

ERFAHRUNGSTUFEN

1-3

ABENTEUER
49

Das Schwarze Auge

GEHEIMNIS DER ZYKLOPEN

DSA-Klassiker



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Schmidt
Spiele

Solo-Abenteuer



Das Geheimnis der Zyklopen
oder
das verborgene Amulett



Das Geheimnis der Zyklopen

von Werner Fuchs

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 5-10
für 1 Helden
ab 14 Jahren



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von
Josef Ochmann

© Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Umschlagillustration: Claus D. Biswanger
Satz: C.H. Beck'sche Buchdruckerei, Nördlingen
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Neusäß
Printed in Germany
ISBN 3-426-30024-9

Inhalt

Einführung	6
Vorwort	7
Hintergrund	8
Vorgewürfelte Solo-Helden	10
Das Abenteuer	11
Anhang	
Tabelle 1 Zufallsbegegnungen an Land	61
Tabelle II Zufallsbegegnungen im Wasser	61
Tabelle III Die 12 Amulette der Kette	61
Tabelle IV Strandgut	62
Tabelle V Schätze	62
Das Spiel ohne »Ausbau-Regeln«.....	63

Einführung in einen »DSA-Klassiker«

Das Abenteuer »**Das Geheimnis der Zyklopen**« erschien als Erstausgabe im Jahre 1985 und war eines der erfolgreichsten Soloabenteuer der »frühen Jahre«. Darum hat die Redaktion beschlossen, das Solo im Rahmen der Reihe »DSA-Klassiker« von neuem aufzulegen.

Mit der Sonderreihe der »DSA-Klassiker«, die *zusätzlich* zum aktuellen DSA-Abenteuer-Programm veröffentlicht wird, entspricht die Redaktion einem Spielerwunsch, der, je länger die Geschichte des Schwarzen Auges währte, desto vehementer an den Verlag herangetragen wurde: »Legt doch die alten Abenteuer wieder auf!« Für dieses Anliegen scheint es im wesentlichen zwei Gründe zu geben: Eine Menge jüngerer Spieler, die erst in den letzten Jahren zur Anhängerschaft des Schwarzen Auges gestoßen sind, möchten gerne wissen, »wie das damals gewesen ist, als alles angefangen hat«, ein anderer Teil der Spieler leidet unter den hohen Sammlerpreisen, die vergriffene DSA-Titel inzwischen auf den Spiele-Börsen erzielen, und möchte gern »die alten Sachen zu erschwinglichen Preisen kaufen« können.

Beides sind verständliche Wünsche, denen die Redaktion auch gern nachgekommen ist. Zuvor mußte jedoch ein wichtiges Hindernis überwunden werden: Die Produktionskapazität von Redaktion und Verlag ist nicht unbegrenzt, und zunächst schien es so, als könne die »Klassiker«-Reihe nur dann verwirklicht werden, wenn gleichzeitig beim Erscheinen der aktuellen DSA-Produkte eine Kürzung vorgenommen worden wäre, denn auch eine Neuauflage alter Abenteuer verursacht Kosten und Arbeit: Zwar ist die »Klassiker«-Reihe so konzipiert, daß die alten *Inhalte* weitgehend erhalten bleiben und bewußt unverändert übernommen werden konnten, aber eine äußerliche Auffrischung war dringend erforderlich, denn die uralten Coverbilder stellten nicht unbedingt Ruhmesblätter dar, Eine Kürzung bei den aktuellen Veröffentlichungen hätte aber - wie wir sehr wohl wissen - kaum die Zustimmung der Spielerschaft gefunden. Also mußte eine Zeitlang heftig kalkuliert, geplant und gedrängelt werden, bis die Verlagsleitung schließlich zustimmte, die »Klassiker« *zusätzlich* ins Programm zu nehmen, eine Maßnahme, die hoffentlich alle Beteiligten zufriedenstellen wird.

Wie bereits oben gesagt, wurden die Inhalte der im Rahmen der »Klassiker«-Reihe erscheinenden Abenteuer wenig oder gar nicht verändert, weil es ja gerade der Sinn dieser Veröffentlichungen ist, das Flair der ursprünglichen Texte zu erhalten. In früheren Zeiten war beispielsweise der Spielhintergrund noch nicht so konsequent durchgestaltet wie heute, die Helden konnten den merkwürdigsten Monstern begegnen, in den Verliesen der alten Zeit hauste der Goblinstamm neben der Tatzelwurmhöhle, und es wurde wenig danach gefragt, wie die ungleichen Nachbarn miteinander auskämen. Die Abenteuer bewegten sich die meiste Zeit fernab aller Zivilisation durch Stollen und Tunnel und hielten einen Titel wie »Durchlaucht« für den Namen eine Gemüsepflanze aus dem Bornland.

Seien Sie also nicht allzu verwirrt, wenn eine Textstelle einmal nicht mehr so ganz zu dem Aventurien, das wir heute kennen, passen will. Außerdem ist in aventurischen Landen eine Menge Zeit vergangen: Das Abenteuer um das »Geheimnis der Zyklopen« spielt im Jahre 7 Hal, also vor ca. 15 aventurischen Jahren. Kaiser Hal war auf der Höhe seiner Macht, König Brin noch ein junger Bengel und eben im Begriff, sich mit der albernischen Prinzessin Einer zu verloben, lang ist es her...

Bei den Kampfregeleln war von »Waffenvergleichswert« oder »Ausweichen« noch keine Rede, gekämpft wurde nach ordentlichen Attacke- und Parade-Regeln, und so sollten auch Sie an die Sache herangehen: Um dieses Soloabenteuer spielen zu können, sollten Sie einen Helden nach den einfachsten Basis-Regeln erschaffen und ihn dann - immer noch nach den Basis-Regeln - auf die 5. Stufe anheben. (Sie können natürlich auch einen vorgewürfelten Helden aus der Liste auf Seite 10 verwenden.) Gespielt wird ebenfalls weitgehend nach den Basis-Regeln. Übergehen Sie alle Stellen, wo im Abenteuer von irgendwelchen »Ausbau-Regeln« die Rede ist. Wenn Sie das Solo hinter sich gebracht haben, spricht nichts dagegen, Ihren Helden nachträglich an die aktuellen und kompletten Regeln des Schwarzen Auges anzupassen. Und nun wünschen wir Ihnen viel Spaß bei einem nostalgischen, aber immer noch äußerst spannenden Abenteuer! Ach ja, das waren noch Zeiten ...

Vorwort

»Das Geheimnis der Zyklopen« ist ein Soloabenteuer, das nicht in einem Verlies oder einer ähnlichen »geschlossenen« Umgebung spielt, sondern unter freiem Himmel - es ist ein »Open-Air-Abenteuer«. Zwar gibt es auch hier Abschnitte, die in Gebäuden spielen, aber es ist nicht wie bei anderen Soloabenteuern erforderlich, daß sich der Spieler einen genauen Plan der Örtlichkeiten, die er besucht hat, machen muß, um sich orientieren zu können. Solche Pläne können zweifellos auch bei »Das Geheimnis der Zyklopen« von Nutzen sein, aber eigentlich genügt die große Karte von den Zyklopeninseln, die sich in der Mitte des Hefts befindet.

Es versteht sich von selbst, daß Sie nur die Abschnitte lesen dürfen, zu denen Sie geführt werden. Wenn Sie die Textanweisungen nicht befolgen, nehmen Sie sich nur selbst den Spaß am Spiel.

Das Abenteuer ist für männliche Helden der Stufen 5-10 ausgelegt. Das soll nun keine Diskriminierung weiblicher Helden sein, und schon gar nicht soll »Das Geheimnis der Zyklopen« nur von Männern gespielt werden. Es waren hier in erster Linie

Probleme der deutschen Sprache und des zur Verfügung stehenden Platzes, die es erforderlich machten, auf eine doppelte Anrede zu verzichten. Wir sind keinesfalls der Meinung, daß die auftauchenden Probleme nicht auch von einer Frau gelöst werden könnten. Spielerinnen können jederzeit einen der weiter unten angebotenen Helden durch das Abenteuer führen oder eine eigene Spielfigur benutzen.

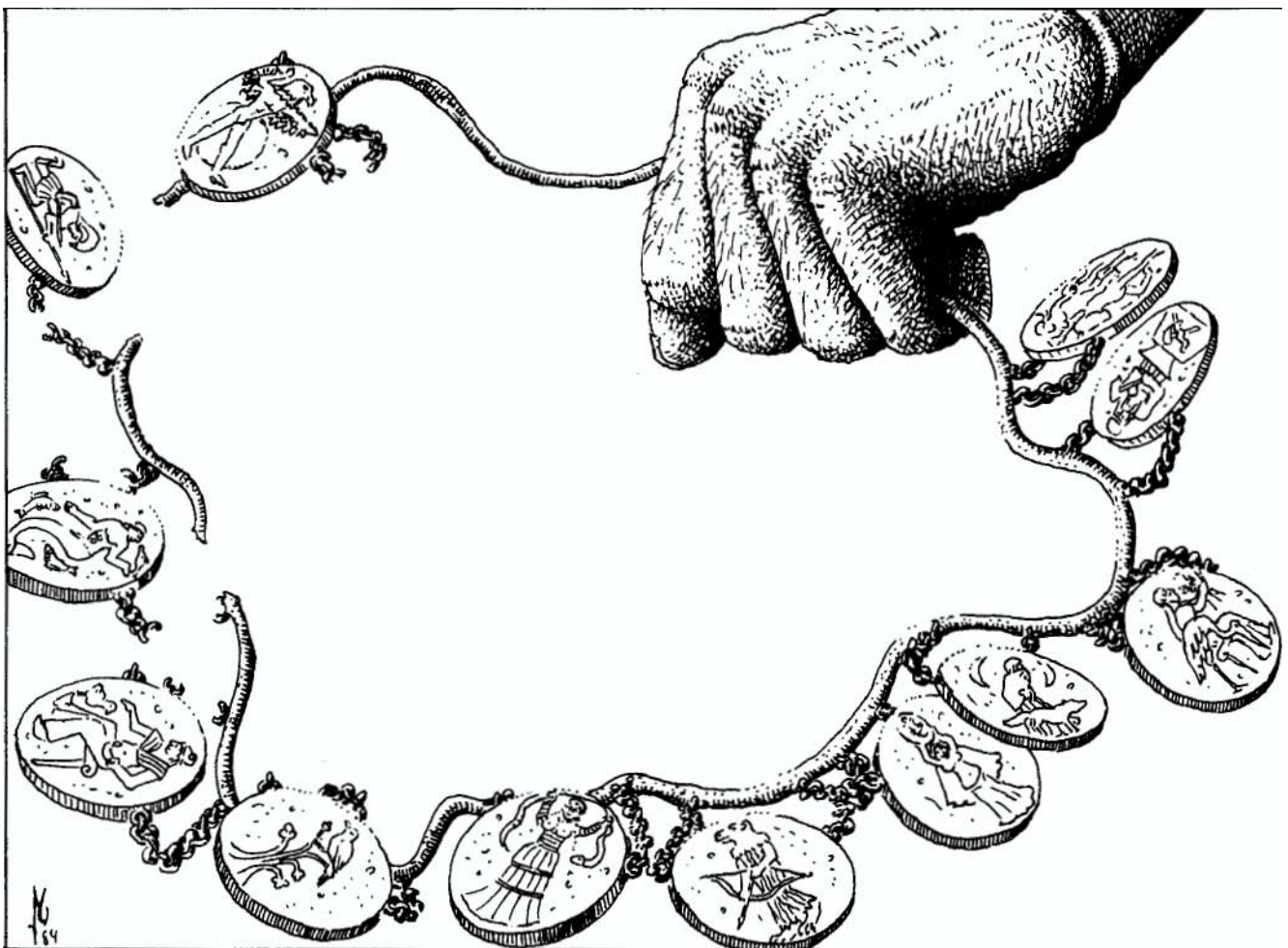
Um »Das Geheimnis der Zyklopen« spielen zu können, sollten Sie das *Abenteuer-Ausbau-Spiel*, insbesondere *Das Buch der Regeln II* kennen. Es ist nicht notwendig, daß Sie alle erweiterten Regeln anwenden - für den reibungslosen Ablauf eines Soloabenteuers sind einfache Kampfregeln oft besser als zu komplizierte -, aber zumindest mit den neuen Regeln über *Talente*, *Waffenloser Kampf*, *Gelegenheitsangriff* sollten Sie vertraut sein. Falls Sie die im *Ausbau-Spiel* beschriebenen Regeln nicht verwenden wollen, können Sie auf die altbewährten Eigenschaftsproben des *Basis-Spiels* zurückgreifen. Hinweise hierzu finden Sie auch im Anhang.

Hintergrund

Sie wissen zwar nicht sicher, um was es bei dieser Audienz gehen soll, aber Sie sind sich durchaus der Ehre bewußt, in den Praiostempel von Neetha geladen zu sein. Sie sind nur ein einfacher, wenn auch erfahrener Mann und haben weder mit den Göttern noch deren Geweihten bislang viel zu tun gehabt. Es scheint ganz so, als sei Ihnen Ihr Ruf als zäher und erfolgreicher Recke vorausgeeilt, denn aus welchem anderen Grund hätte der Beauftragte der Geweihten sonst gerade auf Sie kommen sollen? Andererseits verbreiteten sich in Neethas Gasthäusern zuletzt Gerüchte, wonach die Geweihten im Tempel des Praios Schwierigkeiten hätten und Ausschau hielten nach fähigen und unerschrockenen Helden. Erfreut dar-

über, daß die Wahl auf Sie fiel, machen Sie sich auf den Weg zum Tempel und werden in die Privatgemächer des Obersten Geweihten Horas geführt. Horas mustert Sie lange und eindringlich, bevor er zu sprechen beginnt.

»Meine Brüder haben Erkundigungen über Euch eingezogen, Euch mehrere Tage beobachtet und sind zu dem Schluß gekommen, daß Ihr unter Umständen der rechte Mann für eine schwierige und heikle Aufgabe wärt. Vorher muß ich Euch allerdings das Versprechen abnehmen, Stillschweigen über unsere Unterhaltung zu wahren. Seid Ihr grundsätzlich bereit, für die Geweihten des Praios eine gefährvolle Reise zu unternehmen, mein Sohn?« Nachdem Sie



Stillschweigen gelobt und Ihr Einverständnis gegeben haben, fährt Horas fort:

»Ich will Euch nun über Ziel und Zweck Eurer Reise aufklären. Den Zwölfgöttern und der Geweihtenschaft ist ein großes Unglück widerfahren. Ein Schiff mit unseren Brüdern war unterwegs von Nostria nach hier. Aber es ist nie angekommen. Es verschwand spurlos und mit ihm eine Kette von unschätzbarem Wert. Es ist die Kette der Zwölfgötter, die aus zwölf Amuletten besteht, von denen jedes eine unserer Gottheiten zeigt. Für sich allein schon wäre jedes Amulett ein Kleinod, zumal sein Träger über dessen magische Fähigkeiten verfügen kann. Als Ganzes ist die Kette aber ungleich wertvoller, denn sie beschert ihrem Träger geistige Macht über andere Menschen, und das über beliebige Entfernungen hinweg. Wir ließen nichts unversucht, Näheres über den Verbleib der Kette herauszufinden. An ein Unglück glaubten wir nicht; schließlich wurden uns keine Stürme gemeldet, als das Schiff unterwegs war. Vor einer Woche erhielten wir endlich einen Hinweis: Unsere Brüder erfuhren von einem Sterbenden, daß ein Verräter unser Schiff versenkt hatte und die Kette mit sich nahm. Er floh auf eine der Zyklopeninseln - der Sterbende sprach so undeutlich, daß unsere Brüder den Namen nicht verstanden -, wo ihm die Kette abhanden kam. Bei einem Handgemenge mehrerer Parteien zerriß die Kette, und die einzelnen Amulette verschwanden spurlos.

Wir wissen das alles so genau, weil der Sterbende selbst der Verräter war.

Weiterhin konnten unsere Brüder in Erfahrung bringen, daß besonders eine Gruppe hinter den Amuletten her ist: die Geweihten des Gottes ohne Namen - unsere größten Feinde. Sie können aber noch nicht alle Amulette besitzen, da sie große Aktivitäten an den Tag legen. Nicht auszudenken, wenn ihnen alle Amulette in die Hände fielen. Außer uns beiden und zwei Kundschaftern kennt niemand die genauen Umstände, auch unsere Brüder auf den Zyklopeninseln wurden davon nicht informiert, weil der Seekönig von Hylailos ein etwas absonderliches Verhalten an den Tag legt.

Eure Aufgabe soll es nun sein, die Kette zu beschaffen. Euch bringt niemand mit den Geweihten des Praios oder einer anderen Gottheit in Verbindung. Ihr bekommt 100 Silbertaler und eine Lederrüstung oder einen wattierten Waffenrock. Eine Waffe müßt Ihr Euch selbst besorgen. Brecht nun auf, mein Sohn, den Segen der Zwölfgötter habt Ihr. « Für den Fall, daß Ihr mit einigen oder allen Amuletten zurückkehrt, stellt Euch Horas eine hohe Belohnung in Aussicht. Dann schickt er Sie hinaus. Lesen Sie nun Abschnitt 1, wenn Sie einen eigenen Held ins Abenteuer schicken wollen. Falls Sie einen vorgewürfelten Held benutzen wollen, lesen Sie zuvor noch das nachfolgende Kapitel. >Vorgewürfelte Solo-Helden.

Vorgewürfelte Solo-Helden

Dieses Soloabenteuer ist nur für Krieger, Abenteurer und Streuner geeignet, am besten für solche der Stufen 5-10. Das heißt jedoch nicht, daß niederstufigere Krieger oder Abenteurer nicht versuchen dürfen, die Kette mit den magischen Amuletten zu finden. Deren Überlebenschance ist aber geringer. Andererseits sind jedoch Soloabenteuer für höherstufige Helden problematisch, und zwar aus folgendem Grund: Um dem Spieler die Aufgabe nicht zu leicht zu machen und damit den Spielwert des Abenteurers herabzusetzen, sollte er mehrere Anläufe benötigen, bevor er seine Aufgabe lösen kann. Das heißt aber nichts anderes, als daß eine ganze Reihe von Helden des Spielers auf der Strecke bleiben werden, bevor er alle Amulette gefunden hat. Bei Helden der ersten Stufe ist das nicht so schlimm - wenn

einer sterben sollte, kann man sich ja flugs einen neuen auswürfeln und das Abenteuer wieder von vorn beginnen -, aber manchem wird sein höherstufiger Held, der sich schon durch mehrere Gruppenabenteuer entwickelt hat, zu schade sein, um ihn in einem Soloabenteuer zu riskieren. Aus diesem Grund bieten wir nachfolgend eine Reihe von Kriegern und Abenteurern an, mit denen Sie nach Belieben die Zyklopeninseln erforschen können. *Erklärung der Tabelle:* Nach dem Namen des jeweiligen Helden folgen die Eigenschaften MU/KL/CH/ GE/KK LE/AU AT/PA und zuletzt der Talentwert für »Schwimmen«, dem in diesem Abenteuer besondere Bedeutung zukommt. Da alle Helden am Meer aufgewachsen sind, begannen sie mit einem Schwimmtalent von 3 oder 4.

Name	MU	KL	CH	GE	KK	LE	AU	AT	PA	TAW (Schwimmen)
Rognar (Abenteurer, 1. Stufe)	9	11	11	11	12	30	42	10	8	4
Galban (Abenteurer, 2. Stufe)	8	11	10	12	9	32	41	10	9	7
Turwen (Abenteurer, 3. Stufe)	11	10	11	11	11	36	47	11	9	8
Bulgos (Abenteurer, 3. Stufe)	10	10	8	9	13	41	54	11	9	3
Rankin (Streuner, 4. Stufe)	13	13	10	13	13	40	53	13	9	10
Philo (Abenteurer, 4. Stufe)	10	12	9	10	13	43	56	12	9	9
Alvan (Krieger, 5. Stufe)	12	13	13	10	13	43	56	12	10	8
Gamal (Abenteurer, 5. Stufe)	10	10	11	10	14	41	55	12	10	9
Zabdiel (Streuner, 5. Stufe)	13	11	11	13	13	41	54	13	10	10
Smade (Abenteurer, 5. Stufe)	10	10	8	11	10	45	55	11	11	9
Xanthus (Krieger, 6. Stufe)	12	10	8	14	12	48	60	13	11	10
Quixano (Streuner, 6. Stufe)	13	11	11	13	14	55	69	14	10	11
Volkos (Krieger, 6. Stufe)	13	11	10	13	15	49	64	13	11	9
Nifftu (Streuner, 7. Stufe)	13	11	9	15	14	49	63	14	11	12
Elamar (Krieger, 7. Stufe)	12	11	11	13	14	51	65	13	12	10
Geisich (Krieger, 7. Stufe)	12	10	12	10	13	44	57	13	11	10
Sprigg (Abenteurer, 8. Stufe)	10	11	11	14	13	49	62	15	11	10
Carion (Krieger, 8. Stufe)	12	9	8	10	13	42	55	13	12	11
Kykneus (Krieger, 9. Stufe)	12	11	9	13	14	58	72	15	12	11
Shrack (Krieger, 10. Stufe)	12	13	12	14	14	65	79	15	13	12

Ihr Held hat 100 Silbertaler erhalten und er trägt entweder eine Lederrüstung oder einen wattierten Waffenrock.

Das Abenteuer

1 Sie verlassen den Praiostempel und stürzen sich mitten in das geschäftige Treiben des morgendlichen Neetha. Vor Ihnen, auf dem großen Platz, sind die Buden und Stände der Händler, Bauern und Fischer aufgebaut, die ihre Waren feilbieten. Der Lärm der Marktschreier schlägt über Ihnen zusammen, fremdartige Gerüche dringen in Ihre Nase. Nun haben sie eine letzte Gelegenheit, sich für die gefährvolle Reise auszurüsten. Proviant, Ausrüstungsgegenstände und auch in beschränktem Maße Waffen sind auf dem Markt erhältlich. Wenn Sie also einkaufen wollen, lesen Sie Abschnitt **25**. Wenn Sie aber glauben, alles Notwendige zu haben, und sich sofort zum Hafenviertel begeben wollen, dann tun Sie das (Abschnitt 37).

2 Der Bursche ist zwar stark, aber gegen Ihre Tricks kommt er nicht an. Nach einer Reihe von Treffern muß er zu Boden, und als er wieder aufsteht, verpassen Sie ihm ein Ding, das ihn ins Land der Träume schickt. Um Sie herum wird es still. Alles starrt auf den bewußtlosen Bärtigen, aber alle Köpfe fliegen herum, als die Tür geöffnet wird und eine Patrouille von König Mermydions Soldaten hereinkommt. »Er hat den Wirt niedergeschlagen«, ruft einer der Kneipengäste, und andere unterstützen ihn mit weiteren Vorwürfen und nehmen Ihnen gegenüber eine drohende Haltung ein. Sie werden abgeführt, und es stellt sich heraus, daß der Bärtige nicht nur der Wirt des »Fliegenden Fisch« ist, sondern auch ein wichtiger Nachrichtenmann - sprich Spitzel - des Seekönigs. In der Kaserne der Soldaten versuchen Sie sich mit allem Geschick aus der verfahrenen Situation herauszureden. Um als freier Mann nach Abschnitt **166** gehen zu können, muß Ihnen eine KL- und CH-Probe gelingen, andernfalls treten Sie eine Laufbahn als Gladiator in der Arena von Rethis an (Abschnitt 57).

3

Sie sind noch keine zehn Stufen gegangen, als die Treppe plötzlich unter Ihnen nachgibt und zur Rutschbahn wird. Durch eine Öffnung im Boden verschwinden Sie in einer glatten Röhre und rutschen in steilem Winkel durch den Fels, auf dem der Leuchtturm steht. Die Röhre endet an einer Öffnung in der Steilküste, durch die Sie in hohem Bogen ins Meer fliegen. Die wenigen Meter zum Ufer legen Sie schwimmend zurück. Verblüfft kehren Sie zum Leuchtturm zurück. Von oben feixt ein merkwürdig aussehender Kauz auf Sie herab. »Ich könnte Euch weiterhelfen«, ruft er. »Ihr müßt bestimmte Stufen vermeiden, aber die verrate ich Euch nicht. Ihr müßt Euren Grips schon selber anstrengen. Aber einen Tip kann ich Euch geben:

In einer Herberge übernachtet eine berittene Reisegruppe. Wie viele Menschen und wie viele Pferde sind im Stall, wenn sie zusammen 11 Köpfe und 30 Beine besitzen? Löst dieses Rätsel, und Ihr kennt die Stufen, auf die Ihr nicht treten dürft! «

Kennen Sie die Lösung? Wenn ja, können Sie die Wendeltreppe erneut angehen. Schlagen Sie Abschnitt **160** auf. Kennen Sie die Lösung nicht, geht es weiter mit Abschnitt 94.

4

Es geht alles erstaunlich glatt. Sie erreichen das Haus ohne Zwischenfälle. Im Feuerschein mehrerer brennender Holzgebäude erkennen Sie, daß das Dorf aus einem guten Dutzend Häusern und einigen Nebengebäuden besteht. Als Sie um das Steinhaus herumschleichen, sehen Sie, daß die Haustür eingeschlagen wurde. Ein Stöhnen dringt aus dem Inneren. Sehen Sie nach, ob Sie eventuell einem Verletzten helfen können (Abschnitt **181**), oder schauen Sie sich erst mal im Dorf um (Abschnitt **198**)?

5-9

5

Sie dachten wohl, der Zweck heilige die Mittel, oder? Wenn man schon so skrupellos ist, dann sollte man sich nicht erwischen lassen. Der erboste Händler ruft seine Kollegen zu Hilfe, die ihrerseits die Stadtwache alarmieren. Man wirft Sie in ein finsternes Rattenloch, das noch nicht einmal den Namen Kerker verdient. Auf fauligem Stroh können Sie sich nun überlegen, was Sie in einem anderen Leben besser machen würden. Schließen Sie das Heft und würfeln Sie sich einen neuen Helden aus.

6

In Teremon halten Sie Augen und Ohren nach weiteren Anhaltspunkten um den Verbleib der restlichen Amulette offen. Sie sammeln folgende Informationen:

Ein schwarzes Schiff mit purpurnen Segeln soll morgen nach Dubar auslaufen. Man munkelt, es würde von dem schwarzbärtigen Geweihten gesteuert.

Der Vulkan von Kutaki ist vor kurzem ausgebrochen.

Einige Schiffe gingen bei der Katastrophe verloren.

Seekönig Mermydion will seinen Sohn als Nachfolger einsetzen.

Auf Phenos will ein Händler den sagenhaften Zyklopen begegnet sein - längst ausgestorbenen Kreaturen, die den Inseln ihren Namen gaben. Auf Baltrea sollen einem Händler von Unbekannten 2 Amulette zum Kauf angeboten worden sein.

Sie haben nun die Möglichkeit, sich nach folgenden Inseln einzuschiffen: Hylailos, Kosten: 20 Silbertaler (Abschnitt 30); Dubar, Kosten: 15 Silbertaler (Abschnitt 14), Phenos, Kosten: 5 Silbertaler (Abschnitt 162); Baltrea, Kosten: 10 Silbertaler (Abschnitt 150). Sollten Sie die Kosten für eine Fahrt nicht aufbringen können, müssen Sie einen Wertgegenstand verkaufen (jeder Kapitän zahlt 50% des im Regelbuch angegebenen Preises).

7

Es tut uns aufrichtig leid, aber Ihr Held ist tot. Wieder ein wackerer Kämpfer weniger in Aventurien ...

wirklich jammerschade! Mag sein, daß er verflixtes Pech hatte, vielleicht nahm er aber auch seine Aufgabe auf die leichte Schulter. Wie dem auch sei, die Geweihten des Praios werden ihm in ihrem Tempel in Neetha eine Inschrift auf dem »Stein der Ehre« widmen und seiner noch lange gedenken. Sie aber sollten sich dadurch nicht entmutigen lassen. Erschaffen Sie einen neuen Helden (oder wählen Sie einen höherstufigen aus früheren Abenteuern) und schicken Sie diesen erneut zu den Zyklopeninseln, denn die Kette ist noch nicht zurückgewonnen ...

8

Als Sie die Holzstatue drehen, schießen plötzlich kreisförmig um Sie herum Holzlanzen aus dem Boden. Sie kommen sich vor wie ein wildes Tier im Käfig. Bevor Sie einen vernünftigen Fluchtplan schmieden können, werden Sie von der Tempelwache und einigen der Geweihten entwaffnet. Ihnen steht ein unrühmliches Ende als Blutopfer des Gottes ohne Namen bevor. Schlagen Sie Abschnitt 7 auf.

9

Leider erfüllt die Ausbeute nicht Ihre hohen Erwartungen. Ihre Laune ist nicht eben die beste, als Sie Bakkalurion nach dem versprochenen Lohn fragen. Doch der will von der Abmachung nichts mehr wissen. Aber Bakkalurion ist im Augenblick Ihre geringste Sorge, denn Luske und Telisar werfen Ihnen mißtrauische und habgierige Blicke zu. »Ich habe keinen Taler gesehen. Der Kerl hat das Kistchen bestimmt gefunden und ausgeräumt«, sagt Luske. »Durchsuchen wir ihn doch!« So wie die Dinge sich entwickeln, wollen sich die beiden an Ihrer Habe schadlos halten. Als Bakkalurion vermitteln will, ruft Luske: »Na gut, du Narr, dann springst du eben gleich mit über die Klinge. Dein Boot können wir gut gebrauchen.« Ein Kampf ist unvermeidlich.

Die Werte der Seeleute:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Bakkalurion	12	30	1	10	8	Dolch 1W+1	10
Luske	13	30	1	10	8	Entermesser 1W+3	10
Telisar	9	30	1	10	8	Belegnagel I W+2	10

Luske und Telisar greifen Sie und Bakkalurion an. Würfeln Sie aus, mit welchem Gegner Sie es zu tun bekommen (1-3 auf W6 = Luske, 1 6 = Telisar). Bakkalurions Zweikampf muß parallel zu Ihrem durchgeführt werden. Sie überwinden Ihre Gegner, wenn deren LE auf 5 sinkt (bewußtlos). Sollte Ihre eigene LE auf 0 fallen, lesen Sie Abschnitt 7, wenn Sie aber Ihre Gegner überwinden, schlagen Sie Abschnitt 90 auf.

10

Sie gehen zum Bug und genießen den schönen Tag. Das tiefblaue Meer, der blaue Himmel, an dem sich keine Wolken zeigen, das sanfte Schaukeln des Schiffes, das gute Fahrt macht, das Gekreische der Seevögel ... Das laute Lachen einiger anderer Passagiere reißt Sie aus Ihren Tagträumen. Mitglieder der vornehmen Reisegruppe, der auch der junge Stutzer und seine schöne Begleiterin angehören mögen. Kaum haben Sie an ihn gedacht, da taucht er auch schon auf, diesmal in Begleitung eines kahlköpfigen Mannes mit schwarzem Bart. Die beiden lehnen an der Reling und reden leise miteinander. Ab und zu sehen sie zu Ihnen herüber. Sie messen dem aber weiter keine Bedeutung bei, sondern begeben sich unter Deck (Abschnitt 129).

11

»Gar viele waren hier«, ruft der Wichtel mit hellem Stimmchen von dem Einhorn herunter. »Aber wir wissen, wie man Gäste zu behandeln pflegt, und haben ihnen gebührende Ehrenplätze zugewiesen. Folgt mir!« Das Einhorn trabt zum Waldrand, und Sie folgen gespannt. Die Bäume hier sehen wirklich komisch aus. Sie sind knorrig und scheinen Gesichter zu haben, und als Sie genauer hinsehen, meinen Sie, wallende hölzerne Bärte zu erkennen. »Hier sind Eure Freunde«, sagt der Wichtel und deutet auf die Bäume. »Ihr werdet gleich neben Ihnen stehen!«

Legen Sie eine CH-Probe +5 ab (für jedes Amulett, das Sie besitzen, dürfen Sie einen Punkt vom Würfelergebnis abziehen).

Wenn die Probe mißlingt, werden Sie in einen Baum verwandelt und schlagen Abschnitt 7 auf, was so kurz vor dem Ziel wirklich tragisch ist. Wenn die Probe jedoch gelingt, sehen Sie unter Abschnitt 194 nach, was sich weiter ereignet.

12

Druste starrt Sie wütend an und gibt Ihnen zu verstehen, daß er Sie für total verrückt hält. Als Sie jedoch wie beiläufig mit Ihrer Waffe spielen, wirft er fluchend die Ruderpinne herum und hält auf die Klippen zu. Die drei Boote bleiben zurück, während Druste versucht, das Fischerboot heil durch die Felsen im brodelnden Wasser zu steuern. Würfeln Sie einmal mit W6. Bei einer geraden Zahl sehen Sie unter Abschnitt 55 nach, bei einer ungeraden unter Abschnitt 73.

13

Die *Galeanta* ist ein elegantes Schiff, das sehen Sie auf den ersten Blick. Ein größerer Kauffahrer, der offensichtlich auch Passagiere befördert, denn vor Ihnen begeben sich gerade vier in teure Stoffe gekleidete Personen an Bord. Sie folgen diesen Leuten über die breite Planke auf das hölzerne Deck und stehen dem Zahlmeister der *Galeanta* gegenüber. »Holla, Bursche!« poltert dieser los. »Willst du etwa anheuern? Wir brauchen keine Matrosen mehr, und du siehst nicht gerade aus, als könntest du eine Überfahrt bezahlen.«

Die nobel gekleideten Fremden werden aufmerksam. Die beiden herausgeputzten Damen kichern, während ihre blasierten Begleiter mürrisch dreinschauen. Am liebsten würden Sie den frechen Zahlmeister Höflichkeit lehren, aber Sie schlucken Ihren Ärger hinunter und erkundigen sich nach dem Preis für die Fahrt nach Hylailos. »20 Silbertaler«, erwidert der Zahlmeister. Diese Summe kommt Ihnen für einen Tag auf See ziemlich unverschämt vor. Wenn Sie genug Geld haben und sich vor den Fremden keine Blöße geben wollen, können Sie an Bord bleiben. Nach dem Bezahlen geht es mit Abschnitt 65 weiter. Falls Sie nicht soviel ausgeben wollen, gehen Sie mit einer abfälligen Bemerkung über Schiff und Besatzung einfach von Bord und nach Abschnitt 52.

14

Das schwarze Schiff mit den Purpursegeln ist das Gefährt der Geweihten des Gottes ohne Namen. Darauf zu kommen, war nicht schwer. Auf Dubar befindet sich bestimmt ein weiterer Stützpunkt der

15-19

bärtigen Geweihten. Und tatsächlich, Sie machen ihn ausfindig und dringen auf der Suche nach den letzten Amuletten in ihn ein. Diesmal jedoch sind die Geweihten des Gottes ohne Namen besser vorbereitet. Sie werden erwischt und ihrem garstigen Gott geopfert.

Da bleibt dann nur noch Abschnitt 7.

15

Sie unterziehen die Statuen einer genaueren Untersuchung. Links an der Nordwand steht eine Holzstatue, in der Mitte eine aus Obsidian und rechts eine Kristallstatue. Sie stellen undefinierbare menschliche Figuren mit den Köpfen mythischer Wesen dar. Sie bemerken, daß alle Statuen einen Arm ausstrecken und in ihrem Sockel drehbar sind. Entscheiden Sie sich für eine Statue, die sie drehen wollen. Holz (Abschnitt 8), Obsidian (Abschnitt 75) oder Kristall (Abschnitt 134).

Sie können natürlich auch erst durch die Tür bei Abschnitt 197 gehen.

16

Blitzschnell wirft sich Botho zur Seite und entgeht so Ihrem ungeschickten Schlag. Sie haben keine Gelegenheit zu einem zweiten! Nachdem Botho Sie halb bewußtlos geprügelt hat, werden Sie erneut festgekettet, und man untersucht Ihren Platz eingehend. Dabei fällt Kapitän Marner ein langer Eisennagel in die Hände, der unter Ihrer Ruderbank steckte.

Nun haben Sie endlich Gelegenheit, Aventuriens heißen Süden auch einmal kennenzulernen - allerdings unter den unbequemsten Voraussetzungen, die man sich denken kann. Die Geweihten des Praios würden sich an den Kopf fassen, wenn sie Sie jetzt sehen könnten ... Schließen Sie das Heft, Ihr Abenteuer ist zu Ende.

17

Ihnen fallen fast die Augen aus dem Kopf. Aus dem Schrank springt ein Besen mit einem Eimer, gefolgt von einem Staubwedel. Es kann nicht mit rechten Dingen zugehen, denn diese Reinigungsutensilien tänzeln wie lebendig um Sie herum, schlagen Finten, machen Ausfälle und dringen auf Sie ein.

Die Werte der Gegner:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Besen	15	-	1	10	8	Selbst (1W+1)	10
Staubwedel	12	-	1	8	6	Selbst (1W-1)	7

Sollten Sie nicht das Amulett der Hesinde bei sich tragen, müssen Sie sich wohl oder übel mit diesen hölzernen Burschen auseinandersetzen, die sehr geschickt zu Werke gehen und Eimer und Kehrblech als Schilde benutzen. Der Staubwedel wischt Ihnen ständig zwischen den Füßen herum, so daß jede 2. KR eine gelungene GE-Probe nötig ist, um nicht über ihn zu fallen und einen unparierbaren Angriff hinnehmen zu müssen. In den anderen Kampfunden drischt der Staubwedel wie sein Kollege Besen fröhlich auf Sie ein. Wenn Wedel und Besen je drei Treffer eingesteckt haben, geben sie ihren magischen Geist auf.

Sie geben Ihren Geist auf, wenn Ihre LE auf 0 sinkt (Abschnitt 7). Wenn Sie den Putzteufeln den Garaus machen, können Sie bei Abschnitt 100 den seltsamen Kerl um Aufklärung bitten.

18

Ihnen ist wohl nichts zu mühsam? Nach einer guten Stunde Fußmarsch in unwegsamem, felsigem Gelände haben Sie relativ hohe Berge vor sich. Der Weg ist zu einem Pfad geworden, und weit und breit kein Haus, wo man sich erkundigen könnte. Sie beschließen, nach Abschnitt 87 umzukehren und dort die Abzweigung nach Südwesten zu nehmen, solange Sie noch nicht soviel Zeit verloren haben. Wegen Ihres Abstechers ins Blaue müssen Sie sich für diesen Tag 10 AU-Punkte abziehen!

19

Die beiden stellen sich Ihnen als Bakkar und Telam vor, Matrosen von der *Neethas Stolz*, einer Galeere, die hier im Hafen liege. Ihr Kapitän Marner suche noch tüchtige Seeleute, sagen sie und machen Ihnen ein Angebot: Gegen Arbeit auf der *Neethas Stolz* will man Sie mitnehmen. Die Fahrt ginge nach Tenos und dann in den äußersten Süden Aventuriens. Willigen Sie ein - schließlich kann die Fahrt nach Tenos nicht viel länger als einen Tag dauern (Abschnitt 86) oder lehnen Sie ab (Abschnitt 48)?

20

Der Praiostempel in Rethis ist jetzt für Sie eine wichtige Anlaufstelle. Sie kommen irgendwie nicht weiter und erhoffen dort wichtige Informationen zu erhalten. Der Tempel ist kreisrund und steht auf einem kleinen Hügel außerhalb der Stadt. Als Sie Einlaß begehren und den Namen des Obersten Geweihten von Neetha erwähnen, führt man Sie vor den Geweihten Palmidros. Nachdem Sie dem Geweihten von Ihrer Mission erzählt haben, ist er gerne bereit Ihnen zu helfen. Er berichtet Ihnen folgendes: »Großes Unheil zieht herauf. Meine Brüder haben mir berichtet, der unselige Kult des Gottes ohne Namen stehe hier auf den Zyklopeninseln in voller Blüte. Irgendwo auf einer der westlichen Inseln befindet sich das Hauptquartier dieses Kults - von dort versuchen sie ihre Macht auf die ganzen Inseln auszudehnen. Sputet Euch, diese Söhne der Finsternis haben viele Spione und Agenten und schon mehrer Amulette in ihren Besitz gebracht. Mermydion ist eine ihrer Marionetten. Er trägt ein Amulett, das Ihr unbedingt in Euren Besitz bringen müßt. Aber entschuldigt meine Unhöflichkeit, Ihr seid sicher hungrig. Meine Brüder werden uns ein Mahl bereiten. Nehmen Sie die Einladung des Geweihten an (Abschnitt 173), sind Ihnen einige Dinge bezüglich seiner Ausführungen noch unklar (Abschnitt 53), oder begeben Sie sich direkt zu Mermydions Palast, weil Sie bei der Suche nach den Amuletten keine Zeit verlieren möchten (Abschnitt 125)?

21

»Oho!« ruft Kapitän Marnier, »das ist ein Mann für uns. « Er kommt auf Sie zu, um Ihnen die Hand zu schütteln, da trifft Sie plötzlich ein harter Gegenstand über dem Ohr. Die Decksplanken springen Ihnen ins Gesicht, und während Ihnen auf dem harten Holz die Sinne schwinden, hören Sie den Kapitän in weiter Ferne sagen: »Gut gemacht, Jungs. Das war der letzte. « Lesen Sie nun Abschnitt 60, denn dort erwachen Sie wieder aus Ihrer Bewußtlosigkeit.

22

Wortlos steht der Bettler auf und verschwindet in einem schmalen Gäßchen, durch das er sich mit seinem Stock vorwärtstastet. Gehen Sie zurück nach Abschnitt 166.

23

Sie reden sich den Mund fusselig, aber die Edelleute, die Sie natürlich bestraft sehen wollen, setzen den Kapitän unter Druck. So verurteilt er Sie zu einem Dutzend Peitschenhieben. Man bindet Sie mit entblößtem Rücken an den Mast, und während die Edelleute ausgelassen feiern, vollzieht der Maat die Strafe. Ziehen Sie W6 Schadenspunkte von Ihrer LE und 2 von Ihrem CH-Wert ab. Wenig später kommt es bei der Einfahrt in den Hafen von Sienna zu einem Zwischenfall. Demetrius, der angetrunken auf den Steuermann einredet, lenkt diesen so sehr ab, daß dieser in der Dämmerung ein einlaufendes Fischerboot übersieht. Es kommt zu einer Kollision. Lydia, die am Bug der *Galeanta* stand, wird über die Reling geschleudert. Im Wasser wild um sich schlagend, schreit sie um Hilfe. Von der Besatzung und den Passagieren macht keiner Anstalten, hinterher zu springen. Wie verhalten Sie sich. Springen Sie trotz Ihres schmerzenden Rückens ins Wasser (Ihr Talentwert »Schwimmen« muß mindestens 8 betragen) und versuchen Sie, Lydia zu retten (Abschnitt 151), oder verhalten Sie sich abwartend (Abschnitt 176)?

24

Es gelingt Ihnen, schwimmend eines der Fischerboote zu erreichen. Doch die Seesoldaten drehen bei und erwischen Sie noch vor der Hafentmole. Sie werden an Land gebracht und wegen Desertierens abgeurteilt. Schlagen Sie Abschnitt 57 auf.

25

Sie gehen von Stand zu Stand und betrachten die Auslagen der Händler. Sie können alles kaufen, was Sie im *Buch der Regeln* unter *Proviand, Kleidung und Ausrüstung* aufgelistet finden. Darüber hinaus sind auch alle Waffen zu kaufen, ausgenommen *Schuß-/ Wurf Waffen* und *Zweihänderwaffen*. An Rüstungen ist höchstens eine Lederrüstung erlaubt, also RS 1-3 möglich. Da die Preise im *Buch der Regeln* Durchschnittspreise sind, sollten Sie sich ruhig etwas genauer umsehen. Und das funktioniert so: Sie entscheiden sich für einen Gegenstand, den Sie letztendlich kaufen müssen. Dann würfeln Sie mit 2W6. Bei 6-8 kosten die Waren genausoviel wie in den Regeln angegeben, bei 9-10 10% mehr, bei 11-12 20%

26-31

mehr, bei 4-5 10% weniger und bei 2-3 20% weniger. 3 Würfelversuche pro Gegenstand/Ware sind gestattet. Falls Sie zu wenig Geld haben, können Sie natürlich auch zu stehlen versuchen. Würfeln Sie mit 2W6. Bei 2-7 gelingt der Diebstahl. Wenn nicht (8-12), muß Ihnen eine GE-Probe gelingen, sonst werden Sie erwischt, und man nimmt Ihnen alle Habseligkeiten ab. Sie können so oft zu stehlen versuchen, wie Sie wollen, aber bei jedem Versuch verschlechtert sich Ihre Chance (2. Versuch: 2-6; 3. Versuch: 2-5 usw.). Falls man Sie zum zweitenmal erwischt, lesen Sie Abschnitt 5. Wenn Sie alles haben, was Sie brauchen, machen Sie sich zum Hafenviertel auf (Abschnitt 37).

26

Sie gehen am Strand entlang nach Westen. Nach einer Weile endet der Strand vor Felsklippen, die Sie landeinwärts umgehen müssen. Sie klettern einen Hang hoch und erkennen in einiger Entfernung eine Art Schuppen. Vor dem Schuppen gabelt sich der Weg. Halten Sie sich weiter landeinwärts (Abschnitt 87), oder beschließen Sie, den Schuppen zu inspizieren (Abschnitt 119)?,

27

Mit dem Mut der Verzweiflung treten Sie gegen die beiden Fremden an.

Die Werte der beiden Fremden:

NAME	MU	LE	RS	A	PA	WAFFE (TP)	MK
				T			
1. Fremder	10	25	1	10	8	Harpune 1W+3	10
2. Fremder	12	30	1	10	8	Dreizack 1W+3	10

Ehe Sie in der Dunkelheit bemerken, daß es sich bei Ihren Gegnern unmöglich um Thorwal-Piraten handeln kann, müssen Sie 2 KR durchstehen. Wenn Sie dann noch leben, senken Sie Ihre Waffe und ergeben sich (Abschnitt 159). Sollte Ihre LE jedoch auf 0 gesunken sein, müssen Sie in den sauren Apfel beißen und Abschnitt 7 lesen.

28

Langsam erkennen Sie die Ausmaße des Schlamassels, in den Sie da hineingeraten sind. Wenn Ihnen

nicht flott etwas einfällt, verbringen sie womöglich die nächsten Monate hinter dem verfluchten Ruder! Sie müssen unbedingt Tenos erreichen, oder Ihre Mission ist gescheitert. Reißen Sie nun verzweifelt an Ihren Ketten, um deren Stärke zu testen (Abschnitt 123), fragen Sie Argondo leise, ob er sich noch keine Fluchtgedanken gemacht habe (Abschnitt 67), oder wollen Sie die Nacht abwarten, um in der Nähe der Insel Tenos etwas zu unternehmen (Abschnitt 81)?

29

Sie stehen in einer 20 m breiten und 5 m langen Eingangshalle. Vier Säulen stützen die Decke. Zwischen den beiden mittleren Säulen führt ein Portal, in der Nordwand der Vorhalle, in den Tempel. Sie gehen durch das Portal (Abschnitt 171).

30

Als Sie in Hylailos ankommen, ist die Hafenstadt in einem mittelpträchtigen Aufruhr begriffen. Die hohen Zölle, die Mermydion erhoben hat, sind nicht nur der Grund für die guten Geschäfte der Schmuggler, sondern auch für den Mißmut vieler Bauern, Fischer und Händler. Des Königs Seesoldaten sind allgegenwärtig, um einen Aufstand zu verhindern. Sie haben Pech, werden von ihnen für einen Rädelsführer gehalten und abgeurteilt. Lesen Sie Abschnitt 7.

31

Druste nimmt die Silbertaler mürrisch entgegen. »Aber ich segle nicht direkt nach Risa. Ich lasse Euch dort drüben an Land. « Bei diesen Worten deutet er auf die etwa 500 m entfernte Landzunge. Sie gehen zum Bug des Bootes, um die Küste zu beobachten, als Sie plötzlich ein Stoß im Rücken trifft. Im nächsten Augenblick schlägt das Wasser über Ihnen zusammen. Als Sie wieder auftauchen und sich orientiert haben, hat Druste schon abgedreht und sich mit seinem Boot 20 m entfernt. Sie können es nicht mehr erreichen: Ihre Wut auf den hinterhältigen Kerl weicht eisigem Entsetzen, als Sie eine Berührung an Ihren Beinen verspüren. Würfeln Sie mit W6 im Anhang auf Tabelle # 2 eine ZUFALLLSBEGEG-

NUNG/WASSER aus. Wenn es zu einem Kampf kommt und Ihre LE auf 0 sinkt, müssen Sie Abschnitt 7 lesen. Überleben Sie den Kampf oder kommt es nicht dazu, müssen Sie anhand Ihres Schwimmtalents überprüfen, ob sie 400m bis zum Ufer schaffen. Wenn Sie diese Strecke schaffen, lesen Sie Abschnitt **112**, falls nicht, Abschnitt 7, was allerdings sehr schade wäre.

32

Alles läuft wie am Schnürchen. In wenigen Minuten sind alle Rudersklaven befreit. Auf Argondos Kommando hasten die Kräftigsten die Treppe hinauf an Deck. Marner und seine Mannschaft werden überrumpelt. Obwohl fast unbewaffnet, stürzen sich die Sklaven auf ihre Peiniger und überwältigen sie durch ihre zahlenmäßige Übermacht. Die ehemalige Mannschaft der *Neethas Stolz* wird in einem Beiboot ausgesetzt, während die befreiten Rudersklaven einen nahen Hafen anlaufen, um das Schiff zu verkaufen. Zuvor bringt man Sie aber noch aus Dank nach Hylpia, wo man Sie am Fuße eines Felsens absetzt. Ihre Waffen erhalten Sie auch zurück. Lesen Sie Abschnitt 153.

33

An der Theke zahlen Sie Ihr Bier und verlassen rasch den »Rostigen Anker«. Hinter sich vernehmen Sie grölendes Gelächter, aber da Sie sich nicht umdrehen, können Sie auch nicht mit Gewißheit sagen, ob es Ihnen galt. Schlagen Sie nun Abschnitt **52** auf.

34

Sie sind nicht faul und geben dem unverschämten Burschen die Ohrfeige zurück. Im selben Augenblick als der Stutzer an die Reling zurücktaumelt, taucht eine junge, hübsche Dame auf »Demetrius, was geht hier vor?« ruft sie überrascht aus. Vor seiner Begleiterin bloßgestellt, greift Sie Demetrius mit zornrotem Gesicht an.

Demetrius' Werte:

MU 11, KK 10, GE 11, LE 30, AU 40

Gekämpft wird nach den Regeln des »Waffenlosen

Kampfes«. Wenn Demetrius LE zuerst unter 15 sinkt, lesen Sie Abschnitt 142, sinkt Ihre LE zuerst unter 15, lesen Sie Abschnitt 164.

35

Nachdenklich mustern Sie das, was Sie heraufgetaucht haben. Auch die anderen zählen in der Abendsonne ihre

Schätze. Wenn Ihre Ausbeute größer als umgerechnet 50 Silbertaler ist, lesen Sie unter Abschnitt 72 weiter, beträgt sie bis 50 Silbertaler, müssen Sie Abschnitt 9 aufschlagen.

36

»Genau«, ruft ein bärtiger Matrose, »ich hab' schon meine halbe Heuer an dem Ding verloren! Da steckt einer die Silbertaler so schnell ein, daß man es gar nicht sehen kann.«
 »Du willst wohl Phexen lästern«, krächzt ein anderer an Sie gewandt. »Wenn du nur nicht seinen Zorn auf dich lädst.«
 Im Nu explodiert die vom Spiel gespannte Atmosphäre in Unterstellungen und wüsten Beschimpfungen. Ein Wort gibt das andere, und schon fliegen die Fäuste. Tische fallen um, Frauen kreischen, Flüche werden ausgestoßen. Zunächst bekämpfen sich zwei etwa gleichstarke Parteien, aber schon nach wenigen Augenblicken weiß keiner mehr, wer zu wem gehört. Ein bulliger, nach Wein stinkender Mann hat sich Ihren Kopf als Ziel für seine Faust ausgesucht. Sie ducken ab und sind sofort in einen Zweikampf (waffenloser Kampf) mit ihm verwickelt.

Seine Werte:

MU 14, KK 13, GE 9, LE 39, AU 52

Gekämpft wird nach den Regeln des »Waffenlosen Kampfes«. Ein Kämpfer gilt jedoch schon als bewußtlos oder niedergeschlagen, wenn seine LE unter 10 sinkt. Wenn Sie den Schläger in seine Schranken weisen, lesen Sie Abschnitt 2, sollte er Sie bezwingen, schlagen Sie Abschnitt **99** auf.

37

Durch schmale, unebene Gäßchen führt Sie Ihr Weg zum Hafenviertel hinunter. Schon nach wenigen

hundert Metern beginnt die Luft ein bißchen salzig zu schmecken. Lagerhäuser und billige Tavernen bestimmen hier das Stadtbild. Aus einer Seitengasse kommend, kreuzt ein bärtiger Mann mit Glatze Ihren Weg. Dann treten Sie aus dem engen Labyrinth der Gäßchen hervor und stehen auf einer kopfsteingepflasterten, breiten Straße. Unmittelbar dahinter beginnt das Hafenbecken, in dem eine Vielzahl kleiner Fischerboote und einige größere Segler vertäut liegen. Linker Hand lädt die Kneipe »Zum rostigen Anker« zu einem Abschiedstrunk ein. Wenn Sie sich einen solchen genehmigen und vielleicht einige nützliche Informationen aufschnappen wollen, treten Sie ruhig ein (Abschnitt 91). Falls Sie sich im Hafen umsehen und Erkundigungen einziehen möchten, lesen Sie bei Abschnitt 52 weiter. Sollten Sie jedoch einen Besuch beim Hafenmeister vorziehen, um sich nach auslaufenden Schiffen mit Kurs auf die Zyklopeninseln zu erkundigen, gehen Sie flugs nach Abschnitt 114.

38

Die kühle Morgenluft weckt Sie. Stöhnend fassen Sie sich an den Hinterkopf, den eine große Beule ziert. Trotz Ihrer Kopfschmerzen wissen Sie natürlich, was passiert ist - die Soldaten des Seekönigs Mermydion haben Sie schanghait. »Na, endlich aufgewacht?« ruft ein großgewachsener Offizier. »Wie geht es denn unseren neuen Rekruten?« Sie sehen sich um und stellen fest, daß Sie sich mit einem Dutzend anderer an Bord eines unscheinbaren Seglers befinden, der gerade aus dem Hafen von Rethis hinaussteuert. Wenn Sie Ihre Freiheit wiedererlangen wollen, müssen Sie schnell reagieren. Springen Sie also im nächstbesten Augenblick über Bord und versuchen sich zwischen den Fischerbooten zu verstecken (Abschnitt 24) oder harren Sie der Dinge, die da kommen (Abschnitt 45).

39

Ihre Selbstüberschätzung ist durch nichts zu überbieten! Natürlich gelingt es Ihnen, zwei Geweihte schnell zu verwunden und drei andere vor sich herzutreiben, aber der Rest versucht bei Ihrem Anblick Wunder ohne Namen zu wirken. . . und die pflegen hier auch einzutreffen, schließlich haben die Geweihten ein Heimspiel. Hier hilft nicht einmal mehr das

Amulett der Hesinde - falls Sie das besitzen sollten. Würfeln Sie mit W6 aus, was mit Ihnen passiert:

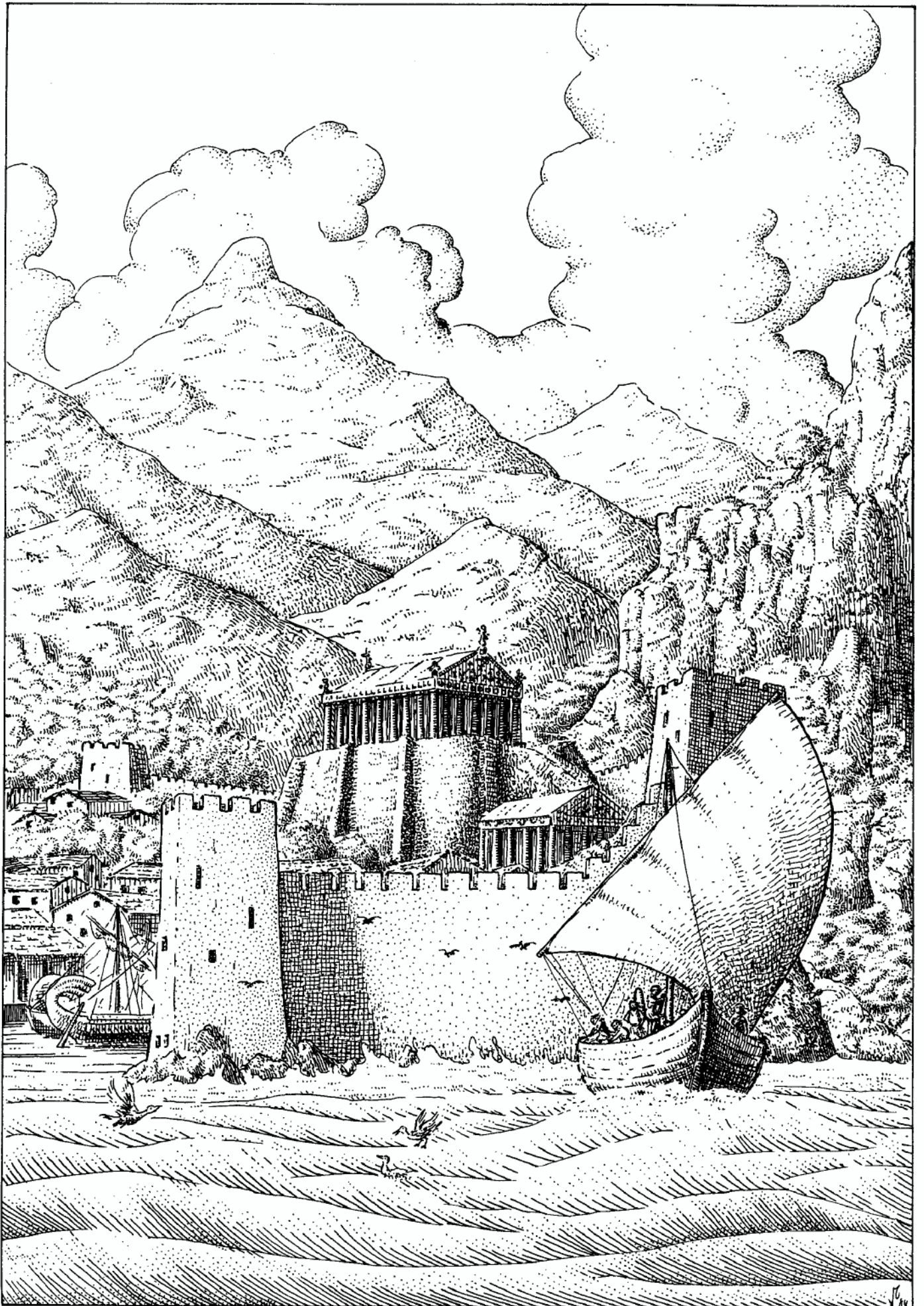
- 1-2 Sie werden in ein Paralleluniversum geschleudert, das nur aus Amuletten zu bestehen scheint. Ihre Aufgabe besteht darin, sie zu sortieren.
- 3-4 Sie verspüren den unbändigen Drang, nach draußen zu rennen und die Kristallstatue zu drehen (Abschnitt 134).
- 5-6 Diese Burschen sind gar nicht so übel. Sie beschließen, sich die Haare scheren und sich einen Bart wachsen zu lassen. Purpurroben haben es Ihnen schon immer angetan.

40

Sie stehen auf einer Wendeltreppe in Höhe des Fensters. Die Treppe führt nach oben und unten. In dem Raum unter sich sehen Sie nichts Besonderes, daher steigen Sie die vielen Stufen der Wendeltreppe hoch, bis Sie in etwa 20 Meter Höhe vor einer Tür ankommen. Sie öffnen die Tür und finden sich in einer kleinen kreisförmigen Kammer wieder, die mit sonderbaren Gerätschaften vollgestopft ist. Eine große Laterne fällt Ihnen sofort ins Auge. Sie gehört zu dem Inventar eines Leuchtturms - nicht so die vielen Pülverchen und Flüssigkeiten in Phiolen, Fläschchen und Glaskolben. An einem Tisch, der mit Kleinkram aller Art übersät ist, sitzt ein seltsamer Mann mit wirrem langen Haar und hantiert an einer schwarzschimmernden Kugel herum. »Aha, noch einer dieser Schurken! Und diesmal einer allein! Heizt ihm ein, Freunde!« Sie reißen Ihre Waffe hoch, als eine Schranktür aufspringt. Wer herausstürmt, erfahren Sie in Abschnitt 17.

41

Nachdem Sie aufgegeben haben, bricht auch der Widerstand der entmutigten Rudersklaven zusammen. »Das ist der Aufwiegler«, ruft Bakkar und deutet auf Sie, als Kapitän Marnier mit einem Teil seiner schwerbewaffneten Mannschaft unter Deck erscheint. »Wir werden den jungen Hitzkopf abkühlen«, verspricht Marnier mit tückischem Grinsen. Sie werden an Deck gezerrt und von zwei Matrosen einfach über Bord geworfen. Das Wasser schlägt über Ihnen zusammen, und als Sie wieder auftauchen, se-





hen Sie, wie die Ruder ins Wasser eintauchen und die Galeere sich von Ihnen entfernt. In anderer Richtung erkennen Sie am Horizont einen dunklen Streifen im Abendlicht - Land. Es ist sehr weit entfernt, aber Ihre einzige Chance. Wenn Ihr Talentwert für Schwimmen größer als 9 ist und Ihre AU höher als 29, schaffen Sie es, bei Abschnitt 153 auf den Strand zu kriechen. Ist Ihr Schwimmtalent kleiner als 10 und Ihre AU niedriger als 30, schlagen die Wellen erneut über Ihnen zusammen - diesmal für immer (Abschnitt 7).

42

Auf Ihrem Zettel muß stehen: »Ihr werdet mich aufhängen.

«

Würden Sie die Räuber daraufhin hängen, hätten Sie die Wahrheit gesagt und müßten die Kehle durchgeschnitten bekommen. Würden Ihnen die Räuber aber die Kehle durchschneiden, hätten Sie die Unwahrheit gesagt und müßten aufgehängt werden.

Wenn Sie den richtigen Satz aufgeschrieben haben, erreichen Sie den Tempel unter Abschnitt 148, wenn nicht, müssen Sie mit Abschnitt 7 vorliebnehmen.

43

Während den Edelleuten an Deck erlesene Speisen gereicht werden, sitzen Sie mit einem Stück Weißbrot, Käse und einem Krug Rotwein auf dem Achterdeck und genießen die Aussicht auf die Küste von Hylailos, die langsam vorbeizieht. Sie haben gerade Ihr Mahl beendet, als ein bärtiger, kahlköpfiger Mann zu Ihnen tritt und sagt, ein gewisser Demetrius wolle Sie sprechen. Der Bärtige nimmt Sie beim Arm und führt Sie zum Vorschiff, wo eine Gruppe der Edelleute beisammensteht. Demetrius tritt vor und beschuldigt Sie, den Ring seiner Verlobten, Lydia, gestohlen zu haben. Sie weisen diesen Vorwurf entrüstet von sich, werden aber ergriffen und durchsucht. Zu Ihrer Bestürzung findet man tatsächlich einen kleinen Goldring bei Ihnen, der Lydias

Initialen trägt. Der Bärtige muß Ihnen den Ring zugesteckt haben - wenn die Intrige Erfolg hat, ist Ihre Mission in Gefahr! Jetzt ist guter Rat teuer. Sie können sich losreißen und über Bord springen (Abschnitt 195), oder sich verteidigen und den Kapitän um Hilfe bitten (Abschnitt 98).

44

Der Fischer ist bereit, Sie für 5 Silbertaler mit nach Arkis zu nehmen. Seine Fanggründe lägen eh an der Ostküste dieser Insel, erklärt er. Sein Boot macht keinen vertrauenerweckenden Eindruck, aber der kräftige Kerl scheint sein Handwerk zu verstehen. Fahren Sie mit ihm und seiner Nußschale aufs Meer hinaus (Abschnitt 130), oder entscheiden Sie sich im letzten Moment dagegen und hören sich im Hafen nach anderen Möglichkeiten um (Abschnitt 52)?

45

Schon nach wenigen Stunden erreichen Sie die Südküste von Mylmas. Unterwegs hat Sie der Kapitän instruiert, daß es gegen die Schmuggler geht, die für die Ebbe in Mermydions Staatskasse verantwortlich sind. Ein Spitzel hat ein Schmugglerlager entdeckt, das nun von einer kleinen Gruppe ausgehoben werden soll. Da die Seesoldaten bekannt wie bunte Hunde sind, sollen zwangsverpflichtete Rekruten helfen. Sie ankern in einer kleinen Bucht. Der Kapitän schickt fünf Mann, auch Sie sind dabei, zu einer Höhle in der Steilküste, die sich 30 m über dem Meeresspiegel befindet. Sie sind auch darunter. Als Sie mit Ihren Kameraden in die Höhle eindringen, überraschen Sie drei schlafende Schmuggler. Zwei der Männer greifen zu ihren Waffen, der dritte flüchtet in den hinteren Teil der Höhle. Ihre Kameraden werden aufgehalten, aber Sie können dem Flüchtenden nachsetzen. Plötzlich ist der Schmuggler verschwunden. Als Sie die Stelle erreichen, bemerken Sie eine Leiter, die durch einen Felskamin nach oben führt. Steigen Sie die Leiter hinauf (Abschnitt 82), oder öffnen Sie die Falltür (Abschnitt 145)?

46

Erschreckt umklammert Druste die Ruderpinne. »Ist ja schon gut, ich setze Euch an Land, wo Ihr wollt«,

sagt er kleinlaut. Dann hält er auf die Landzunge zu. Ohne Druste ganz aus den Augen zu lassen, gehen Sie zum Bug des Bootes, um die Küste besser beobachten zu können. Aber plötzlich verlieren Sie den Halt und stürzen über die niedrige Bordwand ins Wasser. Drustes waghalsiges Wendemanöver hatte Erfolg. Das Boot ist schon auf Gegenkurs, als Sie die Situation überblicken. Schwimmen Sie wutentbrannt Drustes Boot nach, das Kurs aufs offene Meer hält (Abschnitt 155), oder versuchen Sie, das 300 m entfernte Land zu erreichen, wofür Ihr Schwimmtalent ausreichen muß. Wenn Sie das Land erreichen, schlagen Sie Abschnitt 112 auf, wenn nicht, ertrinken Sie (Abschnitt 7).

47

Sie gehen die holprige Straße hinunter und betreten Abu Daqs Kramladen, der sich im Kellergeschoß eines windschiefen Eckhauses befindet. Hier gibt es alles zu kaufen, was im Regelbuch unter Proviant, Kleidung, Ausrüstung und Waffen (nur Einhänderwaffen) aufgelistet ist. Darüber hinaus kauft und verkauft der kleine, dicke Südländer mit der Stirnglatze eigentlich alles. Die Preise entsprechen denen im Regelbuch (Abu Daq kauft zur Hälfte dieser Preise ein), allerdings feilscht Abu Daq um jedes Stück, und Sie müssen beim Kauf/Verkauf pro Gegenstand eine KL-Probe ablegen: Gelingt sie, können Sie ihn um 10% herunterhandeln; geht sie daneben, sind 10% mehr zu entrichten. Bevor Sie den Laden verlassen, zwinkert Abu Daq Ihnen verstohlen zu und fragt Sie, ob Sie an Spezialitäten interessiert seien. Wenn Sie das sind, lesen Sie Abschnitt 88, wenn nicht, verabschieden Sie sich und gehen nach Abschnitt 166.

48

»Schade«, meint Bakker, »einen Burschen wie dich hätten wir gut gebrauchen können. « Bei diesen Worten wirft er seinem Kumpan einen vielsagenden Blick zu, der Ihnen nicht entgeht. Sie kommen zu der Einsicht, daß Ihr Besuch im »Rostigen Anker« nun lange genug gedauert hat, und stehen auf, ohne die beiden aus den Augen zu lassen. Doch Ihre Vorsicht nützt nichts mehr. Plötzlich erhalten Sie einen heftigen Schlag auf den Hinterkopf, und stürzen in tiefe Dunkelheit, aus der Sie erst bei Abschnitt 60 wieder auftauchen.



49

Es ist Ihnen und dem Fremden gelungen, die Bauern in die Flucht zu schlagen. Der Fremde dankt Ihnen, und Sie beide machen sich zu Fuß nach Rethis auf, denn der Bauer mit dem Fuhrwerk hat unterwegs noch ein Geschäft abzuwickeln. Da die Bauern zuvor ein Medaillon erwähnt haben, ist Ihre Neugier geweckt. Unterwegs versuchen Sie, Informationen darüber aus dem Mann herauszuholen. Wie Sie sich dabei anstellen, entscheidet eine KL-Probe. Wenn sie gelingt, lesen Sie Abschnitt 131, wenn nicht, Abschnitt 61.

50

Sie versuchen die Tür zu öffnen, aber es gelingt Ihnen nicht.
Es sieht ganz so aus, als ließe sich dieses schwere Holzportal gar nicht von dieser Seite öffnen. Gehen Sie zurück nach Abschnitt 171.

51

Die Seeleute Dayel und Hengar haben die Werte:

NAME	MU	LE	RS	A	PA	WAFFE (TP)	MK
Dayel	11	25	1	10	8	Entermesser 1W+3	10
Hengar	10	25	1	10	8	Entermesser 1W+3	10

Die beiden sind jedoch nur richtig mutig, wenn es gegen Schwächere geht. Wenn jeder von ihnen Schadenspunkte einstecken mußte, lassen sie ihre Entermesser fallen und laufen davon. Sollte Ihre LE bei diesem Kampf jedoch auf 0 fallen, müssen Sie Abschnitt 7 aufschlagen, was wir jedoch nicht hoffen, denn sonst kann Ihnen der Alte nicht bei Abschnitt 163 erzählen, was die Kerle von ihm wollten.

52

Während der nächsten halben Stunde schlendern Sie im Hafen umher, begutachten die Schiffe und fragen

Matrosen und Fischer nach einer Möglichkeit, zu den Zyklopeninseln zu kommen. Man nennt Ihnen zwei Möglichkeiten. Die *Galeanta*, ein stolzer Segler, ist zum Auslaufen nach Hylailos bereit. Die Überfahrt wird aber sicher nicht billig sein. Umsonst kämen Sie auf der Galeere *Neethas Stolz* nach Tenos, aber dann müßten Sie für Ihre Überfahrt rudern. Schließlich macht Ihnen ein Fischer den Vorschlag, Sie nach Arkis zu schippern. Hören Sie sich sein Angebot an (Abschnitt 44), gehen Sie an Bord der *Galeanta* (Abschnitt 13), oder wollen Sie lieber Geld sparen und auf der Galeere rudern (Abschnitt 78)?

53

Ihnen sind doch einige Ungereimtheiten in Palmidros Bericht aufgefallen. Woher weiß der fromme Mann beispielsweise, daß die Geweihten des Gottes ohne Namen mehrere Amulette besitzen? Daß Palmidros in Erfahrung gebracht hat, wo das Hauptquartier der Geweihten des Gottes ohne Namen liegt, mag ja noch angehen, aber woher will er wissen, daß Mermydion auch ein Amulett besitzt? Als Sie ihn darauf ansprechen, antwortet er nicht, sondern starrt mit ausdruckslosem Blick ins Leere. Warten Sie ab, was er zu sagen hat (Abschnitt 152) oder greifen Sie ihn sofort an (Abschnitt 77)?

54

Mit einem dumpfen Knirschen reißt ein Kettenglied aus, Ihr rechter Arm ist frei. Keinen Augenblick zu früh, denn Botho, der Aufseher, kommt gerade wieder die Treppe herunter und direkt auf Sie zu. Offenbar ist denen oben aufgefallen, daß Sie beim Rudern nicht im Rhythmus geblieben sind. »Schlag ihn mit der Kette nieder«, raunt Argondo von hinten. Als Botho heran ist und mit der Peitsche auf Sie einschlagen will, zuckt Ihr Arm mit der Kette hoch. Machen Sie eine GE-Probe -3; wenn sie glückt, lesen Sie Abschnitt 97, schlägt sie fehl, schlagen sie Abschnitt 16 auf.

55

Druste flucht und jammert. »Das schaffen wir nie«, heult er. Augenblicke später knirscht es häßlich, und das Boot legt sich auf die Seite. Ein Felsen unter der

Wasseroberfläche, schießt es Ihnen noch durch den Kopf, dann kentert das Fischerboot, und Druste und Sie stürzen kopfüber in die tosende Gischt. Wassermassen schlagen über Ihnen zusammen. Verzweifelt halten Sie den Atem an und kämpfen sich wieder an die Oberfläche. Keine Spur von Druste. Sie müssen die ruhige Bucht hinter den Klippen erreichen. Legen Sie eine Probe auf Ihr Schwimm Talent ab. Wenn sie gelingt, kommen Sie unbeschadet durch die Felsen und waten bei Abschnitt 102 an Land; gelingt die Probe nicht, schleppen Sie sich bei ebendiesem Abschnitt an Land, denn Sie haben Schadenspunkte erlitten, die der Differenz zwischen Ihrem Probenwurf und Ihrem Talentwert für Schwimmen entsprechen.

56

je nach Höhe Ihrer Barschaft übernachten Sie in Sienna in einem Gasthaus, einer billigen Absteige oder einem Stall. Am nächsten Morgen können Sie bei einem hier ansässigen Händler etwaige Wertgegenstände verkaufen, um zu Geld zu kommen (Ankauf für 50% vom Wert). Danach machen Sie sich auf den Weg nach Rethis, das Sie gegen Mittag erreichen wollen. Unterwegs haben Sie Glück. Ein Bauer nimmt Sie mit seinem Fuhrwerk mit. Er erzählt Ihnen von den »Steinernen Monstern«, an denen sie bald vorbeikommen werden, als plötzlich ein zerlumpter Mann angerannt kommt, der von fünf aufgebrauchten Männern verfolgt wird. Er bleibt neben dem Fuhrwerk stehen und ruft: »Steht mir gegen diese Teufel bei, es soll Euer Schaden nicht sein.« »Haltet den Lump! Er hat einen von uns schwer verletzt«, schreit einer der Verfolger. Und alles nur wegen einem Medaillon! »Wir sollten uns da nicht einmischen«, meint Ihr Fahrer. Folgen Sie seinem Rat (Abschnitt 137), halten Sie den Flüchtling fest (Abschnitt 121), oder schützen Sie den Verfolgten (Abschnitt 76)?

57

Zur Strafe müssen Sie in die Arena von Rethis. Zirkus- und Kampfspiele sind sehr beliebt auf den Zyklopeninseln, und besonders Seekönig Mermydion hat eine Schwäche dafür. Starke Männer wie Sie werden da natürlich immer benötigt. Ihre Waffen hat man Ihnen abgenommen. Dafür bekommen Sie ein Kurzschwert (1W+3), einen kleinen Schild (RS+1)



und eine Lederrüstung (RS 3). Ihre Kampfboni, falls Sie welche haben, bleiben Ihnen voll erhalten.

Gladiatoren:

NAME	MU	LERS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Burak	11	30	2	10	8 Schwert (1W+4)	10
Sefan	12	33	3	11	8 Kurzsword (1W+3) Schild (RS+1) 15	
Dorgos*	13	38	3	12	9 Dreizack (1W+3) 20 (GE12)	Netz (GE-Probe +1)

* Dorgos setzt sein Netz dann ein, wenn Ihnen eine AT mißlingt. Wenn Sie das Netz nicht parieren können, werfen sie W6. Bei 1-5 müssen Sie in der nächsten Runde so viele TP mehr einstecken, wie der Würfel zeigt; bei 6 sind Sie in das Netz verstrickt und verlieren den Kampf.

Tiere:

ART	MU	LE	RS	AT	PA	TP	MK
LÖWE	14	25	1	12	3	1W+4 (Rachen) 1W+2 (Pranken)	20
AUEROCHS	30	40	4	13	10	2W+6	30

Gegen erfolgreiche Auerochs-Attacke hilft nur gelungene GE-Probe.

Kampfablauf: Um die Arena wieder zu verlassen, müssen Sie alle drei Gladiatoren besiegt (nicht getötet) haben. Wessen LE unter 10 sinkt, hat den Kampf verloren. Zwischen einzelnen Kämpfen steigt die LE wieder auf normal. Sie kämpfen in der angeführten Reihenfolge (von oben nach unten) gegen die anderen Gladiatoren. Nach jedem Kampf würfeln Sie einmal mit W6. Fällt eine 6, müssen Sie den nächsten Kampf gegen ein Tier bestreiten (auf Leben und Tod; auch in der Reihenfolge von oben nach unten). Verlieren Sie einen Kampf gegen einen Gladiator, müssen Sie danach in jedem Fall gegen ein Tier antreten. Für den Sieg erhalten Sie 25 Silbertaler. Wenn Sie überleben, dürfen Sie Waffen und Rüstung behalten und nach Abschnitt 166 gehen, sollte Ihre LE aber auf 0 fallen, lesen Sie bitte Abschnitt 7.

58

Sie diskutieren noch eine Zeitlang mit Argondo und den anderen Rudersklaven in Ihrer Nähe die verwe-

gensten Fluchtpläne, aber keiner Ihrer Leidensgenossen stimmt Ihnen zu oder macht selbst einen guten Vorschlag. Mißmutig verfallen Sie in dumpfes Brüten. Schlagen Sie Abschnitt **28** auf. Sie können sich dort etwas anderes überlegen oder wieder nach Abschnitt 67 zurückkehren, allerdings wird die CHProbe dort jedesmal um +2 erhöht.

59

»Vorsicht! Ein Bewaffneter!« Bei Ihrer Warnung fahren Kapitän und Zahlmeister erschrocken herum. Dann sind sie schneller die Treppe wieder oben, als Sie sie herunterkamen. Mit flinken Schritten folgen Sie den beiden. Sekunden später stürmen fünf Matrosen in den Laderaum, überwältigen den kleinen Mann und bringen ihn an Deck. Obwohl der Fremde beteuert, nur ein blinder Passagier zu sein, beschuldigt ihn der Kapitän, ein gedungener Meuchelmörder zu sein. Ohne viel Federlesens wird der kleine Mann über Bord geworfen. Die Küste ist noch in Sicht. Wenn der Fremde ein guter Schwimmer ist, kann er sie noch erreichen. Dieser Gedanke erleichtert Sie etwas, denn die Argumente des Kapitäns konnten Sie nicht überzeugen. Der Kapitän dankt Ihnen für Ihre Hilfe, aber Sie verschwinden grübelnd im Laderaum. Erst am Abend gehen sie zu einem Imbiß an Deck (Abschnitt 43).

60

Mit schmerzdem Kopf und Schwindelgefühlen kommen Sie wieder zu sich. Wie durch einen Schleier starren Sie auf Ihre Handgelenke, die an ein großes Ruder gekettet sind. Ihre Waffen hat man Ihnen abgenommen. Mit Ihnen kauern im Bauch des Schiffes etwa zwei Dutzend Leidensgenossen niedergeschlagen auf ihren Bänken. Ihnen wird klar, daß Sie Rudersklave auf der *Neethas Stolz* sind, und Sie verfluchen Ihre eigene Dummheit. Die Galeere bewegt sich langsam im Wind. Nach kurzer Zeit erscheint ein bulliger Aufseher mit Peitsche, gefolgt von einem Mann, der auf seinem Schlaginstrument einen langsamen Rhythmus anstimmt. Die Peitsche knallt ein-, zweimal trocken, und schon legen sich die Ruderer in die Riemen. Auf der Bank hinter ihnen murmelt jemand: »Das fette Schwein mit der Peitsche sollen die Haie fressen!«, und plötzlich steht der Aufseher neben Ihnen. »Warst du das, du Stück Dreck?«

brüllt er Sie an, wobei Sie sein stinkender Atem streift. Wie reagieren Sie? Machen Sie mit dem Kopf eine Geste in Richtung Ihres Hintermanns (Abschnitt 74), oder nehmen Sie die Schuld auf sich, weil Sie gesehen haben, daß der Unglückliche hinter Ihnen in schlechterem Zustand ist als Sie (Abschnitt **108**)?

61

Die Geschichte mit dem Medaillon läßt Sie nicht los. Unterwegs fragen Sie Ihren Begleiter mehrmals danach und bohren auch weiter, als er ausweichende Antworten gibt. »Du fragst ein bißchen zuviel«, sagt er unvermittelt, zieht seinen schweren Dolch und greift Sie an. Da er sie überrascht, hat er den ersten Angriff frei. Seine Werte haben sich bis auf die LE nicht verändert (ziehen Sie von seiner ursprünglichen LE von 30 2W6 LP ab, und setzen Sie die anderen Werte in Abschnitt 76 ein). Wenn Sie den Kampf gewinnen, erreichen Sie Abschnitt **187**, wenn nicht, ist Abschnitt 7 Endstation.

62

Eine Treppe führt zur Eingangstür der Kneipe »Grüner Mond« hinauf. Sie treten ein. Eine Luft schlägt Ihnen entgegen, die vom Rauch vieler Kerzen, Tranlampen und von Alkoholdunst geschwängert ist. Die Taverne ist gut besucht, und an fast allen Tischen wird gespielt. Würfel und Karten sind die Regel, aber es finden auch Wettkämpfe im Armdrücken und Messerwerfen statt. Nachdem Sie sich etwas zu trinken besorgt haben (Preise entsprechen denen im Regelbuch), sehen Sie sich die Würfelspiele näher an.

Gewürfelt wird mit 2W6. Bevor Sie würfeln, müssen Sie setzen, und zwar auf *Tief* (2-6) oder *Hoch* (8-12), die bei Gewinn den doppelten Einsatz bringen. Man kann aber auch auf *Pasch* (zwei gleiche Zahlen) oder die *Zahl 7* setzen. Diese beiden Möglichkeiten bringen bei Gewinn den vierfachen Einsatz. Eine *Reihe* (etwa 2,3 oder 5,6) bringt den dreifachen Einsatz. Mindesteinsatz ist 1 Silbteraler. Spielen Sie, solange Sie wollen. Wenn Sie genug haben, können Sie den »Grünen Mond« verlassen (Abschnitt **166**) oder zur Abwechslung einen Kampf im Armdrücken gegen den Lokalmatador Bruffin wagen (Einsatz: 10 Silbteraler), der allerdings ziemlich stark aussieht (Abschnitt 126).

63-67

63

Frohen Muts schreiten Sie nach Nordwesten aus und erreichen nach einiger Zeit ein ausgedehntes Waldstück. Der Wald ist sehr dicht und voller Leben; Vögel zwitschern, im Unterholz rascheln Kleintiere. Die bunten Blüten und knorrigen Bäume faszinieren Sie so, daß Sie nicht mehr auf den Weg achten. Das hat Folgen! Plötzlich müssen Sie feststellen, daß Sie sich verlaufen haben. Weit und breit kein Weg mehr. Nach einigen Minuten blinden Umherirrens stoßen Sie auf eine Lichtung mit einem Teich. Der Teich ist voller wunderschöner Lotosblüten. Verzweifelt setzen Sie sich neben den Teich und stützen den Kopf in die Hände. Da werden Sie eines hutzeligen kleinen Männchens gewahr, das Sie wegen seiner grünen Kleidung fast nicht bemerkt hätten. Als es Sie fragt, warum Sie so traurig dasitzen, erzählen Sie ihm Ihre Geschichte. Als Sie geendet haben, lacht das Männchen und sagt, er wolle Ihnen ein Rätsel stellen. Wenn Sie es beantworten könnten, würde es Ihnen den Weg aus dem Wald zeigen, wenn nicht, würde Sie der Hinweis Ihr ganzes Geld kosten.

»Aus einer Menge herrlichster Lotosblüten«, sagt das Männchen, »wurde Praios der dritte, Efferd der fünfte und Hesinde der sechste Teil als Opfer dargebracht; den vierten Teil erhielt Peraine, und die restlichen sechs Blumen bekam Mermydion, der Seekönig der Zyklopeninseln. Wieviel Lotosblüten wurden verteilt?«

Können Sie das Rätsel beantworten (Abschnitt 191), wollen Sie lieber gleich zahlen (Abschnitt 168), oder jagen Sie das Männchen mit einer Drohgebärde und einigen wilden Flüchen in das Gebüsch zurück (Abschnitt 84)?

64

Ihr Vorschlag muß etwas mit pyrotechnischen Effekten, also einem Feuerwerk, zu tun haben. Das geht nur mit den Hilfsmitteln, die Ihnen der verrückte Leuchtturmwärter mitgab. Natürlich müssen Sie diese noch in Ihrem Besitz haben.

Sollten Sie etwas anderes aufgeschrieben haben, müssen Sie unter Abschnitt 39 nachsehen, was passiert. Ansonsten zünden Sie das Feuerwerk und mischen den gregorianischen Chor damit ein wenig auf (Abschnitt 85).

65

Sie bezahlen die lächerliche Summe von 20 Silbertalern und beziehen eine winzige Kajüte, die Ihnen der Zahlmeister zuweist. Kaum haben Sie Ihre wenigen Mitbringsel in diesem Mauselloch verstaut, da wird die Tür aufgerissen, und ein junger Stutzer, der ebenfalls zu der Reisegruppe von Edelleuten zu gehören scheint, blafft Sie an, was Sie in seiner Kajüte verloren hätten. Zunächst sind Sie sprachlos, doch dann

- schieben Sie den Ankömmling hinaus und schlagen die Tür hinter ihm zu (Abschnitt 103).
- holen Sie den Zahlmeister und bitten um Aufklärung (Abschnitt 83).
- überlassen Sie mit einer Entschuldigung dem freien Angeber die Kajüte, um einen bequemeren Platz im Laderaum zu finden, weil es in dieser Enge eh keiner aushält (Abschnitt 129).

66

Die Werte der Soldaten:

	NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Hauptmann	12	37	3	11	9	Schwert (1W+4)		20
Soldat	10	30	2	10	8	Wurfspeer (1W+3)		10

Der Speer wird nicht geworfen!

Wenn Sie innerhalb von 10 KR beiden Gegnern, einen kritischen Treffer oder zusammen 20 SP zufügen, können Sie nach Abschnitt 187 fliehen. Falls Ihre LE in dieser Zeit auf 0 sinken sollte, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. In der 11. KR kommen die beiden anderen Soldaten zurück (Werte wie Soldat oben) und greifen ein. Sie können sich nur noch ergeben, wonach Sie nach Rethis gebracht und als Schmuggler verurteilt werden (Abschnitt 57).

67

»Natürlich«, antwortet Argondo. »Hier unten gibt es keinen, der nicht pausenlos an Flucht denkt. Aber selbst wenn man die Ketten sprengen könnte, wie wollte man mitten auf dem Ozean von der Galeere verschwinden? Man müßte das Schiff schon erobern, und das ist unmöglich!« Er hält einen Augenblick inne und mustert Sie nachdenklich. Machen Sie nun eine CH-Probe. Wenn sie gelingt, lesen Sie Abschnitt 133, mißlingt sie, schlagen Sie Abschnitt 58 auf.

68

Druste ist von Ihrem Vorhaben nicht sehr angetan. Er möchte den Fischern von Arkis lieber nicht begegnen, und Sie beginnen zu ahnen, daß er möglicherweise Dreck am Stecken hat. Ihr Streitgespräch nimmt heftige Formen an, und plötzlich stößt Sie Druste völlig unerwartet über Bord. Als Sie wieder auftauchen, hat er das Boot gewendet und segelt bereits davon. Aber mittlerweile sind auch die Fischerboote von Arkis auf Rufweite heran, und Sie vernehmen eine schrille Stimme: »In Praios' Namen, flieht.« Sie schwimmen auf das vorderste Boot zu und werden wenig später über die Bordwand gehievt. Unter großer Aufregung erzählen Ihnen die Fischer, daß ein Schiff der Nordland-Piraten in Risa gelandet sei und die Barbaren das Dorf brandschatzten. Sie seien entkommen und wollten nun Hilfe von den anderen Siedlungen der Insel holen. Rasch erklären Sie den Fischern, daß Arkis auch Ihr Ziel sei und Sie vielleicht in Risa helfen könnten, wenn man Sie an Land brächte. Die Fischer staunen. Legen Sie eine CH-Probe ab. Wenn sie gelingt, setzt das Boot Sie bei Abschnitt 102 an Land, wenn sie mißlingt, müssen Sie die Fischer erst mit 10 Silbertalern zu dieser Dienstleistung überreden.

69

Die Werte der Männer aus der Hütte:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Geweihter	12	38	1	10	8	Dolch (1W+1)	25
Dilfanar	11	30	1	10	8	Rapier (1W+3)	10

Sie müssen den Geweihten mindestens jede zweite KR angreifen, sonst setzt er sich ab und versucht, ein Wunder gegen Sie zu wirken, wofür er sich 3 KR konzentrieren muß (bei 1-10 auf W20 zerbricht dann Ihre Waffe, es sei denn, Sie haben das Hesinde-Amulett bei sich). Wenn Sie die LE eines Widersachers auf die Hälfte senken, ergreift er die Flucht. Sollte Ihre LE bei dem Kampf auf 0 sinken, lesen Sie Abschnitt 7. Wenn Sie ihre Gegner in die Flucht schlagen, geht es bei Abschnitt 132 weiter.

70

Wieder einmal befinden Sie sich im Hafen von Bethis. Es ist später Abend, und Sie überlegen, wie Sie

weiter vorgehen könnten. Aber die Entscheidung wird Ihnen abgenommen. Als Sie an einem dunklen Hauseingang vorbeikommen, huscht hinter Ihnen plötzlich eine Gestalt aus dem Schatten. Sie erhalten einen Schlag auf den Kopf und verlieren das Bewußtsein. Sie erwachen erst wieder bei Abschnitt 38.

71

Atemlos informieren Sie Ihren Vorgesetzten von den Vorkommnissen im Schlupfwinkel der Schmuggler. In diesem Augenblick kommt ein Posten angerannt, den der Kapitän aufgestellt hatte. Ein kleiner Segler versucht mit West-Kurs zu entkommen, berichtet der Posten. Der Kapitän befiehlt unverzüglich die Verfolgung der Schmuggler.

Das Schmugglerschiff ist sehr schnell, und in der Meerenge zwischen Mylamas und Baltrea kann es seinen Vorsprung vergrößern. Das Segel verschwindet am Horizont in Richtung der Vulkaninsel Kutaki, die Ihr Kapitän auch anzulaufen gedenkt. Gegen Abend taucht der Vulkankegel von Kutaki auf, über dem eine große Rauchwolke steht. Für die meisten Seesoldaten ist dies ein böses Omen, denn der Vulkan ist nie ganz erloschen. Der ehrgeizige Kapitän befiehlt jedoch, die Insel zu umrunden. Nördlich von Kutaki geschieht wenig später das Unfaßbare: Der Vulkan bricht aus. Asche und Gesteinsbrocken werden hoch in den Himmel geschleudert. Weit schlimmer für Ihr Schiff ist aber das Seebeben. Eine acht Meter hohe Flutwelle rast auf Ihr kleines Schiff zu und läßt es kentern. Legen Sie eine GE-Probe ab. Wenn sie gelingt, lesen Sie Abschnitt 185, wenn nicht, Abschnitt 177.

72

Mit klopfendem Herzen sehen Sie sich Ihren Fund noch einmal an. Ein nettes Sümmchen kommt da zusammen, denken Sie bei sich und malen sich lebhaft aus, was Sie damit erreichen können. Auch die anderen drei haben keine schlechte Ausbeute gemacht, besonders Luske ist völlig aus dem Häuschen. »Es liegt noch viel mehr unten. Wir müssen alles heraufholen.« Aber Bakkalurion winkt ab: »Morgen früh, das Licht ist schon zu schlecht.« Dem haben die anderen nichts entgegenzusetzen, und so unterhält man sich noch eine Weile über den Schatz der Hesperus und darüber, was jeder mit seinem An-

teil machen will. Bevor Sie sich zum Schlafen legen, schlagen Sie Ihren Schatz in ein Tuch ein und knoten es zusammen. Als Sie sich hinlegen, bemerken Sie, wie Luske leise auf Bakkalurion einredet. Sie wollen Vorsicht walten lassen, nicken aber schon nach wenigen Minuten vor Erschöpfung ein. Plötzlich werden Sie durch ein Geräusch aus Ihrem flachen Schlaf gerissen. Telisar ist über eine Seilrolle gefallen. Die beiden anderen kommen mit gezogenen Waffen auf Sie zu. Blitzschnell sind Sie auf den Beinen. Bakkalurion, Luske und Telisar sehen zwar nicht gerade wie Krieger aus, aber drei Gegner sind nicht zu unterschätzen. Springen Sie also mit dem Schatz und Ihren Waffen über Bord, um das nur wenige hundert Meter entfernte Land schwimmend zu erreichen (Abschnitt 138), oder stellen Sie sich diesen Schurken doch zum Kampf (Abschnitt 111)?

73

Wie durch ein Wunder gelingt es dem ständig fluchenden Druste, alle Klippen zu umschiffen und die ruhigen Gewässer der Bucht dahinter zu erreichen. Gerade als Sie den Strand näher in Augenschein nehmen wollen, hören Sie Druste sagen: »Dieser Kraftakt kostet dich aber noch eine Kleinigkeit, Fremder! « Sie wirbeln herum und entgehen dem Entermesser, mit dem der Fischer nach Ihnen geschlagen hat, nur um Haaresbreite. Sie reißen Ihre Waffe hoch, um sich zu verteidigen (Druste hat auch die nächste Attacke).

Drustes Werte:

MU 12, LE 20, RS 1, AT 10, PA 8, Waffe (TP): Entermesser (1W+3), MK 10.

Sie kämpfen auf einem schwankenden Boot, und Ihre AT- und PA-Werte verschlechtern sich um -1, aber Drustes Zorn verfliegt, wenn er mehr als 12 Schadenspunkte hingenommen hat. Wenn dieser Fall eintritt, bettelt er um Gnade und setzt Sie bei Abschnitt 102 an Land. Sollten Sie in dem Zweikampf zu Tode kommen, lesen Sie Abschnitt 7.

74

Der Aufseher geht an Ihnen vorbei und schlägt dem Mann hinter Ihnen mit der Peitsche über den Rücken. Der Getroffene schreit laut auf, und wütende

und mißtrauische Blicke treffen Sie. Nachdem der Aufseher und der Trommler wieder nach oben verschwunden sind, versuchen Sie, ein Gespräch mit Ihrem Hintermann zu beginnen. Der stellt sich zwar als Argondo vor, gibt aber sonst nur ausweichende Antworten.

Sie sind in eine wahrhaft mißliche Lage geraten. Reißen Sie nun verzweifelt an Ihren Ketten, um deren Stärke zu testen (Abschnitt 123), oder wollen Sie lieber die Nacht abwarten, um in deren Schutz und in der Nähe der Insel Tenos etwas zu unternehmen (Abschnitt 81)?

75

Als Sie die Obsidianstatue drehen, zeigt sich in der Nordwand vor Ihnen ein Spalt, der sich zu einem Durchgang verbreitert. Dahinter liegt ein leerstehender Raum, den Sie jetzt betreten. Der Raum mißt von Westen nach Osten 7 m und von Norden nach Süden 10 m. In der Mitte der Ost- und Westwand befindet sich jeweils eine Tür; die Wände sind purpurfarben, der Boden ist schwarz. Erhellung wird der Raum durch drei Kohlebecken. Wenden Sie sich nach Osten (Abschnitt 104) oder nach Westen (Abschnitt 154).

76

»Langsam, Leute«, wollen Sie beschwichtigend sagen, aber die Verfolger sind zu aufgebracht, um sich beruhigen zu lassen. »Da, der Fremde ergreift Partei für diesen Schurken. Gebt es ihnen!« Die fünf Männer stürmen auf Sie beide los, und ein Kampf entbrennt.

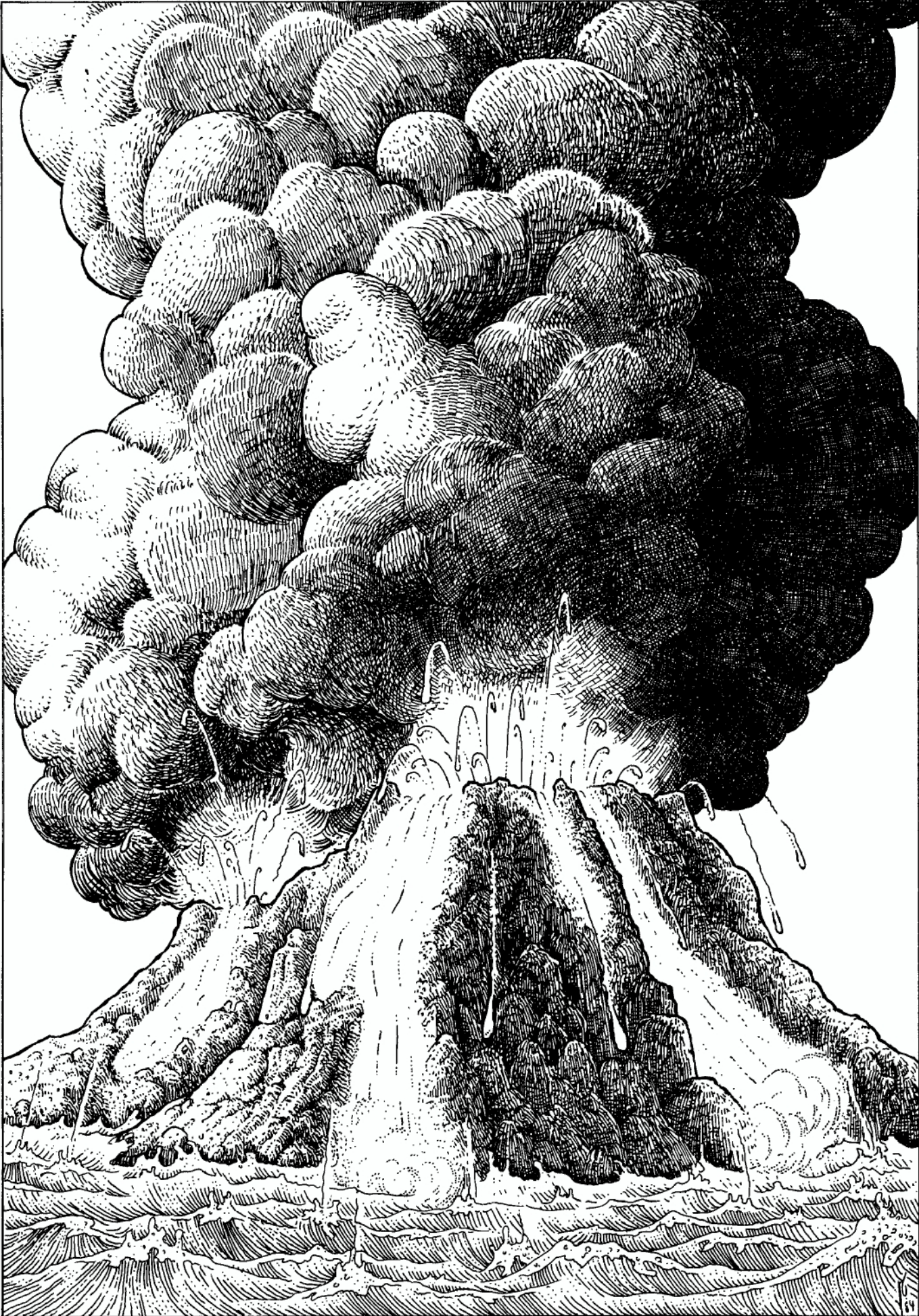
Die Werte der Angreifer:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
# 1,2	10	25	1	10	8	Dreschflügel 1W+3	10
# 3,4	9	25	1	10	8	Sense 1W+3	10
#5	11	25	1	10	8	Knüppel 1W+1	10

Werte des Verfolgten:

MU 12, LE 30, RS 1, AT 10, PA 8.

Er ist mit einem schweren Dolch bewaffnet (1W+2). Sie müssen sich zunächst gegen zwei Angreifer weh-



77-81

ren (Sense und Dreschflegel). Wenn Ihre LE und die des Verfolgten beide unter 10 gefallen sind, lesen Sie bitte Abschnitt **190**.

Sollten Sie Ihren Kampf gewinnen (wenn die LE Ihrer beiden Gegner auf 10 gedrückt wird), schlagen Sie bitte Abschnitt **49** auf.

77

Palmidros stößt eine Verwünschung aus und reißt einen Dolch (1 W + 1) unter seiner Robe hervor. Seine Werte: MU 11, LE 40, RS 1, AT 10, PA 8, MK 35. Sinkt Ihre LE auf 0, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Wenn Sie Palmidros töten und ihn durchsuchen, entdecken Sie, versteckt in seiner Robe, ein Amulett (würfeln Sie anhand der Tabelle # 3 im Anhang aus, um welches Amulett es sich handelt). Noch größer ist Ihre Überraschung, als er sich vor Ihren Augen in einen kahlköpfigen Mann mit langem schwarzem Bart zu verwandeln beginnt. Nachdem Sie den echten Palmidros aus dem Kerker befreit haben, kehren Sie zurück nach Rethis (Abschnitt 70).

78

Die *Neethas Stolz* liegt zum Auslaufen bereit am Kai. Es handelt sich um eine kleine Galeere mit etwa einem Dutzend Rudern auf jeder Seite. Die Ruderbänke sind unter Deck verborgen. Schnell begeben Sie sich an Bord, suchen den Kapitän auf und nennen ihm Ihr Ziel. »Tüchtige Helfer kann ich auf meinem Schiff immer gebrauchen«, sagt er erfreut. »Wir fahren eigentlich nach Brabak, laden aber auf Tenos Waren zu. Wenn du stark genug bist, kannst du bis dorthin mitfahren ... als Ruderer. Botta, prüfe diesen Burschen!« Vom Vorschiff kommt Botta der Bootsmann herbei, ein gedrungener, vierschrötiger Kerl. Er stiefelt auf ein Wasserfaß zu, umfaßt es mit beiden Armen und hebt es hoch. Als er es wieder abgesetzt hat, grinst er schmutzig und sagt: »Mach mir das nach.«
Machen Sie eine KK-Probe -3. Wenn sie gelingt, können Sie das Faß anheben und als Ruderer auf der *Neethas Stolz* anheuern (Abschnitt **21**). Falls die Probe mißlingt, sind Sie zu schwach und als Ruderer ungeeignet. Erkundigen Sie sich im Hafen nach einer anderen Möglichkeit (Abschnitt 52).

79

Sie landen in Drum einem kleinen Dorf an der Nordostküste Hylpias - ein wirklich von allen Zwölfgöttern verlassenes Fleckchen. Nach einigen Erkundigungen stoßen Sie auf einen Händler, der bereit ist, Sie für 5 Silbertaler nach Rethis auf Hylailos mitzunehmen. Wenn Sie kein Geld haben, müssen Sie ihm eine Ihrer Habseligkeiten vom selben Wert anbieten oder die Überfahrt abarbeiten.

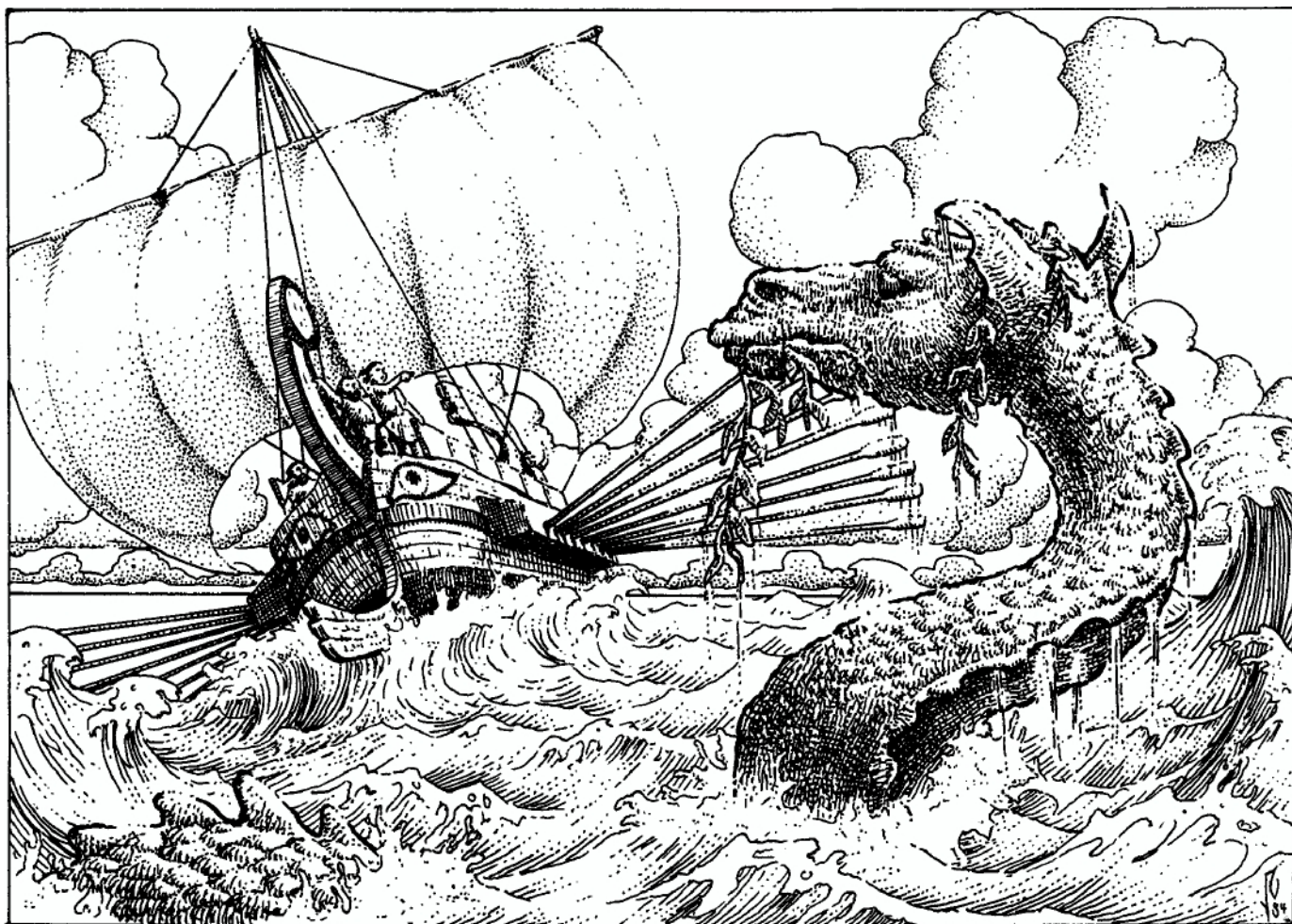
Nach einer knappen Tagesfahrt kommen sie nach Abschnitt 187.

80

»Noch so ein verdammter Starrkopf«, ruft einer der Seeleute aus und spuckt dabei auf den Boden. »Wir sollten diesem widerspenstigen Alten den Handel schmackhaft machen!« Mit diesen Worten ziehen sie jeder ein Entermesser und greifen Sie an. Sie können nun die Beine in die Hand nehmen und nach Abschnitt **196** flüchten oder sich zum Kampf stellen (Abschnitt **51**).

81

Mit Unterstützung durch die Ruder macht die *Neethas Stolz* mehrere Stunden gute Fahrt. Als die Ruder zu einer längeren Pause hochgezogen werden, sind Sie sehr erschöpft. Plötzlich gellt der Schreckensruf »Skylla!« über das Schiff. Durch die Ruderöffnung an Backbord sehen Sie den langen Hals und den Kopf des Meeresungeheuers aus den Wellen auftauchen. Befehle werden gebrüllt, Manöver ausgeführt. Botho, der Aufseher, treibt die Rudersklaven zur höchsten Leistung an. Die Galeere legt sich vor den Wind und versucht mit schnellster Fahrt zu entkommen. Aber es ist zu spät. Es kracht fürchterlich. Ruder knicken, Planken splintern. Die Galeere legt sich auf die Seite und beginnt zu sinken. Bevor sich die Mannschaft mit dem Beiboot absetzt, wirft Ihnen ein Matrose den Schlüssel für die Ketten zu. In fiebriger Eile befreien Sie sich und die anderen. In dem Getümmel finden Sie wie durch Zufall Ihre Waffen, dann springen Sie über Bord und schwimmen weg von der *Neethas Stolz*, die hinter Ihnen in der gurgelnden See verschwindet und viele Ihrer Kameraden mit sich nimmt. An der Oberfläche schwimmen jetzt viele Wrackteile, und Sie ziehen sich mühsam auf eine große Planke hinauf. Erschöpft bleiben Sie



liegen, während Sie von den anderen Überlebenden wegtreiben. Stunden später vernehmen Sie plötzlich ein Geräusch. Würfeln Sie eine ZUFALLSBEGEGNUNG/WASSER (Anhang, Tabelle # 2) aus. Wenn Sie diese Begegnung überleben, würfeln Sie mit W6. Bei 1-3 treibt Sie die Strömung nach Abschnitt 158, bei 4-5 nach Abschnitt **102**, bei 6 jedoch aufs offene Meer hinaus, wo Sie langsam verdursten (Abschnitt 7).

82

Sie klettern die Leiter bis zum Ende des Kamins hinauf, und finden sich in einem dichten Busch am Rand der Steilküste wieder. Unter sich sehen Sie das Schiff in der Bucht vor Anker liegen, von dem Schmuggler ist jedoch nichts zu entdecken.

Sie verlieren nur Zeit, deshalb klettern Sie so schnell wie möglich wieder nach unten und öffnen die Falltür (Abschnitt **145**).

83

»Gibt es Ärger mit diesem Burschen, edler Herr?« ruft der Zahlmeister speichelleckerisch, als er noch zehn Schritte von Ihrer Kajüte entfernt ist. Und mit dem edlen Herrn meint er keineswegs Sie. .. An Sie gewandt fährt er dann fort: »Richtig, ich vergaß die 100 Silbertaler für die Kajüte. 20 Silbertaler kostet eine Überfahrt, und wenn du sie in einer Kajüte genießen willst, mußt du noch einmal 100 drauflegen.« Auf diesen Handel lassen Sie sich nicht ein, zumal sich eine junge, hübsche Dame zu dem Stutzer gesellt und Sie sich vorstellen, wie die beiden in der engen Kajüte Platz finden wollen. Gehen Sie zum Vorschiff, um die Fahrt zu genießen, denn die *Galeanta* läuft gerade aus (Abschnitt **10**), oder begeben Sie sich unter Deck (Abschnitt **129**)?

84

Nun, Sie müssen ja ein erstaunliches Vertrauen in Ihre Orientierungsfähigkeit besitzen. Warum haben

DIE ZYKLOI



PEW-INSELN



Sie sich eigentlich verlaufen? Kennen Sie einen Weg aus dem Wald hinaus? Wir kennen keinen ... Wie konnten Sie den Gnom nur verjagen? Na ja, Hungers sterben werden Sie nicht, der Wald liefert Nahrung und Wasser in Hülle und Fülle, aber die nächsten Wochen und Monate werden Sie mit dem Versuch zubringen, wieder in die Zivilisation zurückzufinden.

Und wenn Sie das endlich schaffen, ist die Sache mit der Kette längst erledigt. Schließen Sie das Heft (und guten Appetit bei Wurzeln und Beeren)!

85

Es zwischt und qualmt. Alchemistische Pülverchen brennen ab und ergießen Feuerkaskaden über die entsetzten Geweihten, die das ganze Spektakel für den Unwillen ihres Gottes halten. Dichter Rauch füllt die Halle und verbirgt die Statue des Gottes ohne Namen Ihren Blicken. Sie sind fast so erschrocken, wie die Geweihten, die in wilder Panik auf eine große Tür weiter unten an der Ostwand der Halle zujagen und diesen Ort der Schrecken hinter sich lassen. Schnell schlüpfen, Sie durch die Tür und nähern sich der Statue.

Wenn Sie Waffen aus Metall tragen, müssen Sie eine KK-Probe ablegen. Gelingt diese, lesen Sie Abschnitt 96, mißlingt sie, schlagen Sie Abschnitt 127 auf. Wenn Sie keine Metallgegenstände bei sich tragen, lesen Sie Abschnitt 180.

86

Bakkar und Telam beglückwünschen Sie zu Ihrem weisen Entschluß und stoßen mit Ihnen - ihrem neuen Kameraden - auf eine glückliche Reise an. Dann brechen Sie gemeinsam mit den beiden auf und begeben sich an Bord der *Neethas Stolz*, einer kleinen Galeere, deren Ruderbänke unter Deck verborgen sind. Auf dem Mittelschiff werden Sie von Kapitän Marner begrüßt. Lesen Sie Abschnitt 21.

87

Nach einiger Zeit gabelt sich der Weg. Eine Abzweigung führt nach Nordwesten in die Berge (Abschnitt 18), die andere nach Südwesten in Richtung Meer (Abschnitt 143).

88

Abu Daq lächelt schelmisch. »Schon als Ihr hereinkamt, wußte ich, daß Ihr kein gewöhnlicher Reisender seid. Hier seht ... « mit diesen Worten holt er ein Holzkästchen unter seinem Ladentisch hervor und öffnet es. Sie sehen unter allerlei Krimskrams mehrere Phiolen und Fläschchen. Darunter sind zwei Heiltränke (je eine Anwendung), die je 10 LE zurückgeben - Kosten je 100 Silbertaler; eine Phiole mit Angstgift, mit dem Sie jeden Gegner in die Flucht schlagen können - 150 Silbertaler; ein rundes, silbernes Amulett, das Sie sofort als Teil der magischen Kette erkennen (würfeln Sie auf Tabelle # 3 im Anhang aus, welchen Gott das Amulett darstellt). Ganz beiläufig fragen Sie nach dem Preis des Amuletts. »50 Silbertaler«, antwortet Abu Daq. Falls Sie genug Geld bei sich haben, können Sie das Amulett und/ oder auch andere Gegenstände kaufen, wobei Feilschen natürlich erwünscht ist. Wenn sie Ihre Einkäufe getätigt haben, verabschieden Sie sich und begeben sich hinaus auf die Straße (Abschnitt 166).

89

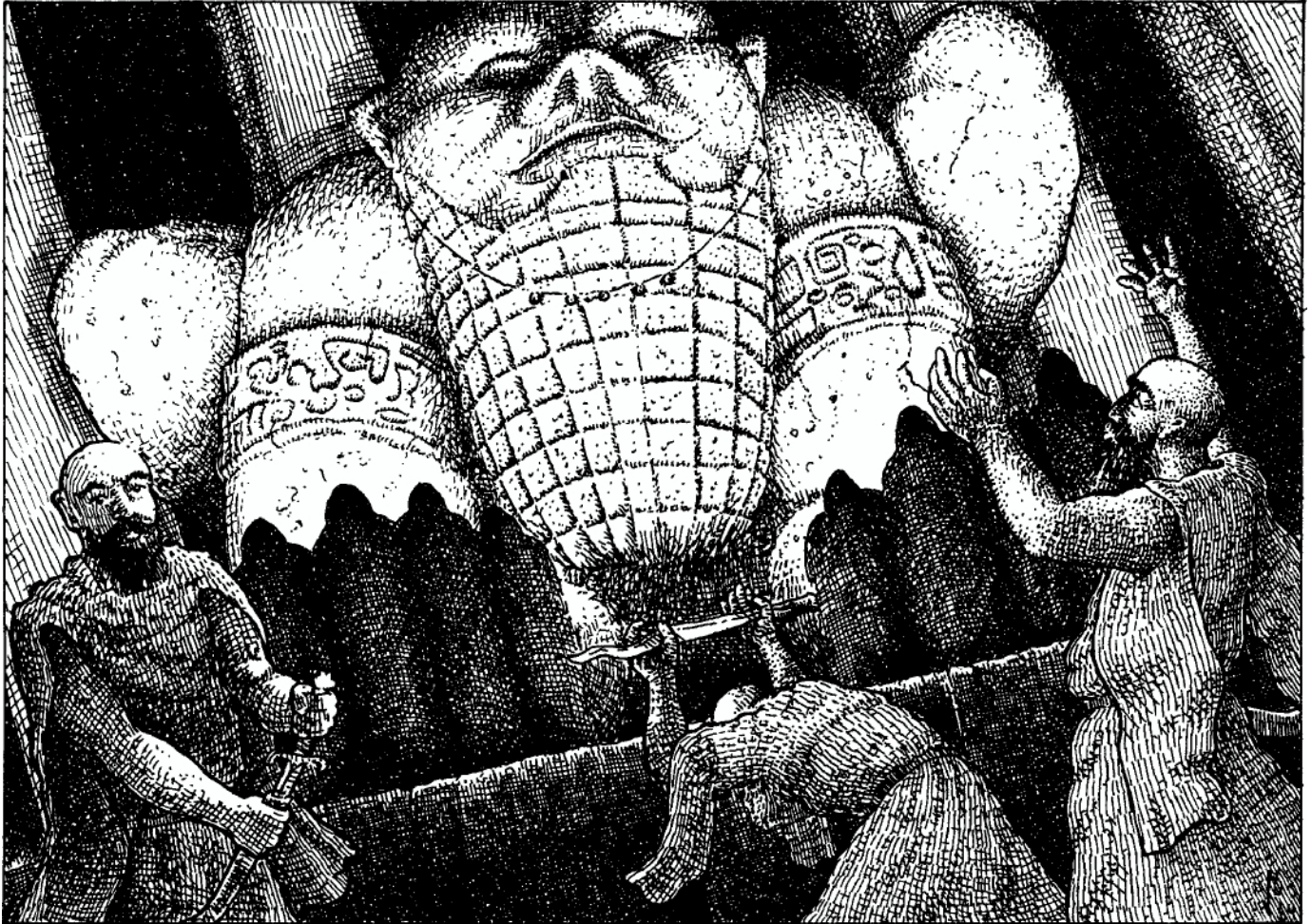
Trotz intensiver Suche finden Sie in diesem Raum nichts Interessantes. Weiter mit Abschnitt 3.

90

Durch Ihr Geschick konnten Sie diese ruchlosen Kerle überwinden. Nun liegen sie reglos da und überfallen niemanden mehr im Schlaf. Allein zu tauchen wagen Sie nicht mehr, also warten Sie das Morgengrauen ab und segeln zurück nach Rethis, wo Sie die Halunken abliefern und dann bei Abschnitt 166 Ausschau nach weiteren Gelegenheiten halten.

91

Sie gehen die ausgetretenen Steinstufen hoch und öffnen die Kneipentür. Im schummrigen Licht des Schankraums erkennen Sie einige Seeleute, die an Holztischen sitzen. Ein dicker Wirt serviert Bier und Branntwein. Sie setzen sich an einen freien Tisch und bestellen ein Glas Bier. Am Nebentisch unterhalten sich zwei Matrosen über Piraten aus dem Norden, die die Schifffahrt zwischen den Zyklopeninseln unsicher machen. Am Schanktisch erzählt ein anderer



Gast dem Wirt von einer Reisegesellschaft aus Edelleuten, die mit der *Galeanta* nach Havena aufbrechen will, wobei er sich abfällig über dieses Schiff und seinen wohlhabenden Eigner äußert. Plötzlich wird die Tür geöffnet, und zwei kräftig aussehende Männer betreten den Raum. Sie setzen sich ausgerechnet an Ihren Tisch. Ein ungutes Gefühl überkommt Sie. Stehen Sie auf, um rasch zu zahlen und die Hafenkneipe zu verlassen (Abschnitt 33), oder bleiben Sie seelenruhig sitzen (Abschnitt 19)?

92

Als Sie die Tür an der Westwand öffnen wollen, vernehmen Sie hinter ihr einen monotonen Gesang aus vielen Kehlen. Sie öffnen die Tür daher nur einen Spalt und spähen in den Raum. Zuerst bemerken Sie eine große, kauernde Statue, ein häßliches Abbild des Gottes ohne Namen. Da sie von unten durch ein Feuer beleuchtet wird, erkennen Sie sofort die fünf Amulette am Hals der Statue. Vor diesem häßlich-

sten aller Götter halten gerade 10 bärtige, kahle Gestalten in Purpurroben eine Messe, die jedem anderen Gott Aventuriens Hohn spotten würde. Ihnen fällt auf, daß die Geweihten in der Nähe der Statue keine Waffen tragen, nur drei Gestalten in einiger Entfernung huldigen dem Gott mit ihren Dolchen. Die Bande ist also nicht allzugut bewaffnet. Sie können die Geweihten angreifen und versuchen, sie in die Flucht zu schlagen (Abschnitt 39), oder wissen Sie eine bessere Methode, um an die Amulette heranzukommen (Abschnitt 141)?

93

Der Gastwirt nimmt Ihre Bestellung entgegen und verschwindet im Nebenraum, offenbar der Küche. Nach einer Weile betreten zwei bunt gekleidete Fremde die Gaststätte und setzen sich an Ihren Tisch. Der mit der Feder am Hut stellt sich als Dilfanar vor. Er ist mit seinem Freund Poelion, einem Barden, auf Reisen. Nachdem die Serviererin allen etwas ge-

94-100

bracht hat, beginnen die beiden ein munteres Gespräch mit Ihnen, in dessen Verlauf sie sich auch nach Ihrer Person und Ihrer Reise erkundigen. Sie tischen den Fremden eine erfundene Geschichte auf, denn so ganz trauen Sie ihnen nicht über den Weg. Kurz darauf beschließen Sie, den »Silberkrug« zu verlassen und bezahlen. Als Sie aufstehen, steht auch Dilfanar auf und stößt mit Ihnen zusammen. Er entschuldigt sich höflich, und Sie verlassen das Lokal. Als Sie bei Abschnitt **166** ankommen, stellen Sie entsetzt fest, daß Ihre halbe Barschaft fehlt.

94

Auf einer Landzunge erhebt sich der Leuchtturm. Sie gehen geradewegs auf ihn zu. Als Sie den Leuchtturm erreichen, stellen Sie fest, daß er einen recht auffälligen Eindruck macht. Treten Sie durch die Tür in den Raum dahinter (Abschnitt 179), oder steigen Sie durch das kleine Fenster ein, das sich etwa in vier Meter Höhe befindet (Abschnitt 157)?

95

Der Schuppen ist völlig leer. Nur unter einem Fenster, von dem man einen ungehinderten Blick hinaus aufs Meer hat, hängt eine große, aber ganz normale Laterne. Nachdem Sie diese eingehend untersucht haben, jedoch nichts Besonderes feststellen konnten, machen Sie sich auf den Weg landeinwärts (Abschnitt 87).

96

Sie bemerken im letzten Moment, daß die Götterstatue alles Metall anzieht. Sie legen Ihre Waffen außerhalb der Gefahrenzone ab und nähern sich der Statue (Abschnitt **180**).

97

Die Kette trifft Botho voll am Kopf, und wie ein gefällter Baum stürzt der brutale Aufseher vor Ihnen auf die Planken. »Schnell, den Schlüssel an seinem Gürtel«, ruft Argondo. Mit knapper Not können Sie den Schlüssel erreichen, dann befreien Sie sich damit in Windeseile von den Ketten und reichen ihn an

Argondo weiter. Würfeln Sie einmal mit W6: Bei 1-3 schlagen Sie Abschnitt 32 auf, bei 4-6 müssen Sie unter Abschnitt 144 nachlesen.

98

Ihre Verteidigung nützt Ihnen leider wenig, Sie haben alle Edelleute gegen sich. Als der Kapitän hinzukommt, versuchen Sie, wenigstens ihn zu überzeugen. Legen Sie eine Ch-Probe +2 (CH-Probe -3, wenn Sie dem Kapitän einen Gefallen getan haben) ab. Falls sie gelingt, lesen Sie Abschnitt **189**, wenn nicht, Abschnitt 23.

99

Nach einem harten Treffer gingen bei Ihnen die Lichter aus, aber sie gehen schnell wieder an, als irgend jemand über Ihrem Kopf einen Krug Wasser auskippt. Dann werden Sie unter Gejohle auf die Beine gestellt, und zwei Mann befördern Sie derb, aber freundschaftlich, an die frische Luft, während man hinter Ihnen lautstark den Sieger feiert. Lesen Sie Abschnitt **166**.

100

Der komische Kauz ist sehr erschrocken, als Sie seine Freunde zu Kleinholz machen und ihm auf den Pelz rücken. Erst versucht er, Sie sich durch magische Gesten und allerhand Brimborium vom Leibe zu halten, aber als Sie ihn fragen, ob er der Leuchtturmwärter sei, dessen Töchterchen man verschleppt habe, wird er ganz kleinlaut und anschließend geradezu reumütig, als Sie ihm berichten, Amanda aus den Klauen der Geweihten des Gottes ohne Namen befreit zu haben. Nun erzählt er Ihnen von seinem Schicksal. Er, Wischwugul, sei früher Magier niederer Stufe gewesen, wäre aber aus den Kreisen der Zauberkundigen ausgeschlossen worden, weil er zuviel Zeit mit alchimistischen Experimenten vertan hätte. Die Einsamkeit hier im Leuchtturm sei ihm für seine Arbeiten zugute gekommen, bis vor kurzem die bärtigen Geweihten von ihm erfahren hätten. Sie hatten ihm ein Schwarzes Auge gebracht, mit dem er eine Reihe von Amuletten hätte aufspüren sollen, welche die Geweihten unbedingt in ihren Besitz bringen wollten. Unglücklicherweise sei es

ihm trotz seiner bescheidenen Magiefähigkeiten nicht gleich gelungen, in dem Schwarzen Auge ein Amulett zu erkennen. Erst heute hätte ihm die magische Kugel ein Bild gezeigt: einen großen, halbnackten Mann mit nur einem Auge mitten auf der Stirn. Aber darauf könne er sich keinen Reim machen. Die Geweihten hätten ihm jedoch nicht geglaubt, seine Tochter entführt und ihn erpreßt.

Weil er Sie, den Retter seiner Tochter, zunächst für einen ihrer Entführer hielt und seine Hausgehilfen auf Sie losließ, ist er nun sehr beschämt und drängt Ihnen ein Geschenk auf: Sie können wählen: 1. ein Heiltrank (2 Anwendungen mit je 15 LP)

2. drei Feuerwerkskörper und Luzifers, um sie zu entzünden

3. einen alten Leuchtturmwärter zum Schwiegervater

Falls Sie sich nicht für Geschenk Nr. 3 entscheiden (auch ein geruhames Leben im Leuchtturm hat seine Vorteile - denken Sie nur an die schöne Rutschbahn), schickt Wischwugul Sie mit seinen besten Wünschen nach Pailos, denn von dort sollen die Ge-weihten des Gottes ohne Namen gekommen sein (Abschnitt 200).

101

Sie beobachten das Meer und bewegen sich vorsichtig von Deckung zu Deckung. Leider achten Sie nicht auf den Boden vor sich und sinken plötzlich bis zu den Schenkeln ein. Sie sind in Treibsand geraten! Wenn Ihre KL einen Wert von 11 oder höher hat, verhalten Sie sich richtig, werfen alle Gegenstände von sich und legen sich flach auf den Sand. Wenn Ihnen nun eine GE-Probe -3 gelingt, können Sie sich retten. Falls Ihre KL 10 oder weniger beträgt, geraten Sie in Panik und sinken tiefer ein. Nun ist für Ihre Rettung eine gelungene GE-Probe nötig. Falls Sie sich retten können, gehen Sie geschockt zurück und klettern den Steilfelsen hoch (Abschnitt 153), falls nicht, versinken Sie im Sand und müssen Abschnitt 7 lesen, was uns wirklich leid tut.

102

Sie waten durch das flache Wasser einer kleinen Bucht die letzten Meter zum Strand. Als Sie über den Kiesstrand gehen, stolpern Sie fast über einen Gegenstand am Boden. Würfeln Sie mit W6 und sehen

Sie auf der Tabelle # 4 »Strandgut« im Anhang nach, um was es sich dabei handelt. Sie können den Gegenstand behalten oder einfach liegen lassen. Ein Weg führt landeinwärts. Folgen Sie ihm (Abschnitt 87), wollen Sie lieber am Strand entlanggehen (Abschnitt 26), oder sind Sie gar so erschöpft, daß Sie sich auf der Stelle zum Schlafen hinlegen (Abschnitt 147)?

103

Der junge Mann läßt sich jedoch nicht so einfach abweisen. Er poltert an Ihre Kajütentür, bis Sie aufmachen. Als er vor Ihnen steht, ohrfeigt er Sie unvermittelt. Kommen Sie nun zu dem weisen Entschluß, daß der Klügere nachgibt (Abschnitt 129), oder sind Sie der Meinung, das Bürschchen hätte nun wirklich eine Tracht Prügel verdient (Abschnitt 34)? Wenn Sie Ihr Gesicht wahren und trotzdem Streit vermeiden wollen, können Sie auch den Zahlmeister rufen (Abschnitt 83).

104

Die Tür im Osten klemmt, deshalb ist zum Öffnen eine GE-Probe vonnöten. Wenn sie nicht gelingt, ist nichts zu machen, und sie müssen sich nach Westen (Abschnitt 154) wenden. Glückt sie jedoch, geht es bei Abschnitt 122 weiter.

105

Unter dem Jubelgeschrei der anderen Rudersklaven halten Sie die Schinder auf Distanz. Und bevor der Rest von Kapitän Marners Mannschaft eingreifen kann, erledigen mehrere Sklaven Bottan und Telam. Lesen Sie Abschnitt 32.

106

Sie haben einen Gelegenheitsangriff frei. Danach stellt sich der Schmuggler erschrocken, aber auch wütend, zum Kampf.

Die Werte des Schmugglers:

MU 10, LE 25, RS 1, AT 10, PA 8, MK 10. Er ist nur mit einem Dolch 1 W + 1 bewaffnet.

107-110

Sollten Sie den Schmuggler innerhalb von 6 KR überwinden (LE auf 10 senken oder ein kritischer Treffer reicht), machen Sie mit Abschnitt 175 weiter, wenn nicht, schlagen Sie Abschnitt 116 auf. Sollte Ihre LE allerdings auf 0 fallen, müssen Sie mit Abschnitt 7 fortfahren.

107

Sie biegen in ein Seitensträßchen ein und stehen vor der »Hafenschenke«, einem Gasthaus im Erdgeschoß eines flachen Steinbaus. Drinnen ist es relativ gemütlich, aber auch voll. Die Wände sind mit präparierten Fischen geschmückt. Sie finden zunächst keinen Platz, dann sehen Sie in einer abgelegenen Ecke einen freien Stuhl an einem Tisch, um den schon drei Männer sitzen. Das angeregte Gespräch der drei verstummt, als Sie sich setzen.

Die drei sind zunächst sehr zurückhaltend, aber nach einigen Runden, die Sie zwei Silbertaler kosten, tauchen sie auf. Später erzählt Ihnen Bakkalurion, der Wortführer der drei, mit etwas schwerer Zunge von einem Schatz, den er mit seinen beiden Kameraden Telisar und Luske zu heben gedenke. Ein kleines Segelboot habe er auch schon organisiert, aber er suche noch nach einem vierten Mann für die Fahrt - einem Helfer und guten Taucher. Selbst wenn Sie nicht tauchen wollten oder könnten, böte er 50 Silbertaler, falls man »fündig« würde.

Seemanslatein eines Betrunkenen, denken Sie im ersten Augenblick. Vielleicht sogar eine Falle. Andererseits, die Aussicht auf Geld ... Eine schwierige Entscheidung! Lassen Sie Bakkalurion in seinen Schatzträumen schwelgen und verlassen Sie die »Hafenschenke« (Abschnitt 166), oder folgen Sie den dreien etwas später zum Hafen (Abschnitt 172)? Sie können später nicht hierher zurückkehren!

108

»Halt dein Maul und rudere«, schreit der Aufseher und zieht Ihnen eins mit der Peitsche über (1W6 TP). Dann wendet er sich um und geht nach vorn. Während Sie noch den Schmerz unterdrücken, bedankt sich Ihr Hintermann überschwänglich bei Ihnen. Nach einiger Zeit beginnt er ein Gespräch, stellt sich als Argondo vor und verflucht Kapitän Marner und seine verbrecherische Mannschaft, die mit Billigung der Hafenbehörden in Neetha und Brabak auf nie-

derträchtigste Weise Ruderer für ihre Galeere pressen. Manche Männer müßten lange Zeit an Bord dienen, bevor Marner sie irgendwo an Land aussetzt, wenn sie zum Rudern zu schwach geworden sind, und das stünde irgendwann jedem bevor, denn die Verpflegung sei katastrophal. Auf Ihre Frage, ob die *Neethas Stolz* Tenos anlaufe, entgegnet Argondo, er fahre jetzt schon zum elften Male nach Brabak, aber bislang sei das noch nie der Fall gewesen. Allerdings fahre man eine Zeitlang in Sichtweite der Insel. Argondos Antwort gibt Ihnen zu denken. Lesen Sie Abschnitt 28!

109

Endlich. Nach einer langen Irrfahrt durch die Zykloninseln scheinen Sie am Ziel zu sein. Die Frage taucht nun natürlich auf, ob Sie alle Amulette besitzen - möglicherweise haben Sie ja unterwegs das eine oder andere übersehen. Wie dem auch sei, bei der nächsten sich bietenden Gelegenheit treten Sie die Heimfahrt nach Neetha an. Dort angekommen, sprechen Sie wieder im Praiostempel bei Horas, dem Obersten Geweihten, vor, der Ihren selbstlosen und aufopfernden Einsatz für die Zwölfgötter und alle denkenden Wesen von Aventurien vor allen anderen Geweihten des Tempels lobt. Eines ist gewiß: Sie werden in die Chroniken der Westlichen Reiche eingehen. Selbst wenn es Ihnen nicht gelungen ist, alle Amulette zu finden, so haben Sie doch verhindert, daß die Geweihten des Gottes ohne Namen die geballte Kraft der Kette einsetzen und damit großen Einfluß über das Inselreich erhalten konnten. Mehr noch: Durch Ihre Informationen werden die genauen Absichten der bärtigen Geweihten klar, und Maßnahmen gegen sie können eingeleitet werden. Für den erfolgreichen Abschluß dieses Abenteuers erhalten Sie 50 Abenteuerpunkte und 10 Dukaten pro Amulett, das Sie in den Praiostempel von Neetha bringen.

Wenn es Ihnen gelungen ist, alle 12 Amulette, also die Kette als Ganzes, abzuliefern, ist Ihr Lohn 800 Abenteuerpunkte und 200 Dukaten.

110

Lautlos schleichen Sie um den Tempel. Außer einigen runden Fenstern und Lichtbrunnen in größerer Höhe entdecken Sie nichts Wesentliches. Der einzige



Eingang scheint der an der Vorderseite zu sein. Gehen Sie zurück nach Abschnitt **148**.

111

Drei gegen einen! Sie sind ganz schön mutig. Luske ruft: »Weg mit dem lästigen Mitwisser«, und die drei rücken gegen Sie vor, während Sie sich zum Heck des Bootes zurückziehen.

Die Werte der Seeleute:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Bakkalurion	12	30	1	10	8	Dolch 1W+1	10
Luske	13	30	1	10	8	Entermesser 1W+3	10
Telisar	9	30	1	10	8	Belegnagel 1W+2	10

Jetzt geht es für Sie um alles! Glücklicherweise können nicht alle drei gleichzeitig angreifen, denn das Boot ist zu schmal, sondern nur zwei. Aber auch so wird es für Sie kein leichter Kampf. Sollte Ihre LE

auf 0 reduziert werden, lesen sie Abschnitt 7; wenn es Ihnen aber gelingt, die drei Halsabschneider unschädlich zu machen (wenn deren LE auf 5 sinkt, sind sie bewußtlos), schlagen Sie Abschnitt **90** auf und danken dabei den Zwölfgöttern, daß Sie in den Genuß dieser Lektüre kommen durften.

112

Ein Brecher spült Sie an den steinigen Strand. Machen Sie eine GE-Probe. Falls sie nicht gelingt, müssen Sie 1W-1 SP einstecken. Sie rappeln sich hoch und gehen am Ufer entlang in die Bucht hinein. Vorsichtig nähern Sie sich dem rötlichen Schein, der das brennende Fischerdorf markiert. In der ganzen Bucht ist kein Schiff zu sehen. Wie verhalten Sie sich? Schlagen Sie einen weiten Bogen um Risa, um das Dorf möglichst genau zu beobachten, bevor Sie sich hineinwagen (Abschnitt **139**), oder fassen Sie sich ein Herz und schleichen im Schutz der Nacht an das nächste Haus heran (Abschnitt 4)?

113-118

113

Der schmale Pfad führt vom Meer weg, zwischen grasbewachsenen Sanddünen hindurch in ein Kiefernwäldchen. Nach einigen hundert Metern wird der Wald dichter. Plötzlich sehen Sie zwischen den Bäumen eine riedgedeckte Hütte. Schleichen Sie sich vorsichtig zur Rückfront der Hütte, um einen Blick durch das Fenster zu erhaschen (Abschnitt 161), oder klopfen Sie an der Tür, um zu sehen, ob jemand zu Hause ist (Abschnitt 146)?

Der Hafenmeister scheint ein mürrischer Geselle zu sein. Er mustert Sie eine Weile eindringlich, als Sie ihn nach

114

den Überfahrtsmöglichkeiten auf die Zyklopeninseln fragen. »Für betuchte Reisende scheint mir die *Galeanta* das geeignete Transportmittel zu sein«, sagt er schließlich. »Das ist ein großes Segelschiff, das über Hylailos nach Havena fährt. Sicher nicht billig, aber bequem. Bis Arkis ist es nur ein Katzensprung, da kann Euch jeder Fischer mitnehmen. Dann ist da noch Kapitän Marnier, der für seine Galeere noch Ruderer sucht. Auf diese Weise kämt Ihr billig nach Tenos, denn er fährt gen Süden.« Für welches Schiff entscheiden Sie sich: die *Galeanta* (Abschnitt 13), ein Fischerboot (Abschnitt 44) oder die Galeere Kapitän Marniers (Abschnitt 78)?

115

Die Bediensteten sehen nicht nur stark aus, sie sind es auch. Und da der stämmige Wirt auch selbst Hand anlegt, haben Sie keine Chance. In hohem Bogen fliegen Sie aus dem »Silberkrug«, und Ihre Waffen scheppern hinter Ihnen aufs Kopfsteinpflaster. Eine äußerst peinliche Angelegenheit. Ziehen Sie sich 2 Punkte von Ihrem CH-Wert ab (permanent) und gehen Sie nach Abschnitt 166.

116

Sie erreichen das Ende der Treppe, und Ihnen bietet sich ein imposantes Bild. Sie stehen in einer geräumigen Höhle, die von Fackeln erleuchtet wird. Überall um sich herum sehen Sie Waren aufgetürmt: Fässer, Stoffballen und Kisten. Vor Ihnen befindet sich ein Anlegesteg, denn der größte Teil der Höhle steht

unter Wasser und hat eine direkte Verbindung zum Meer. Auf dem Wasser sehen Sie ein Segelboot, das drei Männer zum Eingang der Höhle staken. Laufen Sie nun wieder die Treppe hoch, um die Seesoldaten zu informieren (Abschnitt 71), oder wollen Sie lieber das Schmuggelgut näher in Augenschein nehmen (Abschnitt 193)?

117

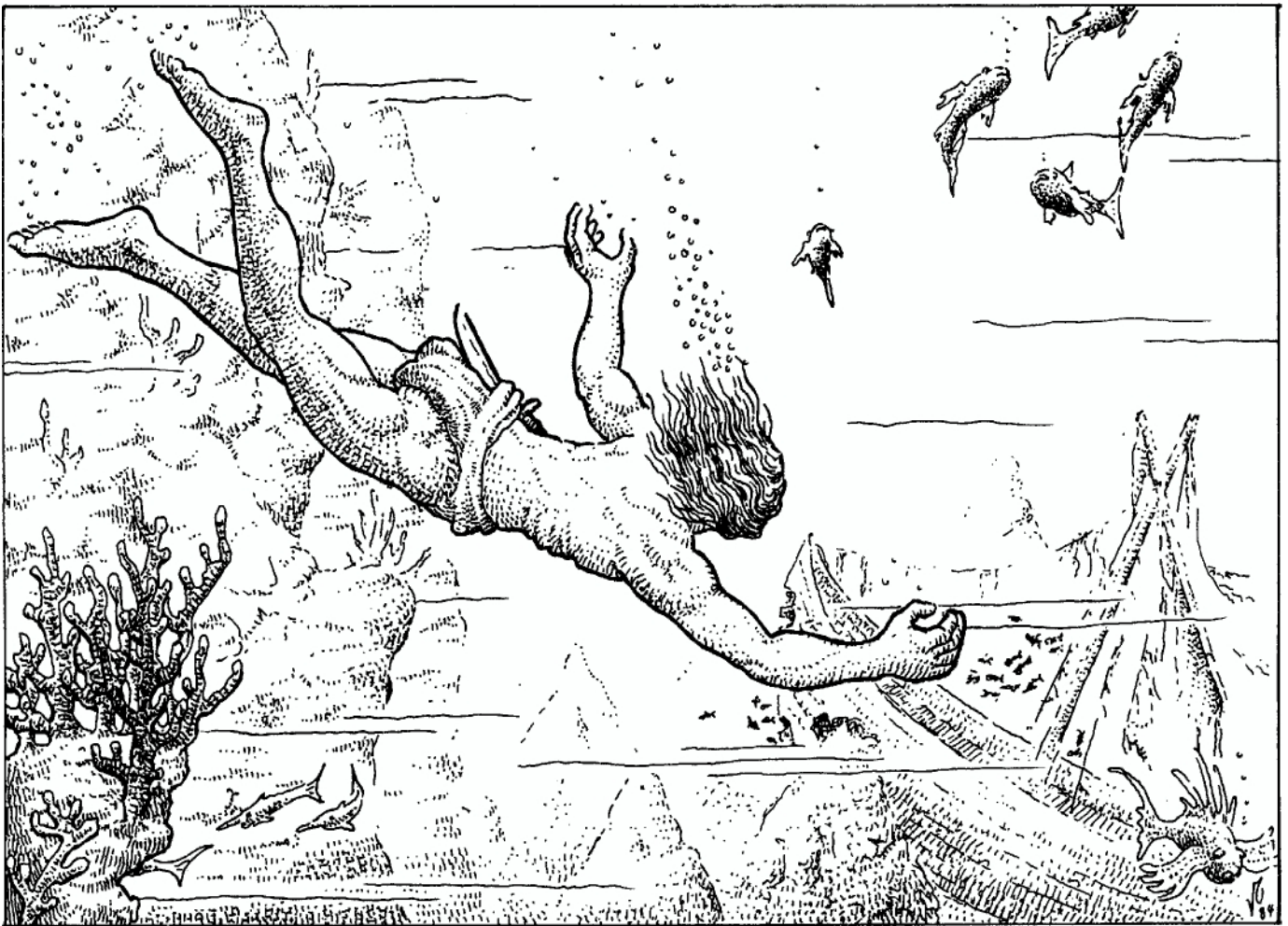
Mit einem schnellen Satz bringt sich der Fremde in Sicherheit. Bei den Mannschaftsmitgliedern handelt es sich um den Zahlmeister und den Kapitän. Die beiden beachten Sie nicht weiter, sondern prüfen den sicheren Stand mehrerer Fässer an der Heckwand. Kurz darauf gehen Kapitän und Zahlmeister wieder nach oben, ohne von dem Fremden etwas zu bemerken. »Danke«, hören Sie den Fremden sagen, als die beiden weg sind. Er kriecht aus seinem Versteck hervor und mustert Sie. »Bist du auch ein Dieb?« fragt er. Und als Sie verneinen, fügt er hinzu: »Seltsam, bisher haben mir immer nur Kollegen aus der Patsche geholfen.« Er stellt sich als Relf vor, Mitglied der Diebesgilde von Methumis, der, auf seinem Weg nach Sienna, auf die billigste Art der Seereise - der als blinder Passagier - angewiesen ist. Sie finden diesen zähen kleinen Burschen sympathisch und reden bis in den Abend hinein mit ihm. Dabei erfahren Sie wichtige Dinge, die Ihnen vielleicht weiterhelfen können:

- Seine Diebesgilde - immer gut informiert - hat Wind davon bekommen, daß auf einer der Zyklopeninseln dem Gott ohne Namen gehuldigt wird. Die schwarzbärtigen, kahlköpfigen Geweihten dieses Gottes führten etwas im Schilde. Sie treiben sich überall herum - auch an Bord dieses Schiffes soll sich einer befinden.
- Mermydion, der Seekönig der Zyklopeninseln, sei durch Schmuggler, die seine Zölle unterlaufen, schwer geschädigt worden. Nun wolle er ihre Organisation zerschlagen.

Am Abend gehen Sie wieder an Deck (Abschnitt 43), um einen Imbiß zu sich zu nehmen.

118

Sie schlagen mit Ihrer Waffe zu, aber das Männchen scheint sich in Luft aufgelöst zu haben. Ihr Schwung reißt Sie mit, und Sie fallen kopfüber in den Teich.



Nur die Wasserlilien und Lotosblüten haben unter Ihrem Angriff gelitten. Nachdem Sie sich aus der Schmutzbrühe wieder an Land gezogen haben, lesen Sie Abschnitt 84.

119

Sie nähern sich vorsichtig diesem windschiefen Holzverhau, aber offenbar doch nicht vorsichtig genug, denn kaum sind Sie eingetreten, da fällt plötzlich die Tür hinter Ihnen ins Schloß. Würfeln Sie mit W6 auf der Tabelle # 1 (Anhang) aus, wer Sie in dem Schuppen auf der Klippe überrascht hat. Falls es zu einem Zweikampf kommen sollte, bei dem Ihre LE auf 0 sinkt, schlagen Sie Abschnitt 7 auf.

Töten Sie Ihre(n) Gegner, oder wird ein Kampf vermieden, können Sie sich entweder in dem Schuppen umsehen (Abschnitt 95) oder landeinwärts nach Abschnitt 87 gehen.

120

Bakkalurons Boot sieht mit seinem orangefarbenen Segel zwar imposant aus, aber schnell ist es nicht. Erst am späten Nachmittag umschiffen Sie die Nordwestspitze von Hylpia. Da wird Bakkaluron ganz aufgeregt. »Dort muß es sein«, ruft er, »ich erkenne die Küstenlinie genau. Seht ihr die Schatten unter Wasser - das Riff! « Und richtig, unter sich erkennen Sie Felsen im Wasser, und nach einiger Zeit entdeckt Luske das Wrack der Hesperus in kaum 10 Meter Tiefe. Wegen des nahenden Abends drängt Bakkaluron zum sofortigen Tauchen. »Jeder kann behalten, was er heraufholt«, ruft Bakkaluron erregt. Wenn Sie tauchen wollen (Sie könnten sich ja auch mit den versprochenen 50 Silbertalern zufriedengeben), entspricht die Zahl der Versuche Ihrem Talentwert für Schwimmen. Darüber hinaus kostet jeder Tauchversuch AU-Punkte, und zwar der erste 1 W, der zweite 1W + 1 usw. Wenn Ihr AU-Wert 10 unterschreitet, müssen Sie vor Erschöpfung aufhören (bei 0 wären Sie tot!). Würfeln Sie pro Tauchversuch mit W6, bei

121-124

einer » 1 « schießt eine Muräne (MU 12, LE 8, RS 0, AT 10, PA 0, TP 1W+3 MK 8) aus dem Wrack hervor und greift Sie an. Bei »2« haben Sie einen Zitteraal (MU 8, LE 6, RS 0, AT 8, PA 0, MK 6) aufgeschreckt, der Ihnen mit seinem Stromstoß 1W+4 AU-Punkte raubt, wenn seine Attacke gelingt. Bei »3« und »4« hat Ihr Tauchversuch keinen Erfolg, bei »5« und »6« finden Sie einen Schatz, den Sie auf der Tabelle # 5 im Anhang auswürfeln. Übrigens: Unter Wasser können Sie nur mit einem Dolch (1W+1) kämpfen. Kampfmodifikation: Schwimm Talent 3-5 = -2AT/-2PA; 6-10 = -1AT/-1PA; 11 + = unverändert. Nach dem Tauchen liegen Sie erschöpft an Deck und begutachten Ihre Schätze bei Abschnitt 35, falls Ihre LE oder AU nicht auf 0 ist (Abschnitt 7).

121

Mit einem Satz sind Sie vom Fuhrwerk und halten den Flüchtigen am Arm fest. Dann sind die Verfolger heran. Sie fesseln den Fremden. Bei den Verfolgern handelt es sich um Bauern aus dem nächsten Dorf. Sie bedanken sich bei Ihnen für Ihre Hilfe und erklären, daß der Fremde bei einem Streit einen jungen Mann aus dem Dorf fast erstochen hätte. »Aber der Kerl hatte in Rethis einen Wertgegenstand gestohlen, und ich bin beauftragt, ihn seinem rechtmäßigen Besitzer zurückzubringen«, unterbricht der Fremde entrüstet. Seine Einwände nützen ihm jedoch nichts. Er wird entwaffnet und zum Dorf geführt. Sie verabschieden sich von dem Bauern mit dem Fuhrwerk und folgen der Gruppe ins Dorf. Bei dem anschließenden Verhör gibt der Gefangene jedoch keine Informationen preis, die für Sie von Interesse wären, und so setzen Sie Ihren Weg nach Bethis zu Fuß fort (Abschnitt 187).

122

Mit einem Knirschen gibt die Tür nach und öffnet den Blick auf eine Art Reliquienkammer. In ihr befinden sich technische Gerätschaften, religiöse Artefakte, Kultgegenstände und besondere Besitztümer der Geweihten. Ihre besondere Aufmerksamkeit erregt ein Spiegel gleich neben der Tür. Allerdings können Sie sich nur Sekunden darin bewundern, denn zu Ihrem Entsetzen springt Ihr Ebenbild aus dem Spiegel und greift sie unverzüglich an.

Ihre Werte: sollten Sie kennen.

Sollten Sie den Kampf gegen sich selbst gewinnen (geben Sie ja acht, daß Sie sich nicht verwechseln!), können Sie den Raum verlassen und sich nach Westen wenden (Abschnitt 154).

Sinkt Ihre LE auf 0, müssen Sie leider Abschnitt 7 aufschlagen. Die Kette wird dann von Ihrem Spiegelbild zusammengestellt - allerdings zu Ihrer ewigen Schande nicht den Geweihten des Praios übergeben. Magische Amulette können Ihnen (nicht Ihrem Spiegelbild) von großem Nutzen sein.

123

Mit aller Kraft zerren Sie an der Kette, die Ihren rechten Arm mit dem Ruder verbindet. Nach mehreren Versuchen halten Sie erschöpft inne - es ist sehr anstrengend, sich befreien zu wollen und gleichzeitig rudern zu müssen. Sie untersuchen die Kette. Und wirklich, ein Kettenglied scheint sich ein wenig aufgebogen zu haben. Als der Aufseher sich an Deck begibt, versuchen Sie es erneut. Legen Sie fünf KKProben ab. Wenn drei davon erfolgreich sind, können Sie Ihren rechten Arm samt Kette losreißen (Abschnitt 54), gelingen weniger als drei, ist die Kette zu stark für Sie (Abschnitt 28 - Sie können beliebig oft zu diesem Abschnitt zurückkehren, allerdings werden die KK-Proben jedesmal um +1 erhöht).

124

Sie zücken Ihre Waffe und greifen die drei Plünderer an.

Die Werte der Thorwal-Piraten:

NAME	MULE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK	
Anführer	13	38	4	9	6	Kriegsbeil 1W+4	17
1. Pirat	11	30	3	8	6	Schwert 1W+4	10
2. Pirat	12	30	3	8	6	Wurfbeil 1W+3	10

Die Piraten haben wegen ihrer Trunkenheit ziemlich niedrige AT- und PA-Werte. Der 2. Pirat wirft sein Beil nicht, sondern benutzt es als Schlagwaffe. Sie müssen eine KR lang gegen alle drei kämpfen, dann kommen aus dem Haus zwei weitere Piraten (die in ihren Werten dem 1. und 2. entsprechen). Wenn Sie noch leben, können Sie sich zur Flucht wenden, müssen aber dann *einen* unparierbaren Angriff über

sich ergehen lassen. Sollte Ihre LE auf 0 sinken, schlagen Sie Abschnitt 7 auf; wenn Sie flüchten, lesen Sie unter Abschnitt 174 nach.

125

Mit Palmidros' besten Wünschen brechen Sie auf und erreichen wenig später Mermydions Palast. Er sieht gar nicht so streng bewacht aus, wie Sie sich vorgestellt haben. Daher schleichen Sie um das prunkvolle Gebäude und steigen durch ein geöffnetes Fenster an der Rückfront ein. Sie wollen gerade die Lage von Mermydions Privatgemächern auskundschaften, als Sie von hinten gepackt und abgeführt werden. Würfeln Sie mit W6 Mermydions Laune aus. Bei einer geraden Zahl müssen Sie nach Abschnitt 57. Bei einer ungeraden Zahl werden Sie hingerichtet und müssen Abschnitt 7 aufschlagen.

126

Bruffin hat KK 14 und eine AU von 66. Beim Arm-drücken würfelt jeder Kontrahent mit W6. Sein Ergebnis addiert er zu seinem KK-Wert. Danach werden beide Zahlen verglichen. Derjenige, der weniger hat, zieht die Differenz von seinem AU-Wert ab. Dieser Vorgang wird so lange wiederholt, bis einer der Kontrahenten verliert, d. h., sein AU-Wert auf die Hälfte fällt (ungerade = aufrunden). Falls Sie gewinnen, können Sie 20 Silbertaler einstreichen (Ihr AU-Wert schnell nach dem Kampf wieder auf den alten Stand) und weiter am Würfelspiel teilnehmen (Abschnitt 62) oder den »Grünen Mond« verlassen (Abschnitt 166).

127

Eine unwiderstehliche Kraft zieht Ihre Metallwaffen zur Statue. Sie können die Waffen nicht halten, die mit schepperndem Krachen gegen die Statue fliegen. Ihre Waffen sind verloren. Lesen Sie nun Abschnitt 180.

128

Das pompöse Wahrzeichen des »Silberkrugs« fällt Ihnen schon von weitem auf: ein großer Krug aus

silberfarbenem Blech hängt an einer Stange, die weit in das Gäßchen hineinragt, in dem sich das Gasthaus befindet. Das Haus selbst ist mit Blumenkästen geschmückt und macht einen guten Eindruck. Nachdem Sie eingetreten sind, müssen Sie Ihre Waffen an der Garderobe abgeben. Wenn Ihnen das nicht gefällt, können Sie den »Silberkrug« jederzeit in Richtung Abschnitt 166 wieder verlassen. Der gute äußere Eindruck bestätigt sich auch innen. Sie betreten einen geschmackvoll dekorierten Raum; die Tische sind poliert, die Stühle gepolstert. Hier verkehren reiche Händler und die besseren Kreise von Rethis. Dementsprechend sind auch die Preise für Speisen und Getränke (doppelt so teuer wie im Regelbuch). Als Sie sich an einen Tisch setzen wollen, kommt der Gastwirt selbst zu Ihnen und mustert Sie unverhohlen. Legen Sie eine CH-Probe ab. Wenn Sie sie bestehen, schlagen Sie Abschnitt 93 auf, wenn nicht, lesen Sie Abschnitt 186.

129

Über die Achtertreppe begeben Sie sich unter Deck und inspizieren die *Galeanta* ein wenig. Mittschiffs befinden sich mehrere Kajüten unter Deck, die durch einen Mittelgang voneinander getrennt sind, der über die beiden Treppen zugänglich ist. Die Kapitänskajüte befindet sich im Heck, der Bug wird fast ganz vom großen Laderaum beherrscht. Im vorderen, großen Laderaum sind auch die Quartiere der Mannschaft, daher begeben Sie sich zum achtern gelegenen kleinen Laderaum und machen es sich dort i, zwischen Handelsgütern aller Art bequem.

Plötzlich vernehmen Sie ein leises Geräusch. Hinter einigen Säcken mit Getreide liegt doch tatsächlich ein Mann auf Tuchrollen und schnarcht. Der Kerl ist klein, macht aber einen verschlagenen Eindruck. Sie stoßen ihn an. Der Mann zuckt zusammen und fährt sofort hoch. Wie aus dem Nichts hält er plötzlich ein Messer in der Hand. Im selben Moment hören Sie Schritte hinter sich, zwei Seeleute kommen die Treppe herunter. Wie verhalten Sie sich? Rufen Sie den Neuankömmlingen eine Warnung zu, denn bei diesem Burschen könnte es sich immerhin um einen gefährlichen blinden Passagier handeln, und womöglich kämen Sie durch diese Information doch noch zu einer Kajüte (Abschnitt 59). Oder raunen Sie dem Fremden zu, er solle sich lieber hinter den Getreidesäcken verstecken, es kämen Mannschaftsmitglieder die Treppe herunter (Abschnitt 117)?

130-134

130

Sie bezahlen die fünf Silbertaler, hüpfen in das Fischerboot und fahren unter steifer Briese und Möwengekreische kurze Zeit später aus dem Hafen hinaus. Eine Stunde später verfluchen Sie Ihre Wahl: Das Boot ist zwar seetüchtig, aber selbst kleiner Wellengang bringt es derart stark zum Schaukeln, daß Ihnen speiübel wird. Abgesehen davon verläuft die Fahrt jedoch ohne Zwischenfälle. Als die Küste von Arkis in Sicht kommt, glauben Sie sich schon am Ziel, da kommen plötzlich drei Segelboote hinter einer Felsnase hervor.

»Verdammt, das sind die Fischer von Arkis«, stößt Druste zwischen den Zähnen hervor. »Die lieben es nicht, wenn Fremde in ihren Gewässern fischen. Dabei gibt es hier den besten Thul. Neulich haben sie mir die Netze zerschnitten. Am besten, wir fahren wieder aufs Meer hinaus.« Mit diesen Worten wendet er sein Boot, aber im Hinblick auf Ihren Zustand gefällt Ihnen das nicht sonderlich. Zwingen Sie den Fischer, die Insel direkt anzulaufen, obwohl an dieser Stelle gefährliche Klippen lauern (Abschnitt 12)? Wollen Sie ihn überreden, mit den Fischern von Arkis zu verhandeln (Abschnitt 68) oder überzeugen Sie die kleine Armada, daß Abdrehen zunächst die beste Lösung ist (Abschnitt 169)?

131

Geschickt und beiläufig stellen Sie dem Fremden Fragen nach dem Medaillon. Er erzählt Ihnen, er sei Beauftragter eines reichen Reeders aus Rethis, dem der Bauernbursche ein Familienerbstück gestohlen hätte, ein wertvolles Medaillon an einer Goldkette. Er habe den Bauernburschen aufgespürt und gestellt, der aber habe ihn sofort angegriffen, worauf er sich verteidigen mußte. Das Medaillon sei nun wohl verloren, und er könne sich kaum zu seinem Auftraggeber zurückwagen. Kurz vor Rethis trennen sich ihre Wege. Schlagen Sie Abschnitt 187 auf.

132

Das Mädchen steht unter einem schweren Schock. »Rettet meinen Vater«, ruft sie immer wieder. Als Sie sie ein wenig beruhigt haben, erzählt Sie Ihnen unter Weinkrämpfen weitere Einzelheiten. Langsam klärt sich das Bild. Sie heißt Amanda und ist die Tochter des Leuchtturmwärters. Die Geweihten des

Gottes ohne Namen haben sie verschleppt und drohten sie zu foltern, um ihren Vater unter Druck zu setzen. Sie ist zum Gehen noch zu schwach, daher machen Sie ihr in der Hütte ein Lager zurecht und verlassen sie mit dem Versprechen, ihrem Vater zu helfen (Abschnitt 94).

133

»Vielleicht gäbe es doch eine Möglichkeit«, fährt Argondo fort. »Nun ... äh ... wir mußten vorsichtig sein. Du könntest auch ein Spitzel sein. Besonders da Repale weggebracht wurde, als wir in Neetha lagen. Aber du hast mich überzeugt, ich glaube nicht, daß du ein falsches Spiel mit uns treibst. Repale war dein Vorgänger auf dieser Ruderbank, und er arbeitete an seinen -jetzt sind es deine - Ketten. Er wollte ein Glied aufbiegen. Sieh unter deiner Ruderbank nach, dort muß sein Eisennagel noch stecken.« Tastend suchen Sie unter der Ruderbank, und richtig, dort steckt ein langer, harter Nagel. Sie ziehen ihn heraus und machen sich an das mühselige Geschäft, die Kette an der Stelle aufzubiegen, wo Repale begonnen hat. Nach mehreren Stunden vorsichtiger Arbeit ist es geschafft - Ihr rechter Arm ist frei. Und als der brutale Aufseher wieder durch den Mittelgang geht und gerade an Ihnen vorbei ist, werfen Sie ihm die Kette wie eine Schlinge über den Kopf und würgen ihn. Der Aufseher verliert für Sekunden das Bewußtsein, gerade so lange, daß Sie sich mit seinem Schlüssel befreien können. Aber dann ist er wieder klar und schwingt die Peitsche.

Die Werte des Aufsehers:

MU 10, LE 30, RS 1, AT 11, PA 8, Waffe (TP) Peitsche (1W+1), MK 12.

Der Aufseher kämpft abwechselnd mit Peitsche (1W) und Dolch (1W+1), Sie benutzen die Kette (1W+3 plus eventuelle Zuschläge durch KK) als Waffe. Wenn Sie den Aufseher innerhalb von 10 KR unschädlich machen, lesen Sie Abschnitt 32, wenn Ihnen dies nicht gelingt, lesen Sie Abschnitt 16, sollte Ihre LE gar auf 0 fallen, lesen Sie Abschnitt 7.

134

Noch während Sie die Kristallstatue drehen, gibt plötzlich der Boden unter Ihnen nach. Sie stürzen



135-138

5 m tief in ein kreisrundes Bassin. Die Wände um Sie herum sind spiegelglatt. Sie können sich natürlich in diesem 3 m durchmessenden Bassin schwimmend über Wasser halten, aber als Sie sehen, wie sich die Platte über Ihnen wieder schließt, wissen Sie, daß Sie besser nicht Schwimmen gelernt hätten. Schlagen Sie Abschnitt 7 auf.

135

Sie können es kaum glauben! Ein Schiff hält auf Sie zu. Eine hölzerne Drachenfratze ziert den Bug. Zuerst dachten Sie, Sie hätten Glück im Unglück, nun aber glauben Sie, daß es genau umgekehrt ist. Das Schiff ist ein Langboot der Thorwal-Piraten. Sie werden aufgefischt. An Bord befinden Sie sich in Gesellschaft von zwei Dutzend verwegenen aussehenden Nordländern. Ihr Anführer, ein Kerl mit Zöpfen in Haupthaar und Bart, drückt Sie freundschaftlich brutal an die Brust. »Glück gehabt, mein Freund. Als Gegenleistung wirst du uns die Küstendörfer nennen, wo wir am meisten Beute machen können. « Bei dieser rauhen Liebkosung ist Ihnen das Amulett (würfeln Sie anhand der Tabelle im Anhang aus, um welches es sich handelt) aufgefallen, das der Anführer um den Hals trägt. Ihnen bleibt keine Wahl, und so nehmen Sie an einem Raubzug rund um Putras teil. Drei Tage später ändert der Anführer den Kurs. Nun soll es nach Phrygaios gehen (Abschnitt 199).

136

Der Wirt starrt sie aus böse funkelnden Augen an, macht aber keine Anstalten, etwas gegen Sie zu unternehmen. Sie setzen sich und bestellen. Der Gastwirt verschwindet im Nebenraum, offensichtlich der Küche. Sie warten eine gute Viertelstunde auf Ihre Bestellung, dann wird Sie von einer Serviererin gebracht. Bevor sie geht, sagt sie leise: »Jemand hat nach Euch gefragt, edler Herr. Sie wartet draußen vor der Tür. «

Verblüfft stehen Sie auf. Überbringt jemand eine Botschaft der Geweihten des Praios? Vorsichtshalber nehmen Sie Ihre Waffen mit nach draußen. Hinter Ihnen fällt die Tür ins Schloß. Plötzlich tauchen wie aus dem Nichts sechs Bewaffnete auf, die ihre Piken auf Sie richten. Widerstand ist zwecklos. Sie werden abgeführt und in der Kaserne der Garde von Seekönig Mermydion zu 100 Silbertalern Strafe verurteilt.

Wenn Sie diese Summe zahlen, können Sie als freier Mann nach Abschnitt 166 gehen, wenn nicht, lesen Sie Abschnitt 57.

137

Dieser Meinung können Sie sich nur anschließen. Das Fuhrwerk setzt sich wieder in Bewegung, und mit einem Fluch rennt der Flüchtling weiter. Ob die Verfolger ihn erwischen, können Sie nicht mehr feststellen. Nach einer halben Stunde beginnt die Gegend hügeliger zu werden. Die Landschaft um Sie herum wird immer seltsamer: Heiße Quellen entspringen zwischen den Felsen, hier und dort dringen Dampfsäulen aus Erdspalten, und vor sich erkennen Sie die »Steinernen Monster«, von denen Ihr Fahrer sprach. Es handelt sich dabei um riesige, schrecklich anzusehende Fabelwesen aus Stein, wie sie noch keines Aventuriers Auge je in Fleisch und Blut erblickte. »Ich habe da noch etwas zu erledigen«, meint Ihr Fahrer und lenkt das Fuhrwerk zwischen diese monumentalen Gebilde. Neben einem skyllaähnlichen Fischmonster stehen drei Fässer. Ihr Fahrer steigt ab und will sie gerade aufladen, als vier Soldaten hinter dem Steinmonster hervorkommen. Ihr Fahrer erschrickt, läßt das Faß fallen und gibt Fersengeld. Zwei Soldaten folgen ihm. »Nun ja, einen Schmuggler haben wir auf jeden Fall«, sagt einer der beiden anderen. Offensichtlich haben Sie Ihren Fahrer unterschätzt. Sie befinden sich in einer dummen Situation. Wollen Sie den Soldaten alles erklären (Abschnitt 182), oder verteidigen Sie Ihre Freiheit mit der Waffe (Abschnitt 66)?

138

Mit einem Hechtsprung tauchen Sie in das dunkle Wasser ein, und schon nach wenigen Metern hat Sie die Nacht verschluckt. Hinter sich hören Sie noch die Flüche der anderen von dort, wo sich das Boot im Mondlicht als schwarze Silhouette abzeichnet. Erschöpft erreichen sie den Sandstrand und legen sich hinter einem Felsen in Deckung. Da sich auf dem Meer nichts rührt, fallen Sie in einen unruhigen Schlaf. Als am Morgen die Sonne aufgeht, bemerken Sie, daß die drei Schurken mit dem Boot verschwunden sind. Sie machen sich sofort auf die Suche nach der nächsten menschlichen Ansiedlung. Kraxeln Sie hinter dem Strand einen steilen Hang hinauf, um

eine bessere Übersicht zu haben (Abschnitt **153**), oder ziehen Sie es vor, am Sandstrand von Felsen zu Felsen zu huschen, um auf keinen Fall gesehen zu werden (Abschnitt **101**)?

139

Etwa 200 m vom Dorf entfernt huschen Sie gerade durch ein kleines Wäldchen, als Sie plötzlich über ein Seil stolpern, das zwischen zwei Bäumen gespannt wurde. Im Nu fallen zwei Männer über Sie her. Sie können gerade noch zur Seite rollen, aber in der Dunkelheit die Fremden nicht genau ausmachen. Da schlägt plötzlich ein Speer oder etwas Ähnliches keinen Meter neben Ihnen in einen Baumstamm. Sie haben nur zwei Möglichkeiten: Entweder Sie kämpfen (Abschnitt 27) oder Sie werfen Ihre Waffe weg und verlegen sich aufs Verhandeln (Abschnitt **159**).

140

Nach einiger Zeit erreichen Sie das kleine Hafendstädtchen Telf, das an der Mündung eines schmalen Fließchens liegt. In Telf selbst ist nicht viel los. In diesem Nest werden Sie kaum Anhaltspunkte zum Verbleib der Kette finden, das erkennen Sie schon nach kurzer Zeit. Daher suchen Sie lieber direkt nach einer Überfahrtsmöglichkeit auf eine der anderen Inseln und sind froh, als Ihnen ein Handelskapitän für 10 Silbertaler eine Fahrt nach Hylpia offeriert. Wenn Sie das Geld nicht haben, müssen Sie dem Kapitän einen Gegenstand aus Ihrem Besitz verkaufen. Efferd meint es nicht besonders gut mit Ihnen, und so dauert es bei Flaute fast zwei Tage, bis Sie Hylpia erreichen (Abschnitt 79).

141

Nun mal im Ernst, wenn Sie wirklich etwas wissen, schreiben Sie Ihren Vorschlag auf ein Blatt Papier und schauen unter Abschnitt **64** nach, ob Sie damit Erfolg haben.

142

Als Demetrius merkt, daß nur er der Verlierer in diesem Kampf sein kann, läßt er sich theatralisch fal-

len, wobei er unglücklicherweise seine Begleiterin mit sich reißt. »Ah, mein Bein«, stöhnt Demetrius auf, »es ist gebrochen ... « Sie können sich überhaupt nicht vorstellen, daß sich der Kerl bei diesem lächerlichen Sturz verletzt hat und eilen hinzu, um dem Mädchen aufzuhelfen. Als sie wieder steht, beginnt sie, mit ihren kleinen Fäusten auf Sie einzutrommeln. »Du roher, schmutziger Kerl. Du hast Demetrius verletzt«, ruft sie, und dann zieht sie ihren Begleiter hoch. Demetrius stützt sich auf das Mädchen und humpelt mit ihr davon. Trotz seines »gebrochenen Beines« geht das schon wieder recht gut. Sie ziehen sich in Ihre Kajüte zurück und dösen eine Weile vor sich hin. Nachdem die *Galeanta* ausgelaufen ist, beschließen Sie, das Schiff ein wenig näher kennenzulernen. Gehen Sie zum Vorschiff, um die Seefahrt zu genießen (Abschnitt **10**), oder wollen Sie wissen, wie dieser schmucke Segler unter Deck aussieht (Abschnitt 129)?

143

Sie kommen an bestellten Feldern vorbei und erreichen schließlich einen Olivenhain. Auf einer Anhöhe steht ein tempelartiges Häuschen. Als Sie sich dem Häuschen nähern, bemerken Sie, daß die Küste nicht weit ist und die Klippen ziemlich steil zum Meer abfallen. Von hier hat man eine gute Sicht über die See. Der Ausblick über eine große Bucht im Südwesten ist besonders gut, und Sie erkennen, daß aus dem kleinen Dorf in der Bucht Rauch aufsteigt. Sie sind noch in Gedanken versunken, als laute Stimmen aus dem Häuschen an Ihr Ohr dringen. Sie nähern sich dem Häuschen, plötzlich stürzt ein weißhaariger alter Mann aus der Tür, gefolgt von zwei abgerissenen Seeleuten. Der weißhaarige Mann stutzt einen Augenblick, dann ruft er: »Ach, Pandominas, endlich bist du da. « Wie reagieren Sie auf diese offensichtliche Verwechslung? Sie stellen sich höflich vor und erwidern, er müsse sich geirrt haben, und dann machen Sie sich nach dem Dorf in der Bucht auf (Abschnitt **196**), oder fragen Sie einfach aufs Geratewohl: »Was wollen die Leute von dir, Großvater?« (Abschnitt **80**)?

144

Bothos Sturz war zu laut. Von oben kommen der Bootsmann Bottan und Telam, ein Matrose, herab.

145-150

Blitzschnell erkennen sie die Situation, warnen durch laute Rufe Ihre Kumpane und greifen an. Die Chancen der Rudersklaven, und damit natürlich auch Ihre, stehen schlecht. Sie allein müssen Bottan und Telam aufhalten, wenn die Meuterei gelingen soll.

Die Werte:

NAME	MU	LE	RS	AT	PA	WAFFE (TP)	MK
Bottan	12	30	1	10	8	Belegnagel 1W+3	12
Telam	13	30	1	11	8	Dolch 1W+1	12

Bottan ist mit einem Belegnagel (Rundholz mit 1W+2) bewaffnet und hat +1 TP wegen KK 13. Telam kämpft mit einem Dolch. Sie haben nur die Eisenkette, die 1W+3 TP verursacht (+ eventuelle Modifikationen durch KK usw.). Wenn Sie gegen beide 10 KR standhalten, lesen Sie Abschnitt **105**, sollte Ihre LE auf 0 sinken, lesen Sie Abschnitt 7. Wenn sie sich jedoch ergeben wollen oder müssen, sehen Sie unter Abschnitt 41 nach, was Ihnen blüht.

145

Unter Ihnen beginnt eine steile, in den Fels gehauene Treppe. Sie lassen die Falltür auf und steigen die Treppe hinab. Das straff gespannte Seil in Kniehöhe sehen Sie zu spät. Machen Sie eine GE-Probe. Wenn sie mißglückt, müssen Sie W6 SP hinnehmen. Wenn Sie bei der Verfolgung nicht erst die Leiter hinaufgestiegen sind, erreichen Sie den flüchtenden Schmuggler an der nächsten Biegung (Abschnitt 106). Ansonsten schlagen Sie Abschnitt 175 auf.

146

Sie nähern sich der Hütte, bleiben aber vor der Tür stehen, als Sie drinnen laute Stimmen hören. Ein Streit scheint im Gange zu sein. Sekunden später wird die Tür aufgerissen, und Sie können sich nur durch einen blitzschnellen Sprung, hinter einen dicken Baum, vor den Blicken zweier Männer verbergen, die ein sich heftig sträubendes Mädchen aus der Hütte zerren. Sie erkennen einen bärtigen, kahlköpfigen Mann und einen buntgekleideten Geck, den Sie schon einmal in Rethis gesehen zu haben glauben. Ein Überraschungsangriff scheint Ihnen angebracht, denn die beiden Finsterlinge gehen sehr unsanft mit dem Mädchen um. Durch das Überraschungsmoment haben Sie eine Attacke frei (Abschnitt **69**).

147

Hinter einem Felsen legen Sie sich auf einen Haufen angeschwemmten Tangs und schlafen ein. Einige Zeit später werden Sie von einer Stiefelspitze unsanft geweckt. Würfeln Sie mit W6 und sehen Sie auf der Tabelle Zufallsbegegnungen #1 im Anhang nach, wer Sie da aus dem Schlaf gerissen hat. Falls es zum Kampf kommt und Ihre LE auf 0 sinkt, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Wenn Sie den Störenfried töten oder es zu keinem Kampf kommt, können Sie nach einer Ruhepause am Strand entlang nach Westen gehen (Abschnitt 26) oder dem Weg landeinwärts folgen (Abschnitt 87).

148

Sie stehen vor dem unheimlichen Gebäude, das die Einheimischen den Tempel des Gottes ohne Namen nennen. Dreizehn Stufen einer breiten Treppe führen zu einer Säulenvorhalle. Es sind keine Personen zu sehen. Steigen Sie die Stufen zu der Vorhalle sofort empor (Abschnitt 29), oder suchen Sie einen anderen Eingang (Abschnitt **110**)?

149

Nachdem Sie wieder einigermaßen klar im Kopf sind, stellen Sie fest, daß Ihre neue Behausung eine 2 x 3 m große, tropfnasse Kerkerzelle ist. Aus der Zelle gegenüber nervt Sie ein anderer Gefangener, der alle fünf Minuten behauptet, der Geweihte Palmidros zu sein. Die nächsten Jahre verbringen Sie damit, einen Teleportationszauber zu vervollkommen, der Sie an einen angenehmeren Ort trägt. Schließen Sie das Heft.

150

Die Fahrt nach Baltrea verläuft ohne Zwischenfälle. Nachdem Sie eine Weile auf der Insel herumgeschnüffelt haben, können Sie den Händler ausfindig machen, dem die Amulette angeboten wurden. Das Gerücht hat also gestimmt! Der Händler beschreibt Ihnen auch die Anbieter einigermaßen genau. Ihre weiteren Nachforschungen lassen in Ihnen allerdings die Erkenntnis reifen, daß es Schmuggler gewesen sein müssen, deren Spur sich im Archipel der Zyklopeninseln verliert. Lesen Sie Abschnitt **109**.



151

Sie bekommen das ertrinkende Mädchen im letzten Augenblick zu fassen und können es so lange über Wasser halten, bis Ihnen zwei Fischer aus dem gerammten Boot helfen und sie beide an Bord ziehen. Mit knapper Not erreicht das leckgeschlagene Fischerboot die Hafennole. Glücklicherweise hat sich Lydia so weit erholt, daß sie sich beschämt bei Ihnen bedankt und Ihnen etwas in die Hand drückt. Es ist der Goldring, der Ihnen soviel Verdruß bereitet (Wert: 3W 20 Silbertaler). Sie verabschieden sich und gehen durchnäßt in die Stadt (Abschnitt 56).

152

Sie haben zu lang gewartet! Wenn Sie nicht das Amulett der Hesinde bei sich tragen, müssen Sie mit W20 würfeln. Bei 1-5 haben Sie Glück, es passiert nichts (Abschnitt 77), bei 6-20 gelingt das Wunder eines Geweihten des Gottes ohne Namen. Es wird Ihnen schwarz vor Augen (Abschnitt 149).

153

Der Steilfelsen ist gar nicht so schwer zu erklettern, wie es zunächst den Anschein hatte. Auch Ihre Furcht, dort oben gesehen zu werden, erweist sich als unbegründet, denn es ist kein Boot oder Mensch zu sehen, sosehr Sie auch das Meer absuchen. In der entgegengesetzten Richtung haben Sie einen wundervollen Blick über den nördlichsten Teil von Hylpia, da das umliegende Land recht flach ist. Auf der anderen Seite von Hylpia machen Sie ein kleines Dorf an der nördlichen Ostküste aus, vielleicht eine gute Stunde Fußmarsch entfernt. Unverzüglich brechen Sie nach dorthin auf (Abschnitt 79).

154

Sie öffnen die Westtür und blicken in einen luxuriös ausgestatteten Raum, offenbar der Raum der Höchsten Geweihten. Er besitzt dieselben Maße wie der soeben verlassene Raum, ist aber im Gegensatz zu diesem durch einen Fluch geschützt, der jegliche Ma-

155-158

gie aufhebt. Auch Ihre magischen Amulette (sofern Sie welche besitzen) verlieren ihre Wirkung. Das merken Sie aber erst, wenn sie gegen den Wächter dieses Raums und seinen Höllenhund kämpfen.

Werte des Wächters:

NAME	MU	LE	RS	ATPA	WAFFE (TP)	MK
Wächter	12	30	3	10'	8 Knüppel (1W+2)	10
Höllenhund	13	10	0	11	3 Biß (1W+2)	8

Wenn Sie dieses ungleiche Paar überwinden (Wächter wird bei LE 5 bewußtlos, Höllenhund flüchtet bei LE 3), können Sie die Tür in der Westwand (Abschnitt 92) öffnen. Sinkt Ihre LE auf 0, schlagen Sie Abschnitt 7 auf.

155

Schon nach wenigen Schwimmzügen erkennen Sie, daß sich der Abstand zu Drustes Boot vergrößert, dennoch schwimmen Sie mit aller Kraft hinter dem verräterischen Fischer her. Ihre Wut auf den hinterhältigen Kerl weicht aber eisigem Entsetzen, als Sie eine Bewegung an Ihren Beinen verspüren. Würfeln Sie mit W6 im Anhang auf Tabelle #2 eine ZUFALLSBEGEGNUNG/WASSER aus. Wenn es zu einem Kampf kommt und Ihre LE auf 0 sinkt, müssen Sie Abschnitt 7 lesen, überleben Sie den Kampf oder kommt es zu keinem, müssen Sie anhand Ihres Schwimmtalents überprüfen, ob sie 400 m bis zum Ufer schaffen. Wenn Sie diese Strecke schaffen, lesen Sie Abschnitt 112, falls nicht, Abschnitt 7.

156

»Zum Fliegenden Fisch« steht über der schmutzigen Hafenkneipe, die bestimmt nicht jeden anzieht. Sie aber sagen sich, daß man gerade in diesen Lokalitäten die interessantesten Dinge erfahren kann, und treten ein. Die Kneipe ist gut besucht. Im Schankraum halten sich Seeleute, leichte Mädchen und anderes Volk auf. Es wird viel getrunken, an manchen Tischen wird gespielt. Allgemein herrscht eine ausgelassene Stimmung vor. Besonders eine Gruppe Männer und Frauen zieht Sie an, die rings um ein großes Faß sitzen, das als Tisch dient. Auf dem Faßdeckel liegt eine silberglänzende Scheibe, auf der sich ein Stapel Münzen befindet. Einer der dichtgedrängt stehenden Zuschauer erklärt Ihnen alles. Es handelt

sich um ein Spiel mit dem Gott Phex (sagen die Mitspieler), der nicht nur für Händler und Diebe da ist, sondern auch für Glücksspieler! Legen Sie eine beliebige Anzahl Silbertaler (und nur die) auf die Silberscheibe und würfeln Sie mit W6. Bei einer geraden Zahl verdoppeln sich die Silbertaler auf magische Weise, bei einer ungeraden verschwinden sie genauso magisch. Spielen dürfen Sie höchstens dreimal - der Andrang ist sehr groß. Wenn Sie an diesem Spiel nichts auszusetzen haben, können Sie den »Fliegenden Fisch« wieder nach Abschnitt 166 verlassen. Sind Sie aber der Meinung, bei diesem »Silberscheiben-Roulette« gehe es nicht mit rechten Dingen zu (womöglich haben Sie verloren), rufen Sie empört, »Ist doch alles Lug und Trug«, und sehen unter Abschnitt 36 nach, wie die anderen darauf reagieren.

157

Verflucht, denken Sie. Die Außenwand des Leuchtturms ist so glatt, als wäre sie eben erst poliert worden. Nun hängen Sie zwei Handbreit unter dem Sims und kommen nicht weiter. Machen sie eine GE-Probe +2. Wenn sie gelingt, können Sie sich mit Ach und Krach hochziehen und durch das Fenster nach Abschnitt 40 gelangen. Mißlingt die Probe, rutschen Sie ab und fallen zu Boden (W6 Schadenspunkte). Sie können nun nochmals durch die Tür gehen (Abschnitt 179), aber es hält Sie auch niemand davon ab, die Klettertour erneut zu versuchen, worauf wieder eine GE-Probe +2 folgt ...

158

In der Ferne sehen Sie einen dunklen Streifen am Horizont ... Land! Sie schöpfen neuen Mut und paddeln darauf zu. Wenig später trägt Sie die Brandung auf einen flachen Sandstrand. Sie wollen sich gerade an Land schleppen, als Sie im flachen Wasser etwas liegen sehen. Würfeln Sie mit W6 und sehen Sie auf der Tabelle »Strandgut« im Anhang nach, um was es sich dabei handelt. Sie können den Gegenstand mitnehmen oder einfach liegen lassen. Nachdem Sie hinter einer Düne eine windgeschützte Stelle gefunden und sich hingelegt haben, fallen Ihnen vor Erschöpfung die Augen zu. Am nächsten Morgen werden Sie vom Gekreisch der Seevögel geweckt. Sie verschwenden keine Zeit und orientieren sich erst einmal. Nach dem letzten Standort der Galeere zu

urteilen, müßten Sie sich an der Ostküste von Tenos befinden. Unverzüglich machen Sie sich auf den Weg landeinwärts, denn auf der anderen Seite der Insel liegt irgendwo das Küstendorf Telf. Nach einer Viertelstunde Fußmarsch stoßen Sie auf einen Weg, der sich kurz darauf gabelt. Wählen Sie die Abzweigung nach Nordwesten (Abschnitt **63**), oder gehen Sie nach Südwesten (Abschnitt 167)?

159

Mißtrauisch kommen die beiden Fremden näher, bedrohen Sie aber ständig mit ihren Waffen. »Wer bist du«, fragt der eine, und Sie antworten ihm wahrheitsgemäß und erzählen ihm auch, daß Sie unten im Dorf waren. »Dort müssen noch Piraten sein«, sagt der andere. »Sie haben eine starke Nachhut zurückgelassen. « Bei den beiden handelt es sich um Fischer, die den Rückzug der Dorfbewohner decken und dabei die Piraten beobachten sollten. Die Fischer nehmen Sie mit zum Unterschlupf der Dorfbewohner. Unterwegs sehen Sie, wie ein kleines Segelboot aus der Bucht von Risa fährt - die letzten Piraten verschwinden.

Im Unterschlupf der Dorfbewohner fragt man Sie aus und lobt Sie wegen Ihrer Hilfsbereitschaft. Dann kehren die Dorfbewohner mit Ihnen nach Risa zurück. Das Feuer wird gelöscht, der alte Mann versorgt, und Sie fallen in wohlverdienten Schlaf. Am nächsten Morgen trifft Verstärkung aus anderen Dörfern der Insel ein, darunter auch ein bewaffneter Kauffahrer. Da Sie den Fischern geholfen haben, will der Kapitän Sie umsonst auf eine andere Insel mitnehmen. Würfeln Sie mit W6. Bei 1-2 steuert der Kauffahrer Tenos an (Abschnitt **140**), bei 3-6 Hylpia (Abschnitt 79).

160

Die richtige Antwort lautet: 7 Menschen und 4 Pferde. Wenn Sie das Rätsel gelöst haben, vermeiden Sie die Stufen 4 und 7 und erreichen Abschnitt **40**.

161

Weil Sie sich ganz auf die Hütte konzentrieren, übersehen Sie die Baumfalle. Sie treten in eine Seilschlinge, lösen die Falle aus und werden von einem nach

oben schnellenden Baum in die Luft gezogen. Dort hängen Sie nun kopfunter. Eine verflucht unangenehme Angelegenheit - ein Glück nur, daß Sie nicht am Hals aufgehängt sind. Wenn Sie eine scharfe Waffe bei sich führen, können Sie mit dieser das Seil durchschneiden, falls Ihnen eine GE-Probe gelingt. Sie sind dann frei und wieder auf den Beinen, bevor die beiden Männer - ein bärtiger Kahlkopf und ein aufgeputzter Stutzer mit Feder am Hut, den Sie aus Rethis zu kennen glauben - aus dem Haus gerannt kommen und Sie angreifen (Abschnitt **69**). Wenn die Probe nicht gelingt oder Sie keine scharfe Waffe haben, können Sie sich nicht mehr rechtzeitig befreien. Der bärtige, kahlköpfige Finsterling grinst hämisch und zieht einen langen Dolch. Das letzte, was Sie lesen, ist Abschnitt 7.

162

Ein kleiner Segler nimmt Sie nach Phenos mit. Die Zyklopen, falls sie wirklich existieren, können nur die einäugigen Wesen sein, die Wischwugul in dem *Schwarzen Auge* gesehen hat. Sie lassen sich an der Südküste absetzen und beginnen eine lange Suche. Phenos ist zwar nicht sehr groß, dafür aber zerklüftet und mit dichten Wäldern bedeckt - mit anderen Worten, völlig unzugänglich. Nach mehreren Tagen kommen Sie in einen seltsamen Wald, in dem die Bäume unheimliche Schatten werfen. Von Zeit zu Zeit erhaschen Sie einen Blick auf Kreaturen, wie Sie sie noch nie zuvor gesehen haben: Geschöpfe, halb Mensch und halb Pferd, winzige Flugwesen, die Menschen ähneln, Hybriden aus Tier und Pflanze, ja sogar einen Menschen mit dem Kopf eines Stiers ... Sie sind von der Vielfalt der Schöpfung so begeistert, daß Sie fast vergessen, aus welchem Grund Sie eigentlich hier sind. Plötzlich kommt ein Einhorn angaloppiert und steigt vor Ihnen auf die Hinterhand. Ein Wichtel reitet auf dem Tier. »Was sucht Ihr hier in unserem Wald«, fragt er barsch mit seinem hellen Stimmchen. Was antworten Sie ihm? »Bärtige, kahlköpfige Männer« (Abschnitt **11**), oder »Die Amulette der Zwölfgötter« (Abschnitt **194**).

163

»Praios sei Dank, daß er Euch mir schickte«, sagt der Alte erfreut und umarmt sie. »Dieses Lumpen pack ... « Und dann erzählt er von den schlechten Zeiten,



die über Arkis gekommen seien. Schmuggler machten hier die Küsten unsicher und suchten nach Stützpunkten, von denen sie ihren Kumpanen auf See Zeichen geben könnten. Sein Haus hätten sie auch ins Auge gefaßt, und nun versuchten sie ständig, ihn zu vertreiben. Er und seine Frau könnten sich ja kaum wehren. Ja, wenn seine Söhne dagewesen wären, aber die seien nach Risa hinunter, letzte Nacht habe es dort gebrannt. Bestimmt hätte das schwarze Schiff mit den Purpursegeln, von dem man neuerdings so viel hört, die Insel heimgesucht ... Der Alte erzählt noch viel, aber es sind nur belanglose Dinge. Sie verabschieden sich von ihm und machen sich auf nach Risa (Abschnitt 196). Die Waffen der Schmuggler können Sie mitnehmen.

164

»Schon gut«, rufen Sie, »ich gehe ja schon.« Wegen einer solchen Lappalie lohnt eh keine Prügelei. In der Hoffnung, diesen Angeber etwas abgekühlt zu ha-

ben, schnappen Sie Ihre Sachen, machen sich nach Abschnitt 129 auf und lassen einen Demetrius zurück, der sich mit stolzeschwellter Brust vor seiner Begleiterin wichtig tut.

165

Die Formen und Farben setzen sich vor Ihren Augen zu den Worten zusammen: *Hüte Dich vor Holz und Kristall, Geweihter!* Zurück zu Abschnitt 188.

166

Sie sehen sich ein wenig im Hafenviertel um, denn es ist ganz offensichtlich, daß Sie hier die größten Chancen haben, interessanten Leuten zu begegnen und Neuigkeiten zu erfahren. Außerdem fahren von hier die Schiffe zu anderen Inseln.

Im Hafen sehen Sie viele Fischer- und Segelboote,

aber auch einige größere Koggen und drei Kriegsgaleeren des Seekönigs von Hylailos. Nachdem Sie sich den Hafen angesehen haben, können Sie in eine der vier nächsten Tavernen gehen:

»Grüner Mond« (Abschnitt 62). Macht keinen soliden Eindruck. »Hafenschenke« (Abschnitt 107)t »Zum Fliegenden Fisch« (Abschnitt **156**). Schábiges Haus. »Silberkrug« (Abschnitt 128). Besserer Laden. Wenn Sie keine Lust auf eine Erfrischung in einer Kneipe haben, können Sie den hiesigen Praiostempel aufsuchen (Abschnitt 20), dem Bettler am Brunnen, der Sie die ganze Zeit schon anstarrt, eine milde Gabe zukommen lassen (Abschnitt **178**), oder dem Krämer Abu Daq einen Besuch abstatten, dessen Ladenschild Ihnen am Ende der Straße auffällt (Abschnitt **47**).

167

Das Gelände vor Ihnen steigt an, und nach einer Weile wird Ihr Weg zu einem Hohlweg. Als Sie gerade um einen Felsvorsprung biegen, ist der Weg vor Ihnen versperrt. Würfeln Sie mit W6 auf der Tabelle Zufallsbegegnungen # 1 aus, wer die Frechheit besitzt, Ihnen den Weg zu verstellen. Falls es zu einem Kampf, bei dem Ihre LE auf 0 sinkt, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Machen Sie Ihre(n) Gegner kampfunfähig (LE 5 genügt) oder wird ein Kampf vermieden, können Sie Ihren Weg fortsetzen (Abschnitt **140**).

168

Das kleine Männchen in Grün bedankt sich bei Ihnen und sagt, die Summe komme dem »Komitee wider den Waldfrevel« zugute. Dann führt es Sie innerhalb weniger Minuten aus dem Wald. Sie schlagen sich an den Kopf und wundern sich, wo Sie bezüglich der Orientierung Ihre fünf Sinne gelassen hatten, während Sie sich auf den Weg nach Abschnitt **140** machen.

169

Nachdem Druste abgedreht hat und das Boot sich wieder von Arkis entfernt, ändern auch die Verfolger ihren Kurs und segeln an der Küste entlang nach

Nordosten. Sie warten mit Druste die Dämmerung ab, dann halten Sie wieder auf die Küste zu. Diesmal steuert Druste weiter nach Südwesten; er will Sie in der Großen Bucht in der Nähe des Fischerdorfes Risa an Land setzen. Als das Boot jedoch die Landzunge umfährt, bemerken Sie einen rötlichen Schein in der Bucht. »In Risa brennt es«, stößt Druste verblüfft hervor. »Vielleicht waren das die Piraten. Besser, wir verschwinden von hier. « Die Zwölfgötter haben den Fischer nicht gerade mit Mut gesegnet. Obwohl sich kein Segel auf See zeigt (allerdings kann man nun nicht mehr weit sehen), ist der Kerl doch zu feige, Sie hier irgendwo an Land zu setzen. Was tun Sie also: Sie bieten ihm weitere 10 Silbertaler (Abschnitt 31) oder bedrohen ihn mit der Waffe, weil Sie wissen, daß hier weder Geld noch gute Worte etwas ausrichten (Abschnitt 46)?

170

»Oho!« ruft der Gastwirt. »Ein Herr mit Manieren. Solche Gäste haben Anspruch auf eine bevorzugte Behandlung. « Er winkt zwei kräftig aussehende Bedienstete herbei. Wie verhalten Sie sich jetzt? Sie schlendern lässig zur Garderobe, holen Ihre Waffen und verlassen den »Silberkrug« (Abschnitt **166**), oder widersetzen Sie sich dem drohenden Hinauswurf (Abschnitt 115)?

171

Sie sind in einem L-förmigen, in nord-südlicher Richtung verlaufenden Gang. Er ist 5 m breit. Nach 12 m knickt der Gang nach Osten ab. In der Mitte der Westwand befindet sich eine geschlossene Tür von 3 m Breite. Wollen Sie sehen, was hinter dieser Tür liegt, dann schlagen Sie Abschnitt **50** auf. Möchten Sie den Gang jedoch hinuntergehen und nach Osten abbiegen (an der Nordwand sehen Sie nämlich eine seltsame Statue auf rundem Sockel), lesen Sie Abschnitt **188**.

172

Mit gemischten Gefühlen trotten Sie neben Bakkalurion zum Hafen. Bakkalurion erzählt Ihnen, er sei vor Monaten auf der »Hesperus« zur See gefahren, einem Kauffahrer, der zwischen Teremon auf Pailos

173-177

und Rethis pendelte. Durch einen Sturm sei die Hesperus vom Kurs abgekommen und vor der Westküste Hylpias auf ein Riff gelaufen und gesunken. Er allerdings vermute Verrat, da beim Untergang des Schiffes das Rettungsboot und einige Passagiere - seltsame Prediger oder Priester mit Bärten und ohne Haare auf dem Kopf - gefehlt hätten. Er sei der einzige Überlebende der Katastrophe und kenne auch als einziger die Unglücksstelle. Im Wrack der »Hesperus« müsse sich noch die Geldkiste des Kapitäns befinden, die auch einige Schmuckstücke enthielt. Während Bakkalurion seine Geschichte erzählt, sind Sie bei seinem Boot angekommen, das im Hafentümpel vertäut liegt. Telisar und Luske, die häufig leise miteinander gesprochen haben, sind Ihnen nicht ganz geheuer, aber jetzt gibt es kein Zurück mehr. Sie begeben sich alle vier an Bord und schlafen einige Stunden auf harten Planken unter Segeltuch. Dann stehen Sie noch vor Morgengrauen in See. Lesen Sie Abschnitt 120.

173

Das Mahl im Praiostempel war sehr opulent und der Wein von erlesenem Geschmack. Die Geweihten verstehen hier zu leben, sind Ihre letzten Gedanken, bevor Ihr Kopf immer schwerer wird. Vergeblich versuchen Sie sich zu konzentrieren. Dann umfängt Sie Finsternis. Erst bei Abschnitt 149 wachen Sie wieder auf.

174

So schnell Sie können, rennen Sie los. Im Schutz des nächsten Hauses schlagen Sie einen Haken nach links und jagen vom Wasser weg landeinwärts. Zunächst hören Sie die Piraten noch schwerfällig hinter sich herstampfen, dann bleiben die betrunkenen Barbaren zurück. Durch struppiges Buschwerk rennen Sie bergan, dann lauschen Sie kurz ... keine Verfolger mehr. Außer Atem eilen Sie weiter landeinwärts (Abschnitt 139).

175

Sie erreichen das Ende der Treppe, und Ihnen bietet sich ein imposantes Bild. Sie stehen in einer geräumigen Höhle, die von Fackeln erleuchtet wird. Überall

um sich herum sehen Sie Waren aufgetürmt: Fässer, Stoffballen und Kisten. Vor Ihnen befindet sich ein Anlegesteg, denn der größte Teil der Höhle steht unter Wasser und hat eine direkte Verbindung zum Meer. Drei Mann sind damit beschäftigt, Waren in ein am Anlegesteg vertäutes Segelboot zu laden. Als sie Sie sehen, ziehen sie ihre Waffen und greifen Sie an.

Die Werte der Schmuggler:

NAME	Mu LERSAT PAWAFFE (TP)						MK
Anführer	12	35	2	11	8	Entermesser 1W+3	15
Schmuggler # 1	10	25	1	10	8	Messer 1W+1	10
Schmuggler * 2	10	25	1	10	8	Harpune 1W+3	10

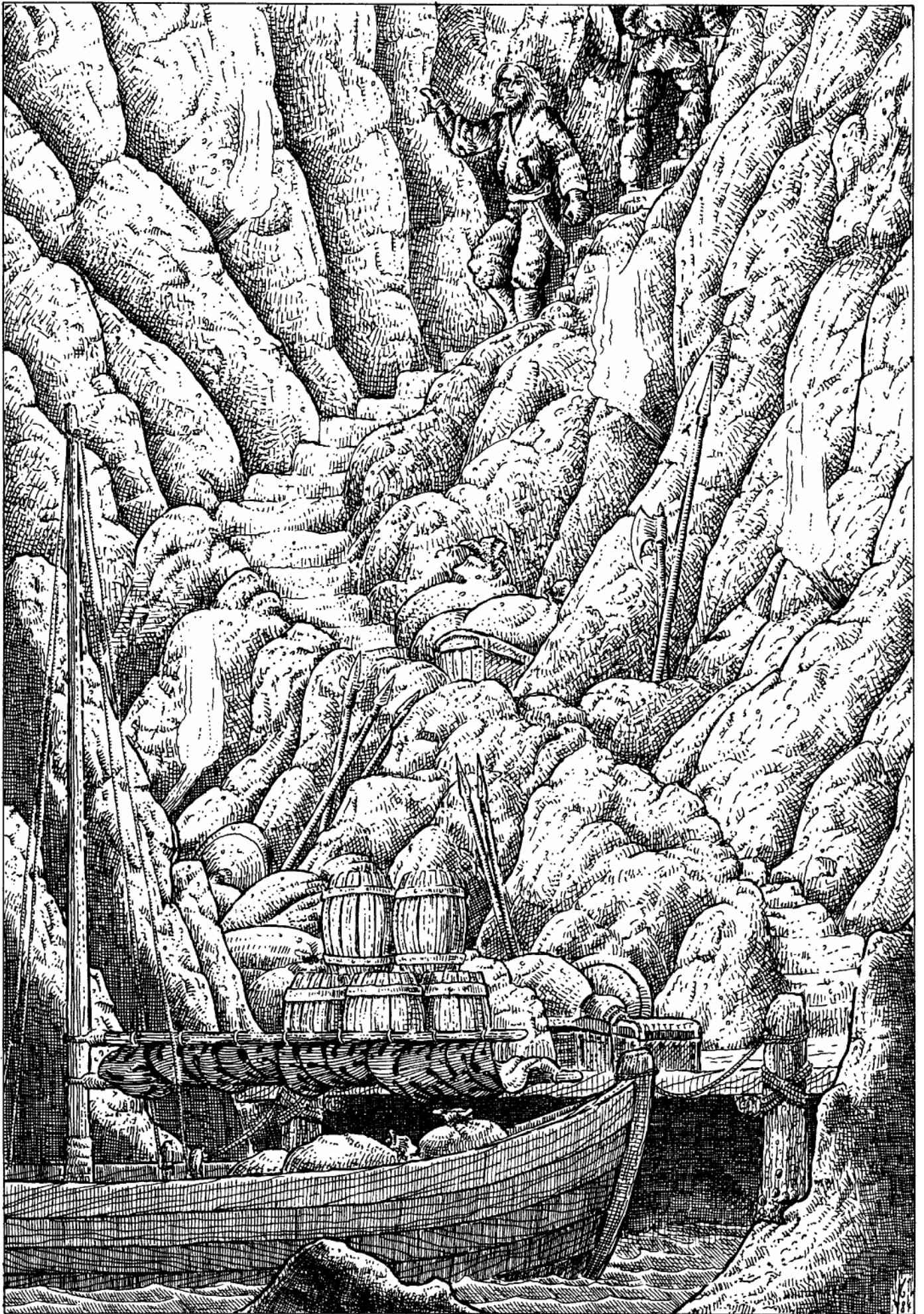
Wenn Sie 10 KR überstehen, setzen sich die Schmuggler mit ihrem Boot ab, denn sie hören Ihre Kameraden kommen. Sollte Ihre LE in dieser Zeit auf 0 sinken, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Wenn die Schmuggler verschwinden, oder von Ihnen kampfunfähig gemacht wurden (LE 5 genügt), können Sie Ihre Kameraden informieren (Abschnitt 71) oder die Schmuggelwaren untersuchen (Abschnitt 193).

176

Nachdem niemand von der *Galeanta* einen Rettungsversuch unternimmt, greifen im letzten Moment zwei Fischer von dem gerammten Boot ein. Sie halten der Ertrinkenden ein langes Ruder hin und ziehen das Mädchen in ihr leckgeschlagenes Boot, das mit knapper Not die Hafentreppe erreicht. Auch die *Galeanta* steuert einen Landungsplatz an. Kurze Zeit später gehen Sie nach Abschnitt 56 von Bord, nicht ohne Demetrius, der bei dem Vorfall eine überaus klägliche Figur abgegeben hat, einen höhnischen Blick zuzuwerfen.

177

Verzweifelt versuchen Sie sich irgendwo festzuhalten, aber die Wassermassen spülen Sie mit Gewalt von dem kieloben treibenden Boot fort. Machen Sie eine Probe auf Ihr Schwimmtalent. Wenn sie gelingt, erreichen Sie den abgebrochenen Mast, können sich an ihm festklammern und treiben nach Abschnitt 135. Wenn sie mißglückt, können Sie gerade noch ein Ruder packen, das neben Ihnen treibt. Ihre Chancen, die Nacht zu überleben, stehen nicht gut. Das



178-183

Ruder verlängert die Zeit, die Sie sich über Wasser halten können, um 1 W6 Stunden. Dazu kommt noch die Zeit, die Sie schwimmend überleben können (anhand des Schwimmtalents prüfen, wie lange Sie sich über Wasser halten können). Insgesamt müssen Sie 5 Stunden überstehen, um sich bis Abschnitt 135 zu retten. Sollten Sie dies nicht schaffen, ertrinken Sie und müssen Abschnitt 7 lesen.

178

Als Sie sich dem Bettler am Brunnen nähern, was nur möglich ist, wenn Sie sich zum erstenmal in Bethis aufhalten, merken Sie, daß er nicht Sie anstarrt, sondern ins Leere blickt. Er ist blind ... »Habt Ihr nicht eine Kleinigkeit für mich, edler Herr, damit ich mir etwas zu essen kaufen kann?« krächzt er heiser. Die kleinste Geldeinheit, die Sie bei sich führen, sind Silbertaler. Geben Sie dem Bettler einen (Abschnitt 184), oder sagen Sie ihm, Sie hätten leider kein Kleingeld (Abschnitt 22)?

179

Sie befinden sich in einem kreisrunden Raum, der von einem kleinen Fenster in etwa 4 m Höhe spärlich erleuchtet wird. Nicht weit vom Fenster führt eine Wendeltreppe in die Höhe. Steigen Sie die Treppe empor (Abschnitt 3), oder wollen Sie zuerst den Raum inspizieren (Abschnitt 89)?

180

Sie ergreifen die Amulette und stellen fest, daß Sie von der Macht des Gottes ohne Namen festgehalten werden. Erst nachdem Sie alle Kraft zusammennehmen, können Sie die Amulette lösen. Mit dieser wichtigen Beute verlassen Sie in einem günstigen Augenblick den Tempel und schlagen sich nach Teremon durch (Abschnitt 6).

181

Sie betreten das Haus und finden am Boden einen alten Mann, der ziemlich übel zugerichtet ist. In der Dunkelheit können Sie aber nicht viel mehr ausmachen. Nachdem Sie den Alten überzeugt haben, kein

Pirat zu sein, erzählt er Ihnen stockend, daß viele der Dorfbewohner landeinwärts in die Berge geflüchtet seien. Andere seien von den Thorwal-Piraten verschleppt worden, und ihn habe man mit einem Knüppel niedergeschlagen und einfach liegengelassen. Es müßten noch einige dieser Mordbuben im Dorf sein, denn er hätte noch eben ihr Gegröle vernommen, sagt er, immer wieder von Pausen unterbrochen. Sie versorgen den Alten notdürftig und versprechen ihm, Hilfe zu holen. Nun können Sie das Dorf auskundschaften (Abschnitt 198) oder Risa in Richtung der Berge verlassen (Abschnitt 139).

182

Legen Sie eine KL-Probe + 5 und eine CH-Probe + 3 ab. Nur wenn beide Proben gelingen, können Sie den ranghöheren Soldaten davon überzeugen, daß Sie nur ein Fahrgast des Bauern waren. Er läßt Sie in diesem Fall laufen, und Sie erreichen Rethis über Abschnitt 187. Wenn eine der Proben mißlingt, sehen Sie sich zum Kampf gezwungen, da man Ihnen nicht glauben will (Abschnitt 66).

183

Ganz hektisch pfeift der Wichtel die Zyklopen zurück und entschuldigt sich mit tausend Worten bei Ihnen. »Um der Zwölfgötter Willen, fast hätte ich einen fürchterlichen Fehler gemacht. Ich hatte doch wirklich angenommen, Ihr wärt ein Abgesandter des Bösen. Bitte entschuldigt meine Dummheit, aber auch ein Magier kann sich einmal irren. Wir hier im Dryadenwald müssen uns ständig gegen Eindringlinge verteidigen. Einst waren wir viele und lebten auf allen Zyklopeninseln, aber nun sind wir dank der Habgier mächtiger Fürsten und Könige nur noch ganz wenige. Hier auf Phenos sind die letzten Reste unserer alten Kultur zu finden, und wir wollen nicht als Schaustücke auf Jahrmärkten und zur Belustigung dekadenter Hofschranzen dienen. Wir werden nicht erlauben, daß unsere letzte Bastion zerstört wird.«

Nachdem der Wichtel Ihnen mit einem Heilzauber die volle Kraft zurückgegeben hat, schenkt er Ihnen zwei Amulette (auswürfeln nach Tab. III), welche die Waldbewohner einem Geweihten des Gottes ohne Namen abgenommen hatten. Lesen Sie nun Abschnitt 109.

184

»Meinen ergebensten Dank«, ruft der Bettler überrascht aus, nachdem er das Geldstück mit den Zähnen geprüft hat. »Mögen die Zwölfgötter immer mit Euch sein. « Dann steht er auf und tastet sich mit seinem Stock unbeholfen voran, aber bevor er in einem kleinen Gäßchen verschwindet, sagt er noch leise: »Nehmt Euch vor den Soldaten des Seekönigs Mermydion in acht. Sie zwingen Fremde in seinen Dienst, denn er braucht im Kampf gegen die Schmuggler und Piraten aus dem Norden jeden Mann.«

Sie danken dem Alten für die Information und gehen nach Abschnitt 166 zurück.

185

Als einziger der Mannschaft können Sie sich im Tosen der Flutwelle auf das kieloben treibende Boot retten. Nachdem die Wasser sich beruhigt haben, lauert schon die nächste Gefahr in Form einer ZUFALLSBEGEGNUNG/WASSER. Würfeln Sie mit W6 auf Tabelle # 2 im Anhang aus, wem oder was Sie begegnen. Wenn es zu einem Kampf kommt und Ihre LE dabei auf 0 sinkt, lesen Sie Abschnitt 7. Falls Sie die Begegnung überstehen, treibt Sie die Strömung am nächsten Tag auf ein Riff vor Putras. Dort werden Sie von der Besatzung eines seltsamen Schiffes entdeckt. Lesen Sie Abschnitt 135.

186

»Edler Herr«, hebt der Gastwirt an, »Ihr werdet sicherlich keinen Gefallen an unserem bescheidenen Etablissement finden. Sicherlich sind Euch die Speisen hier zu vulgär und der Wein zu sauer. Eine Straße weiter findet Ihr den >Fliegenden Fisch(, eine Lokalität, die eher zu Eurem Äußeren paßt und bestimmt Euren Beifall finden wird. «

Einen Augenblick sind Sie wie vor den Kopf geschlagen, dann antworten Sie:

- nichts, holen Ihre Waffen und verlassen den »Silberkrug« (Abschnitt 166).
- Tatsächlich, es stimmt, was sich die Leute im Hafen erzählen: Ihr riecht noch schlimmer als Eure Fischsuppe (Abschnitt 170).
- Bedient mich auf der Stelle, oder Ihr werdet mich kennenlernen (Abschnitt 136).

187

Rethis, die Perle von Hylailos! Diese in einer weiten Bucht gelegene Stadt ist der wichtigste Hafen der Insel und Tor zu den westlichen Zyklopeninseln. Rethis ist das Handelszentrum der Inseln und pulsiert vor Leben und Geschäftigkeit. Nachdem Sie sich die Stadt eine Weile angesehen haben, begeben Sie sich nach Abschnitt 166.

188

Nach einigen Metern stehen Sie vor einer etwa 2 m hohen Statue. Sie blicken nach Osten und bemerken an der Nordwand des Ganges noch zwei weitere Statuen in gleichmäßigen Abständen. Der Gang mißt bis zur Ostwand weitere 18 m. In der Mitte der Südwand ist eine 2 m breite Tür. Wollen Sie durch diese Tür gehen (Abschnitt 197), oder interessieren Sie sich näher für die Statuen (Abschnitt 15)?

189

Mit großem rhetorischen Geschick gelingt es Ihnen, den Kapitän von Ihrer Unschuld zu überzeugen. Aber dieser muß sich natürlich dem Druck der Edelleute beugen, die Sie bestraft sehen wollen. Da er an Bord auch oberster Richter ist, verurteilt er Sie zu einer Geldstrafe, die Ihrer halben Barschaft entspricht.

Nachdem die *Galeanta* in der Nacht Sienna erreicht hat, gehen Sie wütend von Bord und wünschen diesem elenden Kahn einen Wirbelsturm an den Mast (Abschnitt 56).

190

Sie und der Fremde verlieren den Kampf, werden entwaffnet und in das nächste Dorf gebracht. Dort verhört man sie beide. Ihnen wird klar, daß Sie einem Spitzbuben geholfen haben, der einen anständigen Bauernburschen überfiel, nur weil dieser einem Geweihten des Praios einen Dienst erwies und ein Medaillon überbrachte. Sie versuchen den Bauern klarzumachen, daß Sie mit dem Fremden nichts zu tun haben und ihn nur vor den aufgebracht Bauern schützen wollten. Wenn Ihnen je eine KL- und CHProbe gelingt, können Sie die Bauern überzeugen, werden freigelassen und erreichen Rethis über Ab-

191-196

schnitt 187. Sollte eine der Proben mißlingen, werden Sie als Verbrecher nach Rethis gebracht und verurteilt (Abschnitt 57).

191

Die Antwort lautet: 120. Hatten Sie das Rätsel richtig beantwortet, beglückwünscht Sie das Männchen als echten Lotoskenner und führt Sie schnurstracks aus dem Wald (Abschnitt 140). War Ihre Antwort falsch, müssen Sie wohl oder übel zahlen (Abschnitt 168). Sie können den frechen Waldgnom aber auch angreifen und ihn Mores lehren (Abschnitt 118).

192

Auf dem aufgequollenen Pergament steht in verwaschener Schrift: *Hüte Dich vor Ho und ... tall*. Kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, von dem Sie gerade kamen.

193

Sie richten Ihr Augenmerk zuerst auf die Kisten, da die Fässer wohl nur Branntwein enthalten. Stoffballen, edle Tuchstoffe und Perlmutter interessieren Sie ohnehin nicht. Die Kisten beinhalten die verschiedensten Waren, u. a. getrocknetes Fleisch, seltene Gewürze und andere Lebensmittel. Eine Kiste ist voller kleiner Götzenstatuen, eine weitere ist bis zum Rand mit Schmuck und Geschmeide gefüllt, darunter auch ein kleiner Lederbeutel. Als Sie ihn öffnen, erkennen Sie zwei der gesuchten Amulette. Würfeln Sie mit 2W6 auf Tabelle * 3 »Die 12 Amulette der Kette« aus, um welche Amulette es sich handelt. Mehr als die beiden Amulette können Sie nicht mitnehmen, da dies sofort auffallen würde. Lesen Sie jetzt Abschnitt 71.

194

Der Wichtel ist verblüfft. »Wie ich an Eurer Ausstrahlung erkenne«, sagt er, »besitzt Ihr Amulette der Zwölfgötter. Wollt Ihr etwa noch mehr haben?« Bei diesen Worten stößt er einen schrillen Pfiff aus. Aus einer Ruine am Waldrand kommen mit Riesenschritten zwei Zyklopen heran. »Holt sie Euch doch

von den Wächtern des Dryadenwaldes«, spöttelt der Wichtel. Die Zyklopen sind schnell heran und dringen auf Sie ein.

Die Werte der Zyklopen:

MU 30, LE 60, RS 1, AT 7, PA 4, TP 3W6 (mit Keulen), MK 40.

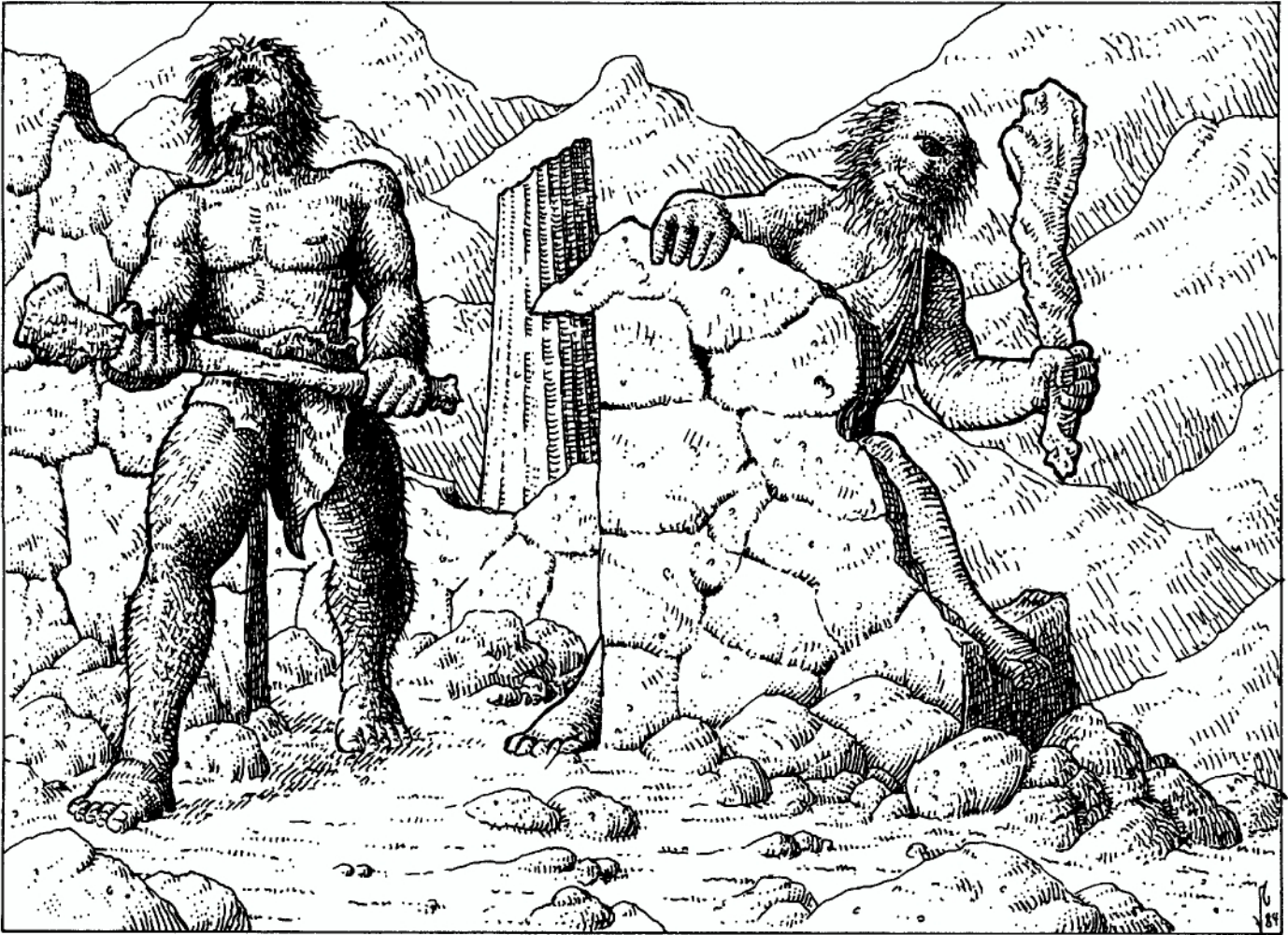
Wenn Ihre LE innerhalb von 5 KR auf 0 fallen sollte, schlagen Sie bitte Abschnitt 7 auf. Sollten Sie die 5 KR überstehen, lesen Sie bitte Abschnitt 183.

195

Die Wogen schlagen über Ihnen zusammen, und Sie tauchen die ersten Meter, um Abstand vom Schiff zu bekommen. Aber Sie werden nicht verfolgt, die Dämmerung schützt Sie schon. Die Küste von Hylailos ist als dunkle Landmasse etwa 500 m voraus zu erkennen. Sie müssen anhand Ihres Schwimmtalents überprüfen, ob Sie diese Strecke schaffen. Wenn nicht, ertrinken Sie und müssen Abschnitt 7 aufschlagen. Hundert Meter vom Ufer entfernt nehmen Sie plötzlich einen Schatten im Wasser wahr. Würfeln Sie mit W6 auf Tabelle * 2 im Anhang eine ZUFALLSBEGEGNUNG/WASSER aus. Wenn es zu einem Kampf kommt und Ihre LE dabei auf 0 sinkt, lesen Sie Abschnitt 7. Ansonsten schleppen Sie sich auf den Strand. Als Sie erschöpft über den Sand gehen, fällt Ihnen ein angeschwemmter Gegenstand im Tang auf. Würfeln Sie mit W6 und auf der Tabelle * 4 »STRANDGUT« im Anhang nach, um was es sich dabei handelt. Sie können den Gegenstand mitnehmen oder einfach liegen lassen. Nachdem Sie sich erholt haben, gehen Sie an der Küste entlang, bis Sie bei Abschnitt 56 Sienna erreicht haben.

196

Nach einer halben Stunde haben Sie das Dorf erreicht. Schon vorher sahen Sie die Verwüstungen. Hier hat es nicht nur gebrannt, hier wurde auch gekämpft. Am Landungssteg liegen eine ganze Reihe Fischerboote und auch ein größerer Kauffahrer. Zunächst betrachtet man Sie mißtrauisch, doch nachdem Sie Ihre Geschichte erzählt haben, legt sich der Argwohn der Leute. Wenn Sie zwei Entermesser bei sich haben, kaufen Ihnen die Dorfbewohner diese mit Freude ab (normaler Preis minus W20 Silberta-



ler). In diesem Falle ist der Kapitän des Kauffahrers bereit, Sie unentgeltlich auf eine andere Insel mitzunehmen. Falls Sie keine Entermesser bei sich haben, müssen Sie für die Überfahrt 10 Silbertaler zahlen, dem Kapitän Gegenstände im gleichen Wert geben oder die Fahrt abarbeiten (nur möglich, wenn es nicht anders geht). Würfeln Sie mit W6. Bei 1-2 geht die Fahrt nach Tenos (Abschnitt 140), bei 3-6 nach Hylpia (Abschnitt 79).

197

Die Tür läßt sich ohne Schwierigkeiten öffnen. Bei diesem Raum scheint es sich um den Schlaf- und Aufenthaltsraum der Geweihten zu handeln. Wände und Decke des Raums sind dunkel angestrichen und mit fünfzackigen Sternabbildungen verziert. An der Decke sehen Sie auch Bilder der Sonne und des Mondes. Eine schwermütige Stimmung geht von diesem Raum aus. Die Muster von Decke und Wänden beginnen zu pulsieren und setzen sich in immer

neuen Formen zusammen. Machen Sie eine KL-Probe. Gelingt die Probe, schlagen Sie Abschnitt 165 auf. Mißlingt sie, müssen Sie unter Verlust von zwei KL-Punkten zurück zu Abschnitt 188.

198

Sie umgehen das helle Licht der Brandherde und huschen von Haus zu Haus, bis Sie den Dorfausgang auf der anderen Seite erreicht haben. Als Sie gerade wieder zurück wollen, fliegt die Tür des letzten Hauses auf, und drei behelmte Thorwal-Piraten torkeln heraus. Zwischen sich tragen zwei von ihnen eine große Truhe. Sie wollen sich schnell in den Schatten eines Schuppens zurückziehen, aber der größte der drei hat Sie schon gesehen. Sie vernehmen sein rauhes Gebrüll, und die beiden anderen lassen die Truhe fallen und greifen nach ihren Waffen. Die Thorwal-Piraten scheinen betrunken zu sein, aber mit diesen Kerlen ist nicht zu spaßen. Außerdem wissen Sie nicht, ob noch mehr Piraten in dem letzten Haus

199-200

sind. Flucht scheint also angebracht (Abschnitt 174), oder stellen Sie sich doch zum Kampf (Abschnitt 124)?

199

Phrygaios, die südlichste der Zyklopeninseln, ist besonders reich. Aber sie ist auch gefährlich. Die Untiefen, Klippen, Riffe und Strudel vor der Insel wurden schon für manches Schiff zum Grab. Ihnen ist das natürlich bekannt, nicht so den Thorwal-Piraten. Durch erfolgreiche Beutezüge verblindet, will der Anführer bei schwerem Seegang eine Bucht der Insel anlaufen. Sie bestärken ihn bei diesem Vorhaben, und es kommt wie es kommen muß: Das Langboot läuft auf Grund und wird von den Brechern zerschlagen. Die Küste ist nur 300 m entfernt, prüfen Sie anhand Ihres Schwimmtalents ob Sie sie erreichen. Sie nehmen in jedem Fall 1W6 SP wegen schwerer See. Wenn Sie es schaffen (andernfalls ist Ihr nächster Abschnitt 7), stellen Sie fest, daß nur der Anführer sich noch retten konnte. »Du Hund hast uns ins Verderben geführt«, brüllt er und stürmt auf Sie los.

Seine Werte:

MU 13, LE 39, RS 1, AT 12, PA 9, MK 25.

Er kämpft mit seinem Wurfbeil (1W+3) und besitzt einen Zuschlag von + 1 wegen seiner großen KK.

Sollte Ihre LE während dieses Kampfes auf 0 sinken, schlagen Sie Abschnitt 7 auf. Wenn Sie aber den Piraten überwinden, können Sie ihm das Amulett abnehmen und dem schmalen Pfad in den Wald folgen (Abschnitt 113).

200

Ein Schiff bringt Sie für 10 Silbertaler von Phrygaios nach Teremon auf Pailos. Da Sie sich hier nicht auskennen, fragen Sie nach den bärtigen Geweihten, aber Sie rufen nur Ablehnung und Feindseligkeit hervor. Schließlich will Ihnen ein Straßenhändler für 10 Silbertaler weiterhelfen. Er bringt Sie aus Teremon hinaus nach Norden, wo sich der Tempel des Gottes ohne Namen befinden soll. In einer Schlucht werden Sie von Straßenräubern überfallen. Der ortskundige Händler setzt sich blitzschnell ab, Sie aber werden gefangen. Die Räuber machen sich einen Spaß mit Ihnen. Einer sagt:

»Bursche, du sagst jetzt etwas, und wenn es wahr ist, was du sagst, dann schneiden wir dir die Kehle durch; wenn es aber nicht wahr ist, hängen wir dich auf!«

Was antworten Sie, um Ihr Leben zu retten? Schreiben Sie die Lösung auf einen Zettel, und sehen Sie unter Abschnitt 42 nach, ob Sie noch einmal davonkommen und den Tempel des Gottes ohne Namen finden.

Anhang

Tabelle I: Zufallsbegegnungen an Land

- 1 1-2 Bauern (MU 9, LE 25, RS 1, AT 10, PA 8, Knüttel 1W+2 MK 10) (1)
- 2 1-2 Fischer (MU 10, LE 25, RS 1, AT 10, PA 8, Fischespeer 1W+2 MK 10) (1-2)
- 3 2 Passanten (immer freundlich)
- 4 2 Thorwal-Piraten (MU 12, LE 30, RS 2, AT 10, PA 8, Kriegsbeil 1W+4 MK 10) (1-6)
- 5 1-2 Straßenräuber (MU 11, LE 30, RS 1, AT 10, PA 8, Dolch 1W+2, MK 10) (1-6)

- 6 Soldatenpatrouille (2 Soldaten) (MU 11, LE 30, RS 3, AT 10, PA 8, Speer 1W+3, MK 10) (1-4)

Würfeln Sie zunächst mit dem WG aus, wer Ihnen begegnet. Als nächstes ermitteln Sie die Anzahl der Personen (W6: 1-3 = 1; 4-6 = 2). Ob die Personen feindlich eingestellt sind, erfahren Sie jeweils in der letzten Klammer, z. B. W6: 1 = feindlich; 2-6 = freundlich; (1-4): W6: 1-4 = feindlich; 5-6 = freundlich.

Tabelle II: Zufallsbegegnungen im Wasser

- 1 Feuerqualle (MU 10, LE 20, RS 0, AT 11, PA 0, TP 1W+2, MK 7, (1-3))
- 2 Stachelrochen (MU 12, LE 25, RS 0, AT 9, PA 0, TP 1W) (nach 3 Treffern Tode des Gegners durch Gift) MK 20 (1-5)
- 3 Hai (MU 15, LE 30, RS 0, AT 10, PA 0, TP 2W+2, MK 30) (1-6)

- 4 Oktopus (MU 10, LE 30, RS 0, AT 8, PA 0, TP 1W+2, Arm, MK 25) (1-4)
 - 5 Seeschlange (MU 14, LE 35, RS 2, AT 10, PA 0, TP 1W+4, MK 20) (1-6)
 - 6 Delphin (MU 11, LE 30, RS 0, AT 10, PA 0, TP, 1W+3, MK 13) (1-2)
- Abwicklung wie Tabelle 1

Tabelle III: Die 12 Amulette der Kette

- 1 Praios - fügt beliebigem Gegner 3W20 TP zu (1 x pro Spiel)
- 2 Rondra - +2 zum Waffenwert (gilt nur für Nahkampfwaffen)
- 3 Efferd - keine Auswirkungen
- 4 Boron - keine Auswirkungen
- 5 Ingerimm - Erhöht AT und PA um jeweils 1; senkt Bruchfaktor auf 0
- 6 Hesinde - Träger ist gegen Magie und Wunder gefeit
- 7 Firun - keine Auswirkung
- 8 Tsa - Dieses Amulett gibt die volle LE zurück, wenn es gefunden wird (1 x pro Spiel anwendbar)

- 9 Phex - keine Auswirkungen
- 10 Peraine - halbiert durch Waffen entstandenen Schaden
- 11 Travia - keine Auswirkungen
- 12 Rahja - keine Auswirkungen

Amulette, die Sie erwerben, sollten Sie hier ausstreichen.

Wir empfehlen folgendes einfachere Verfahren: Schreiben Sie für jedes Amulett einen kleinen Zettel und legen Sie alle Zettel in einen Behälter. Wann immer Sie ein Amulett erwerben, ziehen Sie blind einen dieser Zettel.

Tabelle IV: Strandgut

- 1 Flaschenpost (Text: siehe Abschnitt 192)
- 2 Belegnagel (Rundholz mit 1W+2)
- 3 Heiltrank (2 Anwendungen à 10 LP)
- 4 Große Muschel (ist in einer Stadt W20 Silbertaler wert)

- 5 Holzschatulle (Inhalt W6 Dukaten, W20 Silbertaler)
- 6 Kopf einer Galionsfigur (wertlos)

Würfeln Sie mit dem W6 aus, was Sie finden.

Tabelle V: Schätze

- 2 Juwel (Wertberechnung siehe »Regelbuch«)
- 3 W20 Dukaten
- 4 W6 Dukaten
- 5 W20 Silbertaler
- 6 W6 Silbertaler
- 7 Amphore (Wert: 2 Silbertaler)
- 8 W6 Silbertaler

- 9 W20 Silbertaler
- 10 W6 Dukaten
- 11 W20 Dukaten
- 12 Goldenes Schmuckstück (Wert: W6 x 10 Dukaten)

Sie würfeln mit 2W6.

Das Spiel ohne »Ausbau-Regeln«

»Das Geheimnis der Zyklopen« kann auch ohne die *Ausbau-Regeln* gespielt werden. In einem solchen Fall müssen die Talentproben durch Eigenschaftsproben ersetzt werden. Für einen findigen Meister tut sich hier ein weites Feld auf. Unser Vorschlag wäre, das Talent »Schwimmen« auf jeden Fall zu verwenden, da es in diesem Abenteuer eine wichtige Rolle spielt. Alles Wissenswerte hierzu entnehmen Sie dem folgenden Text.

Schwimmen:

Ein Held mit dem Anfangswert 2 ist Nichtschwimmer. Und so kann er seine Schwimmkünste verbessern:

TAW		
2	0	Nichtschwimmer
3	5	Kann sich bei RS 0 mühsam über Wasser halten
4	10	Kann sich bei RS 0 gut über Wasser halten
5	15	
6	20	
7	25	
8	30	Guter Schwimmer; kann sich auch bei RS 1 über Wasser halten; kann etwas tauchen
9	40	
10	50	Kann sich auch bei RS 3 und mit einer Last bis 100 Unzen über Wasser halten
11	60	
12	70	
13	75	Sehr guter Taucher
14	80	Kann sich bei RS 4 über Wasser halten
15	85	Kann sich bei RS 4 und einer Last bis 200 Unzen über Wasser halten
16	90	
17	95	Kann sich bei RS 5 über Wasser halten
18	100	Kann sich bei RS 5 und einer Last bis 200 Unzen über Wasser halten

Die Prozentzahl hinter dem TAW gibt an, zu welcher Leistung der Schwimmer dieser Talentstufe fähig ist. 100% gelten für st. 18.

Talentproben für das Schwimmen kommen vor allem dann ins Spiel, wenn die Helden sich auf schwierige Unternehmungen einlassen, zum Beispiel einen reißenden Fluß durchqueren, nach Schätzen tauchen, gegen Meeresungeheuer kämpfen oder Lasten transportieren.

Ein Held in Ritterrüstung ertrinkt sofort.

Das Talent »Schwimmen« wird ergänzt durch die *AUSDAUER* der Helden. Die *AUSDAUER* gibt an, wie lange sich ein Held über Wasser halten kann. *Faustregel*: Pro Ausdauerpunkt kann sich ein Held 1 Spielrunde über Wasser halten - bei RS 0.

Bei höherem *RÜSTUNGSSCHUTZ* oder anderen Lasten reduziert sich die Schwimmdauer: pro RS-Klasse um 10%. Die Entfernung, die ein Schwimmer zurücklegen kann, hängt ebenfalls von der *AUSDAUER* ab.

Beispiel: Ein Held mit TAW 10 und AU 40 kann 2000 m weit schwimmen (40 x 100 m = 4000 m; 50% davon =

AUSDAUER-Punkte	Schwimmstrecke pro AU-Punkt bei RS 0
1-10	40 m
11-20	60 m
21-30	80 m
31-40	100 m
41-50	110 m
51-60	120 m
61 u. m.	130 m

Für jede RS-Klasse mehr reduziert sich die Schwimmstrecke um 10%.

2000 m). Über Wasser kann er sich 100 min halten (40 x 5 min = 200 min; 50% davon = 100 min).

Ringkämpfe können Sie mit folgender Methode nachvollziehen:

Ringkämpfe

Der Mutigere der beiden Gegner beginnt. Er würfelt seine Attacke. Gelingt die Attacke, darf der Gegner parieren. Falls die Parade mißlingt, muß der Angreifer eine Kraftprobe ablegen. Gelingt die Kraftprobe, wird der Gegner auf den Rücken geworfen. Dieser kann noch einen Befreiungsversuch unternehmen - eine Geschicklichkeitsprobe. Mißlingt die Probe, so siegt der Angreifer. In allen anderen Fällen ist der weniger mutige Held mit seiner Attacke an der Reihe.

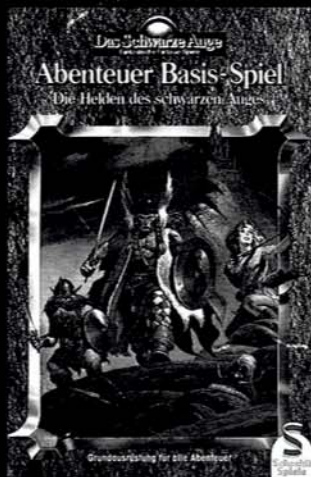
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeisende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-Abenteurer**«, die man allein spielen kann, und »**Gruppen-Abenteurer**«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteuer-Punkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



DSA-Klassiker

»Das Geheimnis der Zyklopen« erscheint in der Reihe »DSA-Klassiker«, einer Serie, in der die erfolgreichsten Abenteuer aus der Anfangszeit des Schwarzen Auges neu veröffentlicht werden.

Zum Inhalt des Buches »Das Geheimnis der Zyklopen«

Aus dem Praios-Tempel in Neetha ist ein Heiligtum verschwunden: eine Kette mit den Amuletten der Zwölfgötter. Jedem einzelnen Amulett wird eine wundertätige Kraft zugeschrieben, zur Kette verbunden, besitzen sie eine fast unvorstellbare Macht ... Die Spur des Diebes und des göttlichen Artefakts läßt sich bis auf die Zyklopeninsel verfolgen, dort wurde der Schurke getötet, die Kette zerstückelt! Finden Sie die Glieder des machtvollen Schuckstückes, bevor es zu spät ist. Aber seien Sie auf der Hut: Sie sind nicht der einzige, der nach der Kette sucht, und Ihre Widersacher kennen in ihrer Gier nach der Macht weder Skrupel noch Erbarmen!

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01736



4 002998 017363