausgerechnet in Neersand wollen, wo doch hier eine eher friedliche Gegend ist und die Front (sie drückt sich so aus) bei Vallusa liegt. Festum liegt in Abschnitt **293**, nach Neersand kommen Sie in Abschnitt **158**.

87

Nein, in diesem Wirrwarr von Buschwerk und einfach endenden Wegen haben Sie keine Chance weiter zu kommen. Sie müssen sich wohl damit abfinden, daß dieser Weg eine Sackgasse ist und gehen daher zurück zu Abschnitt **268** und sollten sich anders entscheiden.

88

Ergreift Sie ! In Panischer Angst schreit Frenca auf, denn er hätte nicht erwartet noch so eine Gegenwehr zu erhalten. Da hat er sie als Knappin wohl ein zweites mahl deutlich unterschätzt. Aber Sie haben keine Chance sich dem Netz und seinen Leuten zu entziehen, die sie schnell fesseln und hinabführen in einen dunklen Keller. Ein neues Verlies, wohl um Sie für einen weiteren Kampf erneut zu schwächen. (**228**)

89

Es dauert nicht mehr lange, dann ist die Nacht vorbei. Ungefähr eine Stunde nach dem ersten Licht des Tages kommen Ihre Bewacher schwer bewaffnet in die Zelle und führen Sie wieder betont unsanft nach draussen. Vor Ihnen steht bereits Frenca von Dorenhain, in kämpferischer Pose. (**40**)

90

Sie machen es sich in einer von Gebüsch bewachsenen Mulde gemütlich und versuchen ein wenig zu ruhen. Tatsächlich sind sie schon bald eingeschlafen, obwohl Sie sich diesen Luxus eigentlich gar nicht zubilligen wollten. Erwachen Sie ausgeruht (1W6 Regeneration) in Abschnitt **14**.

91

Es hat ihn erwischt ! Eine der Tonkugeln hat die Kanoniere der hinteren Rotze erwischt. Während der eine mit zertrümmertem Schädel auf dem Boden liegt, hat der andere das Öl abbekommen und rennt schreiend auf dem Deck herum. Wollen Sie dem armen Kerl zu Hilfe kommen und versuchen die Flammen mit ihrem Umhang zu ersticken (**3**) oder lieber sehen, daß sie das brach liegende Geschütz nutzen, um das Vordringen des Feindes aufzuhalten (**201**) ? Dem anderen Kanonier können sie nicht mehr zu Hilfe kommen, er sitzt schon auf Gulgaries Rücken.

92

Schämen Sie sich nicht. Auf Grund der Gefahren ist es bestimmt weiser, einen anderen Weg zu nehmen, denn schließlich belohnt die Göttin auch nicht falschen Heldenmut, der vielleicht unnötiger Weise ihren Auftrag gefährdet. Treffen Sie eine neue Entscheidung bei **301**.

93

Vielleicht bleibt Ihnen aber auch noch eine dritte Möglichkeit ? Sie könnten über Gareth und Wehrheim nach Weiden und dort über den Sichelstieg ins Bornland vordringen. Dies sind zwar nicht die schwarzen Lande, aber dafür haben sie es da mit widriger Natur zu tun (vor allem bei dieser Jahreszeit !) und dann hausen dort auch ziemlich viele Goblins. Obendrein ist es von allen Strecken der längste Weg. Sie haben den Hafen von Perricum erreicht und müssen sich in Abschnitt **301** entscheiden.

94

Gehen wir mal davon aus, daß Rondra gerade nicht hin geguckt hat und sie nach drei Meilen Perricum erreichen. Dazu lesen Sie bitte Abschnitt **45**.

95

Der Wirt sagt, daß er nicht viele Zimmer habe, aber für Sie wäre ein gemütliches Einzelzimmer genau das richtige, für das er Ihnen 8 Heller berechnen würde. Da Sie weder Lust auf feilschen haben, noch etwas an seinem Vorschlag auszusetzen hätten, nehmen Sie an und gehen auf Zimmer Nr. **190**.

96

Es geht nach Norden, und das ziemlich schnell, denn die Straßen sind gut und als sie die Strecke zum letzten mal geritten sind, war Efferd Ihnen bei weitem nicht so gnädig. Da sie so gut voran kommen haben Sie auch bald keinen Zweifel mehr an Ihrer Entscheidung den längeren Weg zu gehen. Sie trällern ein Lied, tagein, tagaus, und so fliegen die Wälder, Felder und Dörfer an Ihnen vorüber. Manchmal nehmen Sie auch kleine Feldwege, wenn Sie sicher sein können, daß Sie sichere Straßen vor dem Sonnenuntergang wieder

erreichen können. So passieren Sie auch Gareth im Osten und befinden sich nun im Anflug auf Wehrheim. Jetzt noch ein wenig schneller traben, den in **81** Minuten werden die Stadttore geschlossen.

97

Sie haben die Orks besiegt. Doch auch Sie sind nicht ganz schadlos davon gekommen. Als der erste Ork flüchtete hat er Ihren Proviant mitgehen lassen. Sie konnten ihn nicht wieder holen, da ja der zweite Schwarzpelz noch da war. Nun haben Sie zwar genug, aber nicht genug um bis ins Bornland zu kommen. Daher müssen Sie wohl oder übel noch einen kleinen Umweg einplanen und in Trallop bei Abschnitt **197** vorbei schauen.

98

Es geht entlang des Fußes des Gebirges, immer suchen Sie nach einer guten Gelegenheit den Schutz der Berge aufzusuchen, doch er scheint sich nicht zu ergeben. Sie wissen, daß, je weiter Sie nach Osten gehen, die Gefahr auf neue Kreaturen des schwarzen Landes zu stoßen, Größer wird, aber dafür nähern Sie sich so schneller dem Bornland. Bald wird es wieder Nacht, aber die Gegend bietet zu wenig Versteck um sich eine Rast zu gönnen. Also laufen Sie noch ein wenig weiter bis Abschnitt **137**.

99

"Der sieht für einen Räuber sehr zerlumpt aus", denken Sie sich, aber der alte Mann der dort am Straßenrand kauert macht auch keine Anstalten mit einer Klinge auf Sie zu zu stürmen. "Noch 3 Meilen bis Perricum edle Frau, Ihr braucht euch nicht zu eilen und trotzdem schafft Ihr es noch heute. Aber meine Beine sind müde und ich möchte hier übernachten. Habt Ihr etwas, das mich vor der Kälte beschützt ?" Natürlich wissen Sie selbst, wo sie sind, denn nur wenige Tage zuvor, haben Sie diese Stelle in anderer Richtung passiert. Aber Auskunft hin oder her, der Bettler war freundlich zu euch und erlebt eure Hilfe. Wollt Ihr ihm eure Decke geben (die Ihr bis Perricum sowieso nicht mehr braucht) (**231**) oder lieber weiter reiten (**94**) ?

100

Sie hören das Geräusch eines größeren und schweren Wagens, welches nicht schnell, aber stetig näher kommt. Wollen Sie sich verstecken (was auf Grund der langsamen Bewegung des Gefährtes und des umliegenden Geländes diesmal mit Pferd möglich wäre - **84**) oder sie warten auf der Straße und schauen, wer dort angerollt kommt (**192**).

101

Ich glaube wohl, Sie sind ein Fall für die Noioniten ! Haben Sie vor dem Hintergrund Ihres Auftrages eigentlich nichts besseres zu tun, als jeden fahrenden Händler zu erschlagen, der Ihnen über den Weg läuft ?

Was hat der Kerl Ihnen denn getan ? (Und Lügen Sie jetzt nicht, ich habe das Abenteuer geschrieben, daher weiß ich es besser als Sie !) Aber bitte sehr, wenn es Sie glücklich macht, dann suchen Sie sich aus dem Wagen Proviant zusammen soviel Sie tragen können. Sie finden insgesamt 35 Silberstücke. Und bevor Sie Ihre Reise bei **151** fortsetzen, ziehen Sie sich 50 Abenteuerpunkte ab. Nein, nicht später, jetzt !

102

Sie waren einfach zu wenig gerüstet. Jeder Treffer des Feindes verursachte soviel Schaden bei Ihnen, daß Sie irgendwann nicht mehr können und zusammen sacken. Haben Sie in nun in Rondra's Namen versagt ? Wenn Sie sich dies schon einmal gefragt haben, dann lesen Sie **105**, ansonsten erwartet Sie eine Überraschung bei **144**.

103

Dieses mal gehen Sie zum Angriff über. Sie haben für diesen Kampf Ihre volle LE zur Verfügung. Ebenso steigt der MU permanent (!) um 1 und die KK für diesen Kampf um 6. Den Vorteil, den Sie daraus für die Kampfwerte ziehen können, sei Ihnen gegönnt. Außerdem hat Ihr Schlag eine solche Wucht, daß für 10 angerichtete Trefferpunkte, Frencar einen Punkt seines RS verliert. Dieser kämpft nun wie ein verzweifelter, der sich wehrt, in die Niederhöhlen gerissen zu werden.

Die Werte Frencar von Dorenhains :
 MU 10 AT 14 PA 10 LE 30 RS 6 TP 2W+2
 (Rondrakamm)

Wenn Sie dabei sind ihn in Stücke zu schlagen dann lesen Sie Abschnitt **4** ansonsten ist Abschnitt **102** der richtige für Sie.

104

Den Rest der Nacht verbringen Sie damit Blut zu Husten und sich vor Schmerz in den Fesseln zu Winden was alles nur noch schlimmer macht. Dem Tod näher als dem Leben werden Sie am nächsten Morgen geweckt. (**26**)

105

Ja ! Sie haben in Rondra's Namen versagt ! Mehr als eine zweite Chance können Sie nun wirklich nicht verlangen. Machen Sie nichts draus, in Rondra's Hallen kommen sie schon, aber erwarten Sie nun nicht, daß Sie noch einen Ehrenplatz erhalten. Vielleicht gelingt dies ja einer anderen. Beispielsweise der, die in Abschnitt **17** auf Sie wartet.

106

Sie versuchen sich zu bewegen, nach einiger Zeit scheinen Sie sogar wieder ein Gefühl in den Gliedern zu bekommen. Aber dieses Gefühl ist nichts anderes als Schmerz. Schmerz, der nicht aufhören will. Es hat

keinen Sinn, diesmal müssen Sie vor Frencar von Dorenhain kapitulieren. (**13**)

107

Sie setzen den Weg fort, der bald schon wieder durch Waldstücke führt, was Ihnen nur Recht sein kann, denn dadurch bieten sich notfalls Möglichkeiten, sich gut zu verbergen. Auch der nächste Tag dieser Wanderschaft geht einmal zu Ende und todmüde wie Sie sind müssen Sie sich endlich schlafen legen, auch wenn Sie sich damit wieder einer größeren Gefahr aussetzen. (**109**)

108

Ich hoffe Sie haben sich keine falschen Hoffnungen gemacht, daß jetzt wieder alles gut und in Butter ist ? Dicht den Zombies auf den Fersen sind nämlich 2 Skelette, die zwar noch weniger Fleisch auf den Knochen haben als Ihre Vorgänger, dafür aber besser gerüstet sind ! Dem Kampf in Abschnitt **279** können Sie nicht ausweichen, da Sie bereits angegriffen werden.

109

Sie suchen sich im Unterholz eine gut geschützte Kuhle, in der sie es sich bequem machen können. Diese ist Windgeschützt, so daß Sie es nicht nur wärmer haben werden, sondern auch schnüffelnde Kreaturen weniger von Ihrem Duft mitbekommen. Schauen Sie, wie viel Glück Sie in dieser Nacht haben, in dem Sie Abschnitt **66** lesen.

110

Sie machen sich bereit und ziehen Ihre Waffe gerade noch Rechtzeitig bevor die beiden Söldner Sie erreichen.

Die Werte eines Söldners :
 MU 14 AT 12 PA 10 LE 35 RS 1 TP 1W+3 (Degen)

Wenn Sie gewinnen (ein Söldner flieht, wenn er weniger als 15 LE hat), dann lesen Sie **235**, der andere traurige Fall führt Sie nach Abschnitt **73**.

111

Das hat Ihnen nicht viel gebracht. Als der Ork merkt, daß Sie freiwillig nicht essen wollen, ruft er seine Freunde zu Hilfe, die Ihnen mit nicht unerheblichen Schmerzen klar machen, daß Sie zu essen haben. Sie müssen um so mehr Schläge einstecken, je mehr Finger Sie beim Zubeißen erwischen. Nun sind Sie zwar, was Ihren Hunger betrifft, wieder etwas gestärkt, dafür tun Ihnen die Knochen noch mehr weh als schon zuvor. In Abschnitt **8** wird über Ihr weiteres Schicksal entschieden.

112

Schnell steigen Sie ab und ducken sich inmitten der Gebüsche, die am Wegesrand stehen. Sie sind von den

Orks nicht entdeckt worden. Sie warten ab und hören die grummeligen Stimmen von mindestens 3 Orks. Die leichten Schritte verraten Ihnen, daß sie es wohl nicht mit einem Oger zu tun haben. Jetzt bleiben die Orks stehen und wundern sich über das Pferd, daß dort immer noch auf dem Weg steht. Die Schwarzpelze wollen sich gerade über Ihre Ausrüstung hermachen, als Sie Ihre Chance ergreifen und aus der Deckung hervorspringen. (146)

113

Es donnert und blitzt und es scheint Ihnen als wäre Rondra gar nicht froh darüber, daß sie diesen Weg gewählt haben, auch wenn Sie auf diese Weise drei Räubern das Handwerk legen konnten. Nach einer kurzen Verschnaufpause gehen Sie wieder zurück, passieren die toten Räuber, die Herberge und begeben sich so auf den Weg nach Perricum bei 16.

114

Vermutlich wussten das auch die beiden Gestalten, die diesen Weg auf sie zukommen. Sie sehen zwar grausam aber bunt geschmückt aus : Söldner ! Da diese verkommen Subjekte menschlicher Kultur ebenso scharfe Augen haben wie Sie können Sie kaum etwas anderes tun, als kämpfen (110) oder weg laufen (288).

115

Alleine kommen Sie eigentlich ganz gut über das Gebirge. Schmale Felsspalten geleiten Sie, ohne daß Sie eine schlimme Kletterpartie absolvieren müssten, auf die andere Seite des Gebirges. Auch hier haben Sie zwar noch Schwierigkeiten mit den langen Geröllfeldern, aber schließlich kommen Sie wieder in Gebiete mit üppiger Vegetation, das Gebirge haben Sie hinter sich gelassen. Einen Tag später sind Sie von soviel Höhe herabgestiegen, daß Sie in der Ferne schon ein paar Häuser sehen können. Dabei fällt Ihnen auch wieder ein, daß sie nun in der Warunkei sind, in der Untote wie selbstverständlich umgehen, aber auch Tagsüber sie kaum erwarten können, hier Willkommen zu sein, weil selbst die, die noch reinen Herzens sind, befürchten müssen, große Probleme mit den Schergen des Drachen zu bekommen, wenn Sie nur daran denken, einer Rondrageweihten behilflich zu sein. Da ist Ihnen Heimlichkeit doch lieber als Ihre Profession zu verleugnen. Die Frage ist also, wie Sie vorhaben, die Lande dort zu durchqueren. Hier bietet ein Versteck sich an, den Rest des Tages abzuwarten um in der Nacht möglichst weit zu kommen (2), oder aber auch gleich die ganze Nacht zu verweilen um Kräfte zu sparen und dann "ganz normal" am Tage zu Reisen. (90) Niemand hindert Sie daran, direkt weiter zu gehen ... (64).

116

Sie trauen Ihren Augen immer noch nicht, aber was Sie dort draußen auf dem Wasser sehen scheint ein zu

großes Glück im Unglück zu sein um wahr zu sein. Es scheint, als hätte der Ma'hay'tam Sie nicht bemerkt oder kein Interesse an einer Bornländischen Schivone. Sie stehen noch etwa eine Stunde an Deck, starren hinaus in die Dunkelheit und befürchten immer, daß aus dem Schwarz der See die größtlichen Umriss der Dämonenarche wieder auftauchen. Aber es geschieht nicht. Mittlerweile sind sie nicht mehr einmal sicher, was sie gesehen haben. War es vielleicht nur ein Traum ? Aber dann haben den alle geträumt ... Sie gehen ins Bett und verbringen den Rest der Nacht in unruhigem Schlaf. Weiter bei 53.

117

Genau ! Haben Sie ein wenig vertrauen in die Göttin. So blindlings wird sie Sie schon nicht ins Verderben rennen lassen. Erholt wachen Sie auf bei Abschnitt 53.

118

Zu spät merken Sie, daß das Schiff scheinbar führerlos ist, es fährt einfach eine gleichmäßige Kurve - und kreuzt dabei den Kurs den angeschlagenen Feindes. Der Steuermann hängt tot über dem Steuerrad und hält es mit dem Gewicht seines leblosen Körpers in einer Position fest. Sie hechten noch schnell zu Abschnitt 212 um das schlimmste zu verhindern, doch es ist zu spät.

119

Sie entwickeln auf dieser Reise wahrlich unglaubliche Fähigkeiten für eine Geweihte. Es gelingt Ihnen, daß Schiff vom Gegner entfernt zu halten. Für diese bedeutet das ein feuchtes Grab bei Abschnitt 41.

120

Sie ziehen Ihr Schwert und gehen auf den Kerl los. Er schaut ein wenig verdutzt, greift dann aber zu einem Knüppel, und verteidigt sich so gut er kann.

Die Werte des Norbarden :

MU 9 AT 9 PA 12 LE 35 RS 2 TP 1W+1 (Knüppel)

Gewonnen oder Verloren ? In letzterem Fall müssen Sie nach 169, ansonsten können Sie sich in Abschnitt 101 über die Beute hermachen.

121

Mit einem brummenden Schädel schauen sie hoch und merken, daß es schon längst Dunkel geworden ist. Sie können kaum klar nachdenken, so schmerzt Ihr Kopf und dummer weise fehlt Ihnen die Hand, mal nach ihm zu fassen. Mit Lederriemen sind Ihre Hände auf der anderen Seite des dicken Baumes gefesselt. Viel zu schwach um an einen ersten Befreiungsversuch zu denken fallen Sie wieder ihn einen der Ohnmacht ähnlichen Schlaf. (12)

122

Die Fesseln sind zu gut für Sie. Und ohne die Hände frei zu bekommen können Sie auch Ihre Füße nicht entfesseln, was dazu führt, daß Sie dazu verdammt sind zu erwarten, was auf Sie zu kommt. (89)

123

Aber eigentlich wissen Sie jetzt doch nicht mehr wo Sie sind. Vielleicht hilft eine Orientierungsprobe ! Gelungen (241) oder nicht (170) ?

124

Prima ! Den Kerl haben Sie ins Land der Träume geschickt. Aber wie soll es jetzt weitergehen ? Eigentlich bleibt Ihnen nur der Gang nach 59.

125

Den einzigen Tod, den sie nicht bedauern (schämen Sie sich !) ist der des Schiffskoch. Der kleine Küchenjunge hat nun die Verpflegung übernommen und, von der Angst vor den unzufriedenen Matrosen getrieben, sich wirklich Mühe gegeben, die Faulen Brotstücke auszusortieren, so daß sich heute niemand mehr fürchten muß, an etwas anderem zu sterben, außer den Gefahren der See. Die Reise geht weiter bei Abschnitt 148.

126

Es ist spät - oder sollten wir sagen früh ? - in der Nacht, als sie Mühe haben, die Augen offen zu halten. Ihre Müdigkeit fällt schlagartig von Ihnen ab, als das Schiff einen schweren Schlag erhält. Sie schreien "Alarm" und schon kommen alle Söldner zusammen, doch noch ist der Feind nicht zu sehen. Gerade als sie meinen, sich getäuscht zu haben und ihnen ein wahrlich schlechtes Gewisses kommt, sehen Sie eine riesige Tentakel die die Wand des Schiffs drückt, so daß sie seitlich vom Kurs abgedrängt werden. Sie haben eine riesige Krake getroffen. Wollen Sie sich mit den Tentakeln beschäftigen, dann gehen Sie zu Abschnitt 21. Sie können aber auch versuchen, den Rumpf der Kreatur direkt im Wasser zu bekämpfen (185). Wenn Sie meinen, daß bei der Bekämpfung von Kreaturen Charyptoroths ein Gebet an Efferd am hilfreichsten ist, dann tun sie die bei 224.

127

Ja ! Sie haben ihn. Sie fangen Ihnen gekonnt in ihrem Umhang, der nur wenig Schaden nimmt, wälzen d4en schreienden Matrosen auf dem Deck und ersticken so alle Flammen. Benommen bleibt er liegen. Für den Moment können Sie nicht mehr für ihn tun, aber Sie haben ihm die Chance erhalten, am Leben zu bleiben. Dafür erhalten Sie 20 AP. Der Kampf geht weiter bei 290.

128

Klatsch ! Die Tonkugel fällt ins Wasser. Das teure Geschöß (es war das einzige bei diesem Geschütz !) ist verschwendet. Nun können Sie nicht verhindern, daß Sie bei Abschnitt 173 geentert werden.

129

Sie haben sich also entschieden : Sie nehmen Ihr Pferd, und reiten nach Abschnitt 96.

130

Sie haben bestimmt recht. Die Zeit drängt, so daß Sie zu Schiff oder auf dem geraden Weg durch die schwarzen Lande bestimmt besser aufgehoben wären. Das Leben einer Rondrageweihten ist schließlich der Kampf, nicht der Umweg. Treffen Sie eine neue Wahl in Abschnitt 301.

131

Sie haben die schützenden Mauern Wehrheims wieder verlassen. Dort, vor den nördlichen Toren der Stadt befindet sich ein kleines Zeltdorf, aber viele Decken und Schlafsäcke finden Sie auch unter freiem Himmel. Es macht alles einen ziemlich elenden Eindruck, aber hier brauchen Sie wenigstens nicht alleine schlafen. Wollen Sie hier ihr Lager aufschlagen (218), direkt weiter reisen (9) um noch eine Stunde oder zwei das letzte Licht des Tages ausnutzen oder schauen, ob Sie sich mit ein paar der Flüchtlinge unterhalten können (161) ?

132

Nach ein paar Tagen, die zwar beschwerlich waren aber Ihnen ansonsten keine Gefahren beschwert haben gelangen Sie auf die andere Seite der schwarzen Sichel. Damit sind Sie dem Bornland zwar nicht sonderlich näher gekommen, aber immerhin waren Sie ein wenig schneller, als wären Sie über Weiden gekommen. Nun gehen Sie weiter nach Norden, in der Hoffnung den Weg wieder zu finden. Merken Sie sich Ihr Stichwort "Rondra" und gehen Sie zu 296.

133

Sie springen aus dem Wald hervor und noch bevor der Norbarde den Wagen anhalten kann sind Sie schon bei ihm auf dem Kutschbock und schlagen Ihr Schwert in die Halsschlagader des Mannes. Sein Kopf purzelt vom Wagen herunter. Schauen Sie in Abschnitt 101 was Sie für eine Beute gemacht haben.

134

In der Ebene in der sie sich nun befinden gibt es kein Versteck und so sehen Sie die Goblins genau so früh, wie diese Sie. Da sie sich in der Überzahl wähen stürmen die Rotpelze auf Sie zu. Es ist in dieser Umgebung nicht möglich, sich in Deckung zu bringen, so daß sich Ihnen die Möglichkeit gar nicht bietet Ihrer

Göttin untreu zu werden. Aber wie wollen Sie nun reagieren ? Sich der Übermacht ergeben (193), die Goblins mit der gezogenen Waffe empfangen (251) oder Rondra um Beistand bitten, daß Ihre Macht sichtbar werde und die feigen Rotpelze in die Flucht zu schlagen (36) ?

135

Schnell schleichen Sie in den Stall und finden 10 Pferde vor. Sie lassen sich nicht die Zeit, einen Sattel zu holen, sondern schwingen sich auf das Reittier und sehen zu, daß Sie aus dem zum Glück unverschlossenen Tor hinaus gehen. Einen Galopp werden Sie ohne Sattel wohl nur schwer hinkriegen, aber in schnellem Trap bewegt sich das Pferd weg von der Burgruine. (34)

136

Streichen Sie sich bitte alle Karmaenergie die Sie haben und lesen Sie Abschnitt 104.

137

Oh nein ! Nicht schon wieder ! Kann man denn in diesem verfluchten Land nicht einen Tag wandern ohne Ärger mit den widerlichsten Geschöpfen zu bekommen ? Scheinbar nicht. Doch irgendwie werden Sie auch neugierig, denn was sich dort bewegt, schimmert in einem schönen violetten Glanz. Sie versuchen sich so gut es geht zu verbergen und einen Blick auf das zu werfen was da kommt. Dabei kommt Ihnen ein Hügel sehr recht. Doch als sie diesen kleinen Hügel wieder erklimmen, springen Sie vor Schreck zurück und landen mit dem Rück auf dem Boden. Die Kreatur, die aus der Ferne interessant aussah ist nichts anderes, als ein schwarzes, großes, raubkatzenartiges Tier, mit langen schwarzen Zähnen und violett leuchtenden Augen, die deutlich aus dem schwarz-violett-schimmernden Pelz heraus stechen. Ein Fauchen aus den Niederhöhlen und der Dämon springt Sie an. (142)

138

Haben Sie sich das auch gut überlegt ? Wenn nicht, dann überlegen Sie einmal in Abschnitt 179 was diese Variante der Reise bedeuten würde. Wenn Sie sich gegen eine Reise durch die schwarzen Lande entscheiden, gehen Sie zurück zu Abschnitt 301. Wenn weder Galotta noch sonst ein stinkiger Dämon Sie schrecken kann, dann auf nach Tobrien bei 305 !

139

Der Navigator verläßt sie und Sie nutzen die Gelegenheit, sich ein wenig zu sammeln. Zuerst ziehen sie Ihre Rüstung aus, denn so lange sie noch nicht den Gefahren der Blutigen See ausgesetzt sind können sie es ein wenig bequemer haben. Ihre Waffen legen sie Griffbereit zurecht, auf den kleinen Tisch, der neben dem davor stehenden Schemel und dem kleinen, aber gemütlich wirkenden Bett die einzige Einrichtung des

Raumes ist. Während Sie sich die Haare kämmen (ihr lange Mähne hat das öfters nötig) schauen sie aus dem Fenster. Nach einer Zeit kommt (noch mehr ...) Bewegung in das Schiff und sie merken, wie sie ablegen. (286)

140

Sie haben eine Herberge erreicht. Das warme Licht hinter den Schlagladen sieht sehr gemütlich aus, es könnte aber auch sein, daß es nur das Wetter ist, welches jede Art von Licht warm und einladend aussehen läßt. Seitlich ist ein kleiner Stall, der für Ihr Pferd ausreichen würde. Wollen Sie das Tier dort abstellen und dem Etablissement einen Besuch abstatten (249) ? Oder ziehen Sie es vor, heute noch ein Stündchen weiter zu reiten, in der Hoffnung, näher an Rommilys heran zu kommen (18) ?

141

Sie satteln Ihr Pferd und reiten weiter nach Rommilys. Das Wetter scheint nicht besser werden zu wollen. Das klappern der Hufe wird allmählich wieder zu dem platschen, daß sie noch von gestern zu gut kennen. Bald müssen Sie durch ein kleines Waldstück. Die Bäume tragen nicht mehr die Blätter, die notwendig wären um den Regen hier abzuhalten. Das letzte Laub des Jahres fällt Ihnen naß auf die Schultern. Glitschige Äste schlagen ihnen kalt ins Gesicht. Aber das ist alles nichts gegen das, was Ihnen in Abschnitt 289 passiert.

142

Wir gehen nicht wirklich davon aus, daß Sie diesen Dämon besiegen können. Aber da er Sie nicht weg läßt bleibt Ihnen wohl nicht anderes übrig. Setzen Sie so viele Mirakel ein wie sie wollen und nutzen Sie ihre magischsten Gegenstände und Waffen.

Die Werte des Dämons :

MU 999 AT 14 PA 12 LE 50 RS 3 TP 1W+2 (Biß)
1W+1 (Pranke), wird abwechselnd benutzt

Bei 0 LE verschwindet der Dämon plötzlich als habe es ihn nie gegeben. Sollten Sie diesen glücklichen Moment erleben, dann finden sie endlich einen Weg über die Berge bis Abschnitt 132. Wahrscheinlicher ist der Tod in Abschnitt 287.

143

Ein starker Arm greift nach Ihrem Ellenbogen und Sie müssen sich ergeben. Schon erwarten Sie wieder Fesseln und Folter oder endlich den Tod. Doch der Reiter hält Ihren Arm nur sanft fest. (61)

144

"Aber siehe ! Es ist doch gar nicht so schlimm !" Die Stimme in ihnen spricht mit einer mütterlichen Güte zu Ihnen wie Sie es gar nicht erwartet hätten von einer so kriegerischen und gebieterischen Macht. Also stehen Sie auf, haben keinerlei Wunden, volle LE und besuchen Abschnitt 103 noch einmal.

145

Legen Sie bitte eine um 6 Punkte erschwerte Reiten-Probe ab (Sind Sie schon mal nackt und ohne Sattel geritten ?) Bei Gelingen lesen Sie Abschnitt **50**. Ansonsten springen Sie gerade noch rechtzeitig ab und landen in Abschnitt **143**.

146

Sie springen hervor und mit einem lauten "Für Rondra !" Schlagen Sie Ihre Lieblingswaffe in das Fleisch eines überraschten Ork. Sofort sinkt dieser leblos zu Boden, doch die beiden anderen stellen sich Ihnen zum Kampf in Abschnitt **164**.

147

Sie betreten die Löwenburg über das Vorwerk, einer keinen, aber sehr wehrhaften Verteidigungsanlage am Haupteingang der Burg, den sie von Perricum aus erreichen. Die Wache am Tor erkennt sie noch, so daß sie keine Probleme haben, hineingelassen zu werden. Ein weitere Wache am Tor hinter dem Vorwerk macht keine Anstalten, ihnen den Weg zu versperren. Vielleicht möchten Sie diesen freundlichen Herrn nach dem Ritter Frenar von Dorenhain fragen ? (**276**)

148

Mittlerweile ist eine halbe Woche vergangen und es gab keine weiteren Zwischenfälle. Ein günstiger Wind treibt Ihr Schiff gut voran und die körperlichen und seelischen Wunden der Schlacht mit der Thalukke heilen. Diese Nacht wäre mal wieder einer der gefallenen Söldner mit Wache dran gewesen. Auf die freundliche Bitte Hareks hin, doch einzuspringen, werden Sie die Nacht bei Abschnitt **126** wachen.

149

Es tut ganz schön weh, sich aus Lederfesseln heraus zu winden. Den ekligen Knebel und die Fußfesseln zu entfernen war allerdings kein Problem. Sie tasten langsam herum und versuchen etwas zu finden was Ihnen helfen könnte. Im hinteren Teil des Wagens finden Sie eine Tür, mit der Sie scheinbar fliehen könnten. Aber ohne Waffe wäre das bestimmt aussichtslos. Nun, scheinbar hat Rondra sie noch nicht aufgegeben, denn in dem Wagen finden sich auch ein paar Beutestücke. Sie können einen Arbach ertasten, öffnen die Türe und **220**.

150

Oh nein ! Hat man Sie etwa doch erwischt ? Auf dem Weg, der von der Burgruine wegführt kommt Ihnen ein Reiter entgegen. Er trägt die vorschriftsmäßige Kleidung eines Rondrageweihten. Ohne Rondra's Wunder sind sie in ihrem Zustand leichte Beute für jeden erfahrenen Kämpfer. Sie versuchen schnell, in den Wald zu flüchten (**25**).

151

Als sie sich wieder auf den Weg machen, bemerken Sie, daß Sie das Wetter wohl im Stich lassen wird. Es wird kalt in Abschnitt **181**.

152

Nach ein paar Tagen fühlen Sie sich zwar immer noch schwach, aber das ist kein Grund weiter auf der Faulen Haut zu liegen und noch mehr als 4W6 LE regenerieren. Schließlich haben Sie einen Auftrag und müssen den erfüllen. Sie sagen Waskislef, daß es weiter gehen kann und er ist froh das zu hören. So legen Sie mit ihm in gewohnt fröhlicher Manier noch einige Meilen zurück. Doch ewig kann dies nicht so weiter gehen, denn in Abschnitt **194** trennen sich die Wege.

153

So weit Sie sehen können gibt es keine gute Stelle für einen Abstieg. Also probieren Sie es einfach da wo Sie sind. Zunächst läuft alles sehr gut. Die Steine scheinen fest zu sein und sie können eifrig wie eine Bergziege von Stein zu Stein hüpfen, während Ihr Pferd es Ihnen gleich tut. Doch bald ändert sich die Lage und dann rächt sich die soeben gewonnene Leichtigkeit. Ihr Pferd stolpert, reißt Sie mit und um nicht über die spitzen Steine gezogen zu werden lassen Sie los und beobachten, wie sich Ihr Pferd überschlägt und unter lautem Wiehern zum Liegen kommt. So schnell es geht versuchen Sie zu ihrem Reittier zu gelangen, doch sie können nur noch sehen, daß drei Beine des Pferdes zerschmettert sind und auch andere Stellen des Pferdes tiefe Wunden aufweisen. In einer steckt sogar noch ein spitzer Stein. Sie haben Tränen in den Augen während Sie ihr Schwert nehmen und mit einem sauberen Schnitt das Pferd von seinem Leid erlösen. Danach sichten Sie so viele Steine wie möglich auf, nehmen, was sie tragen und nicht zurücklassen können und machen sich an den weiteren Abstieg - zu Fuß. (**71**)

154

Der Weg führt Sie weiter nach Norden und bald verliert der Wald auch seine leider nur zu sehr begründete Unheimlichkeit. Ihr Rondragefälliger Mut nimmt so langsam auch wieder Überhand über die panische Angst die sie in der letzten Meile immer wieder mal dazu genötigt hat, das Pferd hart anzutreiben. Aber keine Gefahr, sei sie nun menschlicher, untoter oder pflanzlicher Art scheint Ihren Weg zu versperren oder Sie zu verfolgen. Die Frage ist aber nun, da sie aus dem dichten Wald herauskommen, wohin Sie sich weiter wenden. Derzeit bleiben Ihnen nur zwei Möglichkeiten : Direkt nach Norden müssen Sie zwar über die schlimmeren Hügel, aber die schwarze Sichel, die dort liegt, scheint ein weitaus weniger gefährlicherer Weg zu sein, als der Weg nach Osten, der allerdings flacher ist. Beide führen letztendlich über die Berge, so daß Sie wohl

doch noch den Sichelstieg erreichen, und von dort ins Bornland vordringen können. Jetzt ärgern Sie sich zwar, daß sie nicht schon vorher weit genug nach Osten gegangen sind um dem Bornland näher zu sein, aber es hat sich leider nie eine halbwegs sicherer Gelegenheit ergeben. Aber bevor Sie hier Wurzeln schlagen : Osten (**98**) oder Norden (**132**) ?

155

Es ist auch nicht zu erwarten, daß das essen viel besser wird. Schließlich sind sie hier auf einem Schiff und können nicht erwarten, daß man extra für Sie ein paar Bosparanjer Weine einlagert. In Abschnitt **223** werden Sie von dem Würgreiz in ihrem Hals abgelenkt.

156

Sie haben den Piratenkapitän entdeckt. Gerade hat er mit einem giftigen Lachen einen der Söldner in ein nasses Grab geschickt. Auch er hat Sie nun bemerkt. Wird es Ihr Ende sein, oder können Sie den Kopf der Schlange abschlagen, die Ihr Schiff bedroht ?

Die Werte des Piratenkapitäns :

MU 15 AT 12 PA 12 LE 35 RS 1 TP 1W+3 (Degen)

Ist auch dieser Kerl erledigt, dann erwartet Sie eine gute Nachricht bei **180**. Ansonsten bleibt Ihnen **42** nicht erspart.

157

Sie haben gesiegt ! Das ist gut so, denn so kurz vor dem Ziel noch zu sterben hätten Sie sich nie verziehen, selbst wenn Rondra es in ihren Hallen getan hätte. Weiter geht es in **268**.

158

Frisch gestärkt und ausgeruht (2W6 Regeneration) machen Sie sich auf entlang der Küstenstraße nach Neersand zu wandern. Sie sind fröhlich und haben ein Liedchen auf den süßen Lippen, als Sie nach **260** abbiegen.

159

Genug eingekauft ? Dann los zur Löwenburg bei **147**.

160

Schnell sprinten Sie zur Tür hinaus ohne auf die Worte des Wirt zu hören "Aber Ihr Frühstück". Nach dem Sie einmal deutlich in jede Himmelsrichtung geguckt haben müssen Sie jedoch einsehen, daß von dem Boten keine Spur mehr zu sehen ist. Also gehen Sie wieder hinein, wo Sie der Wirt grinsend erwartet und Sie darüber belehrt, daß man ohne ein Frühstück nicht aus dem Haus gehen sollte. Weiter bei **232**.

161

Eine traurig wirkende Familie sitzt um ein kleines Holzfeuer und wärmt sich die dreckigen Füße. Sie treten zu Ihnen. "Rondra zum Grusse, werte Reisende.

Darf ich mich zu Ihnen setzen ?" Sie werden freundlich aufgefordert, an der Wärme des Feuers teilzuhaben. Dankbar nehmen sie an. Die Familie Burntorf stellt sich vor, besonders artig sind die beiden höchstens 5 Jahre alten Jungen, wovon der älteste prahlt "Wenn ich groß bin, werde ich auch mal ein Rondrageweiheter !" Prima, denken Sie, der Nachwuchs für Ihre Kirche ist gesichert. Weiter bei **183**.

162

Bald schon sind Sie eingeschlafen und regenerieren 1W6 LE. Doch der Schlaf endet schneller als Sie erwartet hatten, denn es passiert etwas, in Abschnitt **222**.

163

Es dauert ein paar Tage, bis Sie das Gefühl verloren haben, nicht furchtbar viel Zeit vergeudet zu haben. Aber was nutzt das schnellste Vorankommen, wenn man am Ziel verhungert ist. Und Zeit zu Jagen haben Sie nun auch wieder nicht. Nun ist es aber so weit, daß Sie endlich dort angekommen sind, was man den Sichelstieg nennt, einer breiten und nur leicht Ansteigenden Ebene, die von den Gebirgen Rote Sichel und Schwarze Sichel gesäumt wird. Auch wenn Goblins Ihnen aus ganz anderen Teilen Aventuriens nicht unbekannt sind, so sollen Sie doch eine Hochburg haben - und da heißt es aufgepaßt. Denn wenn Sie nur alleine sind, und die zu vielen, dann wird Ihnen deren Feigheit wohl diesmal wenig nutzen. So vergeht ein Tag bis Sie schließlich (**83**)

164

Die Schwarzpelze ziehen Ihre Ork-Säbel und greifen an.

Die Werte eines Orks :

MU 15 AT 10 PA 10 LE 20 RS 2 TP 1W+4 (Arbach)

Wenn Sie alle Gegner besiegt haben, dann lesen Sie Abschnitt **97**. Andernfalls schauen Sie in **30** nach, ob sie noch leben.

165

Es ist schon zu dunkel um noch ein besseres Plätzchen als diesen wurzeligen Untergrund zu finden. Also verbringen Sie eine ungemütliche und kalte Nacht. Wenigstens haben Sie ein paar Meilen mehr geschafft. Schlafen Sie gut es geht - die Reise geht weiter bei Abschnitt **82**.

166

Auf einmal fällt Ihnen wieder ein, daß sie nicht alleine sind. Ohne die Macht Rondra's hätten die Komplizen Frencars es wieder leicht, sie zu überwältigen. Und vielleicht würden Sie nun alles tun, damit dieser Vorfall niemals bekannt wird... sie entschließen sich, möglichst schnell zu fliehen. (**203**)

167

Dadurch, daß Norgat tatsächlich zu Ihrer Rettung ausgeschickt wurde und sie nun seit einer Ewigkeit die erste Freundliche Seele sehen, mit der Sie reden können, falls Sie ihm weinend um den Hals und erzählen Ihre ganze Geschichte, zwar etwas hastig, aber doch von Anfang an. Norgat trocknet Ihre Tränen, legt seinen roten Mantel ab und bedeckt damit Ihre Blöße. Nun kommt, es ist noch ein langer Weg bis Festum. (33)

168

Die Goblins lassen Ihre Waffen fallen und rennen doppelt so schnell wie vorhin in die Entgegengesetzte Richtung, von Ihnen weg. "Strategischer Rückzug" denken Sie grimmig und wollen Ihre Wanderung fortsetzen. (70)

169

Jetzt wird es ernst für Sie - nicht nur weil Sie tot sind - das kommt in den besten Familien vor - aber ob Rondra es Ihnen jemals verzeihen wird daß Sie einen rechtschaffenden fahrenden Händler angegriffen haben, ist mehr als fraglich ! Jetzt denken Sie sich aus, wie Sie sich bei Herrn Boron da raus reden wollen.

170

Verdammt nochmal ! Sie finden einfach nicht die Richtung in die Sie müssen. Den Weg, dem Sie eben noch folgen konnten verschwindet im Unterholz. Versuchen Sie noch einmal, wieder auf den Weg zu finden in Abschnitt 229.

171

Beim Kräuterhändler können Sie einige kaufen, was Ihrer Gesundheit zuträglich ist, wenn Sie soviel Geld haben, denn dieses Zeug ist wahrlich teuer !

<i>Einbeere</i>	8 S
<i>Wirselkraut</i>	8 D
<i>Joruga</i>	20 D
<i>Donf</i>	18 D
<i>Heiltrank</i>	8 D
<i>Zaubertrank</i>	15 D
<i>St. Heiltrank</i>	20 D

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, geht es zurück nach Festum (293) oder Sie machen sich auf den Weg nach Neersand (158).

172

"Verdammt seid Ihr ! Wie könnt ihr es Wagen mich zu verletzen, wo Euer Tod doch ohnehin schon fest steht." Erneut werden Sie von seinen Lakaien ergriffen, wobei Sie fast schon das Gefühl haben mit etwas mehr Respekt behandelt zu werden. Dabei sind es weniger Sie, die die abtrünnigen Geweihten beeindrucken, sondern vielmehr ist es die Scham vor der Feigheit Ihres Befehlshabers. Trotzdem befolgen Sie seine Befehle. Diesmal werden Sie in eine andere Zelle gesteckt, in der es mehr gibt als nur einen kalten Fußboden ... weiter bei 221.

173

Die Matrosen und Seesöldner sind nicht untätig. Viele der Piraten müssen sich den Hornissen geschlagen geben, aber trotzdem wird die Mannschaft an den Geschützen als erstes überrannt. Nun sind sie fast zahlenmäßig gleichwertig. Als die wahrscheinlich am besten geschulte Kämpferin an Bord suchen Sie nach dem grimmigsten Kämpfer an Bord. Sie finden ihn auf Planke 213.

174

Sie schauen und starren und lauschen, doch die Nacht ist still, die Wellen nehmen das Schiff mit auf eine Reise nach Norden und schaukeln es, ganz allein Efferds Gnade ausgeliefert. Ganz allein ? Hat uns nicht der Dämonenmeister gelehrt, daß es noch andere, finstere Mächte gibt, die genau wie die Götter über uns kommen können ? Nein ! Sie sollten der Göttin vertrauen, daß Mut und Tapferkeit ihre besten Waffen sind sie nichts zu fürchten haben - ja nicht einmal den Tod, wenn sie sich in Ihre Hände begeben. Sie greifen fest den Knauf Ihres Schwertes und warten auf den Morgen bei 125.

175

Mit Schiffen haben Sie bisher nicht viel zu tun gehabt, denn bis Vinsalt schaffen es nur wenige, flache Schiffe und Floße. Daher sind sie schwer Beeindruckt als sie im Hafen vor einer prächtigen bornländischen Schivone stehen. Die "Schneller Walsach" wirkt schlank und hat - das ist das einzige, was sie wirklich fachmännisch beurteilen können - eine schwere Bewaffnung von mehreren Rotzen und Hornissen. Betreten Sie das Schiff in Abschnitt 285.

176

Der Smutje grinst Sie mit einer großen Zahnücke an und sagt : "Ihr habt Glück ! Am Anfang der Reise gibt es immer noch ein paar verderbliche Waren, die weg müssen. Bedient euch. Dort ist Brot (er deutet auf ein Faß) und dort ist Apfelkompott." Was wie Nahrung roch entpuppt sich als Fäulnisgeruch verwesender Äpfel. Da sind ja Pferdeäpfel appetitlicher ! Auch das Brot hat scheinbar schon mehr als nur den Hafen von Perricum gesehen. "Das kann ja heiter werden", denken

Sie sich und essen ihr Frühstück mit langen Zähnen (155) oder wollen Sie heute mal einen Fastentag einlegen (230) ?

177

Der Krämer bietet Ihnen folgende Ausrüstungsgegenstände, die für Sie nützlich werden könnten :

<i>Seil, 10 Schritt</i>	1 D
<i>Decke</i>	2 S
<i>Fackel</i>	5 H
<i>Zunder</i>	3 S
<i>Rucksack</i>	4 S
<i>Proviantpaket</i>	3 S
<i>Eßbesteck</i>	5 S
<i>Holzteller</i>	4 H
<i>Feldflasche</i>	5 H

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, gehen Sie zum Markt zurück (275) oder gleich zur Löwenburg (159).

178

Sie führen Ihr Pferd in den Stall. Mehrere Decken liegen bereit, mit denen Sie es ihrem Pferd behaglicher machen können. Etwas Stroh und Futter liegt auch bereit. Nachdem Sie damit fertig sind gehen sie wieder nach draußen durch den Regen (iiiihhh, schon wieder !) und treten durch die Tür in das Hauptgebäude (249).

179

Was wissen Sie über die schwarzen Lande ? Darauf vertrauend, daß Ihr Talent "Derographie" mindestens einen Wert von 8 hat, verratend wir Ihnen ein wenig. Nach dem Sturz des Dämonenmeisters Borbarad rissen seine ehemaligen "Mitarbeiter" alle ein Stück des eroberten Reiches an sich, legitimiert durch den Besitz eines der sieben Bruchstücke der Dämonenkrone. Da sie somit einer von sieben Herrschern sind, spricht man auch von den "Heptarchen". Auf Ihrem Weg nach Norden müssten Sie nun über die Trollzacken klettern. Vermutlich führt Ihr Weg sie dann durch zwei der neuen Staaten des ehemaligen Tobrien : die Warunkei, ein vom Untoten Drachen Rhazzazor beherrschtes Gebiet um die ehemals große Stadt Warunk, und Transylien, das Reich des bösen Magiers Galotta. Für Sie bedeutet das eine erhöhte Gefahr von Untoten Kreaturen, widernatürlichen Verhältnissen in der Wildnis selbst und vielleicht auch die Begegnung mit einem Dämon ! Wenn Sie immer noch diese gefährliche Reiseroute angehen wollen, dann lesen Sie Abschnitt 305, ansonsten entscheiden Sie sich für andere andere Route bei 301.

180

Die gute Nachricht ist die, daß es einem selbst ernannten Steuermann aus Ihrer Crew gelungen ist, die Schiffe voneinander zu trennen. Das verschafft Ihrer Mannschaft nun die Überzahl auf Ihrem Schiff, so daß der Kampf schnell gewonnen ist. Weiter bei 41.

181

Das nächste Nachtlager wählen Sie ausschließlich nach dem Gesichtspunkt aus, wo sie am besten vor dem kalten Wind geschützt sind, der jetzt stark aus nördlicher Richtung bläst. Unter einem dicken Gebüsch, welches einen Herdhügel krönt finden Sie eine nicht all zu schlechte Stelle, jedoch sind Sie und der Boden so ausgekühlt, daß sie dennoch die ganze Nacht frieren. Aber auch diese Nacht hat ein Ende und Sie müssen weiter. Nach einem kleinen Frühstück machen Sie ein paar Kniebeugen und Liegestütze um sich aufzuwärmen. Dann geht es weiter, doch wie weit Sie heute kommen, erfahren Sie bei 134.

182

Als Sie krampfhaft versuchen, die Augen aufzubekommen scheint es Ihnen, als müßten Sie mit den Lidern Ihre Schädelplatte gerade rücken. Mehr als halb auf werden Sie die Augen ohnehin nicht bekommen, daher lassen sie es ganz sein. "Du hast abgekriegt ordentlichen Hau auf Rübe. Aber Wunden nix sehr schlimm. Ruh Dich aus, dann wirst Du bald können reisen weiter." Die mittlerweile vertraute Stimme des Norbarden hilft Ihnen mehr als der Inhalt der Worte. Er ist also auch davon gekommen. Gemeinsam können Sie es schaffen. Weiter bei 152.

183

In einem netten Gespräch erfahren Sie viel über die fürchterliche Lebenssituation in der Warunkei, wie sich das südliche Tobrien jetzt nennt. "Wir müssen alle Knochen, die wir finden oder auskochen abgeben. Regelmäßig werden sie eingesammelt. Es heißt, der Drache braucht sie für seine Legionen. Selbst die Gebeine unserer Vorfahren werden ausgegraben und nach Warunk geschaffen. Mit 8 Familien sind wir dann los gezogen, doch nur wir alleine haben es geschafft uns immer vor den Soldaten zu verstecken. Unsere letzten Begleiter haben die Zombies geholt." Den letzten Satz flüstert die Mutter der Jungen nur leise heraus und schaut sich vorsichtig um. Als sie den Eindruck hat, daß tatsächlich alle Menschen um sie herum leben, ist sie leidlich beruhigt. Sie als tapfere Kriegerin bittet sie, doch in der Nähe des Feuers zu übernachten. Sie würde sich dann sicherer fühlen. In Aussicht auf einen warmen Schlafplatz nehmen Sie dieses Angebot gerne an (218). Aber es ist noch nicht zu spät, heute noch ein paar Meilen zurück zu legen (9).

184

Ein Waffenhändler ist schnell gefunden und bietet Ihnen folgende Dinge an, alle frisch geschliffen und poliert!

Schwerter :

Langschwert	9 D
Bastardschwert	14 D
Zweihänder	20 D

Rüstungen :

Lederrüstung	3 D
Kettenhemd	21 D
Lederhelm	3 D
Topfhelm	6 D

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, geht es zurück nach Festum (293) oder Sie machen sich auf den Weg nach Neersand (158).

185

Ob das so klug war ? Mir war nicht bekannt, daß Sie eine besonders gute Schwimmerin wären. Aber wenn Sie es so wollen : Mit der Waffe in der Hand stürzen Sie sich ins Wasser. Weiter bei 227.

186

Sie haben die Krake besiegt. Die restlichen Tentakel erschlaffen und der Rumpf versinkt in der Tiefe. Für diese Heldentat bekommen Sie 20 AP zusätzlich zu denen, die sie am Ende des Abenteuers bekommen. Setzen Sie Ihre Fahrt bei 225 fort.

187

Aus den Augenwinkeln können Sie sehen, wie ein paar Matrosen den armen brennenden Söldner löschen. Er schreit zwar immer noch vor Schmerz, aber mit ein wenig Glück und Peraine's Segen, sind seine Wunden nicht so schlimm und heilen bald. Konzentrieren Sie sich wieder auf Ihren Feind bei Abschnitt 5.

188

Je nachdem, wie sie das Schiff eher führen wollen, können Sie nun wahlweise eine Probe auf "Fahrzeuge lenken" oder "Boote Fahren" ablegen (oder versuchen Sie es mal einfach mit KL). Wenn Sie also irgendwie das Schiff dazu gebracht haben, zu tun, was Sie von ihm wollten, denn lesen Sie 119, ansonsten bleibt ihnen 202.

189

Bei dem Boots"mann" handelt es sich um eine etwas mürrische Frau, deren wilde rote Haare auf eine nivesische Verwandtschaft schließen lassen. Sehr gesprächig ist sie aber wirklich nicht. Ihre Kommentare zu Ihrer Person lauten so viel wie "Hm. G'weihte. K'mmer brauch'n. F'Fluchte Gegnd. Plnmrr gfhch" Da diese Sprache nicht mehr an gepflegtes Horathi erinnert beenden Sie diese Konversation bald. (277)

190

Das Zimmer ist 2 x 3 Schritt groß, bietet also gerade noch genug Platz, daß sie ihre Kleider ordentlich ablegen können und dabei die Waschschüssel nicht umstoßen, die auf einem hohen Schemel steht. Aber das Bett ist wirklich schön. Gleich zwei Decken, eine grobe und eine aus leichter Wolle stehen bereit sie zu wärmen. Sie legen sich ins Bett und breiten sich auf dem sauberen Laken aus. Schon merkwürdig, daß sie sich über solch einfachen Dinge freuen können. Scheinbar hat sie die Göttin vor allem Demut gelehrt, denn würden Sie dieses Leben als Geweihte nicht vorziehen und hätte ihr Gelübde sie nicht noch stärker an dieses Dasein gebunden, dann könnten sie nun in Vinsalt einem Schauspiel zu sehen, sich an guten Bosparanjerwein erfreuen und in schönen Kleidern mit den edelsten des alten Reiches Gespräche führen. Aber so ziehen Sie durch die Lande, erlegen Gesindel, wobei Ihnen wieder einfällt, daß Ihr Rondrakamm verloren ist. Er zerschmetterte an einem Felsen, als Sie gestern Räuber davon abgehalten haben, sich an ihrem Besitz und ihrem Körper zu ergötzen . Schlafen Sie bis Abschnitt 57.

191

Das Zeichen der Peraine verrät Ihnen, daß das Schild "Heiler" durchaus ernst genommen werden kann und das Sie hier kompetente Hilfe für Ihre Wunden erwarten können. Der riesige weiße Bart, der an einem alten Mann hängt, der auf einem großen Stuhl in der Ecke sitzt, mustert euch : "Eure Wunden kosten euch 1 Silbertaler pro LE, wenn Ihr sie loswerden wollt !" Sie können, wenn Sie bezahlen, wieder voll zur Gesundheit kommen oder auch nur eine Teilbehandlung vornehmen. Auf jeden Fall können Sie Ihre Tour durch Festum bei 293 wieder fortsetzen, oder sich nach Neersand aufmachen (158).

192

Sie stemmen Ihre Arme in die Hüften - die Hand nicht weit vom Schwert entfernt - strecken Ihre Brust heraus damit jeder den roten Löwen dort erkennen kann und harren der Dinge die in 11 da kommen.

193

Sie überraschen einen doch immer wieder ! Sie werfen Ihre Waffe demonstrativ in den Staub und harren der Dinge die da kommen. Was kommt sind rotbeplzte

Gestalten, die schnell das nehmen was Ihnen wertvoll erscheint und Ihnen mit einem schweren Knüppel den Schädel eindellen. Was passiert, wenn Sie wieder zu sich kommen lesen Sie in **121**.

194

Hier trennen sich Ihr Weg und der des Händlers. "Machs gut in Festum wohin Du willst. Und laß Dich nicht von Bären fressen. Bist zu gut für Tier aus Wald !" Mit einem Lächeln machen Sie sich auf den Weg ins Bornland. (**151**).

195

Als ob dieses Gefängnis nicht schon gereicht hätte, bemerken Sie, daß Sie an Händen und Füßen gefesselt sind. Der Knebel in ihrem Mund schmeckt scheußlich und sie möchten gar nicht wissen, welchem elenden Ork dieser Lappen als Schneuztuch gedient hat. (Der Autor weiß es natürlich, aber der will ihnen nicht endgültig den Appetit verderben.) Alles was Sie tun können, ist zu versuchen, sich zu befreien. Gelingt Ihnen eine Entfesselungsprobe (Gewandtheitsprobe) ? Wenn Sie Ihre Hände befreien können, dann lesen Sie bei **149** weiter, ansonsten schauen Sie, wie es bei **29** weiter geht.

196

Nach dieser erholsamen Nacht sind alle Ihre Wunden auskuriert (vollständige Regeneration). Am nächsten morgen machen Sie sich wieder auf den Weg bei **82**.

197

Trallop am Neunaugensee, die wohl einzige Stadt Aventuriens an einem großen Gewässer, die aus diesem keinen wirklichen Nutzen zieht. Aber wenn es stimmt, was über den Neunaugensee gesagt wird, dann ist das auch gut so. Sie gehen in den nächstbesten Laden und kaufen sich ein wenig Proviant um die fehlenden Vorräte zu ergänzen. Dafür bezahlen Sie 5 Silberlinge. Sie können noch einen weiteren Laden aufsuchen (**219**) oder aber schnell die verlorene Zeit wieder aufholen, in dem Sie nach **163** eilen.

198

Dafür daß Sie den Schwur, den Armen zu helfen, auch ohne Waffen zur erfüllen wissen, gewährt Ihnen Rondra 20 Abenteuerpunkte. Reiten Sie nun in **45** Minuten nach Perricum.

199

Reisefertig brauchen Sie sich nicht mehr machen, denn eigentlich sind sie ja noch auf einer Reise und haben (hoffentlich) in Perricum bereits alles erledigt, was zu erledigen gewesen wäre. Kurz darauf erscheint rondrianisch pünktlich der Fechtmeister, der euch ohne weitere Kommentare ein versiegeltes Dokument in die Hand drückt. "Dies hat der Ritter Frencar mir gegeben

um euch damit nach Neersand zu schicken. Ihr brecht sofort auf, denn dieses Schreiben sollte ohne Verzögerung dort hin gelangen. Rondra sei mit euch !" Er salutiert, was sie natürlich erwidern. Dann verlassen sie die Löwenburg. (**274**)

200

Es dauert nicht lange, da bereuen Sie es. Der Wirt jammert Ihnen vor, wie schlecht die Geschäfte doch gehen. Sie hätten gar nicht vermutet, daß es auf diesem Weg so wenig Reisende gibt, daß der Besitzer des Hauses nur "gerade so" über die Runden kommt. Vielleicht könnten Sie ihm ein paar nettere Worte sagen, aber leider ist es nicht Travia, der Sie Ihr Leben geweiht haben. Sie muntern den Mann auf, er möge Vertrauen in die Götter haben, daß wenn er sein Geschäft fleißig und ehrlich führen wird, Kundschaft und Travia dies beide zu schätzen wissen. Sie sagen daß nicht ohne Hintergedanken, denn es riecht aus der Küche trotz allem lecker nach einer kräftigen Suppe (**271**). Oder möchten Sie seine Traviagefälligkeit auf die Probe stellen, in dem Sie ihn nach einem Bett fragen (**95**) ?

201

Sie laufen zu dem Geschütz, richten es zu gut es geht aus. Es ist schwerer als man denkt. Erst dann fällt Ihnen auf daß, daß sie ja gar keine Munition geladen haben. Sie schauen sich um. Rechts neben dem Geschütz sehen Sie einen Haufen Zeugs, unter anderem auch eine der Tonkugeln, die sie beim Gegner so fürchten. Nun, auch hier liegt Feuer bereit ! Sie entscheiden sich für das Brandgeschöß und spannen es mühselig in die Rotze. Die Thalukke kommt immer näher **283**.

202

Oh, oh so eine Schivone führt sich doch etwas anders als ein Rondrakamm ! Sie schaffen es nicht, den Kurs des Schiffes nachhaltig zu verändern, so daß sich die Wege der beiden Schiffe immer noch kreuzen. Es kracht bei Abschnitt **212**.

203

Als Sie Richtung Tor rennen, sehen Sie, daß sie die ganze Zeit in einer Burgruine eingesperrt waren. Neben dem Tor ist aber ein kleiner Verschlag, in dem scheinbar Pferde lagern ! Sie schauen sich um und werden scheinbar nicht verfolgt. Wollen Sie schauen, ob Sie ein Pferd „ausleihen“ können um schneller zu entkommen (**135**), oder glauben Sie, daß Sie sich diesen Zeitverlust nicht werden leisten können (**239**) ?

204

Stille. Obwohl sie immer noch glauben den Nachhall Ihrer Schreie zu hören ist es still. Nur Ihr Schmerz ist noch bei Ihnen und nichts kann daran etwas ändern. Oder doch ? Glauben Sie es hat Sinn in ihrem Zustand

und bei ihren Fesseln einen Befreiungsversuch zu unternehmen (106) ? Oder wollen Sie ihre allerletzten Kräfte sparen (13) ?

205

Als Sie sich schnell vom Lager entfernen sehen Sie noch, wie der Bär das Lager verwüstet. Sie flüchten nach Abschnitt 35.

206

Sie haben selbst den Eindruck, daß Sie wachsen. Obwohl Sie schon merken, daß Ihre wirkliche Größe sich nicht verändert, so wird die Macht der Göttin in Ihnen sichtbar. Sie geben eine so mächtige und unüberwindliche Kriegerin, daß selbst mächtigere und zahlreichere Gegner sich den Angriff gegen Sie noch einmal überlegen müßten. Die Reaktion der feigen Goblins lesen Sie bei 168.

207

Sie hätten sich gewünscht, der Weg würde etwas mehr die Küste entlang führen, dann hätten Sie etwas mehr Übersicht über das, was vor Ihnen liegt. Aber diese ständigen Abstecher in den Wald geben Gelegenheit für mancherlei Gefahren. Die nächste lauert in Abschnitt 270.

208

Sie müssen sich gegen 4 Goblins wehren, die sich einbilden, sie hier so mir nichts, dir nichts, überfallen zu können. Und das wo Sie gerade so gute Laune haben. Nun denn, wenn Rondra es so will, auf in Kampf, Ruhm und Ehre verdienen !

Die Werte eines Goblins :
MU 6 AT 8 PA 9 LE 18 RS 1 TP 1W+2 (Knüppel)

Haben Sie die traurigen Gestalten vertrieben (fliehen, wenn 2 besiegt sind, also weniger als 8 LE haben), dann gehen Sie weiter in Abschnitt 157, ansonsten lesen Sie 247.

209

Vorsichtig und mit so wenig Geräusch wie möglich öffnen Sie die Türe und treten hinaus. Es ist das Ende eines dunklen Ganges, den Sie natürlich entlang schleichen. Mit einer Waffe in der Hand würden Sie sich Gewiß besser fühlen. Links scheint eine weitere, aber leere Zelle zu sein, während sich vor Ihnen nach einigen Schritten eine Treppe befindet. (269)

210

Sie schauen sich um, im Grunde ist diese Zelle völlig leer. Kein Mobiliar, nur ein kleines Fenster hoch an der Wand, selbst der Gedanke an Flucht ist auf Grund der Gitter lächerlich. Sie schauen ein wenig auf den Boden in der Hoffnung dort ein wenig mehr zu finden. Und siehe da ! Blitzte da nicht etwas im fahlen Mondlicht ? Sie bücken sich und finden ein kleines

Stück Draht. Gerade so als hätte es jemand aus einem schlechten Kettenhemd verloren. Mit Hilfe Ihrer Finger und der Wand verbiegen Sie den Draht zu einem langen Metallhaken. Ein improvisierter Dietrich ist zumindest besser als gar keiner ! Die nächste Schlösser-Knacken-Probe ist für Sie um 10 Punkte erleichtert. Weiter bei 304.

211

"Ihr werdet" fährt Frenkar fort "Gelegenheit haben, um Ihr Leben zu kämpfen. Denn ich habe nicht vor, mich in den Augen der Göttin schuldig zu machen. Also soll es ein Zweikampf sein. Diese Leute hier, werden Euch auf euren letzten Kampf vorbereiten." Er gibt den Gestalten im Schatten ein Zeichen, verläßt dann den Raum und schließt die Tür, so daß es dunkel wird. Mit Stöcken schlagen acht Menschen auf Sie ein, bis Sie erneut das Bewußtsein verlieren. Weiter bei 39.

212

Mit einem lauten Krach, daß das gesamte Schiff durchgeschüttelt wird treffen die beiden Schiffe aufeinander. Ihre höheren Bordwände schützen Sie nicht davor, daß schon bald blutrünstige Piraten das Deck der "Schneller Walsach" stürmen. In Abschnitt 173 rückt die Entscheidungsschlacht näher ...

213

"Für Rondra !" ist ihr Signal an den muskulösen Piraten mit dem Entermesser und dem Haken an der linken Hand, daß sie einen göttergefälligen Zweikampf wünschen. Entgegen den Gewohnheiten Ihres Gegenüber sollen Sie ihn haben.

Die Werte des Piraten :
MU 16 AT 12 PA 10 LE 35 RS 0 TP 1W+3
(Entermesser)

Wenn Sie diesen Kampf verlieren, dann lesen mit Tränen in den Augen 42, oder suchen Sie sich einen neuen Gegner bei 156.

214

Gerade noch rechtzeitig sind die Geschütze bemannt worden, aber die Wendigkeit der Thalukke ist nicht zu unterschätzen. Sie scheinen zu wissen, wie sie sich halten müssen um nicht mehr als zwei der Rotzen Ihres Schiffes ausgesetzt sein zu müssen. Die erste Salve zerfetzt ein Segel der Thalukke. Dann werde Sie getroffen. Die Borbaradianer - oder was immer das für verachtenswerte Kreaturen sind - schießen mit Tonkugeln. Hylailer Feuer ! Der Gedanke schießt Ihnen in den Kopf. Das Brandöl ist wohl die verheerendste Waffe auf See. Sie werden gefordert bei 91.

215

Alle Achtung ! Dafür daß ihnen Fernkampf als Rondrageweihte bisher fremd war haben sie dem Feind ordentlich eingeheizt. Sein Deck hat nämlich Feuer

gefangen und der Brand droht auf die Segel überzugreifen. Dafür dürfen Sie sich jetzt 20 AP gutschreiben. Weiter bei **187**.

216

Noch sind die Schwarzpelze nicht da. Nutzen Sie die Zeit um sich 20 AP aufzuschreiben, dafür daß Sie so schön rollengerecht spielen. Jetzt werden Sie von den Orks entdeckt. Es sind drei Mann. Erwarten Sie Ihren Angriff in Abschnitt **164**.

217

Orks ! Eine ganze Patrouille hat sich auf den Weg gemacht. Natürlich ist das nicht überraschend, aber sehr Ärgerlich schon. Noch sind sie nicht entdeckt und können daher auch nicht sagen, wie viele Orks es sind, aber ein gutes Versteck gibt es hier nicht. Sie könnten höchstens (ganz unronndrianisches) in Deckung gehen um einen Überraschungsmoment zu haben (**112**) oder aber auf der Straße bleiben und den Orks offen entgegen treten (**6**).

218

Sie packen Ihre Decken aus, ziehen sich die Stiefel von den Füßen und wickeln sich so gut es geht ein. Sie haben wirklich keinen schlechten Platz erwischt. Noch bevor Schäfchen Nr. **196** über den Zaun springt, schlafen Sie ein.

219

Sie finden einen Waffenhändler, der Ihnen die Möglichkeit gibt, Ihre Ausrüstung zu verbessern.

<i>Langschwert</i>	10 D
<i>Tuchrüstung</i>	4 D
<i>Kettenhemd</i>	20 D
<i>Lederhelm</i>	2 D
<i>Topfhelm</i>	8 D

Er bietet darüber hinaus noch ein paar "normale" Ausrüstungsgegenstände an :

<i>Feldflasche</i>	4 S
<i>Wasserschlauch</i>	2 S
<i>Proviand (1 Tag)</i>	3 H

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie fertig sind, laufen Sie schnell nach **163**.

220

... hören ein unglaubliches Quietschen ! Natürlich kriegen die Schwarzpelze das mit, und ehe sie sich versehen stehen Sie zwei Orks gegenüber, die Ihnen

die Flucht verwehren wollen. Mal sehen, wie Sie sich mit einem Arbach (Scharfe Hiebwaaffe, 1W+4) so schlagen. Zum Glück haben Sie während Ihrer Gefangenschaft 10 LE regeneriert.

Die Werte eines Orks :

MU 15 AT 10 PA 10 LE 20 RS 2 TP 1W+4 (Arbach)

Wenn Ihnen der Kampf gelingt, dann suchen Sie Abschnitt **28** auf, wahrscheinlicher ist es aber, daß Sie in Abschnitt **47** besiegt werden, was wir Ihnen nicht verübeln wollen.

221

Brutal werden Ihnen sämtliche Kleidungsstücke vom Leib gerissen. Dann werden Ihnen Ketten an Händen und Füßen angelegt mit denen man Sie an der Decke aufhängt. Daraufhin empfangen Sie brutale Schläge in die Seiten, auf Ihre Glieder und auch an Stellen, die wie hier nicht näher beschreiben wollen. Mehrmals sind sie der Ohnmacht nahe, aber diesmal verhindern die Leute, daß Sie das Bewußtsein verlieren und schänden und demütigen Sie ohne daß es eine Erlösung für Sie gäbe. Blut strömt aus vielen Wunden und es ist fraglich, ob es überhaupt noch eines Zweikampfes braucht, um sie endgültig zu besiegen. Irgendwann - es muss längst auf den nächsten Tag zugehen - lassen Ihre Peiniger von Ihnen ab und ziehen sich zurück. Sie bleiben nackt und verwundet, aufgehangen an ihren Armen und Beinen die Sie längst nicht mehr spüren zurück und wünschen sich nichts sehnlicher, als wären sie schon lange, lange tot. (**204**)

222

Plötzlich werden Sie von 2 Starken Armenpaaren ergriffen und weggetragen. Gefesselt wie Sie sind, ist jeder Versuch sich zu wehren, nutzlos. Sie werden wieder in den Waagen geworfen, doch Ihre erste Hoffnung, hier einen neuen Befreiungsversuch starten zu können, wird im Keim erstickt, da einer Ihrer Träger (vermutlich ein Mensch), mit Ihnen in den Karren steigt, während der oder die anderen den Wagen in Bewegung setzten und ab fahren. Die Orks bleiben zurück. (**236**).

223

"Alarm ! Feindliches Schiff voraus !" Die Stimme des Ausgucks überschlägt sich fast vor Entsetzen. Sie eilen zur Reling und schauen in die Richtung, in die der Ausguck deutet. Dort sehen sie eine Thalukke, klein, aber wendig und schnell auf sie zukommen. Gehißt haben Sie die Farben Rot und Schwarz - eine Dämonenkrone ragt am höchsten Mast über den dreieckigen Segeln. Der Feind eröffnet das Feuer bei Abschnitt **214**.

224

Legen Sie bitte eine Mirakelprobe ab um zu testen, ob Efferd bereit ist, sich ihrer anzunehmen. Auf jeden Fall

stürmen Sie, einer Rondrageweihten gerecht, auf die Reling zu und stürzen sich mit der Waffe in der Hand ins Wasser. Ist Efferd mit Ihnen, so geht es nach Abschnitt **292**, wenn Ihr Karma nicht stark genug war, dann ist jetzt **227** zu lesen.

225

Ein paar Tage später (die Schäden sind repariert) ist auch diese Strapaze der Fahrt bewältigt. Sie wissen nun, daß die blutige See ihren Namen zu recht trägt, denn auch bei der Schlacht mit der Krake hat es Tote und Verletzte gegeben. Harek, der freundliche rote Hüne ist in den tiefen der See verschwunden. Um ihn trauern sie ganz besonders. Um so höher steigt die Stimmung, als Sie zwei Tage später in das nördliche Perlenmeer kommen, die blutige See haben Sie hinter sich gelassen. Tatsächlich ist der Rest der Reise unbeschwerlich und das schlimmste was Ihnen passiert, ist ein Tag Flaute. Weiter bei Abschnitt **266**.

226

Daß Sie freiwillig Wache halten wollen trifft sich sehr gut, denn der, der heute Nacht an der Reihe gewesen wäre, haben Sie eben den letzten Segen erteilt. Da Ihnen dieser Gedanke noch weniger gefällt als der, die ganze Nacht ängstlich auf See hinaus zu starren, hat sich ihre Stimmung auch bis Abschnitt **174** nicht gebessert.

227

Legen Sie bitte eine um 3 Punkte erschwerte Schwimmen-Probe ab. Sind Sie ein guter Schwimmer, dann kämpfen Sie mit dem Ungeheur in Abschnitt **267**. Ansonsten müssen **258** Maß Wasser schlucken.

228

Es ist eine verzweifelte Lage. Während Sie in dieser Gefangenschaft immer schwächer werden, läßt Frencar seine Wunden bestimmt gut versorgen. Irgendwann ist jede Hoffnung, ihn zu besiegen hinweg und dann wird er Sie in Stücke schlagen. Doch müssen Sie immer schwächer werden ? Vielleicht können Sie ihm beim nächsten mal noch mehr von ihrem Können beeindrucken, daß dieser Feigling dann das nächste mal gar keinen Kampf mehr mit Ihnen will ? Sammeln Sie ihre Kräfte, ruhen und regenerieren Sie 2W6 (mindestens aber 5) und schlafen Sie eine weile. (**253**)

229

Eine zweite Orientierungsprobe bitte ! Ist sie gelungen (**241**) oder verirren Sie sich jetzt endgültig (**294**) ?

230

Sind hochwohlgeboren vielleicht etwas verwöhnt ? Glauben Sie eigentlich, Sie fahren erster Klasse eine Vergnügungskreuzfahrt von Kuslik nach Rethis ? Wer hungern will, muß fühlen, hat ihre Mutter immer

gesagt, und das Gefühl daß sie jetzt haben ist, daß ihre Kräfte schwinden. (Ziehen sie sich W6-1 LE ab.) In Abschnitt **223** werden Sie von Ihrem Hunger abgelenkt.

231

Sie schnallen Ihre Decke vom Pferd los und werfen Sie dem Bettler hin. "Damit es Dich nicht friert !" sagen Sie. Mit großen dankbaren Augen schaut Sie der Bettler an. "Die Zwölfe sind gewiß mit euch, Herrin !". Seine guten Wünsche begleiten Sie zu Abschnitt **198**.

232

Sie setzen sich hin und essen etwas von dem Brot, zu welchem Käse gereicht wird. Während Sie Ihr Frühstück müffeln lesen Sie den Brief in Abschnitt **272**.

233

Sie gehen zur Oberburg und dann sofort rechts zu dem schönen Rondratempel, dessen kupferne Kuppel erhaben wirkt, aber nicht überheblich Prunkvoll, wie es den Praiostempeln so beliebt. Als sie den Tempel betreten fühlen Sie sich Ihrer Göttin nahe und haben in gewisser Weise das Gefühl zu Hause zu sein. Ein gutes Zeichen ? Ein weiterer Geweihter gleichen Ranges kommt auf sie zu und grüßt euch. "Werte Schwester, seid Willkommen im Haus der Göttin." Nachdem Sie die üblichen Formeln zur Begrüßung und zum Lob der Löwin gesprochen haben. Fragen Sie nach der Möglichkeit einer Waffenweihe. In Anbetracht ihres baldigen Aufbruchs holt er auch sofort einen weiteren Geweihten, einen Ritter der Göttin, der sogleich, mit Ihnen und dem jungen Geweihten. Am Altar die Waffenweihe für Ihre neue Zweihandwaffe vollzieht. Glückwunsch ! Dafür daß sie einen der wichtigsten Ausrüstungsgegenstände einer Rondrageweihten wieder beschafft haben, bekommen sie 20 AP. Jetzt aber schnell zum roten Turm (**199**), denn die Stunde ist bald um.

234

Sie hören ein zufriedenes Gurren von ihrem Nachbarn, als er merkt, daß Sie keine Schwierigkeiten machen. Tatsächlich schmeckt ein Wildschwein auch, wenn es von einem Ork erlegt wurde. Sie bekommen auch zu trinken, obwohl das brackige Wasser nicht mit dem guten Bosparanjer von daheim zu verwechseln ist. Während Sie zu Abschnitt **8** blättern, schreiben Sie sich 10 LE mehr auf, als Sie eben noch hatten.

235

Gewonnen ! Beide Söldner suchen Ihr Heil in der Flucht. Nach einem kurzen Dankgebet an Rondra machen Sie sich ebenfalls schnell wieder daran, daß Sie weiter kommen. Bevor Sie dies in Abschnitt **107** tun, können Sie, wenn Sie wollen und es tragen

können, die beiden Degen mitnehmen, die die Söldner haben fallen lassen.

236

Tagelang geht diese Fahrt. Gesprächig ist Ihr Bewacher nicht, aber sie haben auch nicht viel Lust zu reden, auch ohne Knebel, denn Ihre brennendsten Fragen "Warum ? Wieso ? Weshalb ?" will man nicht beantworten. Sie bekommen genug zu Essen und zu trinken, obwohl das trockene Brot und das schale Wasser es nicht mit dem orkischen Wildschwein aufnehmen können. Da man für Sie keine Pausen einlegt und sich auch nicht bemüht, Sie wenigstens anständig der elementarsten Körperhygiene zu unterziehen, stinkt es in dem Wagen nun schon beträchtlich. Sie haben keine Ahnung wie Ihr Gegenüber das aushält, aber er tut es. Ihnen ist die Gefangenschaft schon längst zuviel, eine Rondrageweihete sollte im Kampf sterben, oder wenigstens würdig im hohen Alter, wenn Sie im Kampf nicht besiegt wurde. Aber sich so demütigen zu lassen... Nach langen Tagen hat die Fahrt ein Ende. Und das stinkende Holz der Kutsche wird gegen einen dunklen und feuchten Keller eingetauscht (38).

237

Langsam kommen Sie zu sich. Als Sie mühsam die Augen öffnen bleibt es noch eine Zeit dunkel. Erst dann erkennen Sie, daß es auch gar nichts zu sehen gibt, denn sie sind in einer dunklen Kammer eingeschlossen. Diese Kammer bewegt sich. Nachdem Sie Ihre Gedanken ein wenig sortiert haben und (leider ?) feststellen mußten, daß dies nicht Rondra's Hallen sind, ist Ihnen klar, daß sie in einem Wagen oder einer Kutsche sind, die völlig dicht ist. Sie fragen sich noch, seit wann Orks Wagen benutzen, aber so dämlich sind die Schwarzpelze ja nun wirklich nicht um nicht Ihren Vorteil aus gestohlenem Gut zu ziehen. Mehr über Ihre Lage erfahren Sie in Abschnitt 195.

238

Sie halten Ausschau nach einem geeigneten Paß um Sie sicher auf die andere Seite des Gebirges zu bringen. Doch in der Weglosen Wildnis, die nun beginnt haben Sie keine Chance. Ihre einzige Möglichkeit ist es, Ihr Pferd aufzugeben und zu Fuß über die Gipfel zu klettern. Wenigstens können Sie sich auf diese Weise besser verstecken um nicht vom Feind erspäht zu werden. Traurig nehmen Sie sich die Ausrüstung, die sie tragen können und wollen und geben Ihrem Pferd einen Klaps. Verdutzt schaut es sie an, schnaubt und trabt dann den Weg herunter, der Sie bis hierhin geführt hat. (115)

239

Schnell huschen Sie zum Tor, welches Sie nicht verschlossen finden. Sie öffnen die große und schwere

Tür. Scheinbar ist Ihnen immer noch niemand auf den Fersen. (150)

240

Schöne Worte, die Sie da von sich geben. Aber ob sie was nutzen entscheidet eine Mirakelprobe. Gelungen (136) ? Oder sind sie zu tief im Verließ als daß Ihre zitternde Stimme bis nach Alveran reichen könnte (51) ?

241

Na klar ! Wäre doch gelacht, daß Sie zwar Goblins nicht fürchten müssen, aber dann an ein paar Weggabelungen scheitern ! Sie können Ihren Weg fortsetzen bei Abschnitt 207.

242

"Ihr wisst wohl selbst am besten, daß Ihr eine reiche Frau seid. Das ist selten unter den heiligen Zwölfgöttlichen Kirchen, denn auch wenn es den Adel oft in den Geweihtenstand treibt, so sind dies doch die vom Haupterbe ausgenommen zweit- und drittgeborenen. Aber auch der heiligen Kirche der Rondra und vor allem Ihrer treuesten Diener kommt es zu, für Jahrelange Dienste belohnt zu werden." Frenkar von Dorenhain schaut Sie mit Gier in seinen Augen an. "Und jetzt glaubt Ihr, eine Knappin hat Ihr Vermögen und Ihren Besitz jederzeit einem Ritter zu überlassen, wenn er dies verlangt ? Und diese Leute hier sind eure Argumentationshilfen ?" Sie haben kapiert, daß man mit diesem Arroganten Typen nicht vernünftig reden können, also spielen Sie lieber die starke und unbeugsame Frau. "Was heißt denn hier überlassen ? Glaubt Ihr wirklich, ich hätte mich nicht genauestens über Euch informiert ? Daß Eurer Besitz, mangels Erben der Kirche überlassen wird ? Dann will ich euch meinerseits darüber in Kenntnis setzen, daß der Nutznießer dieser Erbschaft kein geringerer sein wird, als euer Vorgesetzter, und daher habe ich eure Dienste angefordert." Nicht das sie es nicht ahnen würden : "Aber ich lebe noch und habe vor, auch noch ein wenig lebendig zu bleiben." Lachen. "Nein, meine Liebe, die Reise war nicht umsonst sehr beschwerlich für euch, mit gefährlichen und langen Wegen, abseits jeder Hilfe. Ihr erstaunt mich, daß Ihr nicht schon längst tot seid. Aber auch für diesen Fall haben wir gesorgt. Wie sie sehen" Er deutet auf die Umgebung und seine Leute, die mit einem leisen Gelächter Ihre Zustimmung kund tun. "Ihr werdet diese Gemäuer nicht mehr lebend verlassen. Für euch war dies von Anfang an eine Reise in den Tod." Lesen Sie bitte Abschnitt 211.

243

"Schönes Frau am Wegesrand" ruft Ihnen der Norbarde entgegen. "Kommst Du fährst Du mit. Wir fahren Bornland um zu tauschen Wein mit Pelz." Eine Mitfahrgelegenheit lassen Sie sich nicht entgehen. Ihr Pferd ist froh, mal ein paar Tage ohne Sie auf dem

Rücken laufen zu dürfen. Der Mann, der sich Ihnen als Waskislef vorstellt, reist alleine und hat daher keine andere Begleitung dabei, die Ihnen den Platz auf dem Wagen streitig machen könnte. Die Fahrt geht gut voran, Sie unterhalten sich viel - nein - sie werden viel unterhalten. Abends schlagen Sie ein Lager auf bei Abschnitt **69**.

244

Das war zuviel für den Bären. Er blutet aus so vielen Wunden, daß Ihnen gar keine andere Wahl bleibt als Ihn endgültig niederzustrecken um ihn von weiteren Qualen zu befreien. Schnell schauen Sie nach ihrem Gefährten. Er ist immer noch benommen, aber er wird schon wieder, ernste Verletzungen suchen Sie vergebens. Es geht weiter bei Abschnitt **67**.

245

Und da gehen die Lichter aus ! Die Wucht des Hiebes ist einfach zuviel für Sie. Kontrollieren Sie in Abschnitt **182**, ob Ihr Kreislauf dauerhaft Schaden genommen hat.

246

"Cassjarella !" Sie hören Ihren Namen, von einer Zarten stimme, die aber trotzdem erhabener und schöner und stolzer klingt als alles was Sie bisher gehört haben. "Herrin ?" "Ja, mein Kind, Dein Kampf ist zu Ende. Aber tröste Dich, auch Frencar wird es nicht besser ergehen. Siehe er hat allen Grund dazu Angst vor mir zu haben, und diesen Makel in seinem Herzen wird niemandem von ihm nehmen, so lange er lebt. Und das wird noch lange sein, lange wird er krank und siech sein und seine Ruhmreichste Tat wird die sein, den Schmerz zu überwinden, aus dem Bett aufzustehen und einen weiteren Tag in Elend und Krankheit zu verbringen. Von Deinem Reichtum hat er nicht viel gehabt, denn ihm war es nicht vergönnt die Reise bis ins liebevolle Feld zu bewältigen. Er schreit jede Nacht ! Hörst Du ? Jede Nacht ruft er Dich an und bittet in meinem Namen um Vergebung. Willst Du Sie ihm gewähren ? Willst Du es noch einmal versuchen, ihm ein Ende zu beschern, dessen er würdig ist und Du an seiner Statt die Prüfung des Lebens auf Dich zu nehmen, Du die es mehr verdient hast ?" So drückt eine Göttin es aus, wenn Sie zu Abschnitt **17** blättern sollen ...

247

Schade ! Aber das kann passieren. Hoffentlich der nächsten Cassjarella aus Abschnitt **17** nicht.

248

Gut geölte Türen waren Ihnen immer schon sympathisch. Sie öffnen sich ohne einen Laut von sich zu geben und schließen sich ebenso geräuschlos wenn man hindurch ist. Schnell huschen Sie den Gang entlang der hier anfängt. Er endet in Abschnitt **59**.

249

Was tut es doch gut, die Wärme des Feuers zu spüren, welches in dem Kamin an der anderen Seite des Raumes brennt. Es gibt ein paar Rustikale Holzbänke. Eine Treppe führt nach oben, wahrscheinlich zu den Schlafgemächern, eine Weitere Tür links von der Treppe muß wohl ein Durchgang zur Küche sein. Durch diese Tür tritt nämlich gerade ein etwas vollschlank geratener Mann mittleren Alters, dessen Gesicht von einem säuberlich gestutzten Schnurrbart geziert wird um den schlechten Eindruck der verschwitzten Stirn zu mindern. Er kommt mit einem Putzlappen bewaffnet herein, mit dem er beginnt über die Tische zu wischen, die allesamt unbesetzt sind. Dann erst bemerkt er euch und ein freudiger Blick tritt auf sein Gesicht : "Welch eine Freude, solch hohen Besuch zu dieser zeit hätte ich nicht erwartet ! Womit darf ich der Dienerin der Göttin behilflich sein ?" "Etwas zu essen !" ist ihre spontane Antwort (**271**), es sei denn, sie möchten nur in ein warmes Bett (**95**) oder sich zunächst nur etwas mit dem Wirt unterhalten (**200**).

250

Nach ein paar weiteren Tagen, in denen Sie nicht durch neue Gefahren behelligt wurden (was auch Ihre Lebensenergie wieder hergestellt hat) erreichen Sie die Stadttore von Festum. Da es hellichter Tag ist und ihre Kleidung, wenn Sie auch etwas mitgenommen wirkt, sie immer noch deutlich als Knappin der Göttin auszeichnen, haben Sie am Tor keine Schwierigkeiten in die Stadt gelassen zu werden. Festum - das erste Ziel Ihrer Reise ist erreicht ! Merken Sie sich Ihr Stichwort "Firun" und schauen Sie sich die Stadt in Abschnitt **293** genauer an.

251

Sie müssen sich gegen 8 Goblins verteidigen, die alle gleichzeitig auf sie einschlagen. Ihre Chance ist es, daß Ihre Gegner nur schlecht gerüstet und bewaffnet sind.

Die Werte eines Goblins :

MU 6 AT 8 PA 9 LE 18 RS 1 TP 1W+2 (Knüppel)

Wenn Sie 5 dieser Kreaturen zu Boron schicken, dann lesen Sie **168**, wenn Sie allerdings weniger als 5 Lebenspunkte haben, dann müssen Sie Abschnitt **121** aufsuchen.

252

Die Vorwarnzeit betrug ungefähr zwei Sekunden. Ein riesiger brauner Bär, der vom Feuer nicht abgeschreckt wurde rennt euch praktisch über den Haufen. Während Sie nur am Arm zur Seite gestoßen werden wird der Norbarde gepackt und mehrere Schritt durch die Gegend geschleudert. Sie hätten die Gelegenheit Ihre Waffe zu greifen und den Bären vertreiben (**68**). Andererseits haben Sie ja nichts mehr zu verlieren außer Ihrem Leben, da der Norbarde ohnehin tot zu

sein scheint. Also sehen zu daß Sie Land gewinnen (205).

253

Als sie erwachen fühlen Sie sich ausgeruht und gestärkt. Es ist Nacht, aber ob früh oder spät, das können Sie nicht sagen. Welchen Tag es hat, wissen Sie ohnehin schon längst nicht mehr. Vielleicht haben Sie ja die Möglichkeit zu fliehen und diesen Verrätern an Rondra und Ihrer Kirche zu entkommen. Dies wird Ihnen bestimmt niemand vorwerfen, sich diesem Kampf entzogen zu haben. Legen Sie bitte eine Probe auf Fesseln/Entfesseln (Gewandtheit) ab. Bei gelingen lesen Sie 297, sonst 122.

254

Sie öffnen leise die Türe und schieben Sie nur so weit auf, wie gerade nötig ist, daß Sie hindurchschlüpfen können. Doch das nutzt Ihnen nichts ! Denn selbst mit diesen wenigen Spann haben Sie den Wachmann geweckt, der hinter dieser Türe eingeschlafen war. Sie müssen mit ihm kämpfen und das in Abschnitt 60.

255

Er taucht nicht wieder auf. Um länger zu schauen, haben sie nicht die Zeit, denn Kampfgeräusche kündigen an, daß Sie in diesem Moment geentert werden. Ziehen Sie Ihre Waffe und tun Sie Ihr Handwerk ! Auf nach 173.

256

Sie steuern auf eine Gruppe von Matrosen zu, die allesamt beschäftigt sind, Taue zu verknoten (was sehr fachmännisch aussieht) oder aber das Deck zu schrubben (was einen weniger fachmännischen Eindruck hinterläßt). Obwohl sie freundlich begrüßt werden, was wohl auch damit zusammen hängt, daß die Matrosen froh sind, eine Geweihte an Bord zu haben, scheint niemand hier Zeit für Sie zu haben, so daß sie sich wieder anderem zuwenden. (277)

257

Gleich zwei Tentakel haben es auf die Takelage abgesehen. Sie steigen aufs Achterdeck und schlagen nach den Armen des Ungeheuers.

Die Werte eines Tentakel :

MU 20 AT 10 PA 4 RS 3 LE 15 TP 2W (Tentakel)

Sie haben auf Grund der zwei Tentakel mit zwei Attacken pro Kampfrunde zu rechnen, haben aber natürlich nur eine Parade (wenn sie also bereits den ersten Schlag pariert haben, müssen Sie beim zweiten der Dinge harren die da kommen). Wenn Sie eine Tentakel besiegt haben, dann haben Sie natürlich auch nur noch einen Schlag pro Runde auszuhalten. Wenn Sie das nicht überleben, lesen Sie 265, sonst haben Sie's geschafft und dürfen nach 186.

258

Ihre Lunge füllt sich mit Wasser, da können Sie husten, so viel Sie wollen, ab und zu muß man Luft holen und wenn dann nur Wasser da ist, dann bleibt einem nichts anderes übrig, als sich vielleicht einen anderen Weg auszusuchen, wenn eine neue Cassjarella in Abschnitt 17 das Abenteuer von vorne beginnt ...

259

Der Krämer bietet Ihnen folgende Waren, die für Sie nützlich werden könnten :

<i>Schlafsack</i>	9 S
<i>Fackel</i>	5 H
<i>Zunder</i>	3 S
<i>Gürteltaschen</i>	4 S
<i>Proviantpaket</i>	2 S
<i>Eßbesteck</i>	6 S
<i>Holzteller</i>	3 H
<i>Wasserschlauch</i>	3 H

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, geht es zurück nach Festum (293) oder Sie machen sich auf den Weg nach Neersand (158).

260

Sie haben diesmal wirklich Glück mit dem Wetter so ein schöner und warmer Sonnenschein war nicht das, was Sie erwartet hatten, beziehungsweise nicht das ist, woran Sie denken, wenn Sie "Bornland" hören. Das steigert Ihre Stimmung beträchtlich. Doch dies hält nicht ewig, denn der nächste Ärger wartet schon wieder hinter der nächsten Ecke ... (208).

261

Es scheint, als würde dieser Weg Sie tatsächlich weiter führen und da er keine bedenkliche geographische Richtung einschlägt, beschließen Sie, ihm weiter nach 123 zu folgen.

262

Nachdem Sie so viele Treffer eingesteckt haben, daß Ihnen die Sinne schwinden, sinken Sie zusammen und erwachen in der misslichen Lage von Abschnitt 38.

263

Zunächst bekommen Sie pauschal 500 Punkte für dieses Abenteuer, zusätzlich 50 für jedes Stichwort, welches Sie sich auf Ihrer Reise erworben haben. Sie bekommen darüber hinaus noch einen zusätzlichen Steigerungsversuch in Wildnisleben und Selbstbeherrschung. Wenn Sie einen permanenten MU-

Punkt in diesem Abenteuer gewonnen haben, dann dürfen Sie ihn auch statt für Mut, auch für Charisma verwenden, wenn Sie der Meinung sind, daß Cassjarella weniger dauerhaftes Selbstvertrauen, sondern eher einen Rest der göttlichen Aura von dem Wunder behalten hat, daß ihr zuteil wurde. Bevor Sie aber jetzt einen möglichen Stufenanstieg auswürfeln lesen Sie den Ausklang der Geschichte im **Epilog**.

264

Der Steuermann ! Von einem Armbrustbolzen durchbohrt hängt er leblos über dem Steuerrad. Was für ein Glück, daß Sie es noch bemerkt haben. Schnell laufen Sie zum Steuerrad und versuchen, das Schiff wieder auf einen Kurs zu bringen, der es nicht mit dem Gegner kollidieren läßt. Aber das ist nun auch wieder nicht so einfach, wie Sie in Abschnitt **188** erfahren werden.

265

Ein Tentakel packt Sie und zieht sie in die Tiefe. Sie haben keine Chance, der Griff ist zu fest und als sie losgelassen werden, da müssen sie auch schon Luft holen. Ihre Lunge füllt sich mit Wasser, da können Sie husten, so viel Sie wollen, ab und zu muß man Luft holen und wenn dann nur Wasser da ist, dann bleibt einem nichts anderes übrig, als sich vielleicht einen anderen Weg auszusuchen, wenn eine neue Cassjarella in Abschnitt **17** das Abenteuer von vorne beginnt

266

Noch vor der Dämmerung des letzten Reisetages laufen Sie in Festum ein. Dies ist zwar nicht das Ziel Ihrer Reise, aber den gefährlichsten und längsten Abschnitt haben Sie nun hinter sich. Merken Sie sich Ihr Stichwort "Efferd" und betreten Sie Festum bei Abschnitt **293**.

267

Die Krake bewegt sich nicht sonderlich schnell, aber es ist immer ein Tentakel da, der auch nach Ihnen schlägt.

Die Werte der Krake :

MU 20 AT 12 PA 0 LE 40 RS 4 TP 2W (Tentakel)

Wenn Sie das nicht überleben, lesen Sie **258**, im Falle des Sieges haben Sie es bei Abschnitt **186** überstanden.

268

Eine Wegzweigung ! Hm. Da hat wohl jemand vergessen sich den Weg beschreiben zu lassen ? Aber da auch niemand in der Nähe ist, Ihnen zu Helfen müssen Sie sich einfach entscheiden. Rechts (**87**) oder Links (**261**) ?

269

Sie steigen vorsichtig die Treppe hinauf. Oben angekommen endet der Gang. Sowohl nach links (**248**) und nach rechts (**254**) können Sie eine Türe

ausmachen. Mit welcher wollen Sie Ihr Glück versuchen ?

270

Hinterhalt ! Es sind vermummte Gestalten, aber zu gut gerüstet und scheinbar auch zu erfahren um einfach Strauchdiebe zu sein. Selbst Söldner laufen nur selten im Kettenhemd rum. Und haben Sie dort nicht sogar einen Rondrakamm gesehen ? Wer wagt es eine solche Waffe gegen eine Geweihte der Rondra zu führen. Sie stellen sich dem Kampf gegen die Kämpfer, die immer nur einzeln angreifen. Das ist auch ihr Glück, denn gegen alle 8 gleichzeitig hätten Sie wohl kaum eine Chance.

Die Werte der eines unbekanntes Kämpfers :

MU 12 AT 14 PA 12 LE 35 RS 4 TP 1W+4 und 1W+6 (abwechselnd verschiedene Schwerter)

Können Sie sich gegen alle acht durchsetzen (fliehen bei LE 10) ? Dann lesen Sie **85**. Niemand wird Ihnen vorwerfen, diesen Kampf verloren zu haben, was Sie sich bei **262** eingestehen können.

271

"Guter Mann, was kann ich hier zu essen bekommen ?", fragen Sie, während Ihnen schon beim bloßen Gedanken an Nahrung das Wasser im Mund zusammen läuft. "Meine Frau hat eben eine kräftige Hühnersuppe fertig gestellt. Sie enthält viel Fleisch und Gemüse. Selbstverständlich bekommen Sie Brot dazu." Hätte er gesagt, er hat nur gepökelten Springegel mit gedünsteter Shurinknolle - es wäre Ihnen vor lauter Hunger egal gewesen. Schnell bringt er einen großen Teller der gut duftenden Suppe und einen halben Laib Brot. Während Sie essen, erzählt er Ihnen ein bisschen was von der Gegend vom Wetter, vom Geschäft, aber davon bleibt kaum etwas hängen. Während er die Tische wischt vernichten Sie fast das komplette Brot. Möchten Sie nun zu Bett (**95**), oder sich ein wenig mit dem Wirt unterhalten (**200**), falls Sie das nicht schon getan haben ?

272

"An Marchessa Cassjarella d'Isliquor, Knappe der Göttin.

Es ist der Befehl des Frencar von Dorenhain, Ritter der Göttin, daß Ihr euch einzufinden habt in der Löwenburg zu Perricum um dort weitere Befehle im Dienste der Herrin Rondra entgegenzunehmen.

Gezeichnet zu Perricum, 27. Phex 29 Hal, F.v.D."

Tja, wenn das nicht deutlich war, dann wissen Sie es auch nicht. Sie haben also neue Befehle und sollten zurück nach Perricum, obwohl sie da gerade erst her kommen. Wenn Sie nun aufbrechen, wollen Sie dann diesem Befehl folgen (**16**), oder wollen Sie doch wenigstens den einen Tag bis nach Rommily reiten (**141**), wohl wissend, daß ein Tag mehr bei einer solchen Reise nicht verdächtig sein wird. Allerdings sieht Rondra das vielleicht etwas anders.

273

Der Händler bietet Ihnen eine große Auswahl an Waffen und Rüstungsteile. Hier ist die rundergefallene Auswahl, die sie interessiert :

Schwerter :

<i>Breitschwert</i>	10 D
<i>Langschwert</i>	10 D
<i>Bastardschwert</i>	12 D
<i>Zweihänder</i>	18 D

Rüstungen :

<i>Tuchrüstung</i>	4 D
<i>Waffenrock</i>	4 D
<i>Lederrüstung</i>	4 D
<i>Kettenhemd</i>	20 D
<i>Plattenharnisch</i>	28 D
<i>Lederhelm</i>	2 D
<i>Topfhelm</i>	8 D

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, gehen Sie zum Markt zurück (275) oder gleich zur Löwenburg (159).

274

Als sie wieder auf dem Weg nach Perricum sind spüren sie um so deutlicher den dicken Kloss der in ihrem Hals steckt. Sie können es nicht leugnen, obwohl sie vor der Göttin Tapferkeit geschworen haben ! Eine Reise von Perricum nach Neersand bedeutet, daß sie in die schwarzen Lande müssen - sei es nun über die Blutige See, oder mitten durch die Warunkei, und Transylien. (93)

275

Der Marktplatz ist überfüllt - aber was haben Sie auch anders erwartet. In dem Gedränge gelingt es Ihnen dennoch, die notwendigsten Besorgungen zu machen, da die dafür erforderlichen Stände gerade noch erreichbar sind, wenn man gerade soviel Ellenbogen einsetzt wie es ihre guten horasischen Manieren zulassen.

Ein Krämer ist an Stand 177 erreichbar, bei 273 finden sie einen Waffenhändler. Die Kräuterhändlerin bietet 280 verschiedene Gewächse, Pülverchen und Fläschchen an. Wenn Sie genug eingekauft haben, dann begeben Sie sich zur Löwenburg in Abschnitt 159.

276

Ihr seid die "Knappin d'Isliquior, richtig ?". Da Sie nicht vorhaben Ihren Talentwert *Lügen* zu verbessern

(wie unrondrianisch !) bestätigen Sie ihm diese Vermutung. "Dann sollt Ihr euch im Fechtsaal bei dem Ritter der Göttin - Gerenfurt - melden. Er wird euch weiter helfen können.". Sie bedanken sich und gehen direkt über den Paradeplatz zum Fechtsaal (56), der nicht weit entfernt ist.

277

Wenn Sie mehr über dieses Schiff erfahren wollen, dann ist es vielleicht am besten, sie fragen ein paar der Leute an Bord und machen Bekanntschaft. Den Kapitän finden Sie auf dem Achterdeck (79), wo er dem Bootsmann (189) beim Steuern des Schiffes zu sieht. Der Navigator, den Sie bereits kennen gelernt haben, sitzt wieder vor seinen Karten (78) Fast überall an Deck finden sich Grüppchen von Matrosen (256). Eher "Ihre" Kollegen sind die Seesoldaten (22), die sich besonders an den Geschützen und am Bug des Schiffes befinden. Wenn Sie genug von dem Schiff haben, dann können Sie Ihre Kajüte aufsuchen (282).

278

Seien sie sich der Gefahren bewußt ! In der blutigen See lauern viele Gefahren - wovon Piraten des Heptarchen Xeraan nicht mal die schlimmsten sind. Es gibt Seeschlangen, feindlich gesonnene Kriegsschiffe und nicht zuletzt die Dämonenarchen, von denen sie nur wissen, daß eine ganze Kompanie ihrer Kameraden einer Seeschlacht mit diesen Ungeheuern zum Opfer gefallen ist ! (80)

279

Die Werte eines Skelettes :

MU 20 AT 12 PA 6 LE 15 RS 4 TP 1W+4 (Schwert)

Sind alle beide Knochenmänner vernichtet lesen Sie Abschnitt 107. Sollten Sie an Boron nicht vorbeikommen, dann müssen Sie Abschnitt 73 lesen.

280

Wenn Sie vorhaben, in diesem Abenteuer zur Sicherheit ein paar Kräuter mit zu nehmen, dann könne Sie diese erwerben. Von den Giften, welche die Händlerin im Angebot hat, lassen sie als ehrenhafte Kriegerin natürlich die Finger weg.

<i>Einbeere</i>	7 S
<i>Wirselkraut</i>	7 D
<i>Joruga</i>	18 D
<i>Donf</i>	20 D
<i>Heiltrank</i>	10 D

Sie können den angegebenen Preis zahlen oder eine Probe auf Feilschen (Charisma) ablegen. Je nach dem wieviel Talentpunkte Sie übrig haben bekommen sie soviel mal 10 Prozent Nachlaß. Vergeigen Sie die Probe jedoch, müssen sie W6 mal 10 Prozent mehr zahlen. Wenn Sie genug gekauft haben, gehen Sie zum Markt zurück (275) oder gleich zur Löwenburg (159).

281

Sie können das schwer verdauliche Gefühl in Ihrem Magen nicht loswerden. Schnell haben Sie ihre Lieblingswaffe gegriffen und gehen an Deck (54).

282

So ein Tag auf See ist doch anstrengender, als man denkt, dabei sind sie als besonderer Passagier nicht einmal verpflichtet, so hart anzupacken, wie es die Matrosen den ganzen Tag müssen. Sie haben jedenfalls genug von der See und versuchen diese in Ihrer Kajüte auszusperrern. Sie legen sich zur Ruhe und warten auf die Nacht. (43)

283

Jetzt ist eine Probe auf den Fernkampf-Basiswert fällig, diese Probe ist um 3 Punkte erleichtert. Sie schießen daneben bei 128, oder treffen den Feind empfindlich bei 215.

284

Sie verfehlen den Armen Kerl ! Sie bekommen Ihn nicht richtig zu packen und er entwischt ihrem Griff. Dann taumelt er mit verkohltem und schmerzverzerrtem Gesicht auf die Reling zu und stürzt ins kalte Wasser. In Abschnitt 255 schauen Sie noch eine Weile hinterher.

285

Sie erregen die Aufmerksamkeit eines Mannes, der im vorderen Teil des Schiffes an einem Tisch sitzt und eine Karte studiert. "Welch erhabener Anblick auf diesem bescheidenen Schiff ! Womit kann ich Euer Gnaden zu Diensten sein ?" "Ich bin beauftragt so schnell wie möglich, die Stadt Neersand zu erreichen und suche daher Passage auf diesem Schiff, da es mich nach Festum bringen kann, so es denn richtig ist, was ich gehört habe." "Eure Information ist richtig. Wir wollen noch heute auslaufen." Es stellt sich heraus, daß der Mann der Navigator des Schiffes ist und damit auch den Ranghöchsten Offizier nach dem Kapitän darstellt. Er heißt Ivaskoj, und sieht so aus, wie Sie von Ihrer Mutter einen Bornländer beschrieben bekommen haben. Er geht mit Ihnen durch eine Tür in den hinteren Aufbau des Schiffes, wo es mehrere Kabinen gibt, von denen er Ihnen eine kleine auf der rechten Schiffseite (er nennt sie Steuerbord) zuweist. Die Fahrt wird sie drei Dukaten kosten, die sie sich bitte von ihrem Vorrat abziehen. Wenn das nicht in ihrem Sinn ist, dann haben Sie jetzt die einmalige Gelegenheit vom Schiff zu fliehen, nicht seekrank zu werden und doch noch einen anderen Weg zu wählen. (92) Ansonsten richten sie sich in Ihrer Kabine ein (139).

286

Sie gehen an Deck und betrachten einige Zeit das Schauspiel, wie die Stadt immer kleiner wird. Nach

einer längeren Zeit ist von Perricum nichts mehr zu sehen. Sie erinnern sich an die Gefahren der See, ziehen sich wieder Ihre Rüstung an und haben wenigstens Ihr Langschwert griffbereit. Danach sehen Sie sich etwas Ihr Schiff an. (277)

287

Wie bitte ? Sie sind gar nicht Tod ? Wie kann das denn sein ? Nun, war der Dämon vielleicht weniger Mächtig als er den Anschein machte ? Hat Rondra Sie gerettet ? Vermutlich werden Sie die Antwort nie erhalten. Aber die Erfahrung, so nah am Tod wie kaum jemand anders gewesen zu sein, beschert ihnen permanent (!) MU -1, und TA -2. Sie finden einen Weg durch Gebirge und klettern nach 132.

288

So schnell Sie können laufen Sie in die nächstbeste Richtung von der Sie erwarten als erstes ein Versteck zu finden. Doch leider sind die Söldner deutlich weniger gerüstet als Sie was Ihnen zwar im Kampf einen Vorteil verschaffen würde, jedoch nicht beim Wettrennen. So werden Sie schon bald eingeholt und müssen sich wohl oder übel zum Kampf stellen, wenn Sie Ihre Ehre nicht vollständig mit Füßen treten wollen. (110)

289

Räuber ! Zwei springen vor Ihnen auf die Straße und halten drohend Ihre nicht ganz rostfreien Säbel in der Hand. Ein deutlich besser Gerüsteter (er trägt ein Kettenhemd) hat ein ebenso rostiges Schwert tritt hinter Ihnen auf den Weg und spricht : "Hallo meine Hübsche ! Scheint so, als wäre Deine Löwin heute nicht bei Dir ! Willst Du uns Deine Waffen, Dein Kettenhemd und Dein Gold freiwillig geben, oder willst Du Dein Schicksal auf die Probe stellen ?" Sie als Rondrageweihte werden da ja wohl hoffentlich nicht lange überlegen müssen und ziehen ihr Schwert.

Die Werte der beiden Räuber sind
 MU : 12 AT : 9 PA : 9 MK : 10 RS : 2 LE : 30 und
 TP : 1W6+3
 Der Anführer hat alle Werte um eins höher außer
 RS : 4 TP : 1W6+4 und MK : 12

Wenn Rondra bei Ihnen war, dann lesen Sie 55, wenn Sie zu Boron gegangen sind, dann freuen die Räuber sich über Ihr Hab und Gut und Sie dürfen bei 72 das Heft wütend in die Ecke schmeißen ...

290

Aus den Augenwinkeln sehen, Sie daß es einem anderen Söldner gelungen ist, daß Geschütz wieder in Gang zu bringen und die Thalukke empfindlich zu treffen. Freuen Sie sich darüber in Abschnitt 5.

291

Es geistliche Person an Bord kommt es Ihnen zu, ein paar Worte zu sprechen, als die Leichen der gefallenen

Matrosen und Söldner (zum Glück hält sich die Zahl in Grenzen) und des Steuermanns dem Meer übergeben werden. Sie sprechen den Segen Ronda's, aber auch Efferd's und Boron's, soweit Sie das vermögen. Zu lange hält man sich damit nicht auf, den die Schäden des Kampfes müssen repariert werden. Das hat ein gutes, denn mit Beschäftigung macht sich die Mannschaft weniger Sorgen, wie es nun mit der dezimierten Mannschaft und bestimmt nicht gebannten Gefahr weiter geht. (20).

292

Müheless halten Sie sich, trotz der schweren Waffe in der Hand im Wasser. Sie bewegen sich so leichtfüßig, als wären sie auf festem und griffigen Boden. Sie bewegen sich auf den Rumpf des Ungeheuers zu schlagen mit der Waffe auf ihn ein. (267).

293

Festum hat einen ganz eigenen Flair. Es ist eine merkwürdige Vorstellung, daß manches des ärmsten Gesindels (deren es genug gibt) vielleicht höheren (weil adeligen) Ehren zukommen als Ihnen. Aber während Sie den prächtigen Hafen bewundern in dem alles auf Handel und Warenumsatz ausgelegt ist schlendern Sie durch die Stadt und können eine ganze Menge Besorgungen erledigen, zu denen Sie auf der langen Reise nicht gekommen sind. All zu lange sollten Sie sich nicht aufhalten, denn noch ist Ihr Auftrag nicht erfüllt. Die Küstenstraße sollte Sie bald nach Neersand führen. Wollen Sie nun einem Heiler (191), dem Rondratempel (86), einem Krämer (259), einem Waffenhändler (184) oder einem Kräuterhändler (171) einen Besuch abstatten. Wenn Sie genug erledigt haben, verlassen Sie Festum in Abschnitt 158.

294

Nach mehreren Stunden sind Sie sich sicher, hier war ich schon mal. Aber es nutzt nichts. Auch nach Tagen schaffen Sie es nicht einen Weg heraus aus dem Busch zu finden, immer wieder lassen Sie sich von den Bäumen in die Irre führen und verbrauchen langsam Ihre Vorräte. Irgendwann ist es mehr ein Zufall, daß Sie wieder in die Nähe eines Weges gelangen, erschöpft vor Müdigkeit, teils aber auch vor Freude, nicht endgültig verloren zu sein, schwinden Ihnen die Sinne und sie erwachen in misslicher Lage bei Abschnitt 38.

295

Am Rande der Lichtung, gebunden an einen Baum, steht ein Pferd ! Es ist kein edles Tier, aber gesattelt und daher mehr als nur ein Packtier. Sie nähern sich vorsichtig dem Tier und als ob es spüren könnte, daß Sie es mit ihm nicht böse meine, läßt es sich problemlos besteigen. Prima ! Sie haben ein neues Reittier erbeutet, was Ihnen die Möglichkeit gibt ein

wenig verlorene Zeit wieder aufzuholen. Sie reiten nach Abschnitt 24.

296

Als Sie Stunden später den Weg gefunden haben, hören Sie das Geräusch eines größeren und schweren Wagens, welcher nicht schnell, aber stetig näher kommt. Wollen Sie sich verstecken (was auf Grund der langsamen Bewegung des Gefährtes und des umliegenden Geländes mit Pferd möglich wäre - 84) oder sie warten auf der Straße und schauen, wer dort angerollt kommt (192).

297

Nach einiger Zeit haben Sie den Dreh raus, wie Sie Ihre Hände verbiegen müssen um ein Stück des Knotens erreichen zu können. Nachdem Sie die Hände frei haben können Sie Ihre Füße befreien und aufstehen. Vorsichtig gehen Sie zur Tür und horchen, ob es eine Wache gibt, die sich durch Geräusche verrät. Wollen Sie versuchen die Tür zu öffnen (304) ? Oder wollen Sie lieber Ihr Gefängnis ein wenig erkunden (210) ?

298

Mehr Schemenhaft als Real erkennen Sie auf dem Weg weit weg von Ihnen einen Wagen. Ja, er scheint real, denn er kommt auf sie zu. Ob Freund oder Feind, verschlechtern kann sich Ihre Lage nicht mehr. Und da sie ohnehin nicht weg können warten Sie gespannt auf den Wagen. Sie glauben noch rauhe Orkstimmen zu hören und ein rotes Banner auf dem ein Stier ähnlicher Götze aufgemalt ist, aber die Ankunft des Wagens erleben Sie nicht mit. (237)

299

Die Ausläufer des Gebirges erreichen Sie in wenigen Tagen und Sie haben sowohl mit dem Wetter, als auch mit dem Weg Glück, er ist trotz, daß er in den letzten Jahren nicht mehr wirklich in Benutzung ist gut zu finden und verbirgt keine Fallen. Auf so einem verlassenem Weg haben Sie auch nichts von Räufern oder Wegelagerern zu befürchten, denn wo keine Beute ist, da ist auch kein Räuber ! Bald merken Sie, daß es stetig und stark Bergauf geht, aber noch ist es keine Kletterpartie. Die beginnt erst in Abschnitt 238.

300

Harek erzählt Ihnen, wie der Dienst an Bord aussieht. "Wenn wir in unsicheren Gewässern sind - und wann sind wir das in diesen Zeiten nicht ? - haben wir immer jemanden nahe dem Ausguck, der jede Alarmsituation sofort an seine Mannschaft weiter geben kann, im Kampf ist dieser dann auch der Kommandant, da er am besten die notwendige Strategie überblicken kann. Wir arbeiten in 2 Schichten, so daß mindestens die Hälfte von uns kampfbereit ist. Manche von uns, die

ausgebildet sind, bedienen die Geschütze, alle anderen verhindern mit Säbel und Entermesser, aber auch mit Piken, daß wir geentert werden. Es mag auch vorkommen, daß wir einem zahlenmäßig unterlegenen Gegner genau dieses Schicksal bereiten. Aber eigentlich sind wir nicht dazu da zu erobern. Wir sind schließlich kein Kriegsschiff." Wollen Sie mehr über die Geschütze (44) hören (falls Sie die noch nicht kennen), oder sich anderweitig auf dem Schiff umschauen (277).

301

Im Hafen liegt ein Schiff, daß sie immerhin nach Festum bringen kann. Sie werden wohl kaum besser an Neersand heran kommen, wenn nicht ausgerechnet ein Schiff genau dort hin fährt. Wollen Sie also diese Gelegenheit nutzen und das Schiff besteigen (278), über die Trollzacken durch die schwarzen Lande ziehen (138) oder hinter Weiden den Sichelstieg benutzen (7) ?

302

Vorsichtig halten Sie von jetzt an Ausschau. Denn auch wenn dies bei Goblins nicht einmal die beste Taktik sein muß, hat Sie der Zwischenfall mit den Orks doch gelehrt, daß man in dieser Wildnis nie sicher sein kann, was einem als nächstes erwartet. Nicht nur Weiden und das Bornland sind nah Was Ihnen als nächstes begegnet erfahren Sie in Abschnitt 100.

303

Sie trauen Ihren Ohren nicht ! Der Besucher ist kein Ork, sondern ein Mensch. Der Mann redet mit mehreren Orks gleichzeitig und verhandelt - über Sie. Sie hören so etwas wie "Auftrag ausgeführt" und "Belohnung", bald darauf hören Sie auch, wie manche Waffen übergeben werden. Sollten Sie etwa auf Grund eines Auftrages entführt worden sein, und der Auftraggeber entlohnt die Orks nun mit Waffen ? Bei 222 bekommen Sie Sicherheit ...

304

Legen Sie bitte eine Probe auf Schlösser knacken (Fingerfertigkeit) ab. Wenn Sie gelingt kommen Sie zu Abschnitt 209. Andernfalls bleibt ihnen nichts anderes übrig, als darauf zu warten, daß Sie wieder Besuch bekommen. Warten Sie in Abschnitt 89.

305

Nun, wohl an denn ! Ich wünsche Ihnen viel Spaß und eine hohe Magieresistenz ! Auf in die Trollzacken bei Abschnitt 299.

306

Da muß ich Sie doch sehr enttäuschen, denn dieser Abschnitt hat mit dem Spiel nichts zu tun und folglich funktioniert es auch nicht, nur hier nach zu schauen um zu wissen, wie viele Abenteurpunkte es gibt. Ich empfehle, das Abenteuer zu spielen, denn dazu ist es ja da. Es beginnt übrigens bei Abschnitt 17 ...

Epilog

Bald wird es dunkel werden, die Wolken die sich drohend am Horizont auftürmen können Sie nicht mehr schrecken. Melina, Ihre bevorzugte Dienstmagd hat bereits das Essen aufgetragen. Sie stehen am Fenster Ihres Hauses und schauen auf die Knechte, die mit beladenen Körben auf dem Rücken die frischen Trauben von den Bergen hereinbringen. Es verspricht ein guter Jahrgang zu werden, die Trauben sind sehr süß.

In den letzten Monaten sind Sie langsam aber sicher genesen. Schnell waren die körperlichen Merkmale verschwunden, doch die Ihre Seele hatte mehr zu leiden, als nur die Strapazen einer Gefangenschaft. Die körperlichen Grausamkeiten waren fast zu viel für Ihr Gemüt, und die eindringliche Erniedrigung hat sie vor allem Demut gelehrt. Lange haben Sie an sich und Ihrer Profession gezweifelt, ob sie geeignet sind im Dienste Rondras durch die Lande zu ziehen. Niemals zweifelten Sie an der Göttin. Wäre das Wunder nicht gewesen, so wäre es sicher aus mit Ihnen. Diese Erkenntnis hat Ihnen sehr geholfen und sind Ihrer Herrin nur noch dankbarer dafür. Aber die Kirche ? Haben Sie nicht am eigenen Leib erfahren, wie Gefährlich es sein kann, seinen Glauben in den Dienst einer Gemeinschaft zu Stellen, anstatt Ihn direkt an die Göttin zu richten ?

Ihr Testament haben Sie schon vor Wochen geändert. Die Kirche wird keinerlei Vorteil mehr aus ihrem Tod ziehen. Bereits zu Lebzeiten, haben Sie sich vorgenommen, einen Tempel zu bauen, fernab der Städte, auf einem kleinen Hügel mitten innerhalb Ihres Landes. Vermutlich wird dies Ihr gesamtes Vermögen aufbrauchen, aber das Weingut, Ihr Haus, das hinterlassen Sie Melina und Ihrer Familie, die sich so Liebevoll um Haus und Verwaltung gekümmert hat, wie auch um sie. Sie war es, die Sie getröstet hat, wenn Sie abends in ihrem Bett geweint haben, bis sie vor Müdigkeit endlich eingeschlafen sind.

„Marchessa ?“ Es ist Melina. „Wie oft habe ich Dir gesagt, Du sollst mich Cassjarella nennen ?“ „Aber das geht doch nicht, Ihr seid meine Herrin.“ „Und Du bist meine Freundin. Auch ich nenne meine Herrin beim Namen.“ Melina schaut Sie immer noch verlegen an. Sie gehen zu Ihr und küssen Sie auf die Wange. Melina

errötet. Sie wissen genau wie sehr sie auch Ihre Zärtlichkeit mag. Aber dann wechselt sie das Thema. „Es ist Besuch da. Der Ritter der Göttin Norgat wünscht euch zu sprechen.“ „Bitte ihn schnell herein und Sorge für seine Bequemlichkeit, er soll das Mahl mit mir teilen.“ Melina nickt und geht.

„Cassjarella d'Isliquor“. „Ritter Norgat“. Sie begrüßen sich herzlich wie alte Freunde, was sie im Grunde auch schon sind. Nachdem Melina Sessel und Essen gebracht hat tafeln Sie gemütlich und trinken einen roten 24'er aus Ihrem Keller. Ritter Norgat erzählt Ihnen, daß sich Tage nach Ihrer Befreiung aus der Burgruine alle acht Mitverschwörer selbst gestellt und das Wunder bestätigt hätten, was der Grund für Ihre Selbstanzeige wäre. Sie alle wurden aus der Kirche ausgeschlossen, manche zu Zwangsarbeit verurteilt, aber niemand sollte sterben, da Sie alle Reue zeigten und geläutert schienen. Man hat keine Leiche von Frencar von Dorenhain gefunden, ihn aber dennoch für Tod erklärt und posthum von der Göttin geächtet. „Möge seine Seele niemals Frieden finden.“ „Ich hoffe daß ich Frieden finden werde.“ „Bestimmt. Die Kirche möchte euch nicht verlieren, erst recht nicht wo Ihr ein Symbol für die Gnade und die Gerechtigkeit geworden seid. Daher würde Sie euch gerne wieder in ihren Diensten begrüßen. Ihr bekommt wieder eure alte Aufgabe, die Inspektion von Tempeln in ganz Aventurien, aber diesmal dürft Ihr als Ritter der Göttin selbst bestimmen und walten, wie es euch beliebt. Ihr handelt nicht mehr im Auftrag der Kirche, sondern nur noch im Auftrag der Göttin, Verantwortlich vor Ihr und euch selbst.“ Eine Aufgabe wie geschaffen für Sie. Norgat hat seinen Einfluß geltend gemacht und Ihre Zweifel und Situation vielleicht besser verstanden als Sie selbst. Glücklichen danken Sie Norgat für seine Freundlichkeit.

Nach ein paar Tagen reist Norgat wieder ab und auch sie denken daran, noch diesen Herbst wieder auf zu brechen. „Wenn die Herrin ruft, werde ich folgen.“ sagen Sie mehr zu sich als zu Melina, die bei Ihnen sitzt. „Aber bleibt nicht zu lange. Ihr habt auch ein zuhause.“ Melina schaut Sie liebevoll an. „Ja, das werde ich nicht vergessen.“ Lange umarmen und küssen Sie sich. Endlich sind Sie wieder glücklich.

Anhang

Hintergrund

An dieser Stelle möchte ich die Stationen der Geschichte noch einmal in aller Kürze nacherzählen, damit einem die Nuancen der Story (die eigentlich nicht sehr kompliziert sind) wenigstens im Nachhinein klar werden. Aus diesem Grunde sollten Sie die folgenden Zeilen nur lesen, wenn Sie das Abenteuer wenigstens einmal gespielt haben.

Cassjarella d'Isliquor ist Rondrageweihete, von Hause aus aber eine wohlhabende Marchessa des Horasreiches, der ein Weingut gehört. Da Sie keinen rahjagefälligen Kontakt zu Männern unterhält und folglich keine Kinder bekommen wird (ein Gelübde auf Grund einer früheren Verfehlung) begünstigt Ihr Testament Ihren Arbeitgeber, die Rondrakirche. Da dies scheinbar nicht all zu selten geschieht, hat die Kirche einen Beauftragten für derlei Fälle, den Ritter der Göttin, Frencar von Dorenhain. Da dieser im Falle des Todes Cassjarella's persönlich über den Schatz verfügen könnte, wäre es ihm möglich, sich an erster Stelle zu bereichern und das Erbe, was der Kirche zufließt, deutlich zu verringern. Da er älter ist als die junge Marchessa kann er nicht auf einen natürlichen Tod der Geweihten warten, sondern will diesen etwas eher herbeiführen.

Daher fälscht er Befehle, die es erfordern, Cassjarella eine unnötig lange Reise ins weit entfernte Bornland antreten zu lassen, nur um dort scheinbar "neue Befehle" zu erhalten. Diese Unregelmäßigkeit fällt den Geweihten in der Löwenburg zu Perricum leider zu spät auf, so daß sie Cassjarella nicht mehr einholen können, wie Sie in Ihr Verderben rennt. Auch Cassjarella erfährt diese Geschichte in einer etwas verdrehten (für Frencar besser klingenden) Form während Ihrer Gefangenschaft.

Unabhängig der drei gefährvollen Wege, die Ihr in dem Abenteuer zur Verfügung stehen, wird Cassjarella, wenn sie nicht vorher gestorben ist (was Frencar nur recht sein kann) früher oder später in eine Falle gehen und von Orks oder Frencars eigenen Leuten gefangen genommen werden. Dieser sperrt Cassjarella nun in einer Burgruine im Bornland ein und hält sie dort unter schlimmsten Bedingungen gefangen, quält und foltert sie. Natürlich schwinden so Ihre Kräfte, allerdings wird sie nicht getötet. Denn so böse der Plan des Geweihten auch ist, er fürchtet die Göttin so sehr, daß er sich nicht traut, Cassjarella ohne einen "rondragefälligen" Zweikampf zu töten. Durch Cassjarellas Gebete und Vertrauen in die Löwin, erhält die Marchessa jedoch genügend Kraftreserven, den Endkampf wundersamerweise für sich zu entscheiden. Bei der folgenden Flucht wird Sie vom Geweihten Norgat gerettet.

Die Geschichte als Gruppenabenteuer

Wie schon Eingangs erwähnt ist die Geschichte mit dem Hintergrund einer bestimmten Person verknüpft, was es praktisch unmöglich macht, die "Reise in den Tod" als Gruppenabenteuer zu spielen. Mir folgendem "Trick" können Sie das Material dieses Abenteurers aber vielleicht doch noch einmal wiederverwenden um auch andere Spieler Ihrer Gruppe von dem Abenteuer profitieren zu lassen, ohne das jeder von Ihnen sich einen kampfbetonten Helden auswürfeln muß, oder es in Zukunft 5 Rondrageweihete in Ihrer Gruppe gibt.

Die Helden werden von Rondrageweiheten angeworben, die Geweihte Cassjarella d'Isliquor zu suchen. Es ist nämlich aufgefallen, daß ein gewisser Geweihter Frencar von Dorenhain, Befehle gefälscht hat, wonach er beauftragt war, über Cassjarella zu verfügen. Daher ist man mißtrauisch geworden und will, daß Cassjarella von Ihrer Reise ins Bornland abgehalten wird. Natürlich sind die Helden zu spät dran und können nur noch die Spur Cassjarellas aufnehmen. Als Meister können Sie die Helden so auf einen der drei Wege (Sichelstieg, Tobrien, Blutige See) des Abenteurers lenken, oder aber vielleicht einen bestimmten Weg wählen der verspricht, schneller zu sein, als der von Cassjarella gewählte. Es soll Ihnen nicht weiter zu denken geben, daß die Erlebnisse der Helden denen Cassjarella's sehr ähneln ... Die Helden erreichen so Festum und machen sich erneut auf Spurensuche. Schließlich erhalten sie (nicht ohne ein paar falsche Fährten und Gefahren) den Hinweis auf eine Burgruine, bei der mehrere Geweihte gesehen worden sein sollen. Dies führt Sie zu Cassjarellas Gefängnis. Nun können die Helden Cassjarella befreien (wie überlasse ich Ihnen) und werden auf dem Weg in Sicherheit von den bösen Geweihten, insbesondere Frencar von Dorenhain verfolgt, gestellt, aber hoffentlich nicht besiegt. Sie können es natürlich auch direkt mit Gewalt versuchen und Rondra um Hilfe bitten, aber der wesentliche Unterschied zur Original-Geschichte wird wohl der sein, daß Cassjarella sich nicht selbst durch einen Rondra-unterstützten Endkampf retten kann. Die Helden genießen somit die Dankbarkeit einer reichen horasischen Marchessa und haben der Rondrakirche einen Dienst erwiesen.