

ERFAHRUNGSSTUFEN

3-6

ABENTEUER

62

Das Schwarze Auge

FIRUNS LAND



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Solo-Abenteurer

Firuns Land

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



SCANNED BY
DARK MONK
Firuns Land

von
Wendel Hennen

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 3-6
für einen Helden
ab 14 Jahren

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Firuns Land

Vorbemerkung

Das Soloabenteuer „Firuns Land“ führt, natürlich, in den hohen Norden Aventuriens. Da das Klima in dieser Gegend recht rauh ist und das Abenteuer zu allem Überfluß auch noch im Winter spielt, muß man sich gegen die lebensfeindliche Witterung schützen. Es gibt im Verlauf des Abenteuers mehrere Möglichkeiten, sich mit warmer Winterkleidung auszustatten, die dann, ähnlich wie eine Rüstung im Kampf, einen Kälteschutzwert (KS) hat. Erleidet Ihr Held also einmal Kälteschaden, z.B. in einem Schneesturm, dann mindert die Pelz- und Wollkleidung diesen Schaden um den Kälteschutzwert und schützt den Helden so vor Erfrierungen.

Nun noch kurz etwas zur Anrede: Der Autor hofft sehr, daß Sie ihm seine plumpe Vertraulichkeit, will meinen: das ungebührliche Duzen, nicht übel nehmen. Die heute gebräuchliche Anrede in der dritten Person Plural gibt es nun einmal in Aventurien nicht, nur das förmliche „Ihr“ oder das freundliche „du“, und da haben wir uns für das letztere entschieden.

Einleitung

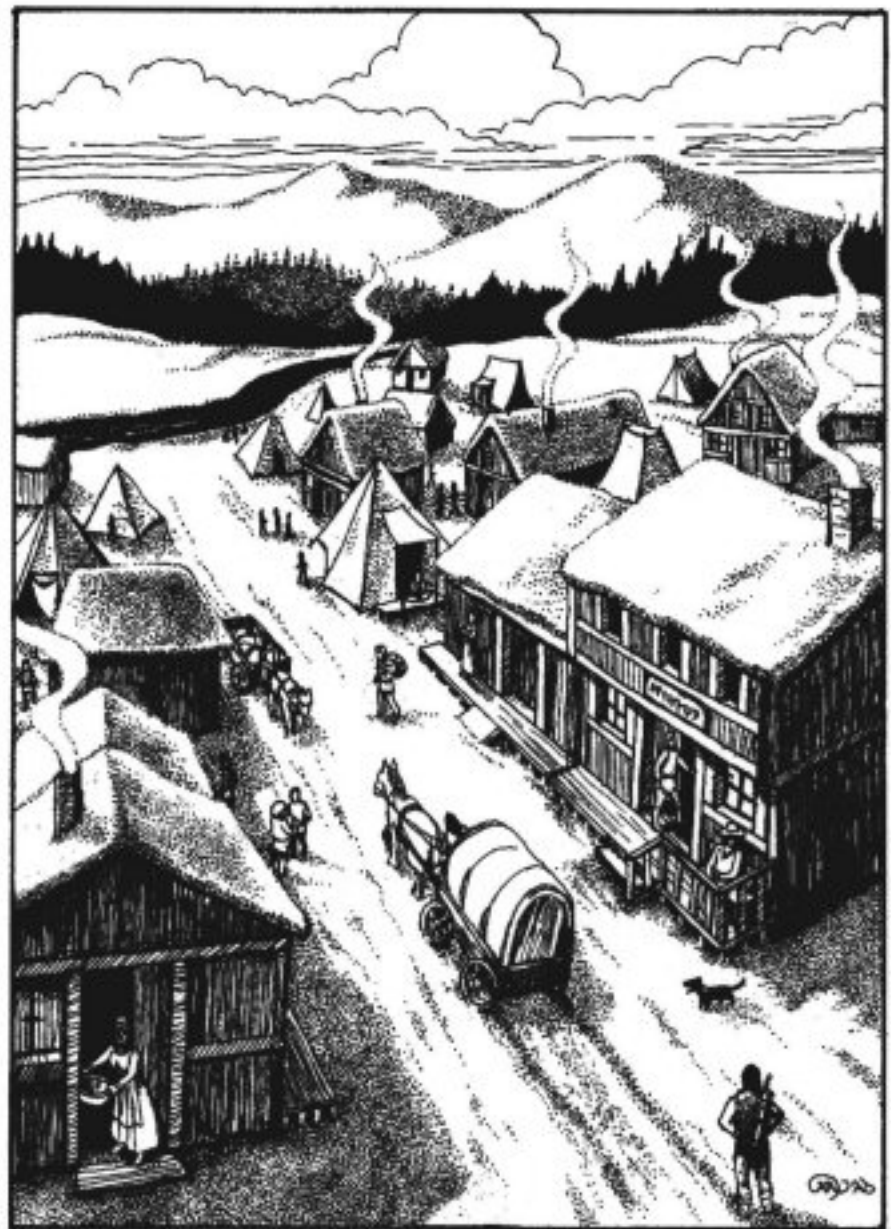
Ein Chaos, ein heilloses Durcheinander von maroden Hütten, windschiefen Zelten und hin und her eilenden Menschen - das also ist Oblarasim! Enttäuscht fragst du dich, warum du eigentlich hierhergekommen bist, während es dir mit knapper Mühe gelingt, dem Fuhrwerk auszuweichen, das durch den Schneematsch der „Hauptstraße“ an dir vorüberschwankt.

„Das ist also der Dank...“, murmelst du wütend, dieweil du dir den Schlamm von den Stiefeln wischst: Dieser Planwagen gehörte zu der kleinen Gruppe von norbardischen Händlern, die sich deine „Arbeitgeber“ schimpfen und die wohl auch die letzten in diesem Jahr sein werden, die den Weg zu der entlegenen Siedlung bewältigen konnten. Schon bald nämlich wird der Schnee viel zu hoch auf den Pfaden liegen, die schon im Sommer wesentlich besser mit Tragtieren als mit einem Wagen zu passieren sind.

Nun ja, du hattest die letzte Gelegenheit wahrgenommen, Oblarasim noch vor den Winterstürmen zu erreichen, und dich der Eskorte des kleinen Wagenzugs angeschlossen. Jetzt wird es nicht mehr leicht sein, von hier wegzukommen ... Aber danach steht dir auch nicht wirklich der Sinn, denn wie alle anderen Glücksritter, Abenteurer und hoffnungslosen Draufgänger reizt dich das, was Oblarasim - genauer gesagt, der Fluß Oblomon, an dem das Städtchen liegt - zu bieten hat:

GOLD!

Weiter bei Abschnitt 1.



1
Da du gerade erst angekommen bist und es schon dunkel wird, solltest du dich schleunigst nach einem Lager für die Nacht umsehen, denn wir haben bereits Mitte Boron, und das bedeutet hier im Norden einen derart scharfen Nachtfrost, daß es keinesfalls ausreicht, sich in eine Woldecke gehüllt an ein Lagerfeuer zu legen - es sei denn, man trägt unter der Decke eine gute Winterausrüstung, aber die nennst du noch nicht dein eigen.

Was willst du also tun: einen Händler aufsuchen, bei dem du warme Winterkleidung kaufen kannst (52), den „Goldenen Kopf“, die einzige Schänke in Oblarasim, besuchen (195) oder erst einmal zum Fluß hinuntergehen, um dir anzusehen, ob sein Grund wirklich vor Gold glänzt, wie man sich überall erzählt (10)?

2
Langsam kommen dir Zweifel, ob es wirklich eine gute Idee war, sich in diese vom Goldfieber gezeichnete Gegend zu begeben. Hier wimmelt es nur so von Versagern, gescheiterten Existenzen und verbitterten Eigenbröttern. Du hast schon von Leuten gehört, die mit

einem Beutel voller Geld hier angekommen sind und es durch Schürfen vermehren wollten, und die als Hungerleider hier gestorben sind. Mit Grausen und dem festen Vorsatz, dich bei dem kleinsten Anzeichen von Goldsucht auf den Weg gen Süden zu machen, blätterst du nach Abschnitt 203.

3

Gerade hast du mit einer geschickten Fußangel einen übermütigen Thorwaler zu Fall gebracht und willst dich dem nächsten Gegner zuwenden, als du feststellen mußt, daß keiner mehr da ist. Alle haben sich irgendwo auf den Boden plumpsen lassen, reiben sich ihre Schrammen und blauen Flecken und machen sich schließlich davon, um nicht die Flüche des Wirtes mitanhören zu müssen, der es allem Anschein nach von Herzen leid ist, daß ihm immer wieder aufs neue die Einrichtung zertrümmert wird.

Du lehnst an den Überresten eines Tisches, tastest deine geschwollene Wange ab und prüfst, ob noch alle Zähne an ihrem Platz sind. (Weiter bei 155)

4

Den ganzen Tag über seid ihr damit beschäftigt, Einkäufe zu tätigen, die der Baron schon von langer Hand vorbereitet hat. Es werden Unmengen von Lebensmitteln gekauft: Schwarzbrot, getrocknete Erbsen und Bohnen, Hartkäse, ein kleines Fäßchen mit Salz und ein großer Vorrat an getrocknetem Fisch für die Schlittenhunde. Außerdem ersteht der Baron beim alten Arven, dem Pelzhändler der Stadt, eine ordentliche Winterausrüstung für dich: ein wollenes Hemd (KS1) und dazu passende Beinkleider (KS2), eine lederne Hose (KS1), die gegen den kalten Wind schützt, dazu Pelzfäustlinge (KS1) nach Nivesenart und eine Pelzweste (KS3). Diese Ausstattung gewährt einen Kälteschutz (KS) von 8. Dabei ist zu beachten, daß für jeden Punkt über 6 ein Abzug von -1 auf AT, PA und GE gilt. Die warmen, aber sehr klobigen Pelzfäustlinge sorgen für einen zusätzlichen Abzug von -2 auf AT und PA und von -10 auf FF. Es empfiehlt sich also, sie vor einem Kampf oder kniffliger Fingerarbeit auszuziehen. Natürlich kannst du auch einzelne Kleidungsstücke in deinem Gepäck verstauen, aber entsprechend sinkt selbstverständlich auch dein Kälteschutz. Derart umfassend ausgestattet, geht es weiter bei Abschnitt 105.

5

Es scheint sich bei dem bemitleidenswerten Menschen um einen gescheiterten Schürfer zu handeln. Seiner Kleidung und seinen grauen Haaren nach zu urteilen, ist er zu alt und arm, um sich hier im Norden zu behaupten. Dabei hat er sicher eine Menge durchgemacht ...

Da kommt dir eine grandiose Idee! Schnell gehst du auf den Mann zu, um ihn etwas zu fragen.

(Weiter bei 153)

6

Jetzt bist du wirklich neugierig geworden. Auch auf die Gefahr hin, dir eine kalte Abfuhr einzuhandeln, steuerst du auf die Elfe zu, um sie zu fragen, was eine Angehörige des Wintervolkes so weit im Süden macht. (Weiter bei Abschnitt 201)

7

„Versuch' bloß nicht, mich einzulullen ...“, zischt die Frau dir zu, vor Wut weißer als bleich - keine Frage, du solltest damit aufhören. Doch dann läßt sie zu deiner Überraschung den Bogen sinken: „Obwohl, andererseits ... So eine Elster wie du wird hier oben sowieso nicht alt. Also gut - ein Rat von mir: Wenn du einmal irgendwo vier Pfähle so wie diese siehst“, dabei deutet sie auf vier Hölzer, die ein Stück vom Ufer des Oblomon begrenzen, auf dem auch das Zelt steht, „dann markieren sie - und das schreib dir hinter die Ohren! - das Reich eines Goldschürfers, ein Fleckchen Erde, das nur er betreten darf, klar? So, und jetzt verschwinde, bevor ich mir's anders überlege und dir doch noch eine Lektion erteile!“

Ohne ein weiteres Wort zu verlieren - das Thema zu vertiefen, dürfte gefährlich werden -, beeilst du dich, vom Flußufer wegzukommen. Als du wieder auf der „Hauptstraße“ von Oblarasim angekommen bist, mußt du dich entscheiden: Gehst du in den „Goldenen Kopf“, um das eben Erlebte erst einmal zu verdauen (195), oder willst du dir - wenn du es noch nicht versucht hast - warme Kleidung besorgen (52)?

8

Am günstigsten erscheint dir ein BANNBALADIN, um dieses schießwütige Weib in den Griff zu bekommen! Die Magieresistenz der Frau ist 0.

Gelingt dir der Zauber (209) oder nicht (14)?

9

Schnell habt ihr am Abend eures zweiten Reisetages das Lager aufgeschlagen.

Ihr seid noch eine ganze Weile bei Dunkelheit über die verschneite Ebene gefahren, denn der Baron wollte unbedingt das Ufer des Frisunds erreichen. Schließlich sitzt ihr, nachdem die Schlittenhunde versorgt sind und ihr einige knorrige Büsche zu Feuerholz zerhackt habt, um ein lustig prasselndes Lagerfeuer und blickt den Baron erwartungsvoll an: Jetzt endlich ist der Augenblick gekommen, da er das Geheimnis um das wahre Ziel eurer Fahrt lüften wird (Weiter bei 156)!

10

Das Madamal steht schon bleich über den Wipfeln der Bäume, als du zum Fluß hinuntergehst. Die Zelte und Hütten der vielen Goldsucher reichen bis unmittelbar an den Oblomon heran, der hier noch ein recht junger, unsteter Bach und nirgendwo tiefer als ein oder zwei Schritt ist. Er sieht so friedlich aus - wie merkwürdig erscheint es dir da, daß schon einige erfolgreiche Schürfer hier ertrunken sein sollen!

Gerade möchtest du die Hand in den Fluß tauchen, um ein paar Kiesel herauszunehmen und zu begutachten, da schreckt dich ein scharfer Ruf von hinten auf: „Halt! Wer da? Los, du Strauchdieb, marsch runter von meinem Land - wird's bald!“

Wie verhält man sich in so einer Situation wohl am besten: Man dreht sich um und sucht nach beschwichtigenden Worten (149), man nimmt eine Waffe zur Hand und stellt sich dem Rüpel, der einen da so unfreundlich anspricht (205), oder man rennt schnurstracks durch den seichten Fluß ans andere Ufer, um sich von der Person möglichst schnell zu entfernen (198)?

11

Als du den Baron an den Ärger mit dem großen schwarzen Hund erinnerst, nickt er. „Ich habe mir auch schon Gedanken darüber gemacht, ob es nicht besser wäre, ihn weiter vorne einzuschirren. Wenn das seinen Ehrgeiz befriedigt, gäbe es nicht mehr so viele Beißereien, und man könnte so seine Zugkraft besser ausnutzen.“ Du bist erstaunt, daß ein Adliger sich so gut mit Schlittenhunden auskennt, wo diese Leute sich doch sonst eher mit erlesenen Pferden und edlen Falken abgeben. Na, dieser hier jedenfalls ist ein Mann der Tat! Seinem klugen Ratschlag folgend, spannt ihr den großen Hund zwei Plätze weiter zur Zugspitze hin ein, Seite an Seite mit einer erfahrenen, friedfertigen Hündin. Willst du dem Baron jetzt vorschlagen, dich selbst einmal den Schlitten lenken zu lassen (226), oder möchtest du lieber in Abschnitt 169 bequem zwischen der Ladung Platz nehmen?

12

Seit über zwei Stunden seid ihr nun schon unterwegs. Der kalte Wind beißt in die Wangen, und du bist froh um deine warme Kleidung. Als ihr aus Oblarasim weggefahren seid, stand die Sonne im Süden, genau in eurem Rücken, doch mittlerweile steht sie im Westen und ist trotz der frühen Stunde schon fast hinter dem Horizont verschwunden. Ihr matter rötlicher Schimmer wird vom Schnee reflektiert, der die Landschaft mit einem dicken Tuch überzieht.

Du beobachtest, weil es sonst nichts zu tun gibt, schon seit einiger Zeit das Gespann vor dem Schlitten des Barons, auf dem du sitzt. Dabei ist dir aufgefallen, daß die gleichförmige Anordnung der sieben Hunde, zwei und zwei paarweise und an der Spitze der Leithund, manchmal etwas durcheinandergerät, wodurch der Schlitten für einen Augenblick langsamer wird. Schuld an dieser Störung ist ein außergewöhnlich großer Hund mit auffällig dunklem Fell. Ihn hat man im hintersten der Hundepaare eingespannt, wodurch er dem Schlitten am nächsten ist und am weitesten vom Leithund entfernt. Das eben scheint ihm nicht zu passen, denn in regelmäßigen Abständen schnappt er nach dem vor ihm laufenden Stepphund, und der Schlitten kommt ins Stocken.

Lege eine Tierkunde-Probe ab. Gelingt dir diese (159) oder nicht (227)?

13

Schnell verstaubt der Baron den kleinen Goldklumpen wieder in seinem Wams und deutet auf die Karte. „Sicher fragt ihr euch nun alle, wo dieses Kleinod herkommt?“ Er läßt seinen Blick über die Gesichter seiner Zuhörer schweifen: Alle nicken mehr oder weniger heftig, neugierig scheinen sie alle zu sein.

„Der Norbarde, dem ich gegen die Straßenräuber beigestanden habe“, fährt der Baron fort, „gab mir das Erz und diese Karte aus Elchleder. Es ist eine alte Darstellung einer Insel im hohen Norden, am Rande der Welt. Viele kennen sie aus den Legenden ... den Legenden von Yetiland!“

Wie von einem Peitschenhieb getroffen zuckst du zusammen. Yetiland! In kalten Winternächten hat dir früher deine Mutter erzählt, daß mit dem Schnee auch die Yetis aus dem Norden kommen würden und unartige Kinder verschleppten, um sie über riesigen Feuern zu braten! Ausgerechnet in die Heimat dieser

garstigen Kreaturen soll eure Fahrt gehen? Auch Larylla und Inai sind unruhig geworden, was dir einen weiteren Schreck einjagt: Ist es also tatsächlich kein Märchen, eure beiden schweigsamen Reisegefährten kommen aus dem hohen Norden und kennen womöglich Yetis aus eigener Erfahrung! Indem du dich ganz auf die Erzählung des Barons konzentrierst, versuchst du dich abzulenken: „Die Karte hier bezeichnet ein Tal im Westen der Insel als den größten Goldfundort Aventuriens. Wie ihr seht, ist der Rand der Karte mit Schriftzeichen bedeckt, mit Wörtern in einem alten Thorwaler Dialekt. Der Norbarde gab mir eine Übersetzung dazu, die die Lage des Tals beschreibt: 'Suche den Sonnenuntergang hinter dem heißen See. Irre nicht in den Nebel, sondern halte dich von da nach Firun, der nie die Sonne duldet, und lenke alsdann deine Schritte wieder in wärmere Gefilde.' Wie ihr seht, es wird mühselig werden, das Tal zu finden, und wir werden den Yetis dort oben so gut wie möglich aus dem Weg gehen müssen. Das ist ein gefährliches Unternehmen, allemale kein Spaziergang ...! Dafür winkt jedem von euch der zehnte Teil von allem Gold, das wir dort oben finden! Wer dennoch lieber nicht mitkommen möchte, der hat jetzt, bevor wir den Frisund überqueren, die Möglichkeit zu gehen. Also, was ist?“ Auffordernd blickt der Baron in die Runde. Willst du dich weiterhin an seiner Fahrt beteiligen (170), oder läßt du dich etwa von alten Schauergeschichten ins Bockshorn jagen (114)?

14

Verflixt! Irgendwie ist heute nicht dein Tag. Selbst die arkanen Kräfte stellen sich dir entgegen. (Vergiß nicht, dir wegen des mißglückten Zaubers die Hälfte der benötigten Astralpunkte abzuziehen!) Was für Auswirkungen das auf deine momentane Situation hat, erfährst du bei Abschnitt 7.

15

Neidisch betrachtest du die Schlittenhunde, deren Fell so dicht und wollig ist, daß sie die Nässe einfach abschütteln können. Ihr habt da nicht so viel Glück: Für die ganze Flußüberquerung kannst du dir zwar 10 Abenteuerpunkte gutschreiben (20, wenn du als Zwerg einen Schlitten mit herübermanövriert hast), trotzdem müßt ihr entgegen eurem ursprünglichen Plan schnell noch einmal ein Feuer entfachen, um eure Kleidung zu trocknen, die zu naß geworden ist, als daß ihr damit durch die beißende Kälte fahren könntet. Als ihr eure Pelze schließlich wieder angelegt habt, macht ihr euch eiligst auf den Weg, um die verlorene Zeit wettzumachen, denn bis zum Abend wolltet ihr eigentlich die kleine Nivesensiedlung Farlorn am Blauen See erreichen. Wenn du den Schlitten bis dorthin lenken willst, kannst du das gerne tun, müßt dir aber vorher diese Abschnittsnummer notieren (214), aber auch sonst kommt ihr bei 119 sicher in Farlorn an.

16

Schnell verstaubt du deine Stiefel auf dem Schlitten und gehst nach vorne, um den Leithund am Geschirr zu packen und vorwärts zu ziehen. Der Baron stemmt sich zur gleichen Zeit von hinten gegen den Schlitten, und mit einem Ruck lösen sich die Kufen aus dem über Nacht frisch gefrorenen Eis. Als die ersten Hunde ihre Pfoten ins eiskalte Wasser tauchen, schrecken sie jaulend zurück, und du müßt eine Kraftprobe ablegen, um die Tiere

wieder ins Wasser zu bekommen. Gelingt sie (160), oder sind die Hunde stärker als du (225)?

17

„Verdammt!“ schießt es dir durch den Kopf, als sich der Schlitten trotz deiner Bemühungen zur Seite zu neigt. Da hilft nur noch schnelles Zupacken! Mit einem Sprung stehst du neben dem Schlitten und stützt ihn ab. Es gelingt dir sogar, ihn schließlich wieder aufzurichten, aber dabei erleidest du 1W6 Kälteschaden, weil du bis weit über beide Knie in das eiskalte Wasser gerätst (Weiter bei 236).

18

Der Fall ist ganz klar: Es handelt sich um Wildschweine. Es müssen nach deiner Einschätzung etwa vier bis fünf Tiere sein, die in dem Wäldchen wahrscheinlich nach Wurzeln graben. Flüsternd teilst du dem Baron gerade deine Erkenntnisse mit, als das Rascheln und Grunzen aus dem Wäldchen immer lauter wird und sich weiter in eure Richtung bewegt. Die Schwarzkittel müssen eure Witterung aufgenommen haben ... (Weiter bei 216)

19

Als du zu Inai hinübergehst, um ihm beim Füttern der Schlittenhunde zu helfen, blinzeln seine mandelförmigen Augen dich mißtrauisch an. Dann wirft er dir ein Paket mit getrocknetem Fisch zu, der für die Hunde bestimmt ist. Offensichtlich kennen die Hunde diese Prozedur, denn sofort bist du von einem Dutzend bellender Tiere umgeben, die einander wie toll umherstürzen, um einen möglichst guten Platz bei der Verteilung zu erhalten. Du bemühst dich zwar, allen Hunden den gleichen Anteil zukommen zu lassen, aber schon bald ist dir klar, daß dies ein hoffnungsloses Unterfangen ist, denn größere und ältere Hunde schaffen es immer wieder, die anderen zu bestehlen. Auch der mächtige dunkle Hund aus dem Gespann des Barons sollte erwartungsgemäß zu denen gehört, die aufgrund ihrer Kraft mehr Fisch abbekommen als andere. Trotzdem scheint es ihm an Erfahrung zu mangeln, denn was er durch seine überlegene Stärke gewinnt, geht ihm durch die Geschicklichkeit der Steppenhunde wieder verloren, worauf er wütend, aber vergeblich nach allen Seiten um sich schnappt (Weiter bei 215).

20

Rasch wickelst du dich in deine dicke Wolldecke und legst dich in die Nähe des Kamins. Dies wird, wenn die Leute in Frigorn euch morgen tatsächlich so abweisend behandeln, wie es angedeutet worden ist, für längere Zeit das letzte Mal sein, daß du in einem richtigen Haus vor einem warmen Kamin schläfst. Du fragst dich, ob diese Reise tatsächlich das Richtige für dich ist, und du hast das untrügliche Gefühl, daß du dir diese Frage in nächster Zeit noch öfter stellen wirst ... (Weiter bei 117)

21

Der Baron hat recht: Ihr könnt jetzt nichts unternehmen. Hilflos blickst du noch einmal in das Schneetreiben hinaus, dann wird dir bewußt, daß du eben deine Schlafpelze abgeworfen hast, ohne deine Pelz- und Lederkleidung anzuziehen! Dir ist verdammt kalt,

und mit einer Mischung aus verzweifelterm Zähneknirschen und klappern kehrt ihr unverrichteter Dinge in die Zelte zurück. (Weiter bei 121)

22

Die Kälte-Wellen des Frostwurmes haben eure Pelz- und Lederkleidung spröde werden lassen! In der Folge wird bei jeder geglückten Attacke des Wurmes 1W6 an Kälteschutz dauerhaft zerstört, weil die ehemals wärmende Kleidung unter seinen Treffern zerbröselt.

Was danach noch an kälteschützender Kleidung übrig ist, bleibt bestehen und wird allmählich wieder weich und geschmeidig, sobald der Frostwurm tot ist. (Weiter bei 174)

23

Schließlich schreitet der Baron zum Altar, der in einer breiten Nische an der Nordseite des Tempels steht. Die ganze Nische ist angefüllt mit erlesenen Fellen, riesigen Geweihen und allerlei anderen prächtigen Opfern.

Der Baron indes hält nur einige Handvoll Erbsen und Bohnen und ein paar Fische von eurem Proviant bereit, die er unter Gebeten auf den Altar legt. Er blickt auf die Flut der Gaben, zögert und wirft unschlüssig einige Münzen in eine kleine Schale. Schneefuß, dem das auffällt, tritt an seine Seite und sagt: „Zweifelt nicht, Baron! Dem Gott ist nur die Geste des Spendens wichtig. Eine großartige Jagdbeute bekommt er oft genug, blinkende Münzen nur selten. Es ist schon gut so!“ Beruhigt, da er dem Wort des alten Goldschürfers



in diesen Dingen viel Bedeutung beimißt, verläßt der Baron mit euch den Tempel und geht zum Haus des Händlers zurück (123).

24

„Firun muß sich von uns abgewandt haben!“ brüllst du Schneefuß durch den Sturm zu. Es ist wirklich zum Verrücktwerden! Mit Beginn eures Aufstieges zum Paß ist der bisher schlimmste Sturm eurer ganzen Reise ausgebrochen. Seit mehreren Stunden kämpft ihr euch mühsam durch undurchdringlich dichtes Schneetreiben, das mit einem so schneidend kalten Wind einhergeht, daß jedes Stückchen Haut, das nicht durch wärmende Pelze geschützt ist, sofort rissig wird.

Schneefuß, der ein paar Schritt vor dir durch den Schnee stapft und versucht, seinen und Dondruschs Schlitten vorwärts zu schieben, hält einen Moment inne und dreht sich um: „Ich glaube nicht, daß Firun uns verlassen hat! Ganz im Gegenteil, das ist eine Prüfung, mit der er herausfinden will, ob wir uns den Reichtum von Yeti-Land auch wirklich verdient haben! Sein Auge ruht nun mehr denn je auf uns, sei dir dessen gewiß!“

Mit einem erschöpften Lächeln schüttelst du den Kopf. Nichts wird den alten Goldschürfer jemals in seinem Firunglauben erschüttern, das steht jedenfalls fest.

Wenig später habt ihr eine einigermaßen windgeschützte Stelle kurz vor dem Scheitelpunkt des Passes erreicht und legt dort eine Rast ein. Durchgefroren sitzt ihr beieinander und macht euch gegenseitig Mut für das nächste Stück Weg. Der ganze Tag war sehr anstrengend, und du nimmst 3W6 Punkte Kälteschaden. Dondrusch hat gerade seine Feldflasche mit Premier Feuer ausgepackt und will sie rundreichen, als dir der schwarze Olporter Iolan aus dem Gespann deines Schlittens auffällt. Beinahe sieht es so aus, als würde er an etwas herumzerren, das unter dem Schnee verborgen ist. Willst du nachsehen, worum es sich handelt (237), oder lieber einen Schluck des herben Thorwaler-schnapses deine Kehle hinunterrinnen lassen (77)?

25

Wind. Eisiger Wind und Schneetreiben. Der kalte Hauch geht dir durch Mark und Bein. Du kannst kaum die Hand vor Augen sehen, bist allein in der weißen Leere. Wo sind nur deine Gefährten? „Welche Gefährten überhaupt? Hier ist niemand ...“ schießt es dir in einem Anflug von Panik durch den Kopf. Ein Gefühl lähmender Hilflosigkeit macht sich in dir breit. Du rufst um Hilfe, aber der Sturm verschluckt deine Schreie, sie bleiben ungehört.

Da löst sich aus der weißen Wand vor deinen Augen ein riesiger Schatten, fast drei Schritt groß! Entsetzt siehst du dich nach einem Versteck um, aber in dem weißen Chaos ist nichts auszumachen, das Schutz bieten könnte. Der Schatten kommt immer näher, und mit einem energischen Ruck reißen dich zwei gewaltige, weiß bepelzte Pranken vom Boden...

Schweißgebadet schreckst du hoch und brauchst einen Augenblick, um dich zu orientieren. Ja richtig, du bist im Zelt des Barons von Larinow. Die Plane am Zelteingang ist zurückgeschlagen, und du siehst, wie der Baron ein Frühstück bereitet. Du mußt dich jetzt entscheiden: Willst du mit dem Baron in den Norden ziehen (211) oder nicht (103)?

26

Mit der Behendigkeit eines Schneedachses schleichst du um das Zelt herum und nimmst dabei deine Waffe zur Hand! „Sicher ist sicher“, denkst du dir, denn wer oder was auch immer da so heimlich tut, soll dir jetzt Rede und Antwort stehen (234)!

27

Zusammen mit Dondrusch, Schneefuß und dem Baron versuchst du, eine Gestalt, eine Bewegung im Schneetreiben auszumachen. Auch Larylla und Inai sind aus ihrem Zelt heraustrgetreten und spähen in die Dunkelheit.

„Da!“ schreit der Baron. Vor euren Füßen ist der Schnee rot gefärbt. Blut ...! Eure Schlittenhunde!

Offenbar haben alle den gleichen Gedanken gehabt. Ihr stürzt euch in den Schnee, um zu sehen, ob noch weitere Hunde angefallen worden sind - von wem oder was auch immer!

So weit ihr es in der Dunkelheit und im Schneetreiben erkennen könnt, sind die übrigen Hunde unverletzt. Larylla hat inzwischen die Blutspur noch einige Schritt weit verfolgt, ist dann aber umgekehrt: „Es ist zu gefährlich, unter diesen Bedingungen den Räuber zu verfolgen. Wir würden uns aus den Augen verlieren, und er könnte einzeln über uns herfallen. Vielleicht hat es sich den Hund nur geholt, um uns herauszulocken.“

Nervös seht ihr euch an. Was für ein Wesen würde so heimtückische Jagdmethoden einsetzen? Was für ein Wesen gibt es überhaupt, das in einer so garstigen Nacht auf Jagd geht?

Larylla sieht die fragenden Gesichter und stellt erbittert fest: „Yetis! Nur sie können unter solchen Bedingungen jagen. Sie sind unempfindlich gegen die Kälte und können trotz Nacht und Schneesturm noch gut sehen. Ich habe es schon selbst erlebt! Außerdem sieht ihnen diese Taktik ähnlich. Sie haben sehr großes Interesse an Elfen- oder Menschenfleisch.“ Sie wendet sich zu Dondrusch um: „Auch Zwerge verspeisen sie mitunter ganz gern, als Vorspeise!“ (Weiter bei 129)

28

Farlorns Firuntempel ist zwar in der Tat recht klein, aber dafür von einer eigentümlichen Schönheit: Auch wenn das hochaufragende Gebäude auf einem Steinfundament ruht, so ist es doch aus Holz gefertigt. Es besteht im wesentlichen aus einem langgezogenen Dach mit hohem Giebel und einem kleinen Türmchen in der Mitte. Auf den ersten Blick sieht es den Langhäusern der Thorwaler nicht unähnlich, nur daß sich hier anstatt der thorwalschen Ornamentik viele stilisierte Szenen aus den göttlichen Jagden Firuns finden. Die Bilderreihen, die sich im Inneren des etwa vier mal acht Schritt großen Gebetsraumes fortsetzen, erzählen auch davon, wie sich die Menschen gegen die harten Gesetze des Gottes aufgelehnt haben und dafür mit schweren Strafen belegt wurden (23). Wenn du dir von Schneefuß die lehrreiche Legende von Raina erläutern lassen willst, dann lies sie im Anhang nach.

29

Nur mit Mühe kannst du einen Aufschrei unterdrücken: Was sich deinen Fingern aus dem Schnee entgegenstreckt, sind - ebenfalls Finger! Blau verfärbt und steif - und auffallend schlank. Du winkst

die Gefährten herbei, und gemeinsam schafft ihr den Schnee so weit beiseite, daß ihr erkennen könnt, wen ihr da gefunden habt (Weiter bei 238).

30

Die Sicht nimmt weiter ab, und die Schneeflocken fallen immer dichter. Nur schemenhaft kannst du noch den Baron erkennen, der euer Gespann vorwärtszieht, während du den Schlitten von hinten anschiebst.

Da siehst du plötzlich ein schwaches Leuchten zu deiner Rechten. Zuerst reibst du dir die Augen - hier kann nichts leuchten, bei allen Zwölfen! -, aber als du erneut hinschaust, ist das Leuchten noch intensiver geworden! Außerdem hörst du jetzt ein Flüstern. Zunächst ganz leise und undeutlich, aber dann wird es immer klarer: Jemand ruft dich beim Namen! Mal befehlend, mal flehentlich dringt eine verführerische Stimme an dein Ohr. Bist du eigentlich ein männlicher (33) oder ein weiblicher Held (177)?

31

Bevor du etwas sagen kannst, kommt dir der Baron zuvor und stellt selbst die Frage nach einem Tal auf Yeti-Land, in dem es große Goldvorkommen geben soll. Er beschreibt alles so, wie es auf der alten Elchhaut steht, die er dabei aus seinem Wams hervorholt.

Galandel stößt einen schweren Seufzer aus. „Ihr Menschen und das Gold! Es gibt wohl keine Wahnsinnstat, die ihr nicht begehen würdet, um an dieses gelbe Metall zu gelangen, wie?“ Und mit einem Seitenblick auf Larylla: „Es wundert mich nur, daß sich auch wieder Kinder meines eigenen Volkes dafür zu interessieren beginnen. Ich dachte, sie wären davon geheilt!“ Larylla senkt den Blick zu Boden. Einen Moment lang scheint es, als wolle sie etwas erwidern, aber sie bleibt stumm.

Galandel erklärt euch, daß es das vom Baron beschriebene Tal zwar gebe, aber im Moment keine Möglichkeit bestehe, es aufzusuchen. Sie würde später noch darauf zu sprechen kommen (85). Willst du vorher noch nach dem Yeti mit dem großen Schwert fragen (244)? Oder nach euren Schlittenhunden (180)? Vielleicht interessiert es dich auch, wie eine Elfe in ein Yeti-Dorf kommt (243)?

32

„Alle Sippen, die auf Yeti-Land leben, haben eine Sache gemeinsam.“ Galandel macht eine bedeutungsvolle Pause. „Damit meine ich die Jagd und vor allem der Kult, der sich um die Jagd gebildet hat.“

Das verblüfft! Schon die ganze Zeit hast du dich darüber gewundert, wie wenig die Yetis vom Stamme der Hrm Hrm jenen grausigen Geschichten entsprechen, die du über die Schneemenschen gehört hast. Aber ein eigener Kult ...? Das hebt sie das doch ganz deutlich von den wilden Tieren ab, zu denen sie von den meisten Gelehrten Aventuriens gezählt werden! Indes fährt Galandel fort zu erzählen: „Schon als ich von den Hrm Hrm aufgenommen wurde, gab es diesen Kult. Sie verehren Grlnack, den Großen Weißen Jagdgott, der den Schnee sendet, aber auch alles jagbare Getier und alle Früchte erschaffen hat. Als sein gnädigstes

Geschenk an das Volk der Yetis gilt das ‘Tal der Donnerwanderer’, in dem es das ganze Jahr hindurch genug Wild im Überfluß gibt. Damit dieser Reichtum gleichmäßig an alle Sippen verteilt wird, hat Grlnack einen Klan als Wächter eingesetzt. Dies ist der Klan der Grom Grom. Solange man sich zurückerinnern kann, hat diese Ordnung Bestand gehabt, und alle Sippen lebten in Frieden - bis vor einigen Monden!

Vor etwa einem halben Jahr nämlich ist bei den Grom Grom etwas geschehen, was es bei den Yetis noch nie gegeben hat: Ein einzelner Yeti hat mit Hilfe einiger junger Krieger die Herrschaft über die ganze Sippe an sich gerissen! Sie haben einfach aufgehört, ihrem Ältestenrat zu folgen, und dieser ... Rdack verlangt jetzt auf noch von allen anderen Yeti-Sippen, als oberster Herrscher und Sohn Grlnacks verehrt zu werden. Und um das durchzusetzen, verwehren er und seine Mannen uns allen den Zugang zu den Jagdgebieten, was einige Sippen schon an den Rand einer Hungerkatastrophe gebracht hat. Wenn ihr also in euer Goldtal wollt“, sagt Galandel und setzt dabei wieder ihr verschmitztes Lächeln auf, „dann müßt ihr uns erst helfen, die Grom Grom wieder zur Vernunft zu bringen!“ (Weiter bei Abschnitt 81!)

33

Wie gebannt starrst du weiter auf das Licht, das nun langsam Form annimmt. Eine wunderschöne junge Frau winkt dir, ihr zu folgen, und flüstert dabei deinen Namen. Ungläubig starrst du zu ihr hinüber. Ihre Nähe verheißt Wärme und Geborgenheit, und ihr eng anliegendes, fast durchsichtiges Gewand verhüllt kaum die sanft geschwungenen Linien ihres Körpers. Du weißt zwar nicht, wie diese Frau hierherkommt, aber da sie deinen Namen ruft, kannst du sie eigentlich nicht länger warten lassen. Mit einem heiseren Schrei taumelst du vorwärts, auf sie zu ... Da stolperst du plötzlich über etwas am Boden, stürzt kopfüber nach vorne und schlägst hart mit dem Kopf auf. (Weiter bei 38!)

34

Lege eine Menschenkenntnis-Probe ab. Gelingt sie, dann lies Abschnitt 5, mißlingt sie, geht es bei Abschnitt 2 weiter.

35

Als du Inai darauf ansprichst, läßt er - was nicht oft vorkommt - ein helles Lachen erklingen. Dann zeigt er nach Süden und Osten, wo sich in der Ferne die Bergketten der Nebelzinnen und des Gletschergebirges erheben. Er erklärt dir, daß das doch wohl Ähnlichkeit mit einer Küstenlinie hat, die die weiße Fläche begrenzt, über die euer Weg führt. Du stimmst ihm zu und dann geht dir auch auf, worauf er hinaus will (39)!

36

Du überlegst, was für einen Zauber du anwenden könntest. Viel bleibt von deinem Repertoire nicht übrig, da deine Hände gebunden sind und du deinen Gegner nicht ordentlich fixieren kannst! Da siehst du aus den Augenwinkeln, daß sowohl vor als auch hinter deinem Träger noch andere Yetis durch den Schnee stapfen, und endlich kommt dir eine Idee. Doch als du gerade anfängst, die arkanen Kräfte zu bündeln und unter deinen Willen zu zwingen, wird deine Aufmerksamkeit entscheidend gestört (176) ...

37

Da ihr euch auf dem Weg zum Tal nicht überanstrengt, kannst du am ersten Tag noch je 1W6 Lebens- und Astralpunkte regenerieren. Eure Truppe besteht aus etwa 20 Kriegeren, die von Rnhor, dem Yeti mit dem großen Schwert, geführt werden, dem Sprecher des Ältestenrates Gdar, von Galandel und eurer Schürfergruppe.

Unterwegs tritt auf einmal Schneefuß an dich heran. (Weiter bei 90!)

38

Das erste, was dir ins Bewußtsein dringt, ist ein dämonischer Kopfschmerz! Dann kommen verschiedene andere Dinge hinzu: ein Geschmack nach Blut im Mund und der merkwürdige Umstand, daß etwas dich fast sanft - nur ein klein wenig zu ruckartig - zu wiegen scheint. Doch das, was dich am meisten verwirrt, ist ... daß du mit dem Kopf nach unten hängst!

Direkt vor deiner Nase sind zwei schmutzigweiße pelzbesetzte Säulen damit beschäftigt, sich behäbig vor und zurück zu biegen - im gleichen Takt wie die Wiege-Bewegung, die dir schon aufgefallen ist. Dann bemerkst du, daß zu allem Überfluß auch noch deine Hände gefesselt sind und dich irgend etwas an der Taille festhält. Langsam - sehr langsam, denn die Kopfscherzen machen es nicht gerade einfacher - setzt du die Mosaiksteinchen zu einem Bild zusammen: Ein Yeti trägt dich auf der Schulter spazieren (179)!

39

Du faßt dir an den Kopf - warum hast du das nicht gleich gemerkt! Außerdem habt ihr schon darüber gesprochen! Ihr habt heute Morgen - ohne daß es dir klargeworden ist - das Festland verlassen, als ihr in Richtung Nordwesten aufgebrochen seid. Ihr befindet euch bereits auf der dicken Schelfeisdecke, die in den Wintermonden Yeti-Land mit dem Festland verbindet, und unter euch befindet sich Ifirns Ozean! Unwillkürlich siehst du auf den Schnee zu deinen Füßen. Du kannst beim besten Willen keinen Unterschied zum Festland ausmachen. Natürlich ist dir bewußt, daß es gefährliche Risse und Spalten in der Eisdecke geben kann, aber das empfindest du im Augenblick nicht als Bedrohung. Dir genügt es, daß eure Reise zur Abwechslung einmal ohne größere Probleme verläuft (134).

40

Du schluckst, faßt du dir ein Herz und gehst stur geradeaus, ohne weiter über die Beschaffenheit des Tunnels nachzudenken! Schließlich beruhigst du dich wieder so weit, daß die Vernunft die Oberhand gewinnt: Die Yetis würden euch sicher keinen Weg führen, der irgendwelche schlimmen Gefahren birgt. Außerdem hat Galandel doch gesagt, daß die Yetis diesen Tunnel selbst benutzen, um ins Tal der Donnerwanderer zu gelangen. Du bist gerade wieder völlig ruhig und gefaßt, als dich der Yeti, der vor dir geht, auf etwas aufmerksam macht ... (191)

41

Wenn der Baron meint, es sei besser, nach Leskari zu fahren, so wird er schon seine Gründe dafür haben. Dir ist das einerlei. Abgesehen davon ist der Weg nach Leskari etwa eine Woche kürzer als der nach

Oblarasim, so daß du wesentlich früher als erwartet zu dem ersehnten weichen Bett kommst! Wenn du jetzt zufrieden seufzst, dann lege dich bei Abschnitt 94 schlafen, damit du am nächsten Morgen ausgeruht bist. Ist dir allerdings eine Ungereimtheit aufgefallen, dann versuche sie bei Abschnitt 139 zu klären!

42

Inmitten all der Versöhnung - von der du übrigens glaubst, daß sie unter Menschen nicht so glimpflich verlaufen wäre -, während zwei Tage lang alle die Wunden versorgen und die Kräfte regenerieren (du natürlich auch: je 2W6 Lebens- und Astralpunkte), kämpft der schwerverwundete Inai mit dem Tod ... und verliert. Galandels und Laryllas Bemühungen zum Trotz haucht er am Abend des zweiten Tages nach der Schlacht sein Leben aus. Selbst Dondrusch, dem hartgesottenen, sieht man die hilflose Betroffenheit an, als ihr Inai nach Sitte seiner Ahnen schließlich feierlich verbrennt. Nie zuvor haben wohl der Totenfeier eines Nivesen so viele Yetis beigewohnt und ihre seltsamen Grabgesänge ertönen lassen. Und doch - du hast den Verdacht, daß ihnen die Feuerbestattung nicht ganz geheuer war.

Schließlich kommt, am Morgen des dritten Tages nach der Schlacht, Galandel zu euch und spricht: „Heute will ich euch endlich das zeigen, weswegen ihr nach Yeti-Land gekommen seid. Wir werden mit einigen Kriegeren ins Goldtal gehen und dort die gelben Steine für euch aufsammeln.“

(Weiter bei 93!)

43

Stumm wandert ihr durch den nebelverhangenen Wald aus Nadelbäumen, durchsetzt mit Büschen. Ein merkwürdiger Wald, denn er ist zwar, wie alles andere auch, mit Schnee bedeckt, aber ihr stoßt immer wieder auf kleine brodelnde Tümpel, die hin und wieder, völlig überraschend, dampfende Fontänen heißen Wassers emporsprühen. Im Umkreis dieser Tümpel liegt kein Schnee, und die Luft ist beinahe frühlinghaft mild!

Da geschieht plötzlich etwas, das dir den Atem stocken läßt. Lege eine Mutprobe ab! Gelingt sie (187), oder bist du ein Hasenfuß (98)?

44

Du bemühst dich zwar, möglichst genau in die Fußstapfen deines Vorgängers zu treten, aber deine Schritte haben einfach nicht die gleiche Spannweite wie die eines Yetis!

Plötzlich spürst du, wie der Boden unter dir nachgibt. Du willst deinen Fuß schnell zurückziehen, aber du hast ihn schon zu schwer belastet: Mit einem Schrei, der in dem Krachen des berstenden Gletschereises untergeht, verschwindest du von einem Moment zum anderen von der Bildfläche. Du rutschst eine kleine Schräge hinab, nimmst dabei W6 Schadenspunkte und landest schließlich auf dem Hosenboden (Weiter bei 186).

45

Du hast Glück! Auch Rnhor, der Baron und sogar Gdar sind der gleichen Meinung wie du. Ihr sucht euch einen geeigneten Platz zum Lagern und findet eine kleine Baumgruppe, die in eine Lichtung hineinragt und nach vielen Seiten freie Sicht gewährt. In angespannter Ruhe wartet ihr auf die Krieger der anderen

Stämmen. Aber Rondra scheint nicht auf eurer Seite zu stehen, denn schon trifft euer Gegner ein! Einer von Rnhors Jägern sieht es als erster: Am Rande Waldes, der euren Unterschlupf umgibt, tauchen nach und nach Schemen auf. Es sind mindestens doppelt so viele wie ihr! Für einige Augenblicke liegt eine Spannung wie kurz vor einem Gewitter in der Luft. Dann bricht der Sturm los: Mit markerschütterndem Gebrüll brechen die Grom Grom aus dem Wald hervor, direkt auf euch zu. Rnhor weist seine Krieger an, die Wurfspere bereitzuhalten, und gibt erst, als die Grom Grom schon ganz nah sind, den Befehl, sie zu werfen. Einige der angreifenden Yetis brechen unter den zwei Dutzend Speeren zusammen.

Aber eure Gegner sind immer noch in der Überzahl, als es zum Nahkampf kommt, und zum Glück hast du es nur mit einem einzigen - bereits von einem Speer verwundeten - Yeti zu tun.

Yeti: MU12; LE50; AT10; PA6; RS3; TP2W+6; MR0; MK25

Wenn du den Kampf bis in die zehnte Runde durchhältst, dann lies weiter bei Abschnitt 182. Ansonsten mußt du dich der Nummer 84 stellen...

46

Natürlich, auch du hast dir schon Gedanken darüber gemacht, daß Grlnack erstaunliche Ähnlichkeit mit einem in ganz Aventurien bekannten Gott aufweist, nämlich mit dem des Winters und der Jagd: mit Firun!

Aber sollten die irgendwie tierhaften Yetis wirklich unbewußt einen der Zwölfgötter verehren? Da bist du dir nicht ganz sicher.



Auch kann man für derlei kühne Behauptungen in manchen Landen leicht als Ketzer verbrannt werden! Und das ist ein Schicksal, auf das du so gar keinen Wert legst ... Aber der alte Schürfer wird dich wegen solcher Gedanken nicht gleich auf den Scheiterhaufen bringen wollen, was? Also habt ihr auf eurem weiteren Weg noch eine sehr angeregte Diskussion vor euch, über die Götter und die Welt und die Bekehrung der Ungläubigen. (Weiter bei 185!)

47

Mit Gebirgen habt ihr einfach kein Glück! Als ihr euch am nächsten Morgen aufmacht, die Nebelzinnen zu überqueren, setzt Schneefall ein, der zunehmend stärker wird, wenn auch nicht gar so arg wie bei der Paßüberquerung im Gletschergebirge. Dennoch mußt du eine Kletterprobe bestehen, um den Schlitten mit dem Baron zusammen über die Berge zu bringen. Euer Schlitten ist als einziger mit Gold beladen, weswegen auch noch eine Kraftprobe nötig ist. Jede mißglückte Probe bewirkt 1W6 Schadenspunkte (Schnittwunden, Prellungen) und muß wiederholt werden. Außerdem ist der Wind im Gebirge schneidender als in der Ebene, so daß auch noch 2W6 Kälteschaden hinzukommen. Dafür kannst du dir für jede geglückte Probe 10 Abenteuerpunkte gutschreiben! Nach dieser Anstrengung schlägt ihr euer viertes Nachtlager nach dem Abschied von Yeti-Land in einer windgeschützten Felsnische auf. Dann rollt ihr euch erschöpft in eure Pelze und schläft schnell ein.

Lege eine Gefahreninstinkt-Probe ab! Gelingt sie (100) oder nicht (146)?

48

Eine plötzliche Eingebung befiehlt dir, dich flach auf den Boden zu werfen. Dicht über dir zischt irgend etwas durch die Luft. Deine Gedanken überschlagen sich: „Ein Speer! Ein Hinterhalt!“ Rasch rollst du dich zur Seite weg, hinter ein Gebüsch, und springst auf die Knie, um deine Waffe zu ziehen. Angestrengt spähist du umher, aber es ist niemand zu sehen. Auch Larylla, die bis eben hinter dir gegangen ist, ist hinter einem Busch in Deckung gegangen und hält nach eurem Gegner Ausschau. (Weiter bei 190!)

49

Mit einem Kopfschütteln gibst du dem alten Goldschürfer zu verstehen, daß du dir bis jetzt keine Gedanken über den Glauben der Yetis gemacht hast.

„Nun“, versetzt er daraufhin, „ich denke, daß die Yetis hier - ohne sich dessen bewußt zu sein - an Firun glauben! Ich könnte wetten, daß ihnen der Gott des Winters und der Jagd erschienen ist und ihnen tatsächlich dieses legendäre warme Tal geschenkt hat.“

Bei diesen Worten wiegst du den Kopf. Im Mittelreich sind schon Leute wegen ähnlicher Betrachtungen der Ketzerei angeklagt worden, weil sie, so hieß es, den wahren Glauben verwässern würden.

Doch die Argumente, die Schneefuß anbringt, sind durchaus schlüssig: Es gibt wohl in ganz Aventurien kein Volk, das auch nur annähernd so firungefällig lebt wie das der Yetis, nämlich mitten im ewigen Eis, die Hitze scheuend, und das sich nur von der Jagd

und hin und wieder von wilden Früchten, aber nicht vom Ackerbau ernährt. Du mußt zugeben, daß dies zumindest ein interessantes Gedankenspiel ist, und so verbringst ihr den Rest des Weges mit einem tiefschürfenden Gespräch über den Glauben der Yetis. (Weiter bei 185!)

50

Rasch läufst du mit dem Baron zu eurem mit Gold beladenen Schlitten hinüber. Ihr erreicht ihn gleichzeitig mit den ersten kleineren Eisschollen, die vor den großen hergeschoben werden. Der Proviant Schlitten, der etwas weiter oben auf der Insel stand, ist schon zermalmt worden. Es braucht einiges an Stärke und Geschick, um den Schlitten überhaupt nur bis ans Ufer zu bringen: Lege nacheinander zwei Kraft- und zwei Gewandtheitsproben ab. Wenn sie alle vier auf Anhieb gelingen, dann lies weiter bei (194). Sollte auch nur eine der Probe mißlingen, so müßt ihr den Schlitten zurücklassen und versuchen, euer nacktes Leben zu retten, indem ihr ins eiskalte Wasser springt (131).

51

Der Abstieg auf der Südwestseite der Nebelzinnen ging wesentlich leichter vonstatten. Ihr habt bis zum Einbruch der Dunkelheit sogar das Waldgebiet erreicht, das sich nach Aussage des Barons an einem Fluß entlang bis hinunter nach Leskari zieht. Euer Lager schlägt ihr diesmal auf einer kleinen Insel auf, die mitten in der Mündung zweier zugefrorener Gebirgsbäche liegt. Ihr könnt zwar das Gurgeln und Glucksen der Bäche tief unter der Eisdecke hören, aber diese ist allemale dick genug, daß ihr ohne weiteres mit den Schlitten übersetzen könnt (Weiter bei 193).

52

Offensichtlich herrschen hier in Oblarasim ganz eigene Sitten, zumindest aber haben die Leute einen eigentümlichen Humor, den du noch nicht ganz verstehst. Dir fällt auf jeden Fall keine Erklärung dafür ein, warum jeder der drei Leute, die du nach einem Pelzhändler gefragt hast, bei dem man preiswert gute Winterkleidung erstehen kann, in schallendes Gelächter ausgebrochen und etwas murmelnd, das wie „diese Elstern ...“ klang, von dannen gezogen ist.

Schließlich willst du es noch ein viertes Mal versuchen - du hast auch keine Wahl, denn mit zunehmender Dunkelheit wird es immer kälter -, als dir ein Stein vom Herzen fällt: Ein Traviageweihertapft mit einem schweren Bündel auf dem Rücken durch den Schneematsch, geradewegs in deine Richtung. Wenn auch seine Robe etwas verschließen aussieht und ihr Saum schmutzverkrustet ist, so wird doch ein Diener der Göttin des Herdfeuers keine derben Späße mit dir treiben ...?! (Weiter bei 108)

53

Lege eine Betören-Probe ab. Gelingt sie, dann lies weiter bei Abschnitt 197, mißlingt sie, trage die Konsequenzen bei 200.

54

Du setzt ein breites Grinsen auf und bewegst dich auf den Tisch der Thorwaler zu. Denen wirst du mal zeigen, was 'ne Harke ist! Schon während du dich ihnen näherst, musterst du jeden einzelnen

der rauhen Burschen, um seine Stärken und Schwächen einschätzen zu können. (Weiter bei 201!)

55

Den ganzen Nachmittag über inspizierst du mit Schneefuß eure Lebensmittel, und er lobt mehrmals die kluge Auswahl und die Ausgewogenheit der zu erwartenden Kost. Dabei stellt er auch einige Fragen über den „Herrn Baron“, aber du kannst ihm bis jetzt nur die wenigsten beantworten, da du den Baron doch selbst erst einen Tag lang kennst. „Auf jeden Fall“, so versicherst du Schneefuß, „scheint er ein anständiger Kerl zu sein, der schnell Vertrauen zu anderen faßt, sonst hätte er uns wohl kaum die Wache über das Lager hier anvertraut.“

Wie um deine Worte zu bestätigen, kommt in diesem Moment der Baron mit einem Hundeschlitten herangebraust, bringt ihn knapp vor dem Zelt zum Stehen und springt mit einem übermütigen Lachen von den Kufen. „Wie ich sehe, wird unsere kleine Reisegesellschaft bald vollständig sein!“ Er reicht Schneefuß die Hand und stellt sich vor. Als der Alte zu einer Verbeugung ansetzt, so tief, wie ihm sein steifer Rücken erlaubt, stupst ihn sein Gegenüber an die Schulter: „Ach was! Das laß bleiben, wir sind hier nicht im Bornland. Nennt mich ruhig 'Baron', aber ansonsten sitzen wir in den nächsten Wochen alle in demselben Boot - oder sollte ich sagen Schlitten -, für höfische Sitten ist da kein Platz.“

„In Ordnung ... Baron!“ grinst Schneefuß ihn überrascht an, und die Erleichterung steht ihm ins Gesicht geschrieben - hat er etwa schlechte Erfahrungen mit Adligen gemacht? War er gar vielleicht einmal ein Leibeigener?

Dein Gedankengang wird unterbrochen, als du bemerkst, daß der Baron nicht allein gekommen ist. Gerade halten zwei weitere Hundeschlitten an, und du kannst im Schein des Lagerfeuers erkennen, wie ein gedrungener kleiner Mann in einem Mantel aus Karenfellen sich daranmacht, die Hunde auszuschirren und ihnen zu fressen zu geben. Dabei hilft ihm die Lenkerin des dritten Schlittens, die du sofort wiedererkennst: Es ist die Firnelve, die dir schon am Vorabend im „Goldenen Kopf“ aufgefallen war. (Weiter bei 212.)

56

Mit einiger Anstrengung gelingt es dir, dem Lacher nicht gleich an die Gurgel zu gehen, sondern ihn sich wenigstens genauer anzusehen. Und du staunst nicht schlecht, als du den feingewandten Mann auf dich zukommen siehst, der wohl als der Auslöser der Schlägerei angesehen werden darf! Im Gehen klopft er sich den Schnee von der Kleidung und lacht auch dann noch, als er dir die Hand reicht und dir wieder auf die Beine hilft. (Weiter bei 152)

57

Verflixt, was muß der Stamm von diesem Nivesen nur alles eingekauft haben, um so viele Schulden zu machen? Na ja, es geht dich eigentlich auch nichts an. Wähle bei 212 einen neuen Abschnitt.

58

Statt deinen Reisegefährten durch allzu neugierige Fragen unangenehm zu werden, verlegst du dich lieber aufs Zuhören. Allerdings

zeigen auch Inai und Larylla jene Verschwiegenheit, für die die nordischen Völker bekannt sind.

Dafür stellt Schneefuß um so eifriger Fragen, die die bevorstehende Fahrt betreffen. Der Baron erklärt daraufhin zum wiederholten Male, er werde erst in zwei Tagesreisen Entfernung von Oblarasim sagen, worum es geht - auf keinen Fall früher! Außerdem könne man, so läßt euch euer Expeditionsführer wissen, Oblarasim keinesfalls verlassen, bevor ein Zwerg aus dem Amboßgebirge zu der Gruppe gestoßen sei.

Da der Baron nicht dazu zu bewegen ist, mehr zu sagen, geht ihr alle mehr oder weniger neugierig schlafen, wobei du dir wie gehabt ein Zelt mit dem Baron teilst, während Larylla und Inai ein weiteres Zelt belegen und Schneefuß zunächst ein Zelt für sich alleine hat, in das allerdings in Bälde auch der Zwerg - wenn er denn kommt - einziehen soll.

(Weiter bei 164)

59

Für einen kurzen Augenblick ist es sehr still in der Kneipe. Dann werfen sich die beiden Kumpane des zu Boden Gegangenen auf den eleganten Faustkämpfer und auf dich. Und es dauert nur einen weiteren kurzen Augenblick, bis die Thorwaler von ihrem Tisch aufgesprungen sind und unter freudigem Gebrüll auf euch zustürzen. Fast gleichzeitig rempelt man einen der Zwerge an, der gerade eine neue Lage Bier für seinen Tisch herbeischleppt, und in dem Moment, da die Bierkrüge den Boden erreichen, machen sich vier grimmig dreinblickende Zwerge auf, diesen Verlust zu rächen. Kurz und gut, als wenn sie nur auf ein Startzeichen gewartet hätten, stürzen sich alle in die schönste Keilerei!

Um diese zu überstehen, mußt du dich mit Raufen oder einer anderen Waffenlosen Kampftechnik deiner Haut erwehren. Zu diesem Zweck (und weil es in einer Kneipenschlägerei sowieso dermaßen drunter und drüber geht, daß man es ständig mit anderen Gegnern zu tun hat) werden alle Gegner in folgenden Werten zusammengefaßt:

AT 10; PA 8; AU 70; TP 1W+2

Vergiß nicht, daß in einem „Waffenlosen Kampf“ die Ausdauer entscheidend ist, nicht die Lebensenergie. Solltest du einmal mehr als sechs Trefferpunkte abbekommen oder deine Ausdauer unter zehn sinken, dann lies weiter bei Abschnitt 155. Wenn du allerdings genügend Schläge austeilen kannst, um dich in diesem Chaos zehn Runden lang zu behaupten, dann lies weiter bei Nummer 3.

60

Euer Lager kann sich sehen lassen: Es bildet einen Kreis, der zur einen Hälfte aus den drei Zelten besteht, deren Eingänge auf die Mitte gerichtet sind, zur anderen Hälfte aus den drei quergestellten Schlitten. Außen um diesen Kreis herum haben sich die Schlittenhunde in den Schnee gerollt und werden euch beim geringsten Anzeichen von Gefahr warnen. In der Mitte des Lagers brennt ein ordentliches Feuer, um das ihr euch geschart habt und wo ihr nun gierig euer Abendessen verschlingt. Zwischen den einzelnen Bissen fragen Schneefuß und du den Baron nach dem Ziel eurer Reise, aber er wehrt immer noch ab und vertröstet euch auf den morgigen Abend, an dem er alles erklären werde. So teilt ihr schließlich noch die Nachtwachen ein und kriecht nach einem anstrengenden Tag

unter eure Decken. In dieser Nacht kannst du, wenn nötig, W6LE und 1/2W6AE regenerieren (217).

61

Einen Moment zögerst du noch, aber dann siegt die Abenteuerlust, und du fragst den Baron mit übertriebenem Eifer, wann es denn endlich losgehen soll. „Sofort!“ sagt er, sichtlich erleichtert darüber, daß du alle Zweifel beiseite geschoben hast.

(Weiter bei 111!)

62

„Nun, Baron, nehmt es mir nicht übel, aber unter den gegebenen Umständen möchte ich Eurer Fahrt lieber fernbleiben! Also gehabt Euch wohl bei Eurem undurchsichtigen Vorhaben!“ Mit einem Ausdruck von Enttäuschung, nicht aber von Überraschung nickt der Baron, und du ziehst von dannen.

Mit einer gehörigen Portion Glück gelingt es dir, eine Anstellung beim alten Arven, dem Pelzhändler Oblarasims, zu finden, denn jener braucht noch jemanden, der sein Lager bewacht. So hast du den ganzen Winter über ein sicheres Auskommen und kannst im nächsten Frühling wieder in den Süden ziehen. Allem Anschein nach sagen dir Schnee und Eis doch wesentlich weniger zu, als du gedacht hast!

ENDE

63

Erschöpft setzt du dich neben dem Baron nieder, der dir auf die Schulter klopft. „Gut gemacht!“ Du spürst, daß er das ehrlich meint, und mußt sogar lächeln, wie er dich so freundlich anschaut. (Weiter bei 15)

64

Nach deinem ersten anfeuernden Ruf setzt sich das Gespann in Bewegung. Zuerst läuft noch alles ganz gut, und ihr könnt sogar den Schlitten von Schneefuß und Dondrusch abhängen, aber dann kommt es auf der linken Seite des Gespanns zu Beißereien. Du knallst mit der Peitsche und brüllst derbe Schimpfwörter, aber es hilft alles nichts. Und als die Kufen dann noch über einen Erdbuckel holpern, verlierst du die Kontrolle. Der Schlitten gerät ins Schlingern, und sogar der Baron, der bis dahin eine eiserne Ruhe bewahrt hatte, schreit dich an: „Paß doch auf!“ Aber die Warnung kommt zu spät: In einem wilden Knäuel wirbeln die Hunde durcheinander, der Schlitten kippt knirschend zur Seite, du selbst fliegst in hohem Bogen in den Schnee und erleidest dabei schmerzhafte W6 Schadenspunkte.

Als du dir den Schnee aus den Augen gerieben hast, erblickst du den Baron, der dabei ist, die Zugleinen der Hunde wieder zu entwirren. Ohne ein weiteres Wort über die Angelegenheit zu verlieren, richtet ihr zusammen den Schlitten auf, und wie selbstverständlich lenkt der Baron den Schlitten nun wieder selbst. Trotzdem, für diesen kühnen Versuch hast du dir fünf Abenteuerpunkte verdient. (Weiter bei 112)

65

Das wäre beinahe schiefgegangen! Vorsichtig tastest du dich nach links vor und stellst fest, daß dort das Wasser immer tiefer wird. Auf

der rechten Seite hast du mehr Glück: Der felsige Untergrund steigt an, und schließlich habt ihr das andere Ufer erreicht (221).

66

Unschlüssig steht ihr am Rande des kleinen Wäldchens und überlegt, wie ihr wohl am besten vorgehen könntet, als das Rascheln auf einmal zu einem Knacken und Grunzen anschwillt. Der Lärm bewegt sich auf euch zu! (Weiter bei Abschnitt 216)

67

„Den hab' ich einem Schafhirten aus dem Svelltal abgekauft, der dringend Geld brauchte. Er kennt zwar das Leben im Norden noch nicht, aber in ihm ist die Kraft des Wolfes, und er lernt schnell! Stell dich gut mit ihm, denn er wird bestimmt einmal einen unserer Schlitten anführen. Er hört übrigens auf den Namen 'Iolan'.“ (Weiter bei 228)

68

So deutlich kannst du plötzlich die Gedanken des Barons wahrnehmen, als wären es die deinen: Es fällt ihm schwer, dich im Unklaren über eure Reise zu lassen, weil du ihm sympathisch bist. Aber gleichzeitig warnt ihn die Erfahrung, die Karten nicht zu früh auf den Tisch zu legen.

Also, was soll nun werden? Willst du dich lieber absetzen und kein Risiko eingehen (62) oder was du einmal begonnen hast, auch zu Ende führen (61)?

69

Du bist zwar müde, aber bevor du dich hinlegst, willst du dich noch einmal um Iolan kümmern, der, wie du fürchtest, nicht genug von dem Futter-Fisch abbekommen hat. Ohne Mühe findest du den großen schwarzen Hund, der sich wie die anderen zusammengerollt hat und schon von einer dünnen Schneeschicht bedeckt ist. Er schläft noch nicht, und als du an ihn herantrittst, schaut er zu dir auf. Du steckst ihm rasch den Fisch zu, bevor die anderen Hunde auf euch aufmerksam werden, und nachdem er ihn gierig verschlungen hat, leckt er dir dankbar die Hände. Offenbar freut sich dieser Außenseiter besonders über die Zuwendung. „Wahrscheinlich ist das Leben als Hirtenhund leichter gewesen“, denkst du und streichelst ihm über den Kopf. Du wünschst ihm eine gute Nacht, was er mit einem leisen Winseln beantwortet, und gehst zurück ins Haus des Händlers. Dort kannst du nach den Bewohnern von Frigorn fragen (162) oder, wenn du das schon getan hast, unter deine Decke beim warmen Kaminfeuer kriechen (20).

70

Das Erz wiegt mehr als erwartet! Es wird, bei dem hohen Reinheitsgrad, den selbst deine ungeübten Augen erkennen, wohl an die 20 Dukaten wert sein. Der Klumpen ist vom Wasser glattgeschliffen. Dennoch handelt es sich offensichtlich nicht um das gleiche Gold, wie es aus dem Oblomon geschürft wird. Jenes war nur ein körniges Pulver, und auch bei weitem nicht so glänzend wie dieses hier. Prüfend begutachtest du das Erz im Schein des Lagerfeuers, als dir die Blicke von Schneefuß und Dondrusch auffallen, denen trotz der Kälte Schweißtropfen auf der Stirn stehen! Du hast wohl schon davon gehört, daß manche Goldschürfer von einer Art Fieber

befallen werden - so soll das also aussehen?! Mit dem sicheren Gefühl, daß dir so etwas nicht passieren kann, gibst du dem Baron das Erz zurück (13).

71

„Hör mal, Inai, was war eigentlich letzte Nacht mit dir los?“ „Was meinst du?“ Mit abweisender Miene blickt dich der Nivese an. Als du ihm erklärst, was du letzte Nacht gesehen hast und daß du nicht verstehen kannst, warum er nicht darüber reden will, wird er sehr ungehalten ... Dann jedoch besinnt er sich eines Besseren, nimmt dich zur Seite und hebt an: „Paß auf, mein Freund! Wir sind zusammen auf Fahrt, und ich denke ... du hast ein Recht zu wissen, woran du bei mir bist.“

Vor vielen Monden, als ich noch bei meinem Stamm lebte, da liebte ich ein junges Mädchen. Aber sie war schon einem anderen versprochen, und so hätte ich schweigen müssen. Doch das konnte ich nicht.“ Er schaut kurz zur Seite. „Es ging mir fast wie in einer dieser rührseligen Geschichten, die man sich abends am Lagerfeuer erzählt ... Jedenfalls wurde ich aus meinem Stamm ausgeschlossen und mußte in den Süden gehen. So kam ich schließlich nach Oblarasim, wo ich mit Hunden zu handeln begann. Aber meine Liebe hatte sich in Zorn verwandelt und dann in Trauer, die ich im Premer Feuer ertränkte. Und das tue ich noch immer. So, nun kennst du Inais Geschichte!“

Seine Miene verhärtet sich, die Augen funkeln trotzig und beinahe herausfordernd. Verwirrt stammelst du etwas davon, wie leid es dir täte, so neugierig gewesen zu sein, aber Inai winkt ab. Er bemerkt beiläufig, daß Larylla und der Baron auch von der Sache wüßten, es käme also auf dich nicht mehr an. (Weiter bei Abschnitt 122)

72

Mit einem letzten Stoß ihres Speeres aus Mammuton setzt Larylla dem unheiligen Leben des Frostwurmes ein Ende. Ihr seid alle drei sehr erschöpft, aber zum Glück sind weder Larylla noch Schneefuß ernsthaft verletzt. (Sollte es bei dir anders aussehen, so kann Larylla dir über einen BALSAM-SALABUNDE - HEILE WUNDE bis zu 2W + 4 Lebenspunkte wiederschenken.) Trotz allem stolz darauf, den Mörder eures Hundes bestraft zu haben, macht ihr euch auf den Weg zurück zum Lager, wo die anderen unter staunenden Blicken erfahren, was ihr vollbracht habt. Dann aber fällt ihr in euren Zelten in einen schweren Schlaf. (Weiter bei 121.)

73

Es hätte vielleicht ein lustiger Abend werden können, im anderen Zelt, und als du ausgelassenes Lachen und laute Ausrufe hörst, tut es dir leid, daß du nicht hinübergegangen bist. Na was soll's, du bist einfach zu müde. Nur wenige Augenblicke nachdem du dich in deine warme Pelze gerollt hast, fallen dir schon die Augen zu, und du gleitest in jenen angenehmen Dämmerzustand, den man erreicht, bevor man in einen festen Schlaf fällt.

Da wirst du unsanft aus deinen beginnenden Träumen gerissen! Von draußen dringt durch den Lärm des Windes hindurch ein schrecklicher Schrei an dein Ohr! Einen Moment verharrst du starr vor Schreck, aber als du dann auch noch Hundegebell hörst, schlüpfst du aus den Pelzen, nimmst deine Waffe zur Hand und trittst in die Kälte hinaus. (Weiter bei 27)

„Nein!“ rufst du wütend. „Das können wir uns doch nicht einfach so gefallen lassen! Außerdem haben uns die Hunde bis jetzt treu gedient, und es ist unsere Pflicht, sie zu beschützen!“ Überrascht blicken die anderen dich an. So einen Ausbruch hatte dir wohl keiner zugetraut. Aber Schneefuß stimmt dir sofort zu: „Bei Firun, das ist wahr! Wir haben eine Verantwortung den Hunden gegenüber. Und der Weiße Jäger sähe es bestimmt nicht gerne, wenn wir unsere vierbeinigen Kameraden im Stich ließen.“

Verdutzt wendet sich der Baron zu Schneefuß um: „Aber das ist doch verrückt. Wir können uns doch nicht wegen eines Schlittenhundes in eine unkalkulierbare Gefahr begeben!“

Schneefuß hat bereits sein Schwert gezogen. „Nein, Baron! Es geht hier um etwas, das wichtiger ist als eine sogenannte 'unkalkulierbare Gefahr'. Ich gehe jetzt. Wir müssen es zumindest versuchen.“

„Ich komme mit.“ Du stellst dich zu Schneefuß hinüber.

„Und ich begleite euch.“ Auch Larylla hat sich entschlossen zu euch gesellt.

Einen Moment lang scheint der Baron zu überlegen, ob er versuchen soll, euch das gefährliche Vorhaben zu verbieten. Aber er gibt nach: „Also gut. Wir anderen drei bleiben beim Lager. Aber kommt sofort zurück, wenn ihr die Spur verliert oder ihr euch zu weit vom Lager entfernen müßtet, um ihr zu folgen, klar?“

Ihr nickt. Rasch holt ihr eure Pelze, dann macht ihr euch mit einem entschlossenen Gesichtsausdruck und unter Laryllas Führung auf den Weg nach 78.

75

Der Abstieg auf der Westseite der Gletscherberge erweist sich als noch schwieriger als der Aufstieg im Osten, wo das Bergmassiv euch vor dem schneidenden Westwind behütet hatte. Zudem habt ihr ständig darauf zu achten, daß die Schlitten bergab nicht außer Kontrolle geraten und in eure Hunde hineinrutschen. Um den Abstieg dennoch gut hinzubekommen, müßt du nun eine Kletterprobe und eine Probe auf Fahrzeug-Lenken bestehen. Beachte dabei eventuelle Abzüge auf deine Eigenschaftswerte, die durch dicke Winterkleidung zustandekommen!

Bei einer mißglückten Kletterprobe gerätst du ins Rutschen, schrammst dir die Haut auf oder erntest saftige Prellungen, nimmst jedenfalls 1W6 Schadenspunkte. Bei einer mißglückten Probe auf Fahrzeug-Lenken hingegen droht der Schlitten umzukippen, was du dann nur noch durch eine rasche Kraftprobe verhindern kannst! Mißlingt dir auch diese, so nimmst du beim Kampf mit dem globigen Gefährt 1W6 Schadenspunkte. Außerdem müßt du die Probe auf Fahrzeug-Lenken wiederholen, bis schließlich beide Talentproben bestanden sind. Gleichzeitig nimmst du wegen der schneidenden Kälte noch 3W6 Punkte Kälteschaden.

Hast du diesen Abstieg überstanden, dann schreibe dir für jede geglückte Talent- und Eigenschaftsprobe 10 Abenteuerpunkte gut und schlage mit den anderen bei Abschnitt 87 das wohlverdiente Nachtlager auf. Anderenfalls bleibt dir nichts anderes übrig, als zähneknirschend nach Abschnitt 84 zu ziehen.

76

Drei Tage sind seit eurer Rast am Blauen See vergangen. Die

Einwohner von Frigorn sind keinen Deut weniger abweisend, als Ugdalf sie geschildert hatte. Aber daß man euch keinen Zutritt zu den heruntergekommenen Hütten gewähren wollte, hat euch kaum gestört, denn ihr zieht eine Übernachtung in euren gemütlichen Zelten ohnehin vor.

Am folgenden Tag seid ihr an der Mündung des Frisund in die Bernsteinbucht angelangt. Die Überquerung des Flusses hat euch trotz der unerbittlichen Kälte viel Schweiß gekostet! Dennoch hat sich die Anstrengung gelohnt, denn dadurch, daß ihr den Frisund erst so weit im Norden wieder überquert habt, war es euch möglich, die östlichen Ausläufer der Nebelzinnen zu umgehen. Eure Fahrt wird euch nun am Nordrand der Nebelzinnen entlang etwa drei Tage nach Nordwesten führen, bis ihr auf die Gletscherberge trefft, die als ein kleinerer nördlicher Ausläufer der Nebelzinnentief in das Nordmeer hineinreichen und so die Bernsteinhalbinsel bilden. Und noch weiter im Norden soll sich schließlich das Ziel eurer Reise befinden: Yeti-Land!

Am Abend des sechsten Tages seit eurem Aufbruch aus Oblarasim sitzt ihr in einem Lager am Ufer der Bernsteinbucht und führt euch vor Augen, welches Wegstück ihr schon bewältigt habt und was noch vor euch liegt. Der Baron ist sehr zufrieden mit eurem Vorankommen, und das Opfer im Firuntempel von Farlorn hat den strengen Gott offenbar milde gestimmt, denn bis jetzt hattet ihr es nur gelegentlich mit einem leichten Schneetreiben, aber nie mit einem Sturm zu tun.

Ihr seid alle sehr erschöpft, und außer Inai und Larylla, die im Norden geboren wurden, leiden alle unter der immer unerträglicher werdenden Kälte. Da es hier fast keine Bäume und Sträucher gibt, werden eure Lagerfeuer immer kleiner, und statt euch auf die Wärme der Flammen zu verlassen, müßt ihr euch in immer dickere Schichten von Decken und Pelzen hüllen. Ihr bibbert weiter bei Abschnitt 120.

77

Soll doch der Hund im Schnee wühlen! Mit diebischer Vorfreude packst du die Flasche Premier Feuer und läßt dir ein paar Schluck den Rachen hinunterrinnen. Sofort breitet sich eine wohlige Wärme in deinem Inneren aus, und selbst das Heulen des Sturms klingt nicht mehr ganz so bedrohlich wie noch vor wenigen Augenblicken. Da stört ein spitzer Schrei dein kurzes Glücksgefühl.

Du drehst dich um und siehst Larylla an der Stelle hocken, wo eben noch der Hund im Schnee gewühlt hat. Auch die anderen haben aufgeschaut, und neugierig geht ihr zu Larylla hinüber. Was sie euch zeigt, läßt euch vor Schreckerstarren: Aus dem Schnee ragt eine blau verfärbte Hand hervor! Ihr fangt mit vereinten Kräften zu graben an (238).

78

Mehr als 50 Schritt könnt ihr der Blutspur folgen, dann wird sie langsam undeutlich. Frisch gefallener Schnee legt sich über sie und verwischt sie immer stärker. Aber Larylla ist eine erfahrene Fährtenleserin. Nach einer kurzen Untersuchung des Schnees zu euren Füßen hat sie die Spur wiedergefunden.

„Eins gefällt mir nicht“, sagt sie mit ernstem Gesicht. „Ich finde keine Abdrücke des Räubers! Es ist, als wenn er geflogen wäre oder seine eigene Spur ... unsichtbar gemacht hätte. Yetis hinterlassen für

gewöhnlich eine sehr breite Fährte. Ich frage mich, ob nicht vielleicht ...“ Doch sie spricht den Gedanken nicht zu Ende.

Während ihr weitergeht, bemerkst du, daß das Gelände langsam ansteigt und uneben wird - kein Wunder, denn ihr habt euch den ganzen Tag im Schatten der Nebelzinnen bewegt. Anscheinend hat sich der Räuber dorthin zurückgezogen. Ihr seid schon recht weit vom Lager entfernt und müßt jetzt eine Entscheidung treffen. Wollt ihr trotzdem weitergehen (128), oder erscheint es euch - angesichts des Vorsprungs, den euer Gegner hat - weiser, ins Lager zurückzukehren (240)?

79

Trotz der wenigen Stunden Schlaf, die dir nach der Wache noch zuteil werden, regenerierst du 1W6 Lebenspunkte.

Am nächsten Morgen ist Inais Miene so verschlossen wie immer. Während ihr das Lager abbrecht, suchst du hin und wieder seinen Blick - du hast das Gefühl, daß er dir ausweicht. Kann er sich doch an die peinliche Szene der letzten Nacht erinnern?

Vielleicht solltest du ihn einfach darauf ansprechen, um die Sache

aus der Welt zu räumen (71). Möglicherweise machst du dadurch aber alles nur noch schlimmer. Also läßt du den Nivesen lieber in Ruhe (122)!

80

„Na so was!“ sagt die Elfe erstaunt. „Da ist tatsächlich jemand, der die astralen Kräfte beeinflussen kann! Wie schön! Du mußt mir nachher unbedingt erzählen, was sich da draußen“, sie deutet mit einer vagen Handbewegung über ihre Schulter, „auf diesem Gebiet getan hat! Aber zuerst muß ich mich wohl vorstellen, wie?“ (Und das geschieht bei Abschnitt 133.)

81

„Wir haben mit einigen anderen Yeti-Sippen Kontakt aufgenommen“, fährt Galandel fort, „und wenn ihr auch noch mit uns zieht, dann können wir schon morgen aufbrechen, um Rdack einen Denkkettel zu verpassen. Ihr seid alle im Kriegshandwerk mehr oder weniger erfahren und besitzt Waffen aus Eisen, wie sie bei uns sehr selten sind.“



„Einen Moment, Mutter Galandel!“ Der Baron hat die Hand erhoben, um den Redefluß der alten Elfe zu unterbrechen. „Selbstverständlich werden wir euch helfen, schließlich habt ihr unser Leben gerettet. Aber wie man sieht, sind wir alle sehr erschöpft und am Ende unserer Kräfte. Wir können nicht sofort in den Kampf ziehen!“ Galandel lächelt: „Ich habe natürlich daran gedacht, daß ihr euch erst noch erholen müßt, und wenn ihr nichts dagegen habt, werde ich meine Heilkünste einsetzen, um eure Genesung etwas zu beschleunigen. Wir werden ohnehin zwei Tage brauchen, bis wir das Tal der Donnerwanderer erreicht haben. Es bleibt also genug Zeit.“ Mit einem forschenden Blick schaut die alte Elfe in die Runde. Larylla und Inai scheinen von der Idee nicht begeistert, in einen Stammeskrieg der Yetis verwickelt zu werden, aber bei Dondrusch kannst du grimmige Entschlossenheit feststellen. Schließlich sind Zwerge für ihre Loyalität und Dankbarkeit bekannt. Er wird also mit Freuden für die Yetis in den Krieg ziehen, die ihn gerettet haben. Außerdem ist dies der kürzeste Weg zum Goldtal ... Und eben dieser Umstand scheint der allgemeinen Dankbarkeit gewaltig auf die Sprünge zu helfen. Galandel ist hocherfreut, als ihr euch bereiterklärt, in zwei Tagen mit den Kriegern vom Stamme der Hrm Hrm loszuziehen, um Rdacks Herrschaft ein Ende zu setzen.

In den folgenden beiden Tagen werdet ihr mit allen erdenklichen Annehmlichkeiten bedacht, die das Yetidorf zu bieten hat, mit wohlschmeckenden Mahlzeiten im Überfluß und der fachkundigen, aufopferungsvollen Pflege durch Galandel, so daß du bis zum Morgen des dritten Tages seit eurer Ankunft im Dorf 6W6 Lebenspunkte und - wenn du die arkanen Künste beherrscht - 4W6 Astralpunkte regeneriert hast. Derart gestärkt, blättere weiter zu Abschnitt 88.

82

Die Frage scheint der Firnelle unangenehm zu sein, so als wenn sie an einen Alptraum aus früheren Zeiten erinnert worden wäre, den sie lieber vergessen hätte.

„Nun ja...“, beginnt Larylla zögernd. „Die ... Nachtalben sind, wie auch die Frostwürmer, Geschöpfe der Pardona, jener schrecklichen Hochelfe, die sich einst in einer Elfensiedlung weit im Norden als Göttin verehren ließ.“ Du horchst auf: eine Elfensiedlung, die noch weiter im Norden liegen soll als Yeti-Land? Das hältst du für schlichtweg unmöglich, oder...?

Larylla erzählt einige haarsträubende Geschichten über diese Pardona, wie sie bei dem Versuch, aus eigenen Kräften Leben zu schaffen, die schauerlichsten Wesen hervorbrachte und schließlich die Nachtalben, eine Elfenrasse, die es nirgends sonst in Aventurien gibt. Hoch im Norden sollen diese eine Stadt unter dem Meer bewohnen, in der sie immer noch auf die Befehle ihrer Herrin Pardona warten. Larylla selbst gesteht, daß sie das alles bis vor kurzem nur für Märchen gehalten und daß sie nicht zuletzt deshalb der Anblick des Nachtalben gestern so entsetzt habe - denn dann stimmt wohl auch so manches andere, was von der Hochelfe berichtet wird...

Auch dir wird es mulmig bei dem Gedanken, daß eure Reise weiter in den Norden geht, in die Nähe einer Macht, die besser in der Welt der Märchen und Sagen aufgehoben wäre.

Um nicht mit diesen düsteren Gedanken schlafen gehen zu müssen, schlägt Schneefuß vor, er könne eine Firnlegende erzählen, die einem zeigt, wie man den wahren Glauben findet, der vor allem Übel schützt (s. Anhang). Als Alternative bietet sich noch an, ganz nüchtern den weiteren Verlauf der Reise zu besprechen (178). Wenn du schon beide Möglichkeiten ausgeschöpft oder vor Alpträumen keinen Respekt hast, dann versuche bei Abschnitt 86 durchzuschlafen.

83

Im Laufe des heutigen Marsches hat sich die Landschaft auf merkwürdige Weise verändert. Zwar präsentiert sie sich in den gewohnten, fein abgestuften Grau- und Weißtönen, aber der Boden kommt dir sehr glatt und eben vor. Natürlich kann das damit zusammenhängen, daß alles von einer dicken Schneeschicht bedeckt ist, die jede Unebenheit verbirgt, aber irgend etwas ist trotzdem anders als sonst ...

Du kannst mit einer gelungenen Probe auf Wildnisleben dahintersteigen, um was genau es sich handelt (130). Mißlingt dir deine Probe oder traust du dir solche Kenntnisse ohnehin nicht zu, dann kannst du auch Inai fragen (35).

84

Wenn du in diesem Kampf gestorben bist und in Borons Hallen Einzug gehalten hast - dann tröstet dich (vielleicht) der Gedanke, daß du mit deinem Ableben nur den schnelleren Weg gewählt hast, denn früher oder später wärest du den Schrecken, die weiter im Norden auf euch warten, sowieso nicht mehr gewachsen gewesen. Versuch's nochmal mit einem neuen Helden, der den harten Anforderungen hier oben besser gewachsen ist!

ENDE

85

Nachdem ihr eine ganze Weile zusammengeschockt und geplaudert habt, schrickt Galandel plötzlich hoch: „Du meine Güte! Was habe ich nur für schlechte Manieren! Ihr müßt doch schrecklichen Hunger haben, und ich biete euch nicht einen Happen an! Wie peinlich ... Wartet einen Moment!“ Sie geht zum Ausgang des Schneehauses, zieht das Fell vor der Öffnung beiseite und spricht einige gurgelnde und schnarrende Laute zu einem dort draußen stehenden Yeti.

Kurz darauf werden einige Hände (Yetihände!) voll Obst hereingereicht. Außerdem gibt es noch Pökelschinken und getrockneten Fisch. Ihr habt wirklich alle einen enormen Hunger und langt tüchtig zu! Lege eine Klugheitsprobe ab! Gelingt sie (132) oder nicht (181)?

86

Mittlerweile sind zweieinhalb weitere Tage vergangen. Es ist der 16. Tage eurer Reise, und ihr seid alle durchgefroren bis auf die Knochen und mit euren Kräften am Ende. Zwar verlief der Weg über das Schelfeis ohne weitere Zwischenfälle, und im Dämmerlicht des kurzen Tages habt ihr im Norden bereits die Berge von Yeti-Land ausmachen können, aber die unglaubliche Kälte hat verhindert, daß ihr euch von den Strapazen erholt habt.

Und zu allem Ärger kommt nun auch schon wieder ein Sturm auf! Gleich nach dieser bitteren Erkenntnis habt ihr die Schlittenhunde noch einmal so eifrig wie möglich angetrieben, aber auch eure vierbeinigen Freunde sind mehr als erschöpft und leiden unter der grausamen Kälte.

Schließlich gelingt es euch, die ersten Ausläufer der Küste von Yeti-Land zu erreichen, wo zum einen der Untergrund nicht mehr so eben ist, wie ihr es seit vier Tagen gewohnt seid, zum anderen der Boden leicht ansteigt. Der Sturm nimmt indes an Heftigkeit zu, und es fällt schwer, sich gegen den steifen Wind zu stemmen, um nicht umgepustet zu werden! Schlimmer noch, entgegen eurer Hoffnung findet ihr keinen windgeschützten Ort. Wieder einmal kommen dir angesichts dieser entfesselten Urgewalten Bedenken, ob es nicht vielleicht wirklich die Götter selbst sind, die euer Unternehmen lähmen, weil ihr euch in Regionen begeben, die den Menschen untersagt sind ...

Verzweifelt entschließt ihr euch, weiter landeinwärts zu ziehen. Es bleibt euch auch keine andere Wahl, als zu hoffen, daß ihr dort (und bei Abschnitt 30) doch noch einen Unterschlupf finden werdet, denn daran, das Nachtlager an Ort und Stelle aufzuschlagen, ist gar nicht erst zu denken.

Am nächsten Morgen - es ist der 13. Tag eurer Reise - ist der schreckliche Schneesturm abgeflaut, so als habe er nur dazu gedient, euch den Gang über den Paß zu erschweren. Ob Schneefuß doch recht hat? Wollte Firun, der Weiße Jäger, euch prüfen? Wenn dem so war, dann habt ihr die Prüfung auf jeden Fall bestanden! Zwar seid ihr alle recht angeschlagen, aber niemand hat bei dem mörderischen Abstieg ernsthafte Verletzungen davongetragen.

Bleibt einzig ein mulmiges Gefühl, das von der unheimlichen Begebenheit auf der Paßhöhe herrührt. Du nimmst dir fest vor, Larylla noch einmal danach zu fragen, was dieser Nachtalb eigentlich für ein Wesen war ...

Doch dazu wird erst am Abend Gelegenheit sein. Willst du an diesem Tag versuchen, den Schlitten zu fahren, dann solltest du dir vorher diese Abschnittsnummer notieren und kannst dann bei 214 dein Glück versuchen. Die Sicht ist aufgeklart, und die Hunde scheinen nach der gestrigen Anstrengung nicht zu Eskapaden aufgelegt zu sein. Möchtest du trotzdem lieber die Finger davon lassen, dann steuert - wie immer - der Baron euren Schlitten mit sicherer Hand nach Abschnitt 83.

88

Ihr seid an diesem Tag früh aufgestanden. In der großen Eishütte, die ihr schon von dem Treffen mit Galandel am ersten Tag her kennt, haben sich außer euch noch einige Krieger eingefunden. Auch der Sprecher des Ältestenrates der Hrm Hrm, Gdar, ist anwesend.

Galandel stellt euch Rnhor vor, den die Jäger des Dorfes zum Anführer dieser Jagdgemeinschaft bestimmt haben, dann beginnt ihr damit, euer Vorgehen zu planen. Galandel tritt dabei als Übersetzerin auf, kann sich aber einiger Kommentare nicht enthalten.

Es stellt sich heraus, daß die Krieger von drei weiteren Sippen auf dem Weg zum Tal der Donnerwanderer sind und man einen Treffpunkt im Westen des Tals vereinbart hat, um von dort aus gemeinsam gegen das Dorf der Grom Grom vorzugehen, das im Osten des Tals liegt.

Euer Weg wird euch allem Anschein nach - du bist dir nicht sicher, ob du wirklich alles genau verstanden hast, denn das Gewirr von Schnarr- und Schnalzlauten der Yetis macht es schwer, einen klaren Gedanken zu fassen - erst einmal einen Tag lang an der Küste nach Osten führen, bevor ihr dann einem zugefrorenen Fluß folgen werdet. Dieser Fluß entspringt angeblich im Tal der Donnerwanderer und ist so warm, daß nur die Oberfläche zufriert. An einer Stelle, wo er, aus dem Gebirge kommend, über eine Klippe in die Tiefe stürzt, soll es gar einen kleinen eisfreien See geben.

An diesem Punkt angekommen, müßt ihr euch entscheiden, denn von dort gibt es zwei Wege in das Tal: Zum einen kann man über einen Gletscher gehen, was außer Gletscherspalten keine weiteren Gefahren birgt. Zum anderen gibt es unter dem Gletscher einen Tunnel, den der warme Fluß ins Eis geschmolzen hat. Für gewöhnlich benutzen die Jäger diesen Weg, aber es ist jetzt damit zu rechnen, daß eure Gegner euch hier erwarten, während der Gletscher verschiedene Möglichkeiten bietet, ins Tal hinabzusteigen, die unmöglich alle überwacht werden können.

Es wird von der versammelten Runde beschlossen, hier und jetzt eine

Entscheidung zu fällen. Die Abstimmung ergibt ein klares Unentschieden, so daß schließlich deine Stimme den Ausschlag geben wird. Wie entscheidest du dich: für den einfachen Weg unter dem Gletscher hindurch (37) oder den längeren, dafür aber sichereren über den Gletscher hinweg (136)?

89

In der Eishütte, in die Galandel euch geführt hat, ist es erstaunlich warm. Du hast schon davon gehört, daß einige Nivesenstämme in solchen Behausungen den Winter verbringen, aber dergleichen noch nie mit eigenen Augen gesehen.

Galandel lädt euch ein, euch auf den Fellen niederzulassen, die den ganzen Boden der Hütte bedecken, und nachdem ihr es euch bequem gemacht habt, stellt sie ein paar Fragen. Mit entwaffnender Offenheit erklärt ihr der Baron das Ziel und die bisherigen Umstände eurer Reise. Er rechnet sich wohl aus - und wahrscheinlich zu Recht -, daß man eine weise alte Elfe sowieso nicht lange belügen kann!

Galandel scheint erfreut über die ehrlichen Antworten, ist aber über euer Vorhaben, Gold zu schürfen, ein wenig enttäuscht. Du hast jetzt die Möglichkeit, einiges über Yeti-Land und andere Dinge herauszubekommen. Wonach willst du fragen: nach dem Goldtal und den Thorwalern, die vor vielen Jahren dort gewesen sein müssen (31), nach dem großen Schwert, das du bei einem der Yetis gesehen hast (244), nach dem Verbleib eurer Schlittenhunde und Ausrüstung (180) oder danach, wie eine Elfe dazu kommt, unter Yetis zu leben (243)?

90

„Du, hör mal ...“, beginnt der alte Schürfer. „Ich habe nachgedacht, über diese Yetis und ihren Glauben. Ich habe da eine Vermutung, und weil du schon so weit herumgekommen bist, möchte ich deine Meinung dazu hören: Dieser Weiße Jäger Grlnack, von dem Galandel erzählt hat, weißt du, wer das wahrscheinlich ist?“

Wie steht es mit deinem Verhältnis zu Göttern und Kulturen? Hast du eine Idee (46) oder nicht (49)?

91

Zwar gibt es hier und da eine brüchige Stelle im Gletscher, und Dondrusch wäre fast ein Opfer einer solchen geworden - ein Yeti hat ihn noch gerade rechtzeitig festhalten können -, aber alles in allem ist dieser Weg wohl wirklich der ungefährlichere. Zügig marschierst ihr über den verharschten Schnee und habt nach einer Stunde, und zwar bei Abschnitt 137, das Tal erreicht.

92

Wenig später hörst du in der Ferne immer noch das Trompeten der Kolosse, und dir wird schlagartig klar, woher das „Tal der Donnerwanderer“ seinen Namen hat.

Gedankenversunken folgst du dem Yeti, der vor dir geht. Irgendwann lockerst du geistesabwesend den Kragen - es wird immer wärmer. Ihr habt eure Richtung ein wenig geändert und nähert euch nun dem warmen See, der Ursache dieser - für den Hohen Norden - üppigen Vegetation ist.

Aber auch die Geräuschkulisse ändert sich: Immer öfter ist ein Kreischen und Rufen zu hören, das dich an die bunten Vögel des

Südens denken läßt. Das Klima hier in der Nähe des Sees entspricht eher dem, was man sich vom Dschungel erzählt! Aber auch beunruhigende Geräusche gibt es, wenn man nur wüßte, von welchem Tier ... Du erinnerst dich an die Geschichten von grauerregenden Echsenwesen, die Galandel euch am ersten Abend im Yetidorf erzählt hat, und stellst fest, daß du nicht mehr neugierig darauf bist, wer da so seltsame Laute von sich gibt.

Schließlich biegt der Weg sanft nach Osten ab, ihr entfernt euch zu deiner Erleichterung von dem unheimlichen See und seinen Bewohnern (143).

93

Zwar bedrückt euch Inais Tod noch immer, aber die Aussicht, nach so vielen Strapazen endlich ans Ziel eurer Reise zu gelangen, macht es ein bißchen einfacher, den Verlust zu ertragen.

Das Tal selbst sieht genau so aus, wie es auf der alten Elchhaut beschrieben steht: ein enger Talkessel mit einem kleinen See in der Mitte, an dem die Ruine eines Blockhauses steht, von dem wohl keiner mehr zu sagen vermag, wann es errichtet wurde.

Ihr verbringt ein paar Tage in diesem Tal, wobei ihr all eure Kräfte regeneriert. Doch das allein ließe euch noch nicht das Herz im Leibe hämmern, bis ihr verzweifelt nach Luft schnappt und vor Freude fast die Besinnung verliert, hm? Nein, da ist noch etwas anderes: All die Klumpen im Wasser, diese Flut von rundlichen Steinen, die ihr da seht, sie sind nichts als das schierste ... du weigerst dich einen Moment lang, daran zu glauben ... GOLD!



Eure Ausbeute beträgt - nach einer vorsichtigen Schätzung von Dondrusch - 15.000 Dukaten! Ihr verpackt diesen Reichtum vorsichtig in etwa 60 kleine Säcke und beschließt, diese vor der Abreise zu gleichen Teilen auf eure Schlitten zu verteilen.

Schließlich macht ihr euch auf den Weg in das Dorf der Hrm Hrm. Dort angekommen, verbringt ihr noch zwei Tage damit, eure beiden übriggebliebenen Schlitten zu überholen.

Als ihr allerdings endlich Abschied von den zottigen Hrm Hrm und Galandel nehmen wollt, erwartet euch bei Abschnitt 118 eine Überraschung.

94

Die nächsten zwei Tage verlaufen ereignislos, was euch nach den Strapazen der letzten fünf Wochen auch ganz recht ist. Am Abend des dritten Tages seit eurem Aufbruch aus dem Dorf der Hrm Hrm erreicht ihr schließlich wieder das Festland. Während ihr euer Nachtlager vorbereitet, könnt ihr am nördlichen Himmel ein grandioses Schauspiel beobachten: In weit ausladenden Kreisen und Schlieren zieht sich schillernd buntes Licht über den dunklen Horizont, nach der Richtung hin, wo Yeti-Land liegen muß. Von hellem Orange über strahlendes Weiß bis hin zu einem Hauch von Purpur sind alle Farben vertreten - beinahe wie ein Abschiedsgeschenk der fernen Insel ...

Du nimmst es als ein gutes Omen und gehst bei Abschnitt 47 beruhigt schlafen.

95

Du hast Glück! Auch die anderen sind deiner Meinung. Ihr wollt jetzt eine schnelle Entscheidung herbeiführen!

In raschem Lauf nähert ihr euch der Lichtung, auf der das Dorf der Grom Grom liegt. Vom Waldrand aus beobachtet ihr es eine Weile, doch nichts deutet darauf hin, daß sich die Grom Grom bedroht fühlen.

Da gibt Rnhor das Zeichen zum Angriff, und mit einem ohrenbetäubenden Kampfgebrüll stürmt ihr aus dem Wald hinaus, auf das Dorf zu. Schon tauchen zwischen den Hütten bewaffnete Krieger auf - da seid ihr also schon wieder überlistet worden! Lege sofort eine erfolgreiche Gewandtheitsprobe ab, sonst trifft dich einer der heranfliegenden Speere und verursacht W6+7 Trefferpunkte.

Nachdem ihr den Speerhagel schlecht und recht überstanden habt, beginnt der mörderische Nahkampf. Die Grom Grom sind euch zahlenmäßig überlegen und haben euch zudem auch noch erwartet - denkbar schlechte Karten! Du hast Glück, daß du nur gegen einen einzigen Yeti kämpfen mußt (Werte wie folgt):

MU 12; LE 50; AT 10; PA 6; RS 3; TP 2W+6; MR 0; MK 25
Wenn du bis in die zehnte Kampfunde durchhältst, dann lies weiter bei Abschnitt 182. Ansonsten erwartet dich bei Abschnitt 84 etwas ganz und gar Neues.

96

Schließlich siehst du in der Ferne tatsächlich trübes Tageslicht: Ihr habt das Ende des Tunnels erreicht! Doch bevor sich darüber Jubel breit machen kann, kommt euer Zug ins Stocken, und man bedeutet euch, ruhig zu sein. Richtig! Ihr habt ja damit rechnen müssen, daß der Tunnelausgang von euren Feinden bewacht werden würde! Du schleichst zu Galandel und dem Baron hinüber, die sich mit

Rnhor über die weitere Vorgehensweise beraten. Schnell wird dabei klar, daß ihr ein Entkommen der Wächter verhindern müßt, denn solange ihr euch nicht mit den Kriegern der anderen Stämme vereint habt, seid ihr den Grom Grom unterlegen. Der Klan darf unter keinen Umständen gewarnt werden - wollt ihr euch doch, genau wie eure Verbündeten, wenigstens darauf verlassen können, bei einem Sturmangriff auf die Grom Grom die Überraschung auf eurer Seite zu haben!

Für dich ergibt sich folgende Lage: Wenn der unvermeidbare Kampf mit den Wächtern mehr als zehn Kampfrunden dauert, dann ist es einem von ihnen gelungen zu fliehen. Für den Fall, daß du mitstreitest, richtet sich die allgemeine Kampfdauer danach, wie viele Runden du benötigst. Wenn du dich aber lieber zurückhalten willst, so dauert der Kampf ohne dich W6+7 Kampfrunden. Notiere dir das Ergebnis auf jeden Fall, es könnte später noch einmal entscheidend sein!

Falls du dich entschlossen hast, an dem Kampf teilzunehmen, sind hier die Werte eines Gegners:

MU 12; LE 50; AT 10; PA 6; RS 3; TP 2W+6; MR 0; MK 25
Wie auch immer der Kampf ausgeht, ihr habt endlich das Tal der Donnerwanderer erreicht.
(Weiter bei 137.)

97
Um auf den Felsvorsprung zu gelangen, von dem aus man in den Tunnel eindringen kann, müßt du eine Kletterprobe +2 bestehen. Mißlingt sie dir, so rutschst du ab, erleidest 1W6 Schadenspunkte und müßt einen neuen Versuch wagen, so lange, bis es klappt. Als endlich die Jäger, zwanzig an der Zahl mit Galandel und Gdar, oben angekommen sind, macht ihr euch am Ufer des warmen Flusses entlang auf den Weg ins Innere des Tunnels (142).

98
„Die Welt geht unter!“ Das ist dein erster Gedanke, dein zweiter, daß man vielleicht vor der Katastrophe davonlaufen kann, denn das unheilverkündende Knacken und Krachen kommt bei genauerem Hinhören eher langsam näher. Doch als du dich herumwirfst und losstürmst, prallst du mit aller Wucht auf Larylla, die hinter dir geht. „Was ist los?“ faucht sie ärgerlich. Du willst ihr zwar antworten, bringst aber nur zusammenhangloses Gestotter heraus, bis sie die Geduld verliert und dich bei den Armen packt.

„Hast du etwa davor Angst?“ fragt sie dich und dreht dich mit festem Griff um: Zur Linken schiebt sich eine Reihe wankender, braun bepelzter Kolosse durch den Wald - eine Mammutherde!

„Die sind nur gefährlich, wenn man sie in die Enge treibt, du Dummchen.“ Sie lächelt dich halb spöttisch, halb beruhigend an; womöglich hat sie den hübschen Rotton deiner Ohren bemerkt. Mit gemischten Gefühlen blickst du den Kolossen hinterher, aber die haben sich schon ein gutes Stück von euch entfernt.

Dann geht ihr schnell weiter zu Abschnitt 92, um nicht den Anschluß zu verlieren.

99
Ist euch bei eurem Eindringen in das Tal der Donnerwanderer ein Yeti vom Stamm der Grom Grom begegnet und entkommen? Wenn ja, dann verdoppele die im nächsten Abschnitt genannten

Trefferpunkte! Wenn nicht, wart ihr bemerkenswert vorsichtig, eine Tatsache, die dir jetzt vielleicht das Leben rettet (Weiter bei 188).

100
Mitten in der Nacht schreckst du aus dem Schlafhoch. Du brauchst ein Weile, bis dir klar wird, warum: Der Boden unter dir bebt! Auch der Baron ist erwacht, und er starrt dich verständnislos an. Offensichtlich kann auch er sich keinen Reim darauf machen. Also tretet ihr aus dem Zelt. Draußen begegnet ihr Dondrusch und Schneefuß, die ebenfalls wach geworden sind. Das Vibrieren hat mittlerweile aufgehört, aber im Westen ist der Himmel gerötet. Zuerst denkst du an das seltsame Licht von gestern abend, aber nein, das hier sieht nach etwas ganz anderem aus ... Es ist ... ein gewaltiger Feuerschein! „Das muß einer der feuerspeienden Berge sein“, bemerkt Dondrusch. „Ich habe davon gehört, daß es hier welche geben soll. Es sind heilige Plätze des Ingerimm, und ich denke, daß es ein Zeichen dafür ist, daß wir die richtige Wahl getroffen haben mit unserem Entschluß, nach Leskari zu fahren! Im übrigen könnt ihr beruhigt sein, denn der Ausbruch ist zu weit entfernt, um uns gefährlich zu werden.“ Du weißt nicht, ob du dem Zwerg glauben sollst, und verbringst den Rest der Nacht mit Grübeln, so daß es dir nicht gelingt, Lebenspunkte zu regenerieren.

Am nächsten Morgen beeilt ihr euch trotz allem, möglichst schnell von dem „heiligen Ort“ wegzukommen. (Weiter bei 51.)

101
Hustend und prustend erreicht ihr das andere Ufer. Helfende Hände strecken sich dir und dem Baron entgegen: Dondrusch und Schneefuß sind kurz vor euch an Land geklettert. In der Aufregung hast du sie ganz vergessen! Wehmütig blickt ihr zu eurem Lager hinüber und müßt - oh Grauen! - mit ansehen, wie die Walze aus Eis und zersplitterndem Holz sich über die kleine Insel hinwegbewegt und - schlimmer! - dabei eure mit Gold beladenen Schlitten mit in den Fluß reißt! „Ich glaube, in den nächsten Jahren wird es in dieser Gegend einen Goldrausch geben!“ Schneefuß verzicht das Gesicht zu einer schiefen Grimasse, doch keiner der Umstehenden will über den Scherz lachen.

Und doch, wahrscheinlich hat er recht, denn wenn das Schmelzwasser in ein paar Wochen den Fluß anschwellen läßt, werden sicher einige Goldkörner bis nach Leskari hinuntergespült und dort für Aufsehen sorgen!

Mit einem Seufzer greift der Baron in sein Wams und zieht etwas Rundliches daraus hervor: den Goldklumpen, den ihm der alte Norbarde zusammen mit der Karte gegeben hat! Das ist also alles Gold, das ihm nach all den Strapazen geblieben ist ...

Auf euch und die Handvoll Schlittenhunde, die überlebt hat - Iolan, der große Schwarze Olporter, ist unter ihnen -, wartet ein harter Fußmarsch von zwei Tagen.

Mit den finstersten Mienen, die man sich denken kann, stapft ihr los nach Abschnitt 192.

102
Lähmende Angst erfüllt dich! Eine Wand aus Eisschollen, jede von ihnen mehrere Ellen dick, zerknickten Bäumen und zermalmt Sträuchern wälzt sich unaufhaltsam auf euch zu. Der Schlitten von

Dondrusch und Schneefuß ist schon von ihr erfaßt worden und wird zerquetscht, als wäre er ein Spielzeug, und jeden Augenblick muß sie euren Schlitten erreicht haben! Der Baron packt dich am Ärmel und will dich mit sich zerrren, um den Schlitten zu retten, aber du reißt dich los und stürzt auf den Fluß zu, um dich schwimmend ans östliche Ufer zu retten.

(Weiter bei 131)

103

Der Baron mag ein verlässlicher Gefährte sein, aber dein Traum war gewiß eine Botschaft, eine Vision, die dir gezeigt hat, was dich erwarten wird, wenn du mit diesem Herrn in den Norden ziehst! Schnell packst du deine Siebensachen, verabschiedest dich im Vorübergehen von dem völlig verdutzten Baron und kehrst flugs nach Oblarasim zurück. Und siehe da, du hast Glück! Nach der kleinen Meinungsverschiedenheit in der letzten Nacht sind einige Goldsucher gezwungen, die Ansiedlung so schnell wie möglich zu verlassen. Du schließt dich ihnen an, und mit Firuns Segen erreicht ihr die Stadt Norburg, noch vor den ersten schweren Winterstürmen. Was hatte dich eigentlich bewogen, in dieses verfluchte Land im Norden zu ziehen? Kopfschüttelnd gestehst du dir ein, daß du darauf beim besten Willen keine Antwort weißt, steuerst auf eine höchst verlockende Schenke zu und dankst den Zwölfen, in Norburg ein schönes warmes Quartier vorzufinden ...

ENDE

104

Mit einem heroischen Ausdruck in deinem Gesicht schnell wie möglich zu verlassen. Du schließt dich ihnen an, und mit Firuns Segen erreicht ihr die Stadt Norburg, noch vor den ersten schweren Winterstürmen. Was hatte dich eigentlich bewogen, in dieses verfluchte Land im Norden zu ziehen? Kopfschüttelnd gestehst du dir ein, daß du darauf beim besten Willen keine Antwort weißt, steuerst auf eine höchst verlockende Schenke zu und dankst den Zwölfen, in Norburg ein schönes warmes Quartier vorzufinden ... ENDE 104 Mit einem heroischen Ausdruck in deinem Gesicht meinst sogar, Larylla bei einem heimlichen Gähnen ertappt zu haben. „Also gut“, denkst du dir, „schließlich haben wir ja noch viele gemeinsame Abende am Lagerfeuer vor uns, da muß ich mir ohnehin noch ein paar Geschichten aufheben.“ Mit dieser vorausschauenden Überlegung gehst du zurück zu Abschnitt 212 und triffst dort eine andere Wahl.

105

Der Baron hat sich auf den Weg zu einem nivesischen Hundeverkäufer gemacht, um drei komplette Gespanne zu erwerben. „Der Mann muß reich sein!“ schießt es dir dabei durch den Kopf. Und wirklich: Der Baron besitzt viel Geld, allerdings nur einen recht kleinen Teil davon als bare Münzen. Bei dem Pelzhändler konntest du sehen, wie er mit einem Papier bezahlte und etwas von der „Nordlandbank“ erzählte, worauf der Händler zufrieden nickte. Doch ohne dir weiter den Kopf zu zerbrechen, gehst du zu eurem Lager am Rande der Siedlung, um die frisch angelieferten Lebensmittel im Auge zu behalten. Zwar würde kein anständiger Schürfer einem anderen die Nahrung stehlen - das ist hier ein ungeschriebenes

Gesetz -, aber Vorsicht ist besser als ein leerer Brotbeutel, wie schon Horal der Greise sagte.

Auf deinem Weg kommst du am Fluß vorbei, wo du innehältst: Am Ufer sitzt vornübergebeugt ein Mann in zerschlissener Kleidung und starrt mit rotgeränderten Augen auf das Wasser. Sein schütteres Haupthaar ist, ebenso wie die Bartstoppeln in seinem wettergegerbten Gesicht, zum Teil schon ergraut.

Willst du den Mann ansprechen (153), weitergehen (203) oder dich auf deine Menschenkenntnis verlassen (34)?

106

Während du dich langsam der Theke näherst, wird dir erst richtig bewußt, daß du seit dem Frühstück bei den norbardischen Händlern nichts mehr gegessen hast. Dein Wunsch nach einer kräftigen Suppe wird daher mit jedem Schritt stärker.

Wer weiß, vielleicht wird er in Abschnitt 201 erfüllt.

107

„Was wir meinen, wenn wir ‘eine Elster’ sagen? Nun ...“, brummt Arven vor sich hin, und ihr schlendert langsam die Straße entlang. „Na, das kommt eigentlich aus der Sprache der Langohren, äh, der Elfen - Waldelfen, um genau zu sein. Ich weiß nicht, ob du schon davon gehört hast, aber diese Waldelfen haben Oblarasim gegründet ...“ Er kratzt sich hinter dem Ohr und verzieht das Gesicht zu einem schiefen Grinsen. „Die Elfen hatten ... na, kein richtiges Verständnis für die Goldsucher, die nach und nach, immer mehr, in Oblarasim aufgetaucht sind, weil sie sich einfach nicht vorstellen können, wie jemand es sich zum Lebensziel machen kann, dreckige Kiesel zu waschen, statt sich auf die faule Haut zu legen und sich an der Schönheit der Wälder zu erfreuen. Pah! Kein geschäftstüchtiges Völkchen, muß man schon sagen! Na ja, und weil es unter Elfen hieß, die Rosenohren pickten alles auf, was glänzt, nannten sie die Goldsucher verächtlich ‘Elstern’. Und wie das oft so ist, das Wort hat sich verselbständigt, und mittlerweile sagt jeder Goldschürfer, der schon länger als einen Winter hier lebt, ‘eine Elster’, wenn er einen Neuankömmling meint.“

Mittlerweile seid ihr wieder an der Stelle angekommen, wo du dich am Nachmittag vom Wagenzug getrennt hast.

„Ja“, sagt Arven, derweil er die kalte Luft tief einatmet und dabei auf eine bunt zusammengewürfelte Truppe zeigt, die den „Goldenen Kopf“ ansteuert, „hier in Oblarasim findest du Leute aus ganz Aventurien! Thorwaler, die statt zu plündern lieber auf Goldsuche gehen, Bauern, die ihr kärgliches Leben im Mittelreich aufgegeben haben und hier voller Hoffnung einer besseren Zukunft nachjagen, reiche Adlige aus dem Lieblichen Feld, die ein Abenteuer erleben wollen - ja, sogar freigelassene Moha-Sklaven aus dem tiefen Süden habe ich schon gesehen. Aber wirklich reich werden von ihnen nur die wenigsten, denn fast alle bringen das Gold eines ganzen Jahres in wenigen Nächten durch, um dann im nächsten Frühling wieder von neuem auf die Suche zu gehen. Und das geht dann immer so fort, bis sie eines Tages hier oben sterben. Ob sie dann in Borons Hallen weiterschürfen ...?“

Plötzlich wendet sich der Händler mit sorgenvoller Miene dir zu und blickt dir fest in die Augen: „Hör zu, du bist noch nicht lange hier, du bist noch nicht dem unheiligen Rausch verfallen, der so viele an

diesen Ort fesselt! Gehe dorthin zurück, von wo du gekommen bist, das ist besser für dich. Möge Firun dich beschützen!“

Mit schnellen Schritten entfernt er sich und ist im undurchdringlichen Dunkel der jungen Nacht bald nicht mehr zu sehen.

Was willst du nun tun? Trotz der Dunkelheit an den Fluß hinuntergehen (10) oder lieber in den „Goldenen Kopf“, durch dessen halbgeschlossene Fensterläden warmes Licht dringt (195)?

108

Weit gefehlt! Als du den Geweihten freundlich ansprichst und nach einem Pelzhändler fragst, fängt auch er lauthals an zu lachen. Doch einen Moment später wird er ernst: „Nein, preiswerte Pelze gibt es jetzt keine mehr, du Elster! Was glaubst du denn, wo du bist? Der Winter steht vor der Tür, und warme Pelze werden fast in Gold aufgewogen!“ Was für eine entmutigende Antwort ... Und schon wieder dieses seltsame Wort, auf das du dir so gar keinen Reim machen kannst. „Wenn du es trotzdem versuchen willst, weil du vielleicht über Reichtümer verfügst, die man dir nicht ansieht, dann folge noch ein paar Dutzend Schritt der Straße in Richtung Fluß, und du wirst linkerhand das Lager vom alten Arven finden. Doch nun mußt du mich entschuldigen, ich muß dringend weiter!“ Mit einem kräftigen Ruck schwingt sich der Geweihte das schwere Bündel, das er während des Gesprächs vorsichtig abgesetzt hat (wenn auch ohne die Hand von den Riemen zu lassen), auf die Schulter und macht sich mit einem merkwürdigen Glitzern in den Augen wieder auf den Weg. Du machst dich reichlich irritiert auf den Weg nach Abschnitt 196.

109

Was du siehst, verblüfft dich zunächst: Vor dem Eingang des am nächsten gelegenen Zeltes steht eine schlanke junge Frau mit eng anliegender Pelzweste und einem Kurzbogen, auf dem bereits ein Pfeil auf den Abschluß wartet.

„Mach', daß du von meinem Steckland herunterkommst, aber ein bißchen plötzlich!“ Mit diesen Worten zieht sie die Sehne ihres Bogens noch ein wenig weiter durch.

Dir bleibt nicht viel Zeit, etwas zu unternehmen: Willst du versuchen, deinen Charme spielen zu lassen (53), oder bist du der Magie kundig und willst dich auf deine arkanen Kräfte verlassen (8)? Vielleicht ist es aber auch das beste, erst einmal Zeit zu gewinnen, indem du die streitlustige Dame nach der Bedeutung des Wortes „Steckland“ fragst, das du nie zuvor gehört hast (199).

110

Mit einem raubtiergleichen Sprung fliegst du in die Richtung, aus der das Lachen kommt, um den dreisten Kerl zu Boden zu reißen! Dem wirst du schon zeigen, was es heißt, sich über dich lustig zu machen! Zu deinem Unglück ist der unbekannte Gegner jedoch geschickter als du und kann deinem stürmischen Angriff elegant ausweichen, wodurch du abermals im Schnee landest. Zähneknirschend vor Zorn hebst du den Kopf und siehst eine Hand, die sich dir entgegenstreckt.

Es ist der feingewandete Herr, der dir vor kurzem vor die Füße geschleudert wurde und der dir nun beim Aufstehen behilflich ist.

Sein feines Lächeln will dir immer noch nicht gefallen, aber du bist ihm dennoch für seine Hilfe dankbar, denn nach der Schlägerei tut dir jeder Knochen im Leib weh. Mit gemischten Gefühlen blätterst du weiter nach Abschnitt 152.

111

Bis zur Mittagsstunde hat man endlich die drei Schlitten fertig beladen und angespannt. Unruhig zerren die nivesischen Steppenhunde an ihren Geschirren. Offensichtlich können sie ihren Einsatz kaum erwarten. Anders als man es von Steppenhunden gewohnt ist, sind diese nicht schwarz, sondern schneeweiß, wenn auch das Fell hier und da graubraune Abzeichen trägt - wie es aussieht, halbe Wölfe, und es scheint dir eine nahezu unmögliche Aufgabe, solch ein wildes Gespann sicher zu lenken. Trotzdem sind Inai, Schneefuß und der Baron bereit, die langen Hundepeitschen knallen zu lassen. Larylla und der Zwerg Dondrusch haben es sich auf dem Schlitten von Inai und dem von Schneefuß bequem gemacht, so daß du dich entschließt, beim Baron aufzuspringen. Kaum hast du dich zwischen Zeltstangen, Decken und Lebensmitteln niedergelassen, als der Baron mit der Peitsche knallt und die Hunde sich wie von Sinnen in die Leinen werfen. Der Schlitten ruckt vor, ein letztes Mal drehst du dich um und wirfst einen Blick auf Oblarasim, dessen schmutzige Hütten und ärmliche Zelte schnell hinter euch zurückbleiben ... In wilder Fahrt geht's nach Abschnitt 12.

112

Jetzt kommt es darauf an, wo du deine Schlittenfahrt gestartet hast: War dein Ausgangsabschnitt die Nummer 226, dann geht es weiter mit 169. Bist du bei 15 gestartet, dann lies jetzt bei Abschnitt 119 weiter. Hast du dich bei 87 auf den Weg gemacht, dann kommst du nun bei Abschnitt 83 an.

113

Mit einem üblen Fluch rutschst du ab und versinkst bis zur Hüfte im eiskalten Wasser. Du nimmst 2W6 Kälteschaden und raffst dich mit letzter Kraft hoch, um zur Linken nach einer seichteren Stelle zu suchen. Dabei hast du Glück im Unglück, denn der felsige Grund steigt sofort wieder an, und nach ein paar mühsamen Schritten habt ihr das nördliche Ufer erreicht. Zähneklappernd machst du dich auf die Suche nach Abschnitt 221.

114

Du bist zwar kein Feigling und auch nicht abergläubig, aber wie jedermann weiß, steckt in alten Märchen und Geschichten nur zu oft ein Körnchen Wahrheit. Und mal ehrlich, Gold hin, Gold her, ist dein Heldenleben nicht mehr wert als ein paar Klumpen dieses gelben Metalls? Ist es wohl, bei Praios! Der Baron ist zwar nicht erfreut darüber, daß du die Reisegruppe verlassen willst, aber er enthält sich in nobler Zurückhaltung jeden spöttischen Kommentars. So wirst du mit reichlich Proviant ausgestattet, und der Baron schenkt dir sogar die Winterkleidung, die er für dich gekauft hatte. Der Rückweg nach Oblarasim ist zwar nicht gefährlich, aber ohne Schlitten dauert er zehn Tage. Du findest Quartier beim alten

Arven, der dich als Wächter für sein Warenlager anstellt. So bringst du einen fast gemütlichen Winter in Oblarasim und fragst dich noch oft, was wohl aus dem Baron und seiner waghalsigen Unternehmung geworden ist ...

ENDE

115

Die Spur ist tatsächlich schon stark verwischt! Nicht einmal der legendäre Fährtenucher Bauschsocke hätte sie deuten können. Aber zu eurem Glück ist das auch nicht mehr nötig, denn was auch immer sich im Inneren des Wäldchens verborgen hält, es macht sich gerade unter lautem Knacken und Grunzen auf den Weg in eure Richtung (216).

116

Zwei Zauber sind geeignet, die Gedanken des Barons zu erspüren: der einfachere SENSIBAR WAHR UND KLAR (KL/IN/CH; 5ASP) oder der etwas schwierigere, dafür aber auch effektivere IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN (KL/KL/CH; 8ASP). Beide Sprüche werden um die Magieresistenz des Barons erschwert, die bei sechs liegt. Die Zeit reicht notfalls für je einen Versuch. Vergiß nicht, dir bei jedem mißglückten Zauber die Hälfte der Astralpunkte abzuziehen. Glückt dir ein IN DEIN TRACHTEN... (68) oder ein SENSIBAR (158)?

Mißlingen dir beide Zauber, dann mußt du bei Abschnitt 164 eine andere Wahl treffen.

117

Der Schlaf dieser Nacht war sehr erholsam, und du hast 2W6 LE und 1W6 AE regenerieren können. Schon früh am nächsten Morgen macht ihr euch bereit zum Aufbruch. Ugdalfs Frau und sein Sohn schlafen noch, und so bemüht ihr euch, leise zu sein, während ihr rasch ein paar Roggenfladen mit Kräutertersoße verdrückt. Draußen herrscht dämmeriges Zwielicht, und die Erfahrungen der letzten Tage haben dich gelehrt, daß es auch noch einige Stunden so bleiben wird, bevor für kurze Zeit ein sanfter heller Schein über dem zugeschnittenen Land liegen wird. Voreurem endgültigen Aufbruch will der Baron noch den Firuntempel besuchen. Schneefuß begleitet ihn und fragt dich, ob du nicht auch mitkommen willst. Bist du firungläubig oder willst es vielleicht werden (so eine Gelegenheit findet sich so schnell nicht wieder!), dann gehe in den kleinen Tempel Farlorns (28). Wenn du nicht an den Gott der Jagd und des Winters glaubst, dann wartest du einfach auf die Rückkehr der anderen (123).

118

Eure Schlitten sind schon angespannt, und die Hunde zerren unruhig an ihren Geschirren. Es drängt sie offenbar, wieder über weite Ebenen zu laufen und Yeti-Land hinter sich zu lassen.

Da tritt Larylla auf euch zu und spricht: „Verzeiht mir, wenn ich erst jetzt damit zu euch komme, aber es

war mir nicht anders möglich, meine Entscheidung ist erst in der letzten Nacht gefallen: Ich bleibe hier!“

Verdattert blickt ihr die Elfe an. Ihr müßt dabei einen komischen Anblick bieten, denn sie lacht, als sie eure Mienen sieht: „Es ist mir nicht leicht gefallen, denn ich hatte nie Freunde, die keine Firnelfen waren, Freunde wie euch. Aber ich habe mich entschlossen, hierbei Galandel zu bleiben und mehr über die Vorfahren meines Volkes in Erfahrung zu bringen. Wer weiß, vielleicht werde ich eines Tages den Himmelsturm suchen, um herauszubekommen, welche von den Märchen über die alte Hexe Pardona wahr sind. Ich habe darüber nachgedacht, seit wir den erfrorenen Nachtalben gefunden haben, und Galandel hat versprochen, mir zu helfen. Ich wünsche euch alles Gute - und viel Glück für die Heimfahrt.“

Nach den letzten Worten macht sie auf dem Absatz kehrt und verschwindet in einem der halbrunden Eishäuser - offenbar ein Versuch, den Abschied nicht noch schwerer zu machen. Wer hätte gedacht, daß sich hinter dem schroffen Gebaren der Firnelfe eine empfindsame Seele verbirgt? Wie dem auch sei, ihr macht euch auf den Weg. Nachdem sich zahllose Yetis und natürlich Gdar, Rnhor und Galandel von euch verabschiedet haben, gebt ihr den Hunden das ersehnte Zeichen und braust los (145).

119

Ihr seid sehr lange gereist, und es ist schon stockfinster, als ihr in der



Ferne einige winzige Lichter seht. Mit Zurufen versucht ihr, die Hunde noch einmal anzuspornen, und es scheint wirklich, daß die Tiere sich beim Anblick der Lichtpunkte noch einmal besonders ins Zeug legen. »Vielleicht hat sie aber auch ihr angeborener Sinn für die Gefahr vorangetrieben«, überlegst du dir wenig später, denn gerade als ihr die Schlitten zwischen den Hütten (schätzungsweise 15 an der Zahl) zum Stehen bringt, setzt Schneefall ein, der von Augenblick zu Augenblick dichter wird.

Während ihr damit beschäftigt seid, die Hunde loszumachen, geht der Baron zielstrebig auf das einzige Steinhaus der Siedlung zu. Gleichzeitig fällt dir auf, daß euch bis jetzt niemand bemerkt zu haben scheint, denn noch immer hat sich keine der kleinen Hütten-türen geöffnet. Angesichts des immer stärker werdenden Schneefalls macht dich diese Zurückhaltung etwas nervös. Andererseits: Inai hat zwar erzählt, daß die Nivesen, die hier wohnen, im Vergleich zu den Bewohnern von Frigorn, das ihr morgen erreichen werdet, harmlos sind, aber davon, daß sie sich über Besuch freuen, hat er auch nichts gesagt ...

„Man könnte ihnen ein wenig traviagefälliges Gebahren nicht verdenken“, überlegst du. „Schließlich ist Winter, und da droht gewiß der Hungertod, wenn die Nivesen ihre Nahrung mit Gästen teilen müssen. So gesehen ist es nur konsequent, von vornherein klarzumachen, daß Reisende im Winter nicht gern gesehen sind.“ Doch mitten in diese bitteren Gedanken platzt auf einmal der Baron: „Los, macht schon! Oder wollt ihr den ganzen Abend hier draußen verbringen? Ugdalf Urrisk hier an meiner Seite hat uns in seine Handelsstation eingeladen.“

Hoherfreut über die Aussicht, diese ungemütliche Nacht in einem soliden Haus und an einem Kaminfeuer zu verbringen, werft ihr den Hunden noch ihre Ration halbgefrorenem Fisch hin und stapft auf den von warmem Licht erfüllten Hauseingang los ... (Weiter bei 223.)

120

Es ist Mitternacht, als Larylla dich weckt, damit du deinen Teil der Nachtwache übernimmst. Du hast zwar nicht ganz verstanden, warum ihr in dieser abgelegenen, von Mensch und Tier gemiedenen Gegend überhaupt eine Nachtwache braucht, aber als der Baron die Sprache darauf brachte, haben ihm Larylla und Inai eifrig zugestimmt, und die beiden müssen es schließlich wissen, denn sie kennen das Leben im hohen Norden. Trotzdem ärgert dich deine Pflicht, denn was um alles in der Welt sollte hier oben Gefährliches herumstrolchen ...?

Da! War da nicht gerade etwas? Oder haben dir deine überreizten Sinne einen Streich gespielt? Finde es durch eine Sinnenschärfe-Probe heraus! Na, wie sieht es aus? Bist du zu dieser nachtschlafenen Stunde hellwach (233) oder nicht (173)?

121

Am nächsten Morgen brecht ihr schnell auf, um von dem unheimlichen Ort wegzukommen. Durch die Ereignisse der letzten Nacht ist es dir nicht gelungen, Lebenspunkte zu regenerieren. Doch falls nötig, kannst du verlorengegangene Kälteschutzpunkte um 1W6 aus euren Kleiderreserven aufstocken.

Auch wenn sich das Wetter kaum bessert, so laßt ihr doch keine

Müdigkeit erkennen und arbeitet euch zwei Tage lang durch den Neuschnee nach Nordwesten vor. Dabei leistet euch eine geniale Erfindung der Nivesen große Dienste: der Schneeschuh! Darunter versteht man einen ovalen Rahmen aus dünnem, aber elastischem Holz, auf den ein grobes Geflecht aus Weidenzweigen gewirkt wurde. Diese Konstruktion wird an die Füße geschnallt und verhindert, daß man in den lockeren Neuschnee einsinkt. Man kann zwar mit diesen Dingen keine Wettrennen veranstalten (zumindest nicht, wenn man auch nur einen Funken Eitelkeit besitzt), aber sehr praktisch sind sie trotzdem.

Endlich habt ihr am Abend des elften Tages eurer Reise den Punkt erreicht, an dem ihr die Gletscherberge, den nördlichen Ausläufer der Nebelzinnen, in Richtung Westen überqueren wollt. Ihr schlagt euer Lager diesmal wieder zeitig auf, um Kräfte für die Paß-überquerung zu sammeln, denn sie ist der mit Abstand schwierigste Teil eurer ganzen Reise (24)!

122

Schnell habt ihr die Zelte verstaut und die Hunde angespannt. Du wirfst noch einen Blick zu Inai hinüber, aber der läßt sich nichts anmerken.

Die Peitschen schnalzen über die Köpfe der Schlittenhunde, und eure Reise geht weiter.

Im Verlauf des siebten Reisetages wird das Wetter allerdings schlechter. Zuerst ist es nur ein dünner, kaum zu bemerkender Schneefall, der vom Himmel rieselt, aber während am Nachmittag der graue Tagesschimmer der Finsternis weicht, werden die Schneeflocken immer dicker und fallen jetzt dicht an dicht. Schon bald müßt ihr von den Schlitten herabsteigen und euch vorsichtig weitertasten, denn die Sicht reicht unter diesen Bedingungen nur wenige Schritte weit. Höchstens halb so schnell wie noch am Mittag kommt ihr voran, und irgendwann gibt der Baron das Zeichen zum Aufschlagen des Nachtlagers.

Ihr macht erst gar keinen Versuch, ein Feuer anzuzünden, sondern verkriecht euch schnellstens in eure Zelte. Auch auf eine Nachtwache wird diesmal verzichtet, denn nicht einmal Inai oder Larylla kennen ein Wesen, das bei diesem Wetter auf Beutezug geht.

Da es noch relativ früh am Tage ist, schlägt der Baron vor, man könne auch zu Schneefuß und Dondrusch übergehen, um noch ein wenig zusammensitzen. Willst du mitkommen (171) oder lieber versuchen, schnell einzuschlafen (73)?

123

Nach dem Opfer verabschiedet ihr euch von Ugdalf und seiner Familie, die mittlerweile wach geworden ist und euch, als ihr losfahrt, noch lange nachwinkt.

Ihr haltet euch den ganzen Vormittag über genau in nördlicher Richtung und erreicht schließlich das Ufer des Blauen Sees. Hier legt man eine kleine Rast ein und schaut auf die makellos glatte, weiße Fläche hinaus, als die sich der zugefrorene und schneebedeckte See nun präsentiert. Ein unwirklicher Zauber scheint von diesem Ort auszugehen, denn ihr könnt eure Augen schier nicht von dem endlosen Weiß lösen, bis euch schließlich Inai mit einem Räuspern auf sich aufmerksam macht: „Hört mir zu! Wir werden bald in die Gletscher der Nebelzinnen hinauf müssen, und dort lauert eine

Gefahr, die nur der kennt, der schon einmal dort gewesen ist: Firuns Glanz! Davon spricht man, wenn das Praiosgestirn sein Leuchten auf Firuns Welt heruntersendet und sich der Gott des Winters dafür mit einem gleißenden Licht bedankt, das die großen Gletscher zum Himmel zurückwerfen. Aber dieser Glanz ist nur für den Götterfürsten Praios bestimmt, nicht für die Augen der Sterblichen; sie müssen davon erblinden. Aber damit die Irdischen nicht zu Unrecht gestraft werden, hat Firun meinem Stamm, den Belo-Karen, die am südlichen Rand der Nebelzinnen ihre Jagdgründe haben, gezeigt, wie man sich gegen den blendenden Strahl schützen kann. Bei den letzten Worten zieht Inai eine flache Holztafel hervor. Sie ist hauchdünn, so lang wie eine Hand und drei Finger breit; mit zwei nebeneinanderliegenden Schlitzern versehen und einer dreieckigen Aussparung auf der Mitte der Längsseite. Rechts und links könnt ihr kleine Löcher erkennen, die je eine Sehne halten. „Paßt jetzt gut auf, wie man diesen ‘Schunat’ anlegt.“ Vorsichtig setzt sich Inai das Holztäfelchen auf die Nase, die schlecht und recht in die Dreiecksöffnung hineinpaßt, und bindet sich hinterm Kopf die beiden Sehnen zusammen, so daß der sogenannte „Schunat“ fest vor seinem Gesicht sitzt und die ganze Augenpartie verdeckt. Nur durch die kleinen Schlitzern kann man die flinken Augen des Nivesen noch erahnen. Wie viel nötiger als Inai werdet ihr erst den Schunat haben, wo doch bekanntermaßen die mandelförmigen Augen der Nivesen noch besser gegen helles Licht schützen als die runden Augen der Mittelländer!

Inai teilt zusammen mit Larylla die nützlichen Täfelchen an euch alle aus, wobei sich herausstellt, daß Larylla nicht an die göttliche Herkunft des Glanzes und des dagegen schützenden Schunat glaubt, aber das wundert dich nicht weiter, sind doch die Elfen aller Völker als gottlos bekannt (76)!

124

Es ist seltsam, aber manchmal hast du den Eindruck, daß die Geselligkeit einer solchen Runde steigt, wenn das Wetter draußen schlechter wird. Auf jeden Fall hast du lange nicht mehr so lustig mit Freunden beisammengesessen wie hier. Gerade beschreibt Dondrusch in allen Einzelheiten eine gar schlüpfrige Begebenheit im Harem des Sultans von Unau ... als draußen ein schrecklicher Schrei durch die Nacht gellt, der selbst den aufkommenden Wind übertönt! Erschrocken seht ihr euch an, dann springt ihr auf, um nachzusehen, was da passiert ist (27).

125

Mit einem lauten Aufschrei robbst du einige Schritte weit durch den Schnee zurück und stößt dabei an Larylla, die das mit einem gar nicht elfischen Fluch quittiert. Stotternd entschuldigst du dich und deutest mit zitternder Hand auf die Stelle, wo du gerade den grausigen Fund entdeckt hast: Eine steife blaue Hand ragt dort aus dem Schnee hervor! Da kommen auch schon auch die anderen herbei und wollen wissen, was sich dort unter dem Schnee verbirgt, und bald habt ihr genug von dem Gebilde freigelegt, um genau zu erkennen, worum es sich handelt (238).

126

Gerade will Dondrusch in allen Einzelheiten den Höhepunkt einer

delikatsten Affäre im Harem des Sultans von Unau erzählen, als der Baron ihn von der Seite anstößt und zu dir herübernickt. Dondrusch hält inne und blickt verstört drein, bis er begreift, was der Baron meint. Mit offenem Mund sucht er nach einem Ausweg aus der mißlichen Lage ... Ach ja, das schmeichelt: Bist du für den Baron also eine echte „Dame“ und keine zerlumpte Herumtreiberin, und für die Ohren von Damen ist diese Geschichte, zumal ihr prickelndes Ende, nun wirklich nicht gedacht. Mit warmen Gefühlen nickst du dem Baron zu.

Doch da ertönt draußen ein markerschütternder Schrei, der sogar den Wind übertönt, der gegen Abend aufgekommen ist. Auch Hundegebell ist zu hören. Ihr seht euch an und stürzt aus dem Zelt (27).

127

Lege eine Schleichprobe ab! Wenn sie gelingt, schleiche nach 26, wenn du zu müde zum guten Schleichen warst, landest du mit Getöse bei Abschnitt 172.

128

Keine Frage! Nachdem ihr schon so weit gegangen seid, werdet ihr das Versteck dieses hundefressenden Monstrums auch noch finden. Wahrscheinlich liegt es in einer der Höhlen, die es hier am Fuße des Gebirges geben muß.

Und tatsächlich: Nur wenige Schritte weiter deutet euch Larylla plötzlich an zu halten. Sie weist nach vorne, und Schneefuß und du könnt undeutlich die Umrisse eines Höhleneingangs erkennen, auf den die wieder deutlicher zu erkennende Blutspur zuführt.

„Wir brauchen Licht!“ Larylla scheint sich einen Moment lang zu konzentrieren, dann schnippt sie mit den Fingern und spricht die Worte: „FLIMFLAMFUNKEL-LICHTINS DUNKEL“. Eine bläulich schimmernde Lichtkugel ist über der Hand der Firnelte aufgetaucht.

„Jetzt kriegen wir das Biest.“ Mit einem grimmigen Lächeln geht Larylla in die Höhle. Du folgst ihr, zusammen mit Schneefuß, auf den Fersen.

Das wäre jetzt die letzte Möglichkeit, einem Kampf aus dem Weg zu gehen! Willst du sie wahrnehmen (240), oder willst du wissen, mit wem ihr es hier zu tun habt (174)?

129

„Das reicht jetzt, Larylla!“ fährt der Baron die Firnelte zornig an. „Ich denke, es ist das Beste, wenn wir uns jetzt alle auf’s Ohr legen. So wie die Sache steht, können wir jetzt sowieso nichts unternehmen - in Ordnung?“ Die anderen nicken. Stimmt auch du dem Baron zu (21), oder willst du auf eigene Faust nach dem Ding suchen, das euren Hund getötet hat (74)?

130

Aufmerksam musterst du den Horizont, und dir fällt auf, daß im Süden und Osten die Berge verlaufen, die euch solche Probleme bereitet haben. Ihr Sockel begrenzt in weiter Ferne wie eine Küstenlinie die weiße Fläche, über die ihr dahinbraust ...

Einen Moment lang überlegst du noch ... Küstenlinie? Natürlich, das ist es (39)!

131

Lege nun eine um zwei Punkte erschwerte Schwimmprobe ab. Wenn dir die Probe mißlingt, erleidest du 2W6 Kälteschaden durch das eisige Wasser! Außerdem mußt du sie dann so oft wiederholen, bis sie dir irgendwann glückt. Wenn du das überlebst, dann lies weiter bei Abschnitt 101. Ansonsten endet deine Begegnung mit dem kalten Naß bei Abschnitt 84.

132

Du stockst mitten im Kauen und verschluckst dich prompt - an einem Stück reifem Apfel! Ein Apfel! Mitten im ewigen Eis, im Winter! Und frisch ist er auch noch ... Da stimmt etwas nicht! Ob wohl Magie im Spiel ist? Du wartest gespannt ab, ob Galandel eine Erklärung dafür liefert (181).

133

„Mein Name ist Galandel - oder 'Mutter Galandel', wie mich die Hrm Hrm nennen.“ Mit einem Dolch durchtrennt sie deine Fesseln. „Die sind nicht mehr nötig, denke ich. Du mußt uns das verzeihen, aber die wenigen Menschen, die bis jetzt hier oben angekommen sind, waren den Yetis gegenüber feindlich eingestellt. Wir mußten also Vorsichtsmaßnahmen treffen, als wir euch gefunden hatten. Warte einen Moment, ich befreie schnell deine Freunde. Wie ich sehe, sind sie fast alle wieder zu sich gekommen.“ Du bist noch zu verblüfft, um etwas zu sagen! Mit vielem hast du auf Yeti-Land gerechnet, aber nicht mit einer schrulligen alten Elfe (242)!

134

Noch immer ist dir die Vorstellung etwas unheimlich, auf dem Ozean zu sein, ohne in seinen Fluten zu versinken, aber der Gleichmut der anderen - vor allem Laryllas und Inais, für die diese Art zu reisen anscheinend nicht neu ist - läßt auch dich die Tatsache schnell vergessen, daß irgendwo unter eurem Nachtlager das kalte Reich der Wale und Ifirnshaie liegt.

Am Abend ergeben sich verschiedene Gesprächsmöglichkeiten: Willst du Schneefuß' Geschichten über Firun lauschen (s. Anhang), zuhören, was der Baron über eure Reiseroute zu sagen hat (178), oder Larylla nach den Nachtalben fragen (82)?

135

Es kostet dich einige Mühe, und der Yeti, der dich trägt, quittiert deine Aktion mit einem dumpfen Gebrummel, aber es gelingt dir wenigstens, einen Überblick über deine Situation zu gewinnen: Vor dir und deinem Träger stapft ein weiterer Yeti durch den Schnee. An dem herabfallenden blonden Haar erkennst du, daß er Larylla über der Schulter trägt. Sie rührt sich nicht und ist entweder noch bewußtlos oder tot. Vornweg gehen noch weitere Schneemenschen, aber du kannst sie nicht genau erkennen. Hinter dir erspähest du einen Yeti, der ein riesiges Schwert mit sich führt und offenbar den Abschluß eures merkwürdigen Zuges bildet.

Was willst du tun? Deinen Träger ansprechen (144), anfangen herumzu trampeln (241) oder Magie anwenden (36)?

136

Über einen Gletscher klettern zu müssen, erscheint dir zwar nicht

gerade verlockend, ist aber immer noch besser, als frühzeitig mit Yetis vom Klan der Grom Grom zusammenzustoßen. Wer weiß, vielleicht hat diese deine Entscheidung eure Aktion gerettet, mithin habt ihr nach wie vor die Überraschung auf eurer Seite!

Wie auch immer, da ihr euch nicht sonderlich beeilt - schließlich befinden sich neben dem Anführer der Jäger, Rnhor, auch der Sprecher des Ältestenrates, Gdar, und Galandel bei eurer Truppe - kannst du am ersten Tageures Marsches noch je 1W6 Lebens- und Astralpunkte regenerieren.

Gegen Abend tritt auf einmal Schneefuß an dich heran (90).

137

Vor euch liegt ein weiter Talkessel, von Bergkämmen umringt. Das Ganze liegt in dickem Dunst, und in der Ferne hört ihr ein Grollen, das Galandel als „Geysire, die ausbrechen“ erklärt. Sie deutet nach Nordwesten: „Dort liegt das Tal, das ihr sucht!“ Dann weist sie in Richtung Nordosten: „Und dort liegt das Dorf der Grom Grom!“ Ihr macht eine kurze Rast, um euch von den Strapazen des Weges auszuruhen und Kraft für den vor euch liegenden Weg zu sammeln, denn von nun an befindet ihr euch auf dem Territorium des Feindes und müßt ständig mit einem Hinterhalt rechnen!

Während du so dasitzt und döst, gibt es auf einmal einen Tumult in eurem Lager. Du blickst hinter dich und bemerkst, daß Gdar und Rnhor über etwas streiten. Du kannst zwar nicht verstehen, was sie reden, aber es geht offensichtlich um euer weiteres Vorgehen, denn sie zeigen ständig in Richtung des Grom Grom-Dorfes und des mit den anderen Kriegern vereinbarten Treffpunktes. Schließlich schalten sich der Baron und Galandel ein, und man kommt zu einer Einigung. Kurz darauf brecht ihr auf, allerdings in Richtung Osten, genau auf das feindliche Dorf zu. Nur ein einzelner, noch sehr junger Yeti läuft nach Westen zum vereinbarten Treffpunkt.

Was willst du tun, als ihr euch in Marsch setzt? Den Baron fragen, was passiert ist (140), oder einfach mitlaufen (43)?

138

Nachdem ihr die Schlacht gewonnen und den Emporkömmling Rdack gefangengenommen habt, befreit ihr den Ältestenrat der Grom Grom aus seiner Gefangenschaft. Im Dorf der Grom Grom werden die Verwundeten versorgt (auch du kannst von Galandels oder der Yetischamanen Heilkunst profitieren und 2W6 Lebenspunkte regenerieren). Dann wird ein Gericht aus allen am Kampf beteiligten Sippen gebildet, das Rdack zur Verbannung von Yeti-Land verurteilt. Ihm werden lediglich eine Keule und Proviant für fünf Tage mitgegeben, dann wird er von vier Wächtern an die Südküste von Yeti-Land gebracht, von wo aus er sich auf den Weg zum Festland machen soll.

Bei den Grom Grom übernimmt wieder der Ältestenrat die Macht, und die Jäger, die sich Rdacks Rebellion angeschlossen hatten, werden dazu verurteilt, ein Jahr lang für die anderen Stämme zu jagen, eben für jene, denen sie unter Rdack den Zutritt zum gelobten Tal verwehrt und die sie damit fast dem Hungertod preisgegeben hatten (42).

139

„Einen Moment mal, Baron!“ Du blickst den Adligen mißtausch

an: „Wenn wir jetzt nach Leskari fahren und Ihr Euch von dort an die Westküste begeben, was wird dann aus dem von der Nordlandbank geliehenen Geld?“

„Du bist wahrhaftig aufgeweckt!“ Er wirft dir einen bewundernden Blick zu. „Aber ich denke, das ist doch wohl eher meine Sorge, oder?“ „Nun, nicht ganz“, versetzt du. „Denn wenn die Nordlandbank Geld verliert, wird sie ungehalten, dafür ist sie schließlich bekannt. Es wäre auch nicht das erste Mal, daß sie Kopfgeldjäger auf säumige Kunden ansetzt, und die würden, nachdem sie in Oblarasim Erkundigungen über uns eingeholt haben, nicht nur nach Euch, sondern nach uns allen suchen. Also geht uns die Sache schon etwas an!“

Auch Dondrusch und Schneefuß werden hellhörig und lauschen gespannt der Antwort des Barons: „Aber darum ist es doch gerade so wichtig, daß wir nach Leskari gehen! Ihr erinnert euch, daß Ugdalf uns im Verlauf des Frühlings in Farlorn zurückerwartet. Nun, wenn wir nicht wieder dort auftauchen, dann wird man denken, wir seien im hohen Norden verschollen, und ich glaube nicht, daß die Nordlandbank eine Expedition ins ewige Eis ausrüstet, um uns zu finden!“

Dieser Mensch ist wirklich mit allen Wassern gewaschen! Er hat also Lebensmittel bei Ugdalf deponiert, von denen er im voraus wußte, daß er sie niemals benutzen würde, nur damit der ahnungslose Händler jedem, der ihn nach euch fragt, erzählt, daß ihr wahrscheinlich auf eurer Reise umgekommen seid. Dennoch bleibt eine Sache weiterhin unklar, und die interessiert euch brennend: „Aber

Baron, was wird denn aus Euren Gütern im Bornland? Was aus Eurem Landsitz, Euren Dörfern, Eurem Vieh? Man nimmt doch an, daß Ihr dergleichen besitzt, so wie es sich für einen Mann von Adel geziemt, oder ...?“

Der Baron setzt ein ganz und gar unaristokratisches breites Feixen auf: „Nun, das ist ganz einfach: Ich besitze keine Güter im Bornland, weil ich kein Baron des Bornlands bin. Um genau zu sein - ich bin überhaupt kein Baron! In mir fließt kein Tropfen blauen Blutes. Und mein Name ist nicht Jasper von Larinow, sondern einfach nur Jasper Larinow.“

Ungläubig starrt ihr den Herrn Larinow an. Zugegeben, hin und wie-

der ist dir bei dem „Baron“ etwas ... Befremdliches aufgefallen, immer wenn er Verhaltensweisen und Redensarten gezeigt hatte, die ganz und gar nicht adlig waren, aber du hast das den wenig standesgemäßen äußeren Umständen zugeschrieben.

Dabei liegt die Lösung so nahe - der Mann ist schlicht und ergreifend ein Hochstapler! Aber wie er so dasitzt und euch verschmitzt zulächelt, ist dir das egal, und ihr lacht alle noch lange darüber, wie er euch bis zuletzt getäuscht hat, bis ihr schließlich zufrieden schlafen geht (94).

140

„Nun, es ist so“, sagt der Baron nicht ohne Ärger in der Stimme, „daß Gdar, der Sprecher des Ältestenrates, meint, die Krieger seines Stammes müßten auf dieser 'Jagd' die ersten sein. Er will sich also schon einmal an das Dorf dieser Grom Grom heranschleichen und dort einen Hinterhalt legen. Rnhor, der Jäger mit dem großen Schwert, war dagegen, weil er keine unnötigen Risiken eingehen will. Also hat man sich darauf geeinigt, daß ein Yeti zu dem Treffpunkt läuft und von dort die Krieger der anderen Sippen zu uns führt, während wir uns ganz langsam an den Gegner heranschleichen. Auf diese Weise finden uns die anderen mit ein wenig Glück, bevor wir auf den Feind treffen, und dem Ehrgefühl des Dorfältesten ist trotzdem Genüge getan! Aber wenn du mich fragst, ich halte es immer noch für gefährlich!“

Dich dieser Meinung im stillen anschließend, machst du dich auf den Weg nach Abschnitt 43.



141

Um bis auf den vorspringenden Gletscherrand zu gelangen, mußt du zwei Kletterproben +2 ablegen. Für jede mißlungene Probe handelst du dir W6 Schadenspunkte ein und mußt die Probe außerdem noch einmal wiederholen, so lange, bis dir insgesamt zwei Proben gelungen sind.

Wenn ihr auf diese Weise schließlich alle den Gletscherrand erreicht habt, übernimmt Rnhor, der Anführer der 20 Jäger, die euch begleiten, die Führung, weil er sich auf dem Gletscher am besten auskennt, hat er doch in den letzten Wochen mehrere Möglichkeiten untersucht, in das Tal zu gelangen.

Nun folgt ihr alle im Gänsemarsch seinen Spuren. Dehnoch besteht die Gefahr, in eine Gletscherspalte zu gelangen, wenn man nicht aufpaßt! Lege eine Wildnisleben-Probe ab: Gelingt sie (91) oder nicht (44)?

142

Dieser Tunnel aus Eis ist ein wahres Wunder! Seine Wände bilden ein nahezu perfektes Halbrund über dem Flußlauf, so daß Dondrusch anerkennend behauptet, das sei „wie von Zwergenhand gemacht“. Aber etwas beunruhigt dich dennoch: Ein ständiges Knacken und Knirschen dringt an dein Ohr. Du schaust dich um und siehst ein paar Schritt vor dir, wie Eisbrocken von der Decke herab in den Fluß fallen. Ganz so stabil scheint dieser Tunnel also doch nicht zu sein. Lege sofort eine Raumangst-Probe ab! Gelingt sie (40), oder ist deine Angst stärker als du (184)?

143

Immer noch seid ihr unterwegs und nähert euch, wenn alles nach Plan läuft, dem Dorf der Grom Grom. Zwar ist dir bewußt, daß ihr euch im Gebiet eurer Feinde befindet, aber deine Aufmerksamkeit läßt im Laufe der Zeit trotzdem nach - bis plötzlich von weiter vorne ein Schrei zu euch herüberdringt. Lege sofort eine Gefahreninstinkt-Probe ab! Gelingt sie dir (48), oder sind deine Instinkte etwa verkümmert (99)?

144

„He, laß mich runter, du Ungeheuer!“ rufst du, so laut du kannst. Im gleichen Augenblick schießt dir noch durch den Kopf, daß man in deiner Lage ein Gespräch wohl besser nicht mit einer Beschimpfung beginnt, aber da ist es schon zu spät! Der Yeti hält inne, lüpfte dich mit Schwung von seiner Schulter und ruft etwas nach vorne. Einen Moment lang denkst du, jetzt habe dein letztes Stündlein geschlagen, aber dann nehmen die Dinge auf einmal eine überraschende Wendung. (Weiter bei 176.)

145

Ein Gefühl der Erleichterung durchflutet dich: Es geht wieder in zivilisierte Gefilde! Nicht, daß dir die Gesellschaft der Hrm Hrm unangenehm gewesen wäre - sie waren sogar ausgezeichnete Gastgeber -, aber du sehnst dich nach der Geborgenheit einer muffigen Kneipe, nach deftiger Hausmannskost und - einem Bett!

Doch am meisten freut dich die Gewißheit, daß es dir dein Anteil an dem Gold, das ihr mit euch führt, für viele Jahre möglich machen

wird, wie ein veritabler König zu leben und all diesen Luxus auch noch in vollen Zügen zu genießen!

Wie du so in Gedanken versunken bist und ihr bei klarem Wetter über das Schelfeis nach Süden fahrt, ruft auf einmal der Baron aus: „Bei den Göttern! Sieh doch mal!“ Er deutet an den mittäglichen Himmel, und was du dort erblickst, verschlägt dir die Sprache: Statt der einen Praiosscheibe, wie man sie überall auf Dere sehen kann, befinden sich zwei strahlende Gestirne am Himmel! Ihr bringt eure Schlitzen zum Stehen und ruft auch Schneefuß und Dondrusch zu, sie sollten anhalten. Bei Abschnitt 183 kommen sie dieser Aufforderung mit schneesprühenden Kufen nach.

146

Die Nacht hat dir gut getan! Du hast 1W6 Lebenspunkte regeneriert (und 1W6 Astralpunkte, wenn du kannst). Aber deine Freunde begegnen dir nur mit Kopfschütteln, und du fragst dich, was du wohl nun schon wieder verbochen hast. Aber bevor du jemanden fragen kannst, hörst du Schneefuß mit spöttischem Grinsen sagen: „Du wirst wohl nicht einmal wach, wenn dir der Himmel auf den Kopf fällt, was?“ Verständislos guckst du ihn an.

„Letzte Nacht“, schaltet sich der Baron ein, „hat es im Westen einen kleinen Vulkanausbruch gegeben, und die Erde hat hier immer noch so stark gezittert, daß wir alle davon wach geworden sind - bis auf eine Ausnahme!“

Du spürst, wie dir das Blut ins Gesicht schießt und deine Ohren glühen: Einen Vulkanausbruch zu verschlafen, ist schon ein starkes Stück!

„Dondrusch meint, es wäre ein Zeichen seines Gottes Ingerimm, und er wolle uns damit sagen, daß wir uns richtig entschieden haben, nach Leskari zu gehen. Wir müssen uns also keine Sorgen machen!“ Das beruhigt dich, und wenig später seid ihr schon wieder auf eure Schlitzen gestiegen und fahrt weiter. Wenn alles gutgeht, dann seid ihr in drei Tagen in Leskari (51)!

147

Was du siehst, als ihr vor das Zelt tretet, ist wirklich unglaublich: Nur wenige Schritt von euch entfernt bewegen sich mehrere Ellen dicke Eisschollen auf euch zu, die ihrerseits zerknickte Bäume und zermalmt Sträucher vor sich herschieben. Doch du bewahrst einen kühlen Kopf und kannst frei entscheiden: Willst du versuchen, den Schlitzen und das Gold zu retten (50), oder dich schleunigst daranmachen, mit heiler Haut ans östliche Ufer zu gelangen (131)?

148

Mit einem genervten Seufzer läßt die Frau endlich den Bogen sinken. „Du mußt wirklich eine Elster sein, wenn du noch nicht einmal weißt, was das heißt. ‘Elstern’ nennen wir hier oben die Neuankömmlinge, die noch keinen Winter erlebt haben und von denen die meisten den ersten Winter auch nicht überleben, weil sie sich nicht die richtige Ausrüstung zugelegt haben ... So, genug geplaudert, nun ist meine Nachhilfestunde zu Ende. Mach’, daß du wegkommst, bevor ich dir doch noch einen Pfeil verpasse!“

Etwas geknickt, aber um eine Erfahrung reicher verläßt du das Flußufer und gehst wieder zurück zur „Hauptstraße“ von Oblarasim. Willst du dich jetzt um eine anständige Winterausrüstung bemühen

(52), oder möchtest du lieber, nach all diesen Wirrnissen, im „Goldenen Kopf“ einkehren (195)?

149

Du richtest dich auf und wendest dich langsam um. Vor dem am nächsten gelegenen Zelt steht eine schlanke junge Frau mit einer eng anliegenden Pelzweste, was eigentlich nicht weiter schlimm wäre, wenn sie nicht einen Kurzbogen auf dich gerichtet hätte!

„Ich zähle bis fünf, und wenn du dann nicht von meinem Steckland verschwunden bist, dann spicke ich dich so mit Pfeilen, daß man dich für ein andergast'sches Stachelschwein hält!“ In der Stimme der Frau schwingt etwas mit, das dich glauben läßt, sie könne ihre Drohung durchaus wahr machen.

Wie reagierst du also? Wenn du dir derlei Fähigkeiten zutraust, kannst du deinen Charme spielen lassen (53). Du könntest auch fragen, was überhaupt dieses „Steckland“ sein soll, von dem die kriegerische Dame spricht (199). Wenn du der Magie kundig bist, kannst du dich natürlich auch mit arkaner Kunst aus dieser mißlichen Lage befreien (8). Oder du drehst dich einfach blitzschnell um und versuchst, doch noch durch den Fluß hindurch das andere Ufer zu erreichen (198).

150

Lege eine Feilschprobe ab! Um die Anzahl an Talentpunkten, die du nicht verbrauchst, geht der alte Arven mit dem Preis runter (25 Unzen reinen Goldstaubs kostet eine ordentliche Ausrüstung - mit KS8 -, dabei entspricht eine Unze Goldstaub einem Dukaten). Der alte Arven ist allerdings verschlagen: Er nimmt nur mittelreichische Dukaten mit dem Bild von Kaiser Reto oder Hal. Damit kannst du nur zwei Drittel deiner Dukaten beim alten Arven anlegen, es sei denn, du bist passionierter Münzsammler und führst ohnehin nur Goldmünzen der fraglichen Regierungszeit mit dir. Reicht dein Geld - so oder so - aus, dann bittet der Alte dich, ihn am Abend im „Goldenen Kopf“ zu treffen, wohin er die Sachen mitbringen werde. Er habe jetzt keine Zeit mehr, da er von seiner Frau zu Hause erwartet werde, und sie warte - bei Phex! - mehr als ungern ...

Unterwegs zur anderen Seite der Siedlung hast du noch Gelegenheit, den Händler zu fragen, was man eigentlich hierzulande unter einer Elster versteht. Bei Abschnitt 107 erfährst du es.

151

Bei Ingerimm! So eine lustige Runde hast du nicht mehr gesehen, seit du deine Bergfreiheit verlassen hast! Wie trefflich ihr Lied das ewige Xorlosch preist! Und das Wichtigste ist, daß es an ihrem Tisch bestimmt das beste Bier in ganz Oblarasim gibt, denn kein Wirt, der nicht von Sinnen ist, würde sich trauen, echten Kennern wie den Leuten aus dem kleinen Volk etwas anderes vorzusetzen. In ausgelassener Stimmung machst du dich mit kurzen, energischen Schritten auf den Weg nach Abschnitt 201.

152

„Gestatten: Baron Jasper von Larinow“, stellt sich der Fremde mit einer eleganten Verbeugung vor, die des Gareth Hofes würdig gewesen wäre. Verdutzt stotterst du ihm deinen Namen entgegen, worauf er seinen dunkelblonden Schnurrbarts zwischen Daumen

und Zeigefinger zwirbelt und dir ein „Hoherfreut!“ entgegnet. „Ich muß Euch danken für die Hilfe“, fährt er fort, „die Ihr mir gegen diese ungehobelten Burschen geleistet habt. Das war sehr anständig von Euch.“ Gerade willst du klarstellen, daß du ja eigentlich eher unfreiwillig in die Auseinandersetzung hineingezogen wurdest, als du dich um des Barons willen darin eingemischt hättest, da macht dieser dir ein Angebot, das dich flugs den Mund halten läßt: „Ihr macht den Eindruck, als hättet Ihr noch kein Quartier für die Nacht. Wie würde es Euch gefallen, wenn Ihr bei mir unterkämt? Ich habe zwar nur ein Zelt, aber dafür warme Decken und Pelze, wie ich sie bei Eurer Ausrüstung nicht entdecken kann. Und ich versichere Euch, es wird kalt werden, wenn Ihr ohne auszukommen versucht.“ Dankbar nimmst du das Angebot des Barons an, der dir verspricht, auch noch Gerstenbrei vom Mittag aufzukochen.

Kurze Zeit später sitzt ihr am Rande Oblarasims vor einem kleinen Feuer, das der Baron - wie ungewöhnlich für einen Mann von Adel! - mit wenigen flinken Handgriffen entfacht hat. Hinter euch steht ein kleines Zelt, das zwei Menschen Platz bietet und zum Schutz vor Nässe mit Öl behandelt wurde - eine glückliche Fügung, die eine bequemere Nacht verspricht, als du sie dir noch vor kurzem erhofft hattest.

Während du damit beschäftigt bist, nicht allzu gierig den Gerstenbrei hinunterzuschlingen, blickt dich der Baron auf einmal ernst an: „Sag, ich weiß zwar nicht, was du hier oben vorhast (seit geraumer Zeit ist dein Wohltäter dazu übergegangen, dich zu duzen), aber wenn es deine Pläne erlauben, möchte ich dich fragen, ob du vielleicht für einige Zeit in meinen Dienst treten magst. Ich werde in den nächsten Tagen eine Fahrt in den Norden beginnen, auf der ich noch einige Begleiter gebrauchen könnte. Wie ist es, hättest du Interesse?“

Was sollst du dem Baron darauf antworten? Er hat dich zwar freundlich behandelt, aber in ein Dienstverhältnis zu treten, hattest du eigentlich nicht vor. Ihr einigt euch darauf, daß du die Sache erst einmal überschlafen wirst, um dem Baron am nächsten Morgen deine Entscheidung mitzuteilen.

(Weiter bei 25.)

153

Überrascht blickt der Alte auf, als du ihn ansprichst. Er stellt sich als Harben Dunstein vor. „Aber alle nennen mich 'Schneefuß', weil es Firun gefallen hat, mir mal drei Zehen erfrieren zu lassen“, fügt er mit einer Mischung aus trotzigem Stolz und Schicksalsergebenheit hinzu. „Er wird schon recht gehabt haben, mir diesen kleinen Denkkettel zu verpassen. Schließlich habe ich ihn mehr als einmal herausgefordert, wenn ich im tiefsten Winter den Oblomon hinabgewandert bin, um dort Gold zu suchen, wo noch keiner vor mir es versucht hatte. Aber leider“, versetzt er nach einer kleinen Pause, „leider war ich in diesem Jahr alles andere als erfolgreich. Und nun werde ich auch langsam zu alt für solche Sachen ...“

„Hättest du nicht vielleicht Interesse an einer letzten großen Fahrt, bevor du dich zur Ruhe setzt?“ fragst du vorsichtig, denn es scheint dir, daß dieser alte Goldgräber mit all seinen Erfahrungen für das Unternehmen des Barons sehr von Nutzen wäre.

Ein Leuchten tritt bei deiner Frage in Schneefuß' Augen. „Natürlich hätte ich Interesse!“ ruft er und scheint plötzlich wieder voll jugend-

licher Kraft zu sein. Er springt auf und faßt dich beim Arm: „Wo soll es denn hingehen?“ Du murmelst verlegen, daß du darüber hier nicht reden könntest, aber das scheint ihm sowieso nicht so wichtig zu sein, und während ihr zum Lager am Rande der Siedlung geht, fragt Schneefuß dich neugierig, aber mit dem Wissen eines Fachmanns aus, welche Ausrüstung man schon habe, wo sie gekauft worden sei usw.

Lies weiter bei Abschnitt 55.

154

Das war eindeutig gelogen! Der Baron muß ihm einige hundert Goldstücke für die Schlitten bezahlt haben. Solche Schulden würde ein norbardischer Händler niemals ein Jahr lang unbezahlt lassen. Es erscheint dir jedoch besser, nicht weiterzufragen und dich vorerst mit dieser Erklärung abzufinden. Aber du wirst diesen Nivesen im Auge behalten!

Gehe zurück zu Abschnitt 212 und triff dort eine neue Wahl.

155

Plötzlich packen dich zwei starke Armpaare und heben dich hoch! Du strampelst wie ein trotziges Kind, ohne das mindeste ausrichten zu können. Aus den Augenwinkeln heraus kannst du indes erkennen, daß du es mit zwei der Kerle zu tun hast, mit denen der ganze „Spaß“ angefangen hat, was dir jedoch wenig nützt, da sie dich gerade mit einem überschwenglichen „Eins ... zwei ... drei!“ zum Fenster hinausschleudern.

Deine Landung in einer kleinen Schneewehe ist zwar weich, dafür aber um so frostiger. Kaum ist dein Gemüt dadurch „abgekühlt“ worden, als dein Blut auch schon wieder in Wallung gebracht wird, und zwar durch ein unbotmäßig lautes Lachen, das sich eindeutig auf deine beklagenswerte Situation bezieht. Lege eine Selbstbeherrschungsprobe ab.

Gelingt sie dir (56) oder nicht (110)?

156

„Es war vor etwa sechs Monden“, beginnt der Baron, „als ich über die Bornstraße bei dem Dorf Walden ritt. Ich war auf dem Weg nach Norburg, um dort einige Geschäfte zu tätigen, doch plötzlich hörte ich Hilferufe und lautes Geschrei. Nicht weit vor mir wurde ein einzelner Reiter von Wegelagerern überfallen. Natürlich kam ich ihm zu Hilfe und verjagte das Gesindel, worauf sich der Mann überschwenglich bei mir bedankte. Es war ein alter Norbarde, der sich auf seiner letzten Fahrt befand und sich nun in Festum niederlassen wollte. Aus Dank dafür, daß ich verhindert hatte, daß seine letzte Reise vor der Zeit in Borons Hallen geendet hatte, gab er mir dies.“ Bei den letzten Worten nimmt der Baron vorsichtig ein kleines Bündel aus seinem Wams: offenbar ein zerknautschter alter Lederlumpen.

Der Baron wirft einen Blick in die Runde, wickelt das Leder mit spitzen Fingern auf und glättet es liebevoll. Neugierig beugt ihr euch alle vor, um zu sehen, was er da so geheimnisvoll auspackt, als ihr jäh zurückprallt: Ein Goldklumpen, so groß wie eine Kinderfaust, liegt vor euch!

„Hier, seht ihn euch das alle genau an!“ Der Baron reicht Schneefuß den Klumpen, worauf dieser mit zitternder Stimme sagt: „Der ist gut

und gerne seine 15 oder 16 Unzen schwer!“ Larylla ist weniger ergriffen. Sie wiegt das Erz nur einmal kurz in der Hand und gibt es dann an Inai weiter, der es mit abschätzendem Blick betrachtet, so als wolle er sich einen Gegenwert dafür vorstellen. Dondrusch nimmt den Klumpen mit sichtlich bewegter Miene an sich und spricht: „Auch wenn ich meinen Augen trauen sollte, ich kann es immer noch nicht glauben. So große Golderze, noch dazu von solch reiner Qualität, die gibt es sonst nur in den königlichen Minen unserer Bergfreiheiten!“ Schließlich, als wenn es ihm widerstreben würde, gibt er das glitzernde Erz in deine Hand. Lege auf der Stelle eine Goldgier-Probe ab! Zieht dich das Erz in seinen Bann (167), oder widerstehst du dem Zauber des Goldes (70)?

157

Zusammen mit Dondrusch und Schneefuß hast du schnell die drei Zelte errichtet. Dabei fällt dir auf, wie geschickt der ältere Mann sich anstellt und wie sorgfältig er darauf achtet, daß alles seine Richtigkeit hat. Er muß in der Tat schon lange Zeit als Schürfer hier im Norden unterwegs sein.

Mit einem anerkennenden Nicken blätterst du weiter nach Abschnitt 60.

158

Du spürst für einen Moment die Gefühle und Gedanken des Barons. Er ist weder dir noch einem anderen gegenüber feindselig eingestellt. Aber eine gewisse Vorsicht, ein tiefes Mißtrauen, scheint so sehr mit dem Charakter des Barons verwachsen, daß sie ein Teil von ihm geworden ist.

Willst du ihn trotzdem auf seiner Fahrt begleiten (61), oder ist dir dieser Mensch nicht ganz geheuer (62)?

159

„Donnerwetter“, schießt es dir durch den Kopf, „der muß das Blut von Schwarzen Olportern in sich haben!“ Normalerweise wird diese ausdauernde Rasse zwar eher als Hütehund bei Thorwalern und Nivesen eingesetzt, aber dieser hier macht sich auch ausgezeichnet als Schlittenhund, denn seine Zugkraft ist merklich größer als die der Steppenhunde. Nur merkt man ihm deutlich an, daß er ein Einzelgänger ist, der sich nicht reibungslos in das Rudel einfügen kann. Mit dieser Erkenntnis blätterst du weiter nach Abschnitt 227.

160

Mit eiserner Gewalt ruckst du am Geschirr des Leithundes, so daß es ihm im Nacken tief ins Fleisch schneiden muß. Der Hund tut dir zwar im ersten Moment leid, aber dafür folgt er deinem Befehl, und als du auch noch beginnst, laut zu rufen, setzt sich das ganze Gespann in Bewegung und folgt dir und dem Leithund in die kalten Fluten. Du beißt die Zähne zusammen vor Schmerz, als das eisige Wasser deine Waden umspült, und nimmst dabei 1W6 Kälteschaden, wobei dir deine warme Kleidung natürlich nichts nützt, da du dich klugerweise knieabwärts entkleidet hast. Mit verkniffenem Gesicht und unter lauten Rufen ziehst du das Gespann einige Schritt weit, als du plötzlich ins Rutschen gerätst, weil vor dir das Wasser tiefer wird. Lege sofort eine Gewandtheitsprobe ab, um zu sehen, ob du ins Wasser fällst (113) oder standhaft bleibst (65).

So sehr du dich auch abmühst, es will dir einfach nicht gelingen, den Schlitten freizubekommen! Du nimmst wieder 1W6 Kälteschaden, bevor du ein kleines Messer hervorkramst, als Hebel ansetzt und auf diese Weise doch noch zum Ziel gelangst. Weiter geht es bei Abschnitt 63.



162

„Tja also“, beginnt Ugdalf, „die Bewohner von Frigorn sind merkwürdig. Bis vor einigen Jahren - es müssen wohl doch schon mehr als zehn Sommer sein -, da hatten sie dort oben eine Königin namens Lysira. Sie wurde die Frostkönigin genannt, weil mit ihr ein Fluch auf dem Land lag, der es zu ewigem Winter verdammt hat. Nicht einmal in den kurzen nordischen Sommermonden ist dort oben der Schnee getaut, und der Blaue See, an dem Frigorn liegt, ist das ganze Jahr über von Eis bedeckt gewesen!

Aber dann kam eine Gruppe von Draufgängern nach Frigorn, mit denen ist Königin Lysira dann irgendwann in den Süden verschwunden, denn die Abenteurer haben es geschafft, den Fluch zu brechen, der auf ihr lag. Nun ist zwar mit Lysira der ewige Winter von Frigorn gewichen, aber die Leute dort oben sind noch immer kalt und abweisend, und mich würden keine zehn Pferde dazu bewegen, länger als nötig dort zu bleiben.“

„Feine Aussichten“, denkst du. Anscheinend wird die Nacht, die ihr morgen wohl oder übel in Frigorn verbringen müßt, ein frostiges Erlebnis werden. Willst du beim Gedanken daran lieber sofort unter deine Decke kriechen (20), oder möchtest du mit dem Zubettgehen

noch etwas warten und vorher noch einmal nach einem bestimmten Schlittenhund sehen (69)?

163

Geduckt schleicht ihr um das kleine Wäldchen herum. Erneut hört ihr dabei Rascheln und ein leises Grunzen aus dem Inneren der Baumgruppe. Da verläuft plötzlich direkt vor euch eine frische Spur durch den Schnee. Lege eine Tierkunde-Probe (MU/KL/IN) ab, um herauszufinden, wer diese Spur hinterlassen haben könnte.

Gelingt die Probe (18), oder ist die Fährte schon zu stark verwischt (115)?

164

Im Verlauf des nächsten Morgens kommt tatsächlich der Zwerg in Oblarasim an, von dem der Baron gesprochen hatte. Er stellt sich als Dondrusch ban Dadur vor und entschuldigt sein spätes Erscheinen damit, daß er bis vorgestern gebraucht hätte, um aus seinem Steckland weiter oben am Fluß die letzte Unze Gold herauszupressen. Nun aber, da sein Werk vollendet sei, brenne er darauf, mit dem Baron und seinen neuen Gefährten wie vereinbart auf Fahrt zu gehen. Es scheint, als habe der Zwerg eine recht klare Vorstellung von dem, was euch erwartet. Das verunsichert dich ein wenig, was der Baron allerdings bemerkt und dich daraufhin zur Seite nimmt: „Wie ich sehe, kommt es dir merkwürdig vor, daß der letzte, der zu unserer Gruppe stößt, am besten weiß, wohin die Fahrt geht. Aber Sorge dich nicht, Dondrusch und ich, wir kennen uns schon länger, und er hat mir von Anfang an bei der Planung des Unternehmens geholfen. Wir brechen heute auf, und morgen abend wirst auch du wissen, wohin die Reise führt.“ Zwar gibt sich der Baron alle Mühe, aber er schafft es nur leidlich, dich zu beruhigen: Willst du trotzdem bei deinem Entschluß bleiben, die Fahrt mitzumachen (61)? Oder willst du dir durch arkane Kunst - wenn du diese beherrscht - Gewißheit verschaffen (116)? Natürlich kannst du die Gruppe auch verlassen und deine eigenen Wege gehen (62).

165

Was willst du dem Baron vorschlagen? Willst du einmal selbst den Schlitten lenken (226), oder willst du ihm einen Vorschlag machen, wie man euer Gespann besser zusammenstellen könnte (11)?

166

Lege eine Schleichprobe (MU/IN/GE) ab. Wenn sie gelingt, dann gelangst du lautlos nach Abschnitt 230, andernfalls trampelst du bei Abschnitt 219 durchs Unterholz.

167

Schwer liegt das Erz in deiner Hand. Es funkelt im Widerschein des Feuers, nein, aus sich selbst heraus, wie eine kleine Sonne strahlt es mal rot, mal golden. Fast glaubst du, einen warmen Hauch zu spüren, der langsam durch deine Hand in deinen Arm und von dort in deinen ganzen Körper flutet. Schweißperlen treten auf deine Stirn, und du starrst das Gold in deiner Hand an, als wolltest du es in dich aufsaugen. Du weißt nun um eines der tieferen, ach, der tiefsten Geheimnisse deiner Welt: um die Macht des Goldes, die nicht, wie du bisher immer gedacht hast, in seinem materiellen Wert begründet liegt, sondern vielmehr in dem, was es in Wahrheit in sich

trägt - das Feuer und die Kraft von Äonen, die nötig waren, um dieses Erz zu dem edlen, strahlend schönen Metall zu machen, das nun in deiner Hand ruht!

Erhöhe augenblicklich deine Goldgier um zwei Punkte und deinen Mut um einen Punkt. Du wirst von nun an eine Menge riskieren, um möglichst viel dieses mächtigen Metalls an dich zu bringen! Mit sehnsüchtigem Seufzen blätterst du nach Abschnitt 13.

168

Als Zwerg mußt du, genau wie Dondrusch, weder die Hunde ziehen noch den Schlitten von hinten schieben, denn wo das Wasser den anderen bis zu den Waden reicht, würdet ihr fast bis zu den Oberschenkeln in das eisige Naß getaucht. Ihr macht es euch auf den Schlitten gemütlich, wickelt euch in dicke Decken ein und dankt Ingerimm für die angenehme Reise (224).

Wenn du allerdings der Meinung bist, daß dir eine gesonderte Behandlung nicht zusteht, weil die anderen schließlich nichts dafür können, daß sie zu groß geraten sind, dann kannst du selbstverständlich auch das Hundegespann von vorne über den Fluß ziehen (16) oder von hinten achtgeben, daß der Schlitten nicht umstürzt (232). Als derart draufgängerischer Zwerg mußt du allerdings den angegebenen Kälteschäden in den folgenden Abschnitten immer verdoppeln, da du ob deiner Körpergröße viel tiefer im Wasser stehst als die anderen. Selbstverständlich verdoppeln sich dabei auch die Abenteuerpunkte am Ende der Flußüberquerung!

169

Im langsam heraufdämmernden Licht des jungen Tages blickst du dich noch einmal um. Am gestrigen Abend war es zu dunkel, um es zu erkennen, jetzt aber siehst du, daß der ganze südliche Horizont von dem Wald eingenommen wird, in dem Oblarasim liegt. Nur vereinzelt sind kleine Waldinseln ihm vorgelagert. Vor euch aber liegt, soweit das Auge reicht, eine weite weiße Ebene. Hier und da gibt es, wie du im Verlauf des Tages feststellst, einige verkrüppelte, vom Wind gebeugte Zedern und Büsche. Zuerst denkst du, daß es in dieser Gegend außer euch nichts Lebendiges gibt, doch schon bald mußt du feststellen, daß du dich irrst. Dir fallen Spuren auf, die den Schnee durchziehen, und manchmal kannst du auch einige der Tiere entdecken, von denen jene Spuren stammen: Da gibt es Pfeifhasen in ihrem hellen Winterpelz, Schneeammern auf ihrem Weg in die baumreiche Taiga, und sogar einen Silberfuchs siehst du von ferne durch den Schnee trotten. Am späten Nachmittag, als die Sonne schon wieder hinter dem Horizont verschwunden ist, kannst du in einiger Entfernung einen großen Schatten auf der verschneiten Ebene wahrnehmen. Er bewegt sich nicht nur vorwärts, sondern verändert auch ständig seine Form. Nervös fragst du den Baron, was das denn sei, und er antwortet lakonisch: „Karene.“ Du bist beeindruckt, denn wenn das dort hinten eine Karenerde ist, dann muß sie viele Dutzend Tiere zählen. Du fragst dich, wovon all die Grasfresser wohl hier oben leben - scheint, daß es sich um sehr genügsame Tiere handelt. Mit dieser kühnen Folgerung geht es weiter nach Abschnitt 9.

170

In der Nacht regenerierst du - wenn nötig - 1W6 LE und 1W6 AE. Bei einem wärmenden Frühstück stellt sich heraus, daß keiner den

Entschluß gefaßt hat umzukehren. Von Schneefuß und Dondrusch hattest du nichts anderes erwartet, aber bei Inai und Larylla wundert dich das doch ein wenig, denn sie waren beide von der Idee, nach Yetiland zu kommen, nicht gerade angetan gewesen. Außerdem sind Nivesen und Firnelfen nicht für ihre Liebe zum Gold bekannt. Es muß für sie demnach noch andere Gründe geben, euch zu begleiten ...

Doch darüber nachzudenken, ist jetzt keine Zeit, denn schließlich wollt ihr mit dem ersten grauen Tageslicht den Frisund überqueren. Es gibt zwar hier eine breite Furt, aber mit den schwer beladenen Schlitten und den quirligen Hunden wird es nicht einfach sein, durch den Fluß zu kommen. Das Wasser ist hier nur eine Elle tief, so daß es ausreicht, die Stiefel auszuziehen und die Hose hochzukrempeln, um sicherzustellen, daß keine Kleidungsstücke naß werden. Was traust du dir bei der Überquerung eher zu: Willst du vorneweg gehen und das Hundegespann hinter dir her ziehen (16), oder möchtest du lieber hinter dem Schlitten waten, ihn nach vorne schieben und aufpassen, daß er nicht umkippt (232)? Solltest du ein Zwerg sein, steht dir noch eine dritte Möglichkeit offen, und die wird dir bei Abschnitt 168 angeboten.

171

Schneefuß und Dondrusch sind erfreut darüber, daß ihr herübergekommen seid. Der Zwerg packt mit einem verschmitzten Lächeln eine kleine Flasche aus: „Wenn man schon draußen kein Feuer anzündet, so kann man wenigstens dafür sorgen, daß einem von innen warm wird, wie?“ Er nimmt einen kräftigen Schluck und reicht die Flasche dann an Schneefuß weiter, der es ihm gleichtut, dann bist du an der Reihe. Einen Moment lang zögerst du - das Bild des betrunkenen Inai vor Augen -, doch dann sagst du dir, daß ein Schluck noch niemandem geschadet habe, und läßt es dir schmecken.

Nachdem die Flasche ein paar Mal die Runde gemacht hat, fangt ihr an, euch Geschichten zu erzählen. Schneefuß gibt dabei eine alte Firunsage zum besten, die du im Anhang nachlesen kannst, wenn du sie nicht schon kennst. Steht dir in so heimeliger Runde der Sinn nach rahjagefälligeren Themen, so nimmt das Geplauder die erhoffte Wendung.

Da sei uns eine Frage erlaubt: Bist du ein weiblicher Held (126) oder ein männlicher (124)?

172

Mit entschlossener Miene nimmst du deine Waffe zur Hand und stiefelst durch den Schnee drauflos. Leider hast du vor lauter Tatendurst nicht gesehen, daß sich hinter dem Zelt ein Schlittenhund in den Schnee gegraben hatte, so daß ihn nun dein Stiefel trifft. Der Hund schreckt hoch und sucht jaulend das Weite, doch im gleichen Augenblick ist dein Versuch, dich anzuschleichen, zunichte gemacht. Leise fluchend machst du dich auf den Weg nach Abschnitt 234!

173

Als du noch einmal genauer hinsiehst, kannst du nichts mehr erkennen. Gewiß hast du dich nur getäuscht! Aber um auf Nummer Sicher zu gehen, willst du einen Kontrollgang in Kauf nehmen und um das ganze Lager herumschleichen. Lege dabei eine Schleich-

probe ab, die dich, wenn sie gelingt, nach Abschnitt 26 führt und ansonsten unsanft bei Abschnitt 172 endet.

174

Bereits nach zwei Schritten in die Höhle hinein fällt dir etwas auf: Zwar klingt das Heulen des Windes hier drinnen gedämpfter, aber die Luft ist - entgegen aller Logik - kühler als draußen! Auch Larylla scheint das bemerkt zu haben. Ihr steht der Kälte zum Trotz plötzlich Schweiß auf der Stirn, und sie murmelt: „Wir haben es doch nicht mit Yetis zu tun, sondern mit etwas, das noch um einiges schlimmer ist... Ich denke, hier in der Höhle haust ein wahrhaftiger ...“ - der Rest geht in einem lauten Rauschen unter.

Direkt vor euch kauert im fahlen Schein des magischen Lichts eine fürchterliche Kreatur vor den blutigen Überresten eures Schlittenhundes: ein schlangenförmiger, sechs Schritt langer Leib mit drei Paar klauenbewehrten Beinen und gewaltigen Flügeln. Der Kopf gleicht dem eines Drachen, und eine gewaltige Anzahl spitzer Zähne blitzt euch entgegen. Einen winzigen Augenblick lang zögert die Bestie, dann reißt sie mit einem schrillen Schrei ihren Rachen auf, und eine Welle wie von flüssiger Kälte schlägt euch entgegen.

„Ein Frostwurm!“ ruft Larylla mit vor Schreck erstickter Stimme. Dann aber faßt sie sich und stürmt mit einem wilden Kampfschrei vorwärts. Schneefuß säumt keinen Lidschlag, ihr zu folgen, und auch du nimmst deine Waffe fester in die Hand und stellst dich zum Kampf.

Da ihr zu dritt seid, werden einige Werte des Frostwurmes abgeändert und stehen in Klammern. Wo keine Klammern stehen, gelten die normalen Werte. Die Kälte-Wellen des Frostwurmes sorgen dafür, daß du auf jeden Fall in jeder Kampfrunde einen Schadenspunkt nimmst. Dauert der Kampf bis in die zehnte Kampfrunde an, dann geht es für dich weiter bei Abschnitt 22.

Die Werte des Frostwurms:

MU 25; MR 12; AT 12; PA 7; TP 1W+6; RS 5; LE 70(20); GS 8 AU 50; MK 60(20)

Überlebst du den Kampf, dann lies weiter bei Abschnitt 72. Ist dies aber nicht der Fall, dann bleibt dir nur schweren Herzens der Weg nach Abschnitt 84.

175

Einen Moment lang wartest du gespannt ab, was passiert. Da siehst du wieder einen sich bewegenden Schatten, einen Schatten, so groß wie ein Mensch. Er ist halb hinter Inais und Laryllas Zelt verborgen und macht sich dort an irgend etwas zu schaffen. Mutig beschließt du, daß du als Nachtwache die Pflicht hast, dir das genauer anzusehen. Also nimmst du deine Waffe zur Hand und gehst zu dem Zelt hinüber.

Bei Abschnitt 234 setzt du dein kühnes Tun fort.

176

Eine hohe Stimme ruft plötzlich etwas aus, das wie ein Befehl klingt. Alle Yetis bleiben stehen und setzen ihre „Lasten“ in den Schnee. Du stellst erleichtert fest, daß keiner deiner Gefährten fehlt. Ob alle leben, kannst du allerdings nicht ausmachen.

Von vorne kommt eine kleine, gebeugte, in graue Pelze gehüllte Gestalt auf dich zugelaufen. Als sie bei dir angelangt ist, hebt sie den

Kopf, und du blickst in ein freundliches, runzeliges Gesicht - das Gesicht einer alten Elfe! Hast du versucht, Magie anzuwenden (80)? Wenn nicht, dann lies gleich bei Abschnitt 133 weiter.

177

Du weißt nicht recht, was du davon halten sollst, aber plötzlich tritt das Leuchten aus dem Schneetreiben hervor und nimmt deutliche Konturen an: Ein stattlicher junger Mann mit pechschwarzen Augen, er scheint direkt auf den Grund deiner Seele zu blicken! Dabei flüstert er leise deinen Namen, und fast automatisch läßt du den Schlitten los und lenkst deine Schritte in seine Richtung. Du kannst dich nicht dagegen wehren, möchtest es auch nicht! Das Heulen des Sturmes nimmst du nur noch wie von ferne wahr, und auch die Kälte scheint dir nichts mehr anhaben zu können. Im Gegenteil: Je näher du dem wundersamen Mann kommst, desto wärmer scheint es zu werden. Du beschleunigst unwillkürlich deinen Schritt, beginnst zu laufen. Der Fremde lächelt dir entgegen und breitet die Arme aus.

Da gerätst du plötzlich ins Straucheln, gehst in die Knie, willst dich wieder fangen, doch mit einem Mal spürst du wieder alle Erschöpfung der vergangenen Tage auf dir lasten und kannst dich nicht länger halten. Du stürzt und schlägst mit dem Kopf auf etwas Hartes ...

Lies weiter bei Abschnitt 38.

178

„Wenn die Reise so glatt weitergeht wie heute“, sagt der Baron mit einem zufriedenen Lächeln, „dann werden wir in drei Tagen an der südwestlichen Küste von Yeti-Land ankommen! Wir können, wenn es keine breiten Risse im Eis gibt, die uns zu einem Umweg zwingen, immer in gerader Linie weiterfahren. Dann werden wir im Westen der Insel mit der Suche nach dem Goldtal beginnen, und wenn die Zwölgötter es wollen, dann kehren wir nach einem Mond Schürfen als reiche Leute nach Oblarasim zurück!“

Auf Dondruschs Frage hin, warum man nicht den sichereren Weg, an der Westseite des Gletschergebirges entlang, genommen habe, erwidert der Baron, daß dies gegenüber dem direkten Weg über das Schelfeis einen Umweg von mindestens drei Tagen bedeutet hätte. Er habe mit Inai und Larylla darüber gesprochen, und sie hätten ihm beide zugestimmt. Dondrusch gibt sich damit zufrieden, und da in Bezug auf den weiteren Verlauf der Reise nun alles geklärt scheint, wendet sich das Gespräch einem anderen Thema zu.

Was meinst du? Ist es an der Zeit, eine von Schneefuß' Firunlegenden zu hören (s. Anhang), oder möchtest du lieber Larylla fragen, was ein Nachtalb ist (82)? Wenn du beides schon getan hast oder keine Lust mehr verspürst, den Gesprächen deiner Freunde zuzuhören (sicher hast du morgen jedes Quentchen Nachtschlaf nötig!), kannst du natürlich auch zu Bett gehen und dich bei Abschnitt 86 in den nächsten Tag träumen.

179

Rasch überlegst du, wie man sich in so einer Situation wohl am besten verhält: Du könntest zuerst einmal versuchen, dich so zu verdrehen, daß du nach hinten oder nach vorne spähen kannst (135). Vielleicht hat es ja Sinn, mit den Yetis zu reden ... (144)? Du könntest natürlich

auch laut schreien und um dich treten (241). Wenn du allerdings der magischen Künste kundig bist, dann ergeben sich noch ganz andere Möglichkeiten (36)!

180
„Deine Frage ehrt dich! Daß du dich nach dem Verbleib eurer vierbeinigen Gefährten erkundigst, weist dich als eine empfindsame Seele aus, und das ist selten geworden in der Welt. Nun, sei beruhigt. Die Hunde sind für ein Leben hier oben wesentlich besser ausgestattet als ihr, und sie haben fast alle überlebt. Zwar ist einer eurer Schlitten zerstört worden, als er eine Klippe hinabstürzte, aber die meisten Hunde konnten sich vorher losmachen. Sie waren es auch, die uns zu euch geführt haben, ihr seid ihnen also zu Dank verpflichtet. Ein paar Jäger sind noch damit beschäftigt, eure Ausrüstung zu bergen, aber ich denke, sie werden bald hier sein.“
Das sind endlich mal erfreuliche Nachrichten! Was nun? Willst du abwarten, was Galandel von sich aus erzählt (85), oder willst du - wenn du es nicht schon getan hast - nach folgenden Dingen fragen: dem großen Schwert, das einer der Yetis bei sich getragen hat (244), dem Goldtal (31) oder vielleicht sogar der Herkunft Galandels (243)?

181
Nach einigen Minuten unterbricht Galandel euer Schmatzen und Seufzen: „Um nun auf euer Anliegen zurückzukommen - ihr wollt in dieses Goldtal. Wie ihr der Beschreibung auf dem Elchleder entnehmen könnt, gibt es in dem Tal einen See, der wie ich vermute der Ort sein wird, wo das Gold liegt. Aber es gibt etwas, das ihn noch weit mehr auszeichnet: Er ist warm! Er wird aus den gleichen unterirdischen Quellen gespeist wie der große See im 'Tal der Donnerwanderer'. Und dies ist eben der Punkt, an dem unsere Interessen zusammenlaufen.“ Die Elfe macht eine bedeutungsvolle Pause, läßt ihren Blick durch die Runde schweifen - auf euren Gesichtern spiegeln sich Spannung und Ratlosigkeit - und hebt erneut zum Sprechen an: „Dieses 'Tal der Donnerwanderer' ist demnach viel wärmer als der Rest von Yeti-Land, unmittelbar am Ufer des Sees sogar so warm, daß es dort einen riesigen Pilzwald gibt, der furchtbare Echsenwesen beherbergt. Aber diese Kreaturen sollen uns nicht interessieren, denn dieses Gebiet ist für uns tabu. Worum es mir geht, ist der Streifen Nadelwald, der in etwa zwei Meilen Entfernung vom See beginnt, der nicht nur von der Wärme des Sees, sondern auch von der einiger Geysire profitiert und der das Hauptjagdgebiet aller Yetisippen ist. Von dort stammen übrigens auch die Früchte, die ihr gerade eßt, und in genau diesem Bereich, nur durch einen schmalen Bergkamm davon getrennt, liegt auch das Tal, das ihr sucht.“

Bei diesen Worten werden auch die letzten Esser aufmerksam. Mit vollem Mund blätterst du rasch nach Abschnitt 32.

182
Es sieht schlecht für euch aus: Immer wieder siehst du aus den Augenwinkeln, wie Krieger der Hrm Hrm unter den wütenden Streichen der Grom Grom zu Boden gehen. Eure Leute wehren sich zwar tapfer, aber es hat keinen Sinn, es sind einfach zu viele Gegner! Eben wurde - wie du mit Entsetzen bemerkt hast - Inai durch einen

mächtigen Schlag mit einer Keule gefällt. Du kannst nicht sagen, ob er tot oder vielleicht doch nur schwer verwundet ist, und, was schlimmer ist, du konntest ihm nicht einmal zu Hilfe eilen. In diesem Augenblick passiert etwas Merkwürdiges: Die Grom Grom werden unruhig, Kommandos werden gebrüllt, und für einen Moment ist auch dein Gegner abgelenkt, was dir eine Attacke ermöglicht, die der Yeti nicht parieren kann.

Dann wird dir auch klar, was die Grom Grom irritiert: Vom Waldrand her hörst du ein lautes Gebrüll, plötzlich tauchen überall zwischen den Kämpfenden neue Yetis auf und dreschen, stechen und prügeln wie von Sinnen auf die Grom Grom ein - eure Verstärkung ist angekommen, und das keinen Augenblick zu früh! Du kannst dir jetzt sogar aussuchen, was du tun willst: Du kannst deinen Gegner einem der Neuankömmlinge überlassen, diesen einen Kampf zu Ende führen oder sogar noch einen neuen beginnen, wenn du dich kräftig genug fühlst. Auf jeden Fall habt ihr die Schlacht im allerletzten Moment zu euren Gunsten entschieden (138)!

183
„Schneefuß!“ platzt der Baron heraus. „Was in der Zwölfgötter Namen ist das?!“ Wieder deutet er mit zitternder Hand zum Himmel.

Der alte Schürfer bleibt erstaunlich gelassen: „Aber, aber! Kein Grund zur Aufregung. Ich weiß zwar noch gut, daß es mir nicht anders ergangen ist, als ich dieses ... Zeichen zum ersten Mal gesehen habe, aber es ist wirklich kein böses Omen. Wenn Larylla und Inai noch bei uns wären, dann könnten sie bestätigen, daß dies hier im hohen Norden öfter vorkommt. Praios zeigt sich einfach in zweifacher Gestalt, damit in diesem kalten Land keiner vergißt, daß er der Herrscher aller Götter und Menschen ist und nicht Firun mit seinem Frost. Also hat niemand von uns etwas zu befürchten!“

Diese Erklärung klingt zwar einleuchtend, aber die heitere Stimmung vom Vormittag ist verflogen! Es passiert an diesem Tag zum Glück nichts Besonderes mehr, so daß ihr am Abend schnell euer Lager aufschlagen könnt.

Als ihr beisammensitzt und euch noch ein paar Schluck aus Dondruschs schier unerschöpflichem Vorrat an Premer Feuer genehmigt, macht der Baron euch einen Vorschlag: Er will, statt wieder nach Oblarasim zurückzukehren, lieber nach Leskari, einem kleinen Handelsposten am Golf von Riva, fahren, um von dort, sobald der Hafen eisfrei ist, mit einem Schiff nach Thorwal zu segeln.

Wie stehst du dazu? Lege eine Klugheitsprobe ab. Mißlingt sie, ist dir euer Ziel entweder egal (41) oder du würdest lieber nach Oblarasim zurückkehren (189). Bist du aber ein pffiffiges Kerlchen, dann macht dich an dem Vorschlag des Barons etwas stutzig, und bei Abschnitt 139 kommst du der Sache auf die Spur.

184
Dein Herz beginnt zu rasen ... Und diese Luft! Die Luft im Tunnel wird auf einmal immer dicker. - Halt! Was war das an der Decke? Hat sich da eben nicht schon wieder etwas gelöst? Sie wird jeden Moment einstürzen! Ihr müßt hier raus, und zwar sofort! Verzweifelt blickst du um dich. Die anderen gehen alle seelenruhig weiter, als ob nichts geschehen wäre. .

Da tritt plötzlich Galandel an deine Seite. „Ganz ruhig!“ Sie spricht mit einer weichen, besänftigenden Stimme. Du willst zum Sprechen ansetzen, sie vor der einstürzenden Höhle um euch herum warnen, als sie dir einen Finger auf die Lippen legt: „Ich weiß, was du sagen willst! Du denkst, daß der Tunnel jeden Moment einstürzen wird, aber das sieht nur so aus, glaube mir. Junge Krieger aller Sippen müssen, bevor sie vollwertige Mitglieder der Stammesgemeinschaft sind, diesen Tunnel bei Nacht durchqueren, und noch nie ist einem von ihnen dabei die Decke auf den Kopf gefallen!“

Du atmest langsam ein. Galandel hat es tatsächlich geschafft, dich zu beruhigen.

Da macht euch plötzlich der Yeti, der vor euch geht, auf etwas aufmerksam ... (191)

185

Am Mittag des zweiten Tages seit eurem Aufbruch aus dem Dorf der Hrm Hrm erreicht ihr den Wasserfall. Ihr findet ihn so, wie Galandel ihn beschrieben hat: Die ganze Luft ist erfüllt von Dunst und Nebel, der entsteht, wenn Wasser gleichzeitig der Hitze und dem Eis ausgesetzt ist. Auch den kleinen eisfreien See findet ihr leicht. Der Wasserfall selbst ist etwa zehn Schritt hoch, und es gibt einen steilen Anstieg, hinauf zu seinem Scheitel und noch ein Stück darüber hinaus, auf den Gletscher, der sich dort oben über den Felsen schiebt und von hier unten nur als eine riesige Abbruchkante zu erkennen ist. Wie habt ihr euch eigentlich entschieden, wollt ihr durch den Tunnel (97) oder über den Gletscher (141) ins Tal der Donnerwanderer gelangen?

186

Du stehst auf und siehst dich um. Etwa drei Mannslängen über dir zeigt ein gezacktes Loch, wo du durchs Eis gebrochen bist. Dich umgeben indes kristallene, schräge Wände, die in dem spärlichen Licht, das von oben in die Gletscherspalte dringt, unwirklich schimmern. Es könnte wunderschön sein, wenn es nicht so gefährlich wäre! Ohne deine Begleiter, die in diesem Moment ihre Köpfe über das Loch halten und zu dir herunterrufen, wärest du verloren, denn die Wände der Spalte sind viel zu glatt und steil, um an ihnen hinaufzuklettern! So aber mußt du nur das Seil ergreifen, das dir der Baron gerade heruntergeworfen hat. Der Kraft nach zu urteilen, mit der man dich in die Höhe zieht, sind dabei mindestens drei Yetis am Werk, und du mußt mit einer gelungenen Geschicklichkeitsprobe dafür sorgen, daß du dich nicht an den scharfen Eiszacken, die den Rand deiner Einbruchsstelle umgeben, verletzt. Mißlingt sie dir, so bekommst du 2W6 Schadenspunkte ab.

Aber aus dem eisigen Schlund bist du auf jeden Fall befreit, und nur wenig später habt ihr endlich das Tal der Donnerwanderer erreicht. Bei Abschnitt 137 erwartet euch das langersehnte Reiseziel dann endlich!

187

Im ersten Moment willst du weglaufen, aber dann stehst du wie angewurzelt! Nur wenige Meter von eurem Weg entfernt bahnt sich unter gewaltigem Krachen und Knacken eine Gruppe riesiger, braun bepelzter Wesen ihren Weg durch den Wald. Manche sind so hoch wie ein kleines Haus, andere, wohl Jungtiere, haben die Größe von Schlachtrössern.

„Eine Mammutherde!“ raunt dir Larylla zu, die neben dir geht. „Sie sind zwar riesig, aber ganz friedlich. Zumindest, solange sie sich nicht bedroht fühlen.“ Stumm nickst du, und schließlich setzt ihr euren Weg fort nach Abschnitt 92.



188

Deine Reaktion kommt den Bruchteil eines Augenblicks zu spät: Mit einem heftigen Schlag trifft dich ein Speer in die linke Seite und verursacht W6+7 Trefferpunkte. Der Aufprall hat dich umgeworfen, und mit schmerzverzerrtem Gesicht robbst du in die Deckung eines Busches. Ein Hinterhalt!

Larylla, die bis eben friedlich hinter dir hergegangen ist, kniet mit gezücktem Bogen neben dir und späht zu beiden Seiten eures Weges ins Gehölz. Aber es ist kein Gegner zu sehen.

(Weiter bei 190.)

189

Keiner deiner Gefährten kann nachvollziehen, warum du unbedingt in das schmierige Goldschürferloch zurückwillst. Dondrusch und Schneefuß sind beide dafür, nach Leskari zu fahren, weil zum einen die Reise dorthin etwa eine Woche kürzer ist als die nach Oblarasim und zum anderen von dort aus die Möglichkeit besteht, in ein oder zwei Monden mit dem Schiff nach Thorwal oder sogar Havena zu gelangen, und Schiffsreisen sind allemal angenehmer als solche über Land.

Derart von Argumenten erschlagen, gibst du schließlich auf. Lege ein Klugheitsprobe ab. Gelingt sie? Na, dann gibt es doch noch eine

Ungereimtheit zu klären, was (139)? Mißlingt sie, dann ist es nun an der Zeit, schlafen zu gehen (94).

190

Eure ganze Marschkolonie ist in Aufruhr geraten. Drei Yetis sind durch die Speere aus dem Hinterhalt verletzt worden, aber keiner von ihnen allzu schwer. Sollte es dir anders ergangen sein, so versorgt Larylla deine Wunde, was dir hilft, 1W6 Lebenspunkte zu regenerieren.

Rnhor untersagt seinen Leuten eine Verfolgung, weil er nicht riskieren will, daß einzelne von ihnen schließlich doch noch getötet werden.

Aber eure Lage hat sich entschieden verschlechtert! Durch den Zwischenfall ist deutlich geworden, daß man bei den Grom Grom schon um eure Ankunft im Tal weiß!

Es muß jetzt eine schnelle Entscheidung getroffen werden: Soll man trotz des Hinterhalts versuchen, die Grom Grom sofort anzugreifen, in der Hoffnung, daß sie noch nicht mit einer Attacke rechnen (95), oder soll man lieber eine sichere Stellung beziehen und auf die Krieger der anderen Stämme warten (45)?

191

In seiner schnarrenden Sprache richtet der Yeti ein paar Worte an dich und zeigt über den Fluß hinweg auf das östliche Ufer, wo sich eine mindestens 30 Schritt breite Ausbuchtung befindet. Du kannst den Yeti nicht verstehen, aber Galandel übersetzt rasch, was er gesagt hat: „Ruschmar will dir den ‘Schlund’ zeigen. Das ist ein Geysir, der in unregelmäßigen Abständen ausbricht und dann den Tunnel in die reinste Waschküche verwandelt mit seinem Dampf! Aber wir haben Glück, er scheint jetzt ruhig zu sein. Außerdem ist das ein Zeichen dafür, daß wir schon den halben Weg zurückgelegt haben. Seid also guter Dinge - bald sind wir im Tal angelangt!“ Du nickst ihr zu und wanderst fröhlich nach Abschnitt 96.

192

Im Endeffekt habt ihr dann doch noch drei Tage gebraucht! Dabei nimmst du weitere 3W6 Schadenspunkte, denn ihr seid durchgefroren, bekommt eure Kleidung selbst an einem großen Lagerfeuer, das ihr entfacht, nicht trocken und habt nur das wenige zu essen, was ihr euch erjagen könnt.

Doch schließlich habt ihr es geschafft: Eine Woche, nachdem ihr von Yeti-Land aufgebrochen seid, leuchten euch in der Dunkelheit schwach die Lichter von Leskari entgegen.

Ihr werdet mit Staunen und unter vielen neugierigen Fragen aufgenommen, und im örtlichen Firuntempel pöppelt man euch langsam wieder hoch.

Bis ihr wieder einigermaßen zu Kräften gekommen seid, vergehen zwei Wochen, bis zu eurer endgültigen Genesung vier weitere. Es ist einzig der Kunst des Firungeweiheten zu verdanken, daß ihr keine bleibenden Schäden vom Frost der letzten drei Tage zurückbehaltet. (Weiter bei Abschnitt 245.)

193

Du träumst in dieser Nacht bereits von dem weichen Daunenbett, in das du dich in zwei Tagen legen wirst, um endlich einmal richtig auszuschlafen ... da wirst du unsanft aus dem Schlaf gerüttelt. „Los!

Mach, daß du auf die Beine kommst! Wir müssen raus hier, nur raus!“ Der Baron beugt sich keuchend und mit bleichem Gesicht über dich, während du dich schlaftrunken aufrichtest. Es kann unmöglich schon Morgen sein. Im Gegenteil - du fühlst dich, als hättest du dich eben erst hingelegt. Aber was ist das? Plötzlich nimmst du von draußen ein wahnsinniges Krachen und Knacken wie von berstendem Holz wahr. Zu Tode erschrocken, legst du mit fliegenden Fingern deine Pelze an.

„Erinnerst du dich an den Vulkanausbruch?“ stößt der Baron hervor, während er seine Stiefel überzieht. „Der konnte uns nicht gefährlich werden, weil er zu weit weg war! Aber er hat das Wasser der beiden Flüsse hier so stark erwärmt, daß das Eis aufbricht und sich in riesigen Schollen über die Insel schiebt, auf der wir sind! Alle Bäume am oberen Ende sind schon wie abrasiert.“ Jetzt wird dir manches klar - daher also das Knacken! Sowie ihr das allernötigste an Gepäck beisammen habt, willst du anfangen, das Zelt abzubauen, aber der Baron hält dich davon ab: „Dazu haben wir jetzt keine Zeit mehr! Laß uns lieber einen Weg finden, wie wir die Schlitten retten können, sonst war alles umsonst!“

Der Schlitten ...! Ihr verliert keine Zeit mehr und stürzt nach draußen. Lege eine Mutprobe ab! Gelingt dir diese (147) oder nicht (102)?

194

Mit äußerster Kraftanstrengung habt ihr den schwer beladenen Schlitten ans Ufer geschleppt. (Für diese wirklich herausragende Leistung kannst du dir 20 Abenteuerpunkte gutschreiben!) Aber die Götter haben es anders gewollt: Gerade als ihr nach einem Weg sucht, den Schlitten durch das Chaos von entfesseltem Eiswasser und scharfkantigen Schollen zu bringen, wird ein Baum in eurer Nähe umgeknickt wie ein Reisigzweig und stürzt mitten auf den Schlitten. Ihr habt Glück gehabt, daß ihr nicht statt dessen getroffen worden seid! Was allerdings das Gold betrifft ... Mit diesem Trümmerhaufen könntet ihr niemals den Fluß überqueren, also versucht ihr nun, euer nacktes Leben zu retten. Wenn du dabei doch noch einen der Goldsäcke mitnehmen willst, wird die Talentprobe im nächsten Abschnitt um zwei weitere (!) Punkte erschwert. (Weiter bei Abschnitt 131.)

195

Von außen sieht der „Goldene Kopf“ eher aus wie eine große Lagerhalle oder ein einfaches thorwalsches Langhaus. Lautes Gegröhle dringt an dein Ohr, und du zögerst einen Augenblick lang einzutreten. Doch da fegt ein eisiger Windstoß durch die „Hauptstraße“ und läßt das warme Licht, das durch die halbgeöffneten Fensterläden dringt, noch viel einladender erscheinen. Der Wind treibt einige Schneeflocken vor sich her, und dir wird auf einmal mit Schrecken bewußt, daß es dir bisher weder gelungen ist, warme Kleidung zu kaufen, noch, ein Lager für die Nacht zu finden. Da du also sowieso keine Wahl zu haben scheinst, zuckst gleichmütig die Achseln und betrittst die einzige dir bekannte Kneipe Oblarasims, den „Goldenen Kopf“. (210)

196

Tatsächlich: Nur ein wenig weiter findet sich das Lagerhaus, das dem alten Arven gehören soll - eine große solide Blockhütte, die nur

im Dach einige kleine Fensterluken aufweist, doch selbst diese scheinen vergittert zu sein. Wirklich außergewöhnliche Vorkehrungen für ein Warenlager! Gerade ist ein älterer Mann, in feinste Schneelaurepelze gehüllt, damit beschäftigt, das Tor zu verschließen. „Meister Arven ...“, redest du ihn zögernd an. Mit einem Ruck dreht der Mann sich um und hält dir einen Dolch unter die Nase: „Wer bist du, und was willst du?“

Während du ihm erklärst, daß du gekommen bist, um ihm Winterkleidung abzukaufen, mustert er dich mit einem Blick, dem nichts entgeht, von oben bis unten und nickt am Ende bedächtig. „Gut! Wieviele Unzen wollt ihr ausgeben?“ Auf deine verständnislose Miene hin - denn noch nie hast du von einer Münze gehört, die als Unze bezeichnet wird - fragt der Alte noch einmal mit Nachdruck: „Nun sagt schon, wieviele Unzen Goldstaub Ihr anlegen wollt! Fünfzehn? Oder zwanzig?“

Das ist es also! Deswegen hatten alle gelacht! Du siehst an dir hinunter und stellst fest, daß du nicht wie einer ausschaust, der über so viel Geld verfügt, und das entspricht leider auch der Wahrheit! Der Händler hat mittlerweile den Dolch wieder weggesteckt und grinst dich, während er die drei Schlösser zu seinem Lagerhaus sorgfältig abschließt, über die Schulter hinweg an: „Bist wohl gerade erst angekommen, 'ne echte Elster, was?“

Jetzt reicht's dir endgültig! Du fragst den Händler auf der Stelle, was dieses vermaledeite Wort bedeutet (107), gehst erst einmal zum Fluß herunter, um deinen Ärger über die unfreundlichen Bewohner Oblarasims, die sich über jeden Fremden lustig machen, zu vergessen (10), oder begibst dich blitzartig in den „Goldenen Kopf“, um dort deinen Groll mit etwas Premer Feuer runterzuspülen, denn dafür wird dein Geld auf jeden Fall noch reichen (195). Du könntest allerdings auch dreist versuchen, mit dem alten Arven zu feilschen (150).

197

Gekonnt setzt du den charmantesten Blick nördlich des Großen Flusses auf und beginnst mit warmer Stimme zu flöten: „Verzeiht, aber hätte ich gewußt, daß sich hier unten am Fluß mitten im Winter eine solch blühende Rose findet, so wäre ich natürlich nicht wie ein dummer Bauerntölpel hierhergestolpert.“ (206)

198

Schon beim ersten Schritt in das eiskalte Wasser hast du Zweifel, ob du dich wirklich für den richtigen Weg entschieden hast. Außerdem schlägt dicht neben dir im Uferschlamm ein Pfeil ein, und die Stimme ermahnt dich: „Noch einen Schritt weiter, und es wird dein letzter sein! Nimm jetzt den Pfeil neben dir in beide Hände und halte ihn vor dich, so daß ich ihn sehen kann!“

Hast du dich vor deinem Fluchtversuch schon einmal umgedreht und weißt, wer hinter dir steht? Wenn ja, dann solltest du jetzt einiges Verhandlungstalent beweisen (53). Wenn du allerdings keine Ahnung hast, wer dich da von hinten mit einem Bogen bedroht, dann dreh' dich erst einmal um (109).

199

„Moment, nicht schießen!“ rufst du der Frau zu. „Ich will ja gleich von Eurem Steckland hinuntergehen, wenn ich nur wüßte, was das ist.“

Kurz läßt die Frau den Bogen sinken, nur um ihn dann gleich wieder hochzunehmen: „Ich weiß nicht, ob du wirklich eine Elster bist oder ob du mich nur zum Besten halten willst! Siehst du nicht die vier Steckhölzer?“ Sie deutet mit dem Bogen auf vier schrittlange Pfähle, die ein Stück des Flußufers und das Zelt umgeben. „Innerhalb dieser vier Hölzer befindet sich mein Steckland, hier darf nur ich nach Gold schürfen. Und wenn ich jemanden wie dich dabei erwische, daß er mir mein Gold stiehlt, dann mache ich kurzen Prozeß!“

Nun hast du zwar etwas über Goldgräbergesetze gelernt, aber deine Situation hat sich nicht entscheidend verbessert! Willst du dich dumm stellen und fragen, was eine Elster ist - obwohl du bislang geglaubt hast, das wüßtest du (148), oder lieber deinen Charme spielen lassen - so du über dergleichen verfügst (53)?

200

Dein süßes Lächeln muß irgendwie nicht den Geschmack der Dame getroffen haben, und dein Kompliment, sie stünde da „aufrecht und stolz wie ein Fischreiher“ war vielleicht wirklich nicht besonders gelungen, aber dir ist eben gerade nichts anderes eingefallen ... (7)

201

Da der Schankraum hoffnungslos überfüllt ist, gelingt es dir nur vorwärts zu kommen, indem du dezent, aber effektiv deine Ellenbogen einsetzt. Das bringt dir zwar das eine oder andere Murren und verschiedene böse Blicke ein, aber dafür bist du schnell bei deinem Ziel angelangt ... Als dir plötzlich mit lautem Poltern ein Mann vor die Füße geschleudert wird! Er macht ein baßerstauntes Gesicht und blickt zu drei zerlumpt aussehenden Kerlen hoch, die sich vor ihm aufbauen.

„Also, meine verehrten Herren ...“, hebt er an, als er aufsteht, seine Kleidung aus feinem Tuch abklopft und seinen breiten Schlapphut mit der roten Feder wieder aufsetzt. „Ihr werft mir allen Ernstes vor, daß ich falschspiele? Lächerlich! Als ob ich das nötig hätte! Wo doch jeder hier weiß, daß ich ein Ehrenmann bin.“ Er wendet sich zu dir um: „Das könnt Ihr doch bezeugen, nicht wahr?“

Und wie er sich wieder zu den Dreien umdreht, als wolle er ihre Zustimmung erheischen, holt er mit seiner Rechten aus und schickt mit einem gekonnten Schlag den ersten von ihnen zu Boden (59).

202

Plötzlich macht der Baron ein sehr ernstes Gesicht. „Ich kann dir darüber nichts sagen, solange wir uns noch hier in Oblarasim befinden. Es tut mir sehr leid, aber du mußt dich gedulden, bis wir zwei Tagesreisen weit von hier entfernt sind. Vorher wirst du nicht mehr erfahren, als daß es sich um ein Abenteuer handelt, bei dem man sehr reich werden kann!“ (4)

203

„Armer Kerl“, denkst du, während du dich zum Gehen wendest. „Ist wohl einer von den erfolglosen Schürfern, die im Laufe der Jahre alles verloren haben und die hier oben ihr eisiges Grab finden, weil sie nicht mehr die Kraft aufbringen, den Oblomon zu verlassen ...“

Doch halt! Dir kommt ein verwegener Gedanke: Wenn das wirklich ein alter Goldgräber ist, der allein und mittellos seinem Ende entgegensieht, dann wird er sicher mit Freuden an der Fahrt des Barons teilnehmen. Und so ein alter Hase wäre euch bestimmt eine

große Hilfe. Schnell machst du kehrt, um den Alten anzusprechen, und zwar bei Abschnitt 153.

204

Du hast zwar davon gehört, daß Firnelfen Fremden nichts von sich erzählen, wo immer es sich vermeiden läßt, aber schließlich hat sich Larylla eurer Gruppe aus freien Stücken angeschlossen, und so habt ihr, wie du findest, auch ein Recht darauf, zu wissen, mit wem ihr es zu tun habt. Also fragst du sie einfach, was sie nach hier unten verschlagen hat.

„Nun“, antwortet sie bedächtig, „meine Sippe wohnt viele Tagesreisen von hier entfernt im Norden, hinter der Grenze des ewigen Eises. Ich bin also, für die Verhältnisse meines Volkes, wirklich sehr weit im Süden, da hast du recht.“ Und als wäre das eine Antwort auf deine Frage gewesen, lehnt sie sich zurück und läßt ihren Blick in den weiten klaren Nachthimmel schweifen.

Es hat offensichtlich keinen Sinn, noch einmal zu fragen. Lieber wendest du dich bei Abschnitt 212 einem anderen Gesprächspartner zu.

205

Mit einer einzigen fließenden Bewegung fährst du hoch und wendest dich, die Waffe in der Hand, um, damit du deinem Gegner von Angesicht zu Angesicht gegenüberstehst. „Das würde ich gar nicht erst versuchen!“ schallt es von dem am nächsten stehenden Zelt herüber. Eine schlanke Frau in einer Pelzweste hat sich dort aufgebaut und zielt mit einem Kurzbogen nach dir. Deine Lage macht wenig Hoffnung, denn um die Frau anzugreifen, bist du zu weit entfernt. Außerdem hast du den Eindruck, daß der Pfeil, der auf der Sehne liegt, nach deiner Kehle zielt ...

Vielleicht kann man ja doch mit der Dame reden (208), ansonsten bleibt natürlich immer noch die Möglichkeit, rasch durch den seichten Fluß hindurch das andere Ufer zu erreichen (198).

206

Ein Lächeln tritt plötzlich an die Stelle der verächtlich heruntergezogenen Mundwinkel. Offenbar hat deine Kunst gefallen, denn sogar die warnende Stimme hat etwas Sanftes, als die Frau den Bogen sinken läßt: „Na ja, scheinst noch nicht allzu lange hier zu sein. Paß in Zukunft lieber auf, wenn du irgendwo an eine Stelle kommst, die mit vier Pfählen abgesteckt ist, denn viele Goldsucher fragen nicht lange, wenn sie jemanden auf ihrem Steckland sehen.“ Dankbar nimmst du den Rat an und entfernst dich schnell vom Flußufer, weil du nicht genau abschätzen kannst, wie lange der gute Eindruck halten wird.

Willst du dich jetzt nach warmer Winterkleidung umsehen (52) oder lieber im „Goldenen Kopf“ einkehren (195)?

207

Es wird wohl noch ein bißchen dauern, bis der alte Arven mit den versprochenen Pelzen hier auftaucht. Also steuerst du zunächst einen kleinen Tisch bei einem Fenster an, um dort bei einem Bier auf den Pelzhändler zu warten. Wer weiß, vielleicht triffst du ihn bei Abschnitt 201 ...

208

Was genau hast du jetzt vor? Willst du deinen Charme (falls vorhanden) spielen lassen (53), nach der Bedeutung des Wortes „Steckland“ fragen (199), oder bist du vielleicht der Magie kundig und willst dich mit Hilfe der arkanen Kräfte aus deiner mißlichen Lage befreien (8)?

209

Festblickst du der Frau in die Augen. Für einen kurzen Moment ist es, als würdest du die Luft um euch herum knistern hören, dann spürst du, daß der richtige Moment gekommen ist, um den Fluß der Magie in deinem Sinne zu beeinflussen. „Bannbaladin!“ kommt die Formel über deine Lippen (206).

210

Warme, stickige Schwaden dringen dir aus dem Schankraum entgegen und verschlagen dir nach der kalten klaren Luft draußen zunächst den Atem. Auch ist es in der von Öllichtern erleuchteten Schenke nur unmerklich heller als in dem verschneiten Dorf vor der Tür. Und doch kriecht dir, noch als du in der Tür stehst, ein wohlig warmes Gefühl in die Glieder!

Als du dich, kaum daß sich deine Augen an die rauchschwängere Luft gewöhnt haben, umsiehst, findest du wenigstens eine der Geschichten, die du über Oblarasim gehört hast, bestätigt: Es gibt hier Leute aus aller Herren Länder. Da siehst du Männer und Frauen mit wettergegerbten, aber offenen Gesichtern, die aussehen, als hätten sie nie woanders als im hohen Norden gelebt; andere wiederum, bleich und mit jugendlichen Zügen, werden von den Erfahreneren schulterklopfend „Elstern“ genannt. Hier und da kann man das feingeschnitzte Gesicht eines Nivesen oder die traditionelle Glatze eines Norbarden sehen, während auch die mächtigen Bärte einiger Thorwaler um einen Tisch versammelt sind, an dem gerade unter lautem Gejohle eine Runde Armdrücken ausgetragen wird. Auch an einem anderen Tisch findest du wilden Bartwuchs und fröhlichen Lärm vereint, nämlich dort, wo die Zwerge Oblarasims sich zu einem Gelage getroffen haben und in diesem Moment ein Lied über die alte Zwergenstadt Xorlosch anstimmen.

Nur Waldelfen, die ursprünglichen Bewohner Oblarasims, findet man hier nicht. Offensichtlich ziehen sie die Ruhe des nahen Waldes dem lauten Treiben im „Goldenen Kopf“ vor.

In einer Ecke des Schankraums allerdings steht eine zierliche Gestalt, in hellgraue Robbenpelze gehüllt, deren Ohrspitzen, die durch die weißblonden, langen Haare hervorlugen, an eine Angehörige des Firnelfenvolkes denken lassen. „Aber das kann doch gar nicht sein“, grübelst du - eigentlich sagt man, dieses sagenhafte Volk würde nie die Regionen des ewigen Eises verlassen, die noch einige hundert Meilen weiter im Norden liegen als Oblarasim.

So entpuppt sich der „Goldene Kopf“ als ein durchaus interessanter Ort, an dem man sicherlich die verschiedensten Bekanntschaften machen kann. Für welche entscheidest du dich? Willst du dich zu den Thorwalern gesellen und an ihrem Wettkampf im Armdrücken teilnehmen (54)? Vielleicht bist du auch ein Zwerg, und der kehlige Gesang über das alte Xorlosch erinnert dich an deine eigene ferne

Heimat, so daß es dich unwiderstehlich an den Tisch der Zwerge zieht (151)? Du kannst natürlich auch versuchen, die Firnelfe in ein Gespräch zu verwickeln, obwohl du davon gehört hast, daß Firnelfen Fremden gegenüber abweisend sind (6). Doch - Moment mal! Eine Kneipe sucht man für gewöhnlich auf, um etwas zu trinken! Also beschließt du, zunächst einmal der Theke einen Besuch abzustatten, wo du vielleicht auch an eine heiße Suppe kommen kannst (106). Es ist aber auch möglich, daß du mit jemandem verabredet bist (207).

211

Als du den Baron ein leckeres Frühstück bereiten siehst, schüttelst du dich kurz und verscheuchst deine finsternen Träume. Während ihr Brot mit gebratenem Schinken und heißes Wasser mit einem ordentlichen Schuß Honigwein zu euch nehmt, erklärst du ihm, daß du mit Freuden sein Angebot annimmst. Er ist sichtlich erleichtert und zählt auf, was ihr noch alles erledigen müßt: Er will drei Hundeschlitten erwerben, die bei der geschlossenen Schneedecke im hohen Norden das beste Transportmittel darstellen, und er möchte noch mindestens drei weitere Helfer anwerben.

Willst du den Baron fragen, worum es eigentlich bei der ganzen Fahrt geht (202), oder lieber nicht zu neugierig erscheinen und ihm zunächst einmal helfen, seine Reisevorbereitungen zu vollenden (4)?

212

Nachdem die Hunde versorgt und zwei weitere Zelte aufgebaut worden sind, stellt man sich einander vor: Bei den beiden Neuen handelt es sich zum einen um den Nivesen Inai, dem der Baron alle Schlittenhunde abgekauft hat und der sich der Fahrt anschließt, weil er Nöte mit irgendwelchen Schulden hat, über die ihn niemand weiter ausfragen will. Die Firnelfe hingegen nennt sich Larylla Kristallglanz und übt sich ansonsten in tiefstem Schweigen.

Als ihr euch schließlich über einen großen Topf Bohnen hermacht, euer Abendessen, bietet sich die Gelegenheit, die neuen Gefährten näher kennenzulernen: Willst du Inai doch noch nach seinen Schulden fragen (222) oder von Larylla wissen, was eine Firnelfe so weit im Süden macht (204)? Vielleicht möchtest du auch von deinen eigenen Abenteuern berichten (104) oder einfach nur still dasitzen und zuhören, was die anderen erzählen (58).

213

Vorsichtig fragst du, wie denn jemand mit derart vorzüglichen Gespannen, wie Inai sie besessen hat, in eine so schreckliche Notlage kommen kann, daß er alle Hunde auf einmal verkaufen muß.

Der Nivese funkelt dich aus seinen mandelförmigen Augen scharf an. Sofort wird dir bewußt, daß du einen Fehler gemacht hast.

Doch da entspannen sich Inais Züge wieder, und er erklärt, daß er noch eine Rechnung vom letzten Winter mit einem norbardischen Händler offen gehabt hätte, bei dem sein Stamm, die „Belo-Karen“, immer Waren eintauschen würde.

Lege nun eine Menschenkenntnis-Probe ab. Gelingt sie, dann lies weiter bei Abschnitt 154, mißlingt sie, so lies weiter bei Abschnitt 57.

214

Um den Schlitten bis zum nächsten Halt zu lenken, sind jeweils drei Proben auf die Talente Abrichten (MU/IN/CH) und Fahrzeug

Lenken (IN/CH/FF) erforderlich. Wie viele davon gelingen dir? Bei 0-2 geglückten Proben geht es weiter bei Abschnitt 64, bei 3-5 geglückten Proben bei der Nummer 220. Sind dir alle sechs Proben gelungen, dann blättere nach Abschnitt 231.

215

Plötzlich vernimmst du ein leises Lachen neben dir, und als du dich umwendest, siehst du zum ersten Mal einen fröhlichen Ausdruck auf Inais Gesicht, der auf den großen Hund deutet und „Hunde-Elster!“ ruft. Unwillkürlich mußt du mitlachen. Der Hund benimmt sich wirklich noch wie das, was man unter Goldsuchern „eine Elster“ nennt, wie jemand, der noch nichts über das harte Leben im hohen Norden weiß. Er ist fast ein wenig wie du ...

Lege eine Tierkunde-Probe ab. Gelingt sie, hast du eine Vorstellung davon, von wo dieser ungewöhnlich Hund stammen kann (218). Mißlingt die Probe, mußt du eben Inai fragen, wo er das Tier her hat (67).

216

Wildschweine! Fluch der Bauern und tödliche Gefahr für jeden Jäger! Ihr habt Glück, daß es sich um eine nur vier Tiere starke Rotte handelt. Trotzdem müßt ihr gegen sie kämpfen. Ihr seid in ihr Revier eingedrungen, und die Tiere werden erst verschwinden, wenn ihr zwei von ihnen erlegt habt.

Wildschwein: MU 15; AT 8; PA 2; LE 20; RS 3; TP 1W+2; AU 40; MR -4; MK 8

Du mußt gegen zwei der aufgebrauchten Schweine kämpfen, während sich der Baron mit den anderen beiden auseinandersetzt.

Unterliegst du in deinem Kampf, dann lies sofort Abschnitt 84! Wenn ihr siegreich sein solltet, dann wird heute abend Wildschweinbraten gegessen (60).

217

Als du am nächsten Morgen deine von der Kälte steifen Glieder reibst, wird dir erst richtig bewußt, was es heißt, eine Fahrt in den hohen Norden zu unternehmen. Schneefuß, der dich amüsiert betrachtet, reibt sich ebenfalls die unrasierten Wangen. „Das ist noch gar nichts!“ ruft er zu dir herüber. „Wart’ einmal ab, bis wir die Grenze des ewigen Eises bei den Nebelzinnen überschritten haben, dann wird es wirklich kalt!“

Bei einem heißen Becher verdünnten Weines kehrt langsam wieder etwas Wärme in deinen Körper zurück, und nach einem kurzen Frühstück sind alle damit beschäftigt, das Lager abzubauen. Als es daran geht, die Schlittenhunde wieder anzuspannen, kommt dir ein Vorschlag in den Sinn, den du dem Baron machen willst (165). Oder ist etwa das einzige, woran du denkst, die unschöne Aussicht, daß dir wieder ein unbequemer Tag zwischen Zeltstangen und Proviantpaketen bevorsteht (169)?

218

„Das ist ein Schwarzer Olporter, oder? Ich wette, der wird noch einmal eins unserer Gespanne führen, ist ein strammer Bursche!“ Inai nickt dir anerkennend zu: „Du verstehst etwas von Hunden, wie? Das ist gut, denn ohne sie wären wir hier oben verloren. Dieser da heißt ‘Iolan’. Ich habe ihn von einem Schafhirten aus dem Svellttal gekauft.“ (228)

Gerade habt ihr den Rand des kleinen Wäldchens erreicht, als du mit lauten Knacken einen Ast zertrittst, der halb unter dem Schnee verborgen lag! Nur einen Lidschlag später wird das Geräusch aus dem Dickicht vor euch tausendfach beantwortet: Ein gewaltiges Knacken, Rascheln und Grunzen bahnt sich durch das Unterholz den Weg in eure Richtung. Ihr stellt euch ihm bei Abschnitt 216.

220

So einfach hättest du dir das gar nicht vorgestellt! Die Hunde von Inai sind offenbar ein eingespieltes Gespann und laufen ohne das kleinste Zögern überall hin, wo du willst. Nur selten mußt du einmal die Peitsche über dem Kopf eines Hundes knallen lassen, der nach den Beinen seines Vorläufers schnappt oder einfach aus der Reihe tanzt. Auch hütest du dich vor allzu riskanten Manövern und läßt dich auch dann nicht provozieren, als Schneefuß und Dondrusch mit ihrem Schlitten an euch vorüberziehen und euch Fratzen schneiden. Für diese Leistung kannst du dir 10 wohlverdiente Abenteurpunkte aufschreiben. Mit stolzschwellender Brust geht's weiter nach Abschnitt 112.



221

Rasch ziehst du das Gespann hinter dir her, aber du brauchst dich nicht sehr zu bemühen, denn die Hunde sind froh, dem Eiswasser zu entkommen, und springen japsend und wedelnd an Land. Mit steifgefrorenen Zehen blätterst du weiter nach Abschnitt 15.

222

Das ist allerdings eine sehr direkte Frage! Willst du es wirklich darauf ankommen lassen, es dir schon jetzt mit dem Nivesen zu verderben? Wenn nicht, gehe zurück nach Abschnitt 212 und triff eine andere Wahl. Bist du einfach zu neugierig, um deine Zunge im Zaum zu halten, dann lies weiter bei Nummer 213.

223

Ugdalf Urrisk ist ein stämmiger Norbarde mit mächtigem schwarzem Schnurrbart und einem nach norbardischer Art kahlgeschorenen Kopf. Er begrüßt euch mit einem breiten Lächeln und stellt euch seine Frau Eila, eine zierliche Nivesin, und seinen dreijährigen Sohn Larran vor. Nachdem ihr euch eurerseits eurem Gastgeber und seiner Familie vorgestellt habt, bittet er euch an den großen Tisch, der vor dem Kamin steht. Während ihr schon Platz nehmt, hilft er seiner Frau dabei, das Essen zuzubereiten, und schon nach kurzer Zeit wird ein großer Topf mit dampfender Fischbrühe aufgetragen. Dazu gibt es Fladen, aus Roggenteig gebacken, und eine delikate Kräutersoße, in die ihr, dem Beispiel eurer Gastgeber folgend, das Brot eintunkt. Als ihr euch satt zurücklehnt und mit wohligem Seufzen die Beine von euch streckt, beginnt der Händler zu sprechen: „Eigentlich hatte ich Euch ein oder zwei Tage früher erwartet. Ist Euch etwas dazwischengekommen, Herr Baron?“ Du bist wieder einmal überrascht: Offenbar hatte der Baron diese Übernachtung im voraus arrangiert. Die ganze Fahrt ist wirklich sehr gründlich geplant worden ...

„Nun“, gibt der Baron mit einem Seitenblick auf Dondrusch zurück, „wenn ein gewisser Jemand rechtzeitig in Oblarasim gewesen wäre und wenn wir die Überquerung der Furt noch gestern abend statt heute morgen geschafft hätten, dann wären wir auch früher hier angekommen. Aber es sollte nicht sein ... Und nun“, er zeigt in Richtung auf die Tür hin, „nun sieht es so aus, als wollte Firun anfangen, uns Schwierigkeiten zu machen ...“

„Redet nicht so abfällig von ihm!“ fällt ihm Schneefuß ins Wort. „Wir alle sind hier oben in seiner Hand, also sollte man sich davor hüten, ihn zu beleidigen!“

„Ja ja, schon gut. Es gibt hier einen kleinen Firuntempel, und ich werde gleich morgen früh hingehen und dem Gott opfern, damit der Schneesturm bald nachläßt.“

„Nun, da könntet Ihr um diese Jahreszeit Pech haben, denn in den Monden Boron und Hesinde gefällt es Firun immer, die Stürme lang und heftig wehen zu lassen. Warum zum Henker müßt Ihr auch ausgerechnet im Winter nach Norden reisen, wo es doch schon in dem kurzen Sommer, den wir hier haben, nicht einfach ist, von einem Ort zum anderen zu gelangen?“

„Gut“, denkst du voller Erleichterung, „unser genaues Reiseziel kennt der Norbarde also doch nicht.“ Doch kaum ist dir der Gedanke durch den Kopf gegangen, lüftet der Baron auch dieses Geheimnis, das ihm bis zum gestrigen Abend so wichtig war: „Wir können unsere Fahrt nur im Winter unternehmen, weil es nur dann eine feste Eisbrücke zwischen Yetiland und dem Festland gibt. Und genau das ist auch der Grund, warum wir nicht allzu lange in Yetiland bleiben können. Zwar hält die Eisbrücke bis zum Ingerimmond - also genau bis zu der Zeit des Jahres, da man in südlichen Ländern schon die Ernte einfährt -, aber das Eis ist schon

lange vorher nicht mehr dick genug, um es mit einem schwer beladenen Schlitten überqueren zu können.“

„Wie auch immer“, versetzt Ugdalf, „ich würde zu gerne wissen, was Euch dazu treibt, dort oben die kälteste Zeit des Jahres zu verbringen. Eine firungefällige Winterwanderschaft führt Ihr jedenfalls nicht im Schilde, so viel steht fest. Aber ich habe Euch ja bei unserem ersten Treffen vor ein paar Monden versprochen, mein lieber Herr Baron, nicht danach zu fragen, und ich pflege mich an meine Versprechen zu halten. Auf jeden Fall werden die Lebensmittel, die Ihr bei mir gelagert habt, bei Eurer Rückkehr im nächsten Frühling noch da sein.“

Schließlich fangen die ersten von euch zu gähnen an - hinter euch liegt ja auch ein anstrengender Tag -, und euer Gastgeber schickt sich an, euch die Nachtlager zu zeigen. Auch du kannst es kaum erwarten, in eine Decke gehüllt einzuschlummern (20). Oder möchtest du noch nach den angeblich so merkwürdigen Bewohnern von Frigorn, dem Dorf, das ihr am nächsten Abend erreichen werdet, fragen (162)? Möglicherweise willst du auch noch einmal kurz nach einem bestimmten Schlittenhund sehen, bevor du dich schlafen legst (69).

224

Also, Wasser konntest du sowieso noch nie leiden! Und jetzt auch noch in dieser Kälte? Nein danke! Mit einem zufriedenen Grinsen machst du es dir auf dem ersten Schlitten bequem und feuert Schneefuß und den Baron dabei an, wie sie ihn ans nördlich Ufer manövrieren. Schließlich beobachtest du von diesem Ehrenplatz auch noch, wie Dondrusch auf dem zweiten Schlitten von Inai und Larylla über die Furt gebracht wird. Daß du ihm dabei noch fröhlich zuwinkst, quittieren die anderen mit einem finsternen Blick. Diese hochgeschossenen Elfen und Menschen haben einfach keinen Sinn für Humor ... (Weiter bei 15.)

225

Störrisch stemmen die Hunde ihre Pfoten in den Uferschlamm und bewegen sich keinen Fingerbreit ins Wasser. Derweil stehst du schon mit beiden Beinen im eisigen Naß, so daß du 1W6 Kälteschaden nimmst, als sich der Frost in deine Waden frißt. Der Baron hat zum Glück deine Probleme erkannt und läßt die Peitsche über den Köpfen der Hunde knallen, so daß sie einen Moment abgelenkt sind. Diesen Augenblick verstehst du zu nutzen und ziehst die Meute ins Wasser (160).

226

Zuerst ist der Baron erstaunt, doch dann gefällt ihm der Gedanke: „Je mehr von uns einen Schlitten fahren können, desto besser. Ich werde mich vorne zwischen die Ladung setzen und dir hier und da einen Rat geben, wenn du nichts dagegen hast.“ Willst du vor der Abfahrt lieber noch dem Baron einen Vorschlag machen, der das Gespann betrifft (11)? Vielleicht hast du das aber auch schon getan, oder du brennst jetzt einfach darauf, endlich loszufahren ... Dann notiere dir diese Abschnittnummer, und los geht's bei 214!

227

Nach drei weiteren Stunden sind die Hunde schließlich so erschöpft, daß sie sich nur noch mit Mühe vorwärts schleppen und ihr

euer Nachtlager aufschlagen müßt. Während Inai und Larylla die Hunde füttern, schlagen Dondrusch und Schneefuß die Zelte auf, und der Baron macht sich auf den Weg zu einer kleinen Baumgruppe, um Holz für das Lagerfeuer zu schlagen.

Was willst du tun, um deinen Beitrag bei der Errichtung eines angenehmen Nachtlagers zu leisten? Inai und Larylla helfen (19), Schneefuß und dem Zwerg zur Hand gehen (157) oder mit dem Baron Brennholz schlagen (229)?

228

Nach einem letzten Blick auf die Hunde, die sich immer noch um die Fischreste balgen, gehst du mit Inai zu den Zelten herüber, die bereits fertig aufgebaut sind und vor denen der Baron damit beschäftigt ist, ein Feuer zu entfachen. Lies weiter bei Abschnitt 60.

229

Der Baron freut sich, daß ihm jemand hilft, denn es gilt, eine Menge Holz zum Lager zu schleppen, damit das Feuer auch bis zum nächsten Morgen brennen kann.

Ihr nähert euch einer kleinen Gruppe von Bäumen, bei denen es sich in erster Linie um Tannen und Fichten handelt, als ihr plötzlich ein Rascheln aus dem Unterholz hört.

Was wollt ihr tun? Direkt ins Unterholz schleichen (166), um die kleine Waldinsel herumgehen, um erst einmal einen Überblick über die Lage zu erhalten (163), oder lieber abwarten, was sich dort tut (66)?

230

Geduckt und mit der geschmeidigen Eleganz einer Raubkatze schleichen der Baron und du unter den Nadelbäumen durch. Als ihr etwa zehn Schritt tief in das kleine Dickicht eingedrungen seid, hört ihr erneut das Rascheln und preßt euch flach in den Schnee. Voreuch liegt eine winzige Lichtung von etwa fünf Schritt Durchmesser, auf der ihr im immer schwächer werdenden Licht der Dämmerung vier klobige Schatten erkennen könnt, die unter leisem Grunzen den Boden umwühlen. „Wildschweine!“ entfährt es dem Baron neben dir (216).

231

Dir kommt es vor, als hättest du etwas gefunden, wonach du schon lange gesucht hast. Einen Hundeschlitten mit solcher Perfektion und Eleganz zu führen, hättest du dir gar nicht zugetraut, und du merkst schon nach den ersten Augenblicken, daß du am liebsten für den Rest eurer Reise nichts anderes mehr tun würdest. Mit einem einzigen Zuruf kannst du jeden aufkommenden Streit und jede Drängelei der Hunde unterbinden. Die lange Hundepeitsche müßt du überhaupt nur ein einziges Mal benutzen, nämlich als ein Hund nach dem großen schwarzen Iolan schnappt, den das Rudel immer noch nicht als einen der ihren anerkannt hat. Ein anderes Mal versuchen Schneefuß und Dondrusch euch damit zu ärgern, daß sie unter Grimassieren und Gejohle an euch vorüberziehen, aber mit einigen geschickten Schlenkern versperrst du ihnen den Weg, so daß ihnen nichts anderes übrig bleibt, als weiter hinter euch herzufahren. Fürwahr, mit dieser Meisterleistung im Schlittenfahren hast du dir 25 Abenteurpunkte verdient! Ab geht's in wilder Fahrt nach Abschnitt 112!

232

Mit einem harten Ruck setzt sich der Schlitten in Bewegung. Der Baron zieht am Geschirr des Leithundes, und unter Gejaule tasten sich die Tiere in das Eiswasser. Du selbst schiebst von hinten nach Leibeskräften, doch plötzlich, als ihr schon einige Schritt weit gekommen seid, wollen die Hunde nicht mehr weiter, und auch der Baron verharrt mitten in der Furt. „Hier wird es tiefer!“ ruft er dir herüber. Dir wird immer mulmiger zumute. Schon jetzt, da das Wasser nur bis an deine Waden reicht, frierst du bitterlich, und du erleidest 1W6 Punkte Kälteschaden. Du mußt diesen Schaden direkt von deiner Lebensenergie abziehen, weil du deine warme Kleidung knieabwärts abgestreift hast, damit sie nicht naß und unbrauchbar wird. Derweil hat der Baron einen anderen Weg gefunden. Er lenkt das Gespann nun etwas nach rechts und tastet sich vorsichtig weiter. Doch da ertragen die Hunde die Kälte nicht mehr länger und versuchen auszubrechen! Lege eine Gewandtheitsprobe ab, um festzustellen, ob du den Schlitten halten kannst (236) oder nicht (17).

233

Doch! Du bist dir sicher, daß sich bei Laryllas und Inais Zelt etwas bewegt hat. Vielleicht einer der Schlittenhunde...? Der Schein des winzigen Lagerfeuers reicht nicht aus, um genau erkennen zu können, was da in etwa sechs Schritt Entfernung vor sich geht. Du nimmst dir ein Herz und machst dich daran, um Laryllas und Inais Zelt herumschleichen, um mit einem Überraschungsangriff aufzutumpfen, was auch immer dich dort erwarten mag (127).

234

„Halt - keinen Schritt weiter!“ Das war vielleicht etwas lauter gebrüllt, als es notwendig gewesen wäre, aber der Schrei hat dir selbst Mut gemacht, und das hat Vorrang!

Um so erleichterter bist du, als du erkennst, wen du da „gestellt“ hast: Inai. Er hockt hinter dem Zelt und blickt dich überrascht an. Du hebst zu einer Standpauke an, nicht aus Überzeugung, sondern nur, um deinen Schrecken loszuwerden, da bemerkst du, daß etwas mit ihm nicht stimmt. Der Nivese, sonst die Gewandtheit in Person, versucht sich aufzurichten und fällt dabei um. Er lallt irgend etwas, das du nicht verstehen kannst, und starrt dich aus glasigen Augen an. Da siehst du auch die kleine, fellüberzogene Flasche in seiner Hand, ja, du meinst sogar einen Augenblick, den Geruch von billigstem Brandt wahrzunehmen.

Es ist offensichtlich, daß Inai sturzbetrunken ist und sich am nächsten Morgen an nichts mehr erinnern wird. Auch ein Versuch von dir, ihn anzusprechen, wird nur mit einer Mischung aus Lallen und weinerlichem Quengeln quittiert. Jetzt dämmert dir auch, wo die Schulden des Nivesen hergekommen sind! Mit einem mitleidigen Blick packst du ihn an den Armen und zerrst ihn zu dem Zelt, das er sich mit Larylla teilt. Glücklicherweise weckt ihr die Elfe dabei nicht auf, was allen Beteiligten eine peinliche Situation erspart. Wenn du deinen Gefährten nicht bemerkt hättest, wäre er in der furchtbaren Kälte bestimmt jämmerlich erfroren. So ein Verhalten hättest du gerade von einem Nivesen nicht erwartet! Kopfschüttelnd setzt du dich wieder ans Lagerfeuer und denkst bis zur Wachablösung durch den Baron noch ein wenig darüber nach, was Inai wohl so weit gebracht haben könnte. Lies weiter bei Abschnitt 79.

236

Geschick fängst du den heftigen Ruck auf, der durch den Schlitten geht, als die Hunde auszubrechen versuchen. Der Baron flucht laut und zerrt das Gespann wütend weiter. Schließlich hat er das andere Ufer erreicht, und auch die Hunde wollen an Land springen, als der Schlitten mit einem Schlag zum Stehen kommt. Offenbar hat er sich irgendwo zwischen den Felsen im Flußbett verankert. Du machst einen Schritt am Schlitten vorbei und untersuchst die linke Kufe: Sie sitzt fest, aber mit einer gelungenen Fingerfertigkeitprobe müßtest du den Schlitten freibekommen (239). Gelingt die Probe dir nicht auf Anhieb, so erfährst du bei Abschnitt 161, was weiter passiert.

237

Mühsam robbst du durch den Schnee zu dem großen Hund hinüber und streichelst ihm über seinen massigen Kopf: „Nun, Iolan, was hast du denn da gefunden?“

Mit klammen Fingern untersuchst du, was der Hund aus dem Schnee gegraben hat, und prallst jäh zurück! Lege sofort eine Totenangst-Probe ab. Bestehst du sie (29), oder erliegst du deiner Furcht (125)?

238

Was ihr erblickt, ist der Kopf und Oberkörper einer vage menschenförmigen Kreatur - eines Wesens, wie du es noch nie zuvor gesehen hast! Die Haut, durch den Frost bläulich angelaufen, muß ursprünglich nahezu weiß gewesen sein, noch heller als die von Larylla. Den spitzen Ohren nach handelt es sich zweifelsohne um einen Elfen, auch wenn das fadengleich dünne, silberfarbene Haar nichts mit dem Haar der gewöhnlichen Elfen gemein hat. Der Körper ist in schneeweiße Pelze und eine reichverzierte Rüstung aus einem schwarzen Metall gehüllt, das nicht einmal Dondrusch identifizieren kann. Noch halb vom Schnee verdeckt, ragt der Knauf einer Waffe empor, wahrscheinlich der eines Säbels. Doch das Widerwärtigste an der Erscheinung sind die Augen! Kohlschwarze, pupillenlose Augen, die, weit aufgerissen, noch zu leben scheinen, obwohl der Leichnam hier möglicherweise schon seit Jahrhunderten liegt.

Larylla hat indes angefangen, heftig zu zittern. „Das ist ein Nachtalb!“ stößt sie gepreßt hervor. „Und ich hatte immer gehofft, das seien alles nur Märchen aus alter Zeit!“ Ohne eine weitere Erklärung abzugeben, wendet sie sich zum Gehen. „Wir müssen sofort verschwinden! Das hier... könnte ebenso gut schon viele Jahre hier liegen wie erst seit einigen Tagen, und dann suchen... ihn unter Umständen Mächte, mit denen wir uns nicht einlassen dürfen! Ich kann jetzt nicht mehr dazu sagen - wir müssen verschwinden. Sofort!“

Überstürzt beendet ihr eure Rast und seht zu, daß ihr den unheimlichen Fund so weit wie möglich hinter euch laßt. Eine seltsame Unruhe hat euch ergriffen, und ihr setzt alles daran, möglichst schnell den Paß zu überqueren.

Lies weiter bei Abschnitt 75.

239

Mit einer gehörigen Portion Fingerspitzengefühl gelingt es dir, den Schlitten zu befreien. Schnell ziehen die frierenden Hunde ihn an Land, und auch du kannst endlich aus diesem eisigen Wasser steigen und dich mit glühend roten Zehen nach Abschnitt 63 begeben.

„Also hört mal, Freunde! Firuns Blick auf uns und die Treue zu den Schlittenhunden in allen Ehren ... Was auch immer den Hund getötet hat - es könnte doch uns genauso ans Leben wollen, oder etwas nicht?“

Erstaunt über deine Wankelmütigkeit, mustern Schneefuß und Larylla dich vom Scheitel bis zur Sohle mit mißtrauischem Blick. „Aber du hast doch eben selbst noch gesagt ...“, setzt die Firnelfe zögernd an.

„Vergiß, was ich eben gesagt habe, ja?!“ fährst du ihr über den Mund. „Ich habe da auf einmal so ein ungutes Gefühl ... Und ich bin nicht darauf aus, mein Leben auszuhauchen, bevor wir die sagenhafte Goldader wenigstens gesehen haben.“

Enttäuscht sieht die Elfe dich an. Schneefuß schüttelt den Kopf und murmelt etwas Unverständliches. Einen Moment lang meinst du, er bittet Firun um Vergebung ...

Dann macht ihr euch auf den Weg zurück zum Lager. Der Baron lobt euch voll Überschwang, weil ihr „doch noch vernünftig geworden seid“, und schließlich kehrt ihr in eure Zelte zurück. Du schläfst in dieser Nacht überhaupt nicht gut, und einmal stehst dir im Traum ein blutbesudelter Schlittenhund gegenüber, der dich mit klagendem Blick ansieht ... Mit sehr schlechtem Gewissen machst du dich auf den Weg nach Abschnitt 121.

241

Mit aller dir verbliebenen Kraft bäumst du dich auf, zappelst wie vom Namenlosen besessen und beginnst nach Leibeskräften zu schreien! Dein Träger stößt ein verdrießliches Grunzen aus, dann packt er dich mit seinen riesigen Pranken und setzt dich vor sich in den kalten Schnee. Einen Moment lang mustert er dich ratlos und legt dabei seine flache Stirn in Falten. Dann bellt er einen Warnlaut zur Spitze des Zuges hin. Mag sein, daß dir bei Abschnitt 176 dein keckes Gebahren leidtut ...

242

Eine halbe Stunde später steht ihr inmitten von etwa 20 halbkugelförmigen Schneehütten und werdet von ein paar Dutzend Yetis begafft. Wenn dir das Mienenspiel dieser Wesen auch fremd ist, so meinst du doch, hier und da so etwas wie Neugier, Verwunderung oder - kann's das geben? - Angst auszumachen. Yetimütter mit wuscheligen Kleinen auf dem Arm deuten auf euch, offenbar mit erläuternden Worten, gerade so, wie man bei dir zu Hause auf die wilden Tiere von Gauklern zeigt. Junge Jäger umschließen ihre Waffen mit fester Pranke und treten mit energischem Schritt an euch heran, vielleicht, um das andere Geschlecht zu beeindrucken, vielleicht, um sich vor ihren Gefährten keine Blöße zu geben. Bei ihrem Anblick wird dir etwas unwohl: Was nun, wenn die sich in den Kopf setzen, dir als eine Mutprobe den Arm oder Kopf abzureißen? Entkräftet wie ihr seid, hättet ihr gegen die gut drei Schritt großen, muskelbepackten Kreaturen keine Chance!

Gandel ist indes in eine Diskussion mit einigen älter aussehenden Yetis vertieft, die mit allerlei Steinchen, geschnitzten Knochen und kleinen Metallsplintern behängt sind.

„Die streiten sich bestimmt, ob wir gekocht oder gebraten werden sollen!“ raunt dir Dondrusch zu, der neben dir steht. Aber du kannst seine Befürchtungen nicht teilen, denn zum einen gibt es im ganzen

Dorf der Hrm Hrm-Yetis, so heißt dieser Stamm offenbar, nirgendwo ein Feuer - es steigt zumindest kein Rauch auf -, zum anderen winkt euch Gandel gerade in eine der Schneehütten, nachdem sie zuvor einen der älteren Yetis mit einem Lachen in die Seite geknufft hatte, was dieser mit einem rhythmischen Rasseln aus tiefster Kehle beantwortete. Was auch immer das bedeuten mochte, diese Lautäußerung klang ausgesprochen gemütlich und machte sogar einen irgendwie vertrauten Eindruck (89).



243

Gandel lacht, als du sie nach ihrer Herkunft fragst, und in ihren Augen blitzt es fröhlich auf. „Du bist aber neugierig, wie? Was kann dich schon an einer alten Elfe wie mir interessieren?“ Wieder grinst sie verschmitzt. „Aber gut, wenn du durchaus wissen willst, wie ich hierher gekommen bin ... Vielleicht kennst du die Legende vom Himmelsturm ... Nein? Das ist ein riesiger Felsen weit im Norden, in dem einmal vor langer Zeit eine Elfensippe gewohnt hat. Eines Tages jedoch brach Zwist aus unter ihnen und böser Streit, und schuld daran war eine Elfe der alten Sippe mit Namen Pardona, und es begab sich, daß diese Elfen sich selbst vernichteten und der Turm verwaiste.“

Ich habe zu einem Häuflein Verwegener gehört, die lange vor deiner Geburt versucht haben, den Himmelsturm wiederzufinden, aber wir sind in einem Schneesturm, etwa an der gleichen Stelle wie ihr, gescheitert. Allerdings hatten wir nicht so viel Glück wie ihr Fremden, denn der Sturm damals dauerte viele Tage, und ich war schließlich die einzige Überlebende. Die Hrm Hrm haben mich

damals gesund gepflegt, und weil sie ein friedliches Volk sind, bin ich bei ihnen geblieben.“

Diese finstere Geschichte hat dich tief erschüttert! Willst du nun lieber schweigen und abwarten, was die alte Elfe noch von sich aus zu erzählen hat (85), oder - wenn du es noch nicht getan hast - nach folgenden Dingen fragen: dem Goldtal (31), dem Yeti mit dem großen Schwert (244) oder euren Schlittenhunden (180)?

244

Der Yeti mit dem großen Schwert - es muß ein Zweihänder gewesen sein - geht dir einfach nicht aus dem Kopf! Die Yetis selbst scheinen das Feuer nicht zu nutzen zu wissen, können also auch keine Schmiedearbeiten verrichten. Woher aber kommt dann diese gefährliche Waffe, die ein ausgewachsener Yeti mühelos mit einer Hand führen kann?

Galandel lacht kurz bei deiner Frage. „Nein, selbst herstellen können die Hrm Hrm so eine Waffe nicht, denn sie verabscheuen - wie alle Yetis - das Feuer und alle Arten von Hitze. Aber vor einigen Jahren hatten wir eine Gruppe Abenteurer, unter dem Kommando eines Kapitäns namens Phileasson, in unserem Dorf zu Gast, die auf großer Fahrt unterwegs waren. Wir halfen ihnen dabei, eine schwierige Aufgabe zu lösen, und zum Dank ließen sie uns einige Geschenke da, darunter auch dieses Schwert, das seitdem, so ist es beschlossen worden, unserem ersten Jäger gebührt.“

Dir geht ein Licht auf. Richtig! Von diesem Kapitän und seiner Fahrt durch ganz Aventurien hast auch du schon gehört. Es gibt eine schöne Saga darüber, von Ohm Follker, einem Skalden, der damals selbst dabeigewesen sein will.

Deine Neugier in Bezug auf das Schwert ist damit befriedigt, aber wie steht es mit dem Goldtal (31), euren Schlittenhunden (180) und der Herkunft Galandels (243)? Wenn diese Dinge schon alle geklärt sind oder - na, na! - dich nicht interessieren, dann kannst du natürlich auch abwarten, was Galandel sonst noch zu sagen hat. Bei Abschnitt 85 wirst du klüger.

245

Als die Luft in Leskari langsam frühlingshaft wird und das Packeis allmählich die Zufahrt zum Golf von Riva wieder freigibt, werden die ersten Robbenfänger und kleinen Handelsschiffe seetüchtig gemacht, um nach dem langen Winterschlaf des kleinen Örtchens den Kontakt zur Außenwelt wiederaufzunehmen. Der Baron will mit dem ersten Schiff, das nach Thorwal fährt, aus dem hohen Norden Aventuriens verschwinden, weil er von nun an einige Hundert Dukaten Schulden bei der Nordlandbank hat. Er hält es zwar mit Recht für unwahrscheinlich, daß jemand herauskommt, daß er nach diesem wilden Abenteuer noch lebt, aber eben nicht - und das genügt ihm - für unmöglich. Außerdem hat er von Schnee und Eis erst einmal die Nase voll.

Dondrusch hat sich den Plänen des Barons aus den letztgenannten Gründen angeschlossen, auch ihn hält nun nichts mehr hier. Er hat sogar den Wunsch geäußert, sich für eine Weile nach Hause, in den Amboß, zu begeben, um dort im Kreise der Seinen über das Erlebte nachzudenken.

Schneefuß schließlich hat mit seiner letzten Fahrt den vielen erfolglosen Versuchen, Gold zu finden und reich zu werden, nur einen weiteren hinzugefügt. Er ist nun endgültig zu alt für solche Abenteuer und hat von euch allen am längsten gebraucht, um wieder gesund zu werden.

Aber er hat eine Lehre aus dem Ganzen gezogen: den festen Entschluß, nicht mehr länger weltlichem Reichtum hinterherzujagen, sondern statt dessen sein Leben Firun zu weihen und sich als der mit Abstand älteste Novize dem Firuntempel in Leskari anzuschließen.

„Das hätte ich schon viel frühertun sollen“, sagt er zu dir, als ihr eines Abends am Stadtrand von Leskari spazierengeht. „Denn, weißt du, es ist einfach falsch gewesen, was wir getan haben und was ich als Goldschürfer die ganzen Jahre über versucht habe.“ Du schaust ihn fragend an. „Na ja“, fährt er fort, „dem Land hier sein Gold und seinen Reichtum entreißen zu wollen, um sich damit irgendwo im Süden ein schönes Leben zu machen. Das muß doch für Firun wie ein Schlag ins Gesicht sein, daß man zwar seine Reichtümer ernten will, aber sein Land verabscheut!“ Er macht eine kurze Pause. „Hier im hohen Norden ist einfach manches anders als im Bornland oder im Mittelreich, wo die Menschen mit dem Land und von dem Land gleichzeitig leben. Denn dieses Land hier ...“, sagt er mit vor Rührung zitternder Stimme, „ist niemandes Eigen, und niemand kann es beherrschen. Deswegen gibt es hier auch keine Könige oder Fürsten ... denn dieses Land gehört einzig und allein dem Weißen Jäger - es ist Firuns Land!“

Abschließend erhältst du für deine Abenteuer in Firuns Land 250 Abenteuerpunkte. Außerdem stehen dir in den folgenden Talenten je drei Steigerungsversuche außer der Reihe zu:

Klettern, Tierkunde, Wildnisleben, Fahrzeuge Lenken und Sinnen-schärfe.

Wenn du im Verlauf des Abenteuers dem Goldrausch verfallen bist, so hat dich der katastrophale Ausgang eures Unternehmens wieder davon geheilt, das heißt, daß deine Werte wieder ihre ursprüngliche Form (will meinen: *Mut-1* und *Goldgier-2*) annehmen.

Solltest du Lust haben, den treuen Iolan von nun an mit auf deine Abenteuer zu nehmen, so kannst du das tun, denn er hat sich an dich gewöhnt und akzeptiert dich als seinen Herrn. Seine Werte entsprechen denen eines Schwarzen Olporters der dritten Stufe (siehe DSA-Spielhilfe *Die Kreaturen des Schwarzen Auges*, Seite 28).

Anhang

Schneefuß erzählte euch die Geschichte von Raina, einer Jägerin, die in einem strengen Winter in den Wald ging und dort viele Fallen auslegte, um genügend Fleisch für ihre Sippe zu erjagen. Firun jedoch verachtet seit jeher diese heimtückische Art der Jagd und sandte der Raina einen Traum, in dem sie selbst in einer riesigen Schlinge gefangen wurde und elendlich verendete. Doch die Jägerin nahm sich den Traum nicht zu Herzen und jagte weiter auf ihre frevelhafte Weise. So brachte sie ihre Sippe durch den Winter, und niemand mußte Hungers sterben, wofür ihr alle über die Maßen dankbar waren. So weit ging die Dankbarkeit von Rainas Sippe, daß ihr Volk vermessen wurde und Raina bald mehr verehrte als Firun. Dem Gott der gerechten Jagd nämlich fühlte es sich durch Rainas Fähigkeiten nicht mehr weiter verpflichtet, denn seine winterliche Prüfung konnte es von nun an nicht mehr schrecken. Das weckte den kalten Zorn des weißen Jägers, und nicht einmal seine Tochter Ifirn, die bei ihm für die Menschen bittet, konnte ihn besänftigen.

So geschah es, daß eines Tages eine Gruppe von Reitern, schroff und abweisend im Gebahren, in das Lager von Rainas Sippe kam und dort die Gastfreundschaft in Anspruch nahm. In der Gewißheit, durch Rainas Fähigkeiten niemals Hunger leiden zu müssen, wurden die ungebetenen Gäste freigiebig bewirtet. Doch unersättlich wie der Frost fraßen sich die schweigsamen Reisenden - sie

redeten während ihres ganzen Besuches kein einziges Wort - durch alle Vorräte der Sippe, und als sie am nächsten Morgen davonritten, da waren Raina und die Ihren ohne Nahrung. Also ging die Fallenstellerin in den Wald, um erneut die Sippe zu retten, denn ein scharfer Wind zog über das Land, der einen Kälteeinbruch verhieß. Doch während die Jägerin so durch den Wald streifte, trat sie in eine Falle vom vergangenen Winter, und ehe sie sich's versah, hing sie kopfunter von einer mächtigen Föhre herab. Natürlich versuchte sie nach Kräften, sich zu befreien, doch ihre Kunst im Erstellen von Fallen war so groß, daß es kein Entkommen gab. Und so baumelte sie hilflos im kalten Wind, wie die vielen Tiere, die sie im letzten Winter auf diese Weise gefangen hatte. Da dachte Raina wieder an ihren Traum, und sie klagte sich bitter an und bat Firun um Vergebung. Doch sein Herz war aus Eis, und so ließ er sie für ihren Frevel einen kalten Tod sterben, genau wie er es ihr im Traum gezeigt hatte. Von Rainas Sippe jedoch starben fast alle, da sie auf die Rückkehr ihrer Jägerin warteten, der sie wie einer Göttin vertrauten, statt selbst nach alter Weise mit Pfeil und Bogen auf die Jagd zu gehen, wie Firun es sie dereinst gelehrt hatte.

So strafte Firun den Hochmut der Menschen, die sich im Vertrauen auf ihre schwachen Fähigkeiten an der göttlichen Ordnung vergangen hatten.

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, feuerspeiende 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-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, 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.



Zum Inhalt des Abenteuers »Firuns Land«

Firuns Land ist ein rauhes Land. Dem Unerfahrenen hat es wenig mehr zu bieten als Entbehrungen, Hunger, Frost und so manche Begegnung mit einem gnadenlosen Jäger des Nordens - in Tier- oder Menschengestalt. Ja, man muß klug, geschickt und ausdauernd sein und eiserne Nerven haben, wenn man in Firuns Land Fuß fassen und von den Bewohnern der eisigen Einöden als ein ganzer Mann (eine ganze Frau) anerkannt werden will. Wenn Sie diese Ermahnungen nicht schrecken, dann besorgen Sie sich winterfeste Kleidung und brechen Sie auf: Sie werden wertvolle Erfahrungen machen und eine einzigartige Welt für sich erobern. Aber hüten Sie sich vor dünnem Eis - und vor den pelzigen Yetis, natürlich ...

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«.



01879

© 1994, Schmidt 85386 Eching,
H. J. Alpers, W. Fuchs, U. Kiesow

CE



4 002998 018797