

NR. 72-8
STUFEN 5-8

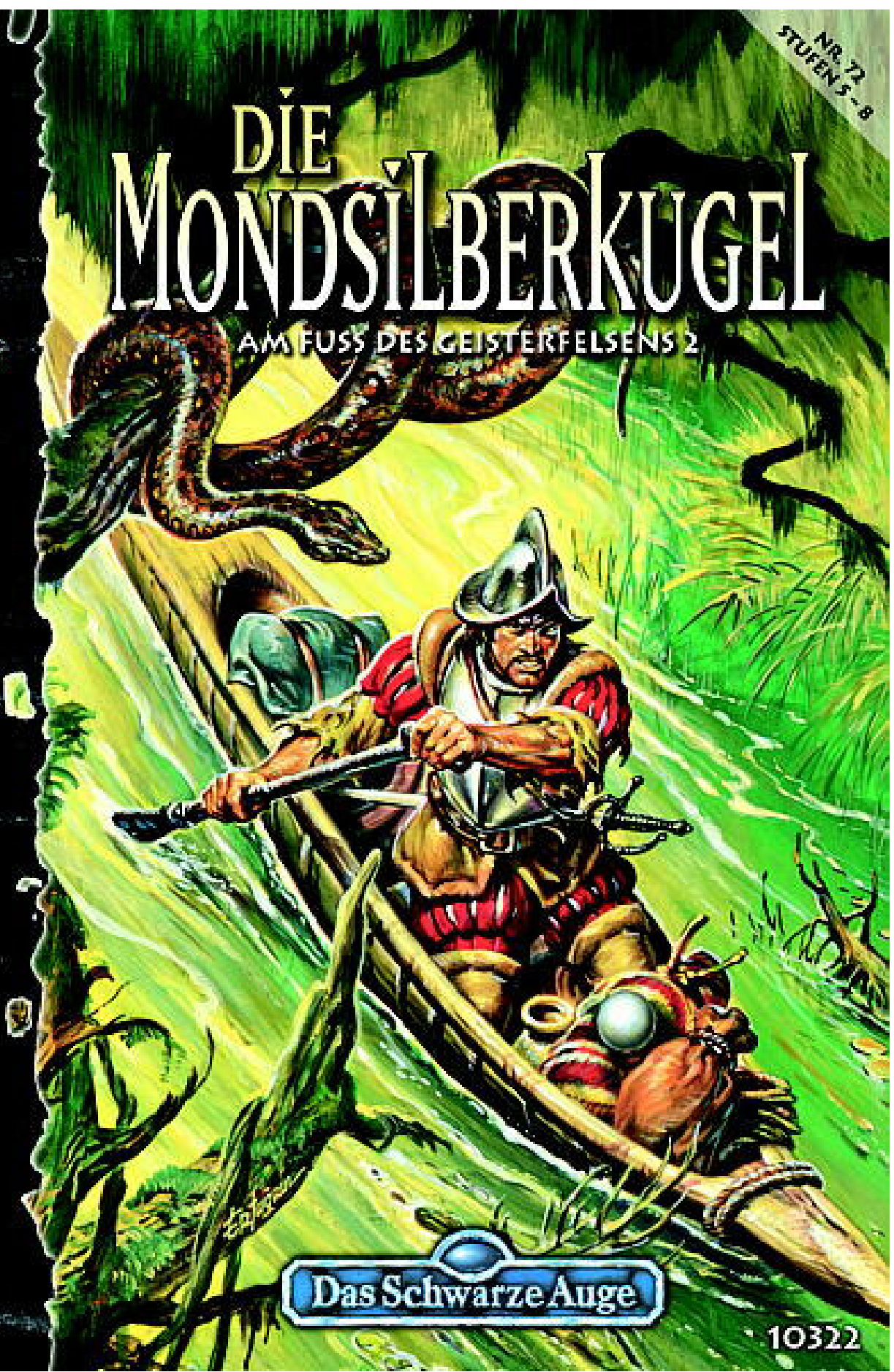
DIE MONDSILBERKUGEL

AM FUSS DES GEISTERFELSENS 2

ADVENTURIEREN

RALF HILWATSCH

DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 5-8



Das Schwarze Auge

10322

Die Mondsilberkugel

Am Fuß des Geisterfelsen II

**von
Ralf Hlawatsch**

Ein Soloabenteuer für einen Helden
der Erfahrungsstufen 5-8
ab 14 Jahren

© 1997 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow, Thomas Römer
Lektorat: Michael Meyhöfer, Florian Schauen
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet von Christian Turk
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Erkrath
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Die Mondsilberkugel	4
Wer darf denn mitspielen?	4
Was bisher geschah	4
Alte Bekannte	4
Das Dorf	5
Anhang	45
Ein paar Worte auf den Weg	45
Proviant (optionale Regel)	45

Die Mondsilberkugel

Mit der „*Mondsilberkugel*“ halten Sie den zweiten Band von „*Am Fuß des Geisterfelsens*“ in der Hand, einem Doppel-

Soloabenteuer, bei dem Sie einen unerfahrenen „Nordländer“ durch den Dschungel der Waldmenschen führen.

Wer darf denn mitspielen?

Eigentlich ist für dieses Abenteuer jeder Heldentyp zugelassen, andererseits bekommen magiebegabte Charaktere keine Gelegenheit zum Zaubern. Ein derart komplexes Magiesystem wie das des Schwarzen Auges läßt sich schlecht in einem Soloabenteuer umsetzen, es sei denn, das Modul wäre direkt für Zauberer geschrieben. Das ist hier aber nicht der Fall. Deshalb sind Helden, die sich hauptsächlich auf ihre Zauberkünste verlassen müssen und über wenige körperliche Fähigkeiten verfügen,

hier ungeeignet. Außerdem wollen wir den Heldentypen Moha ausschließen.

Noch eine weitere kleine Regeländerung: Aus Gründen der Vereinfachung wollen wir die Kampfunfähigkeit/Bewußtlosigkeit bei einer LE von fünf oder weniger einfach fortlassen. Das bedeutet, daß Ihr Held prinzipiell bis hinunter zu einem einzigen Lebenspunkt quietschfidel ist, bei null LP aber das Zeitliche segnet.

Was bisher geschah

Lieber Leser, das vorliegende Abenteuer ist zwar separat spielbar, baut aber inhaltlich auf dem Modul „*Das Dschungelgrab*“ auf. Für den Fall, daß Sie das letztgenannte – aus welchen Gründen auch immer – nicht gespielt haben oder noch einmal eine kurze Gedächtnisauffrischung benötigen, wollen wir die Geschehnisse noch einmal kurz zusammenfassen.

Die Geschichte nimmt ihren Anfang in Ferdok, und eigentlich sollte sie auch gar nicht im südaventurischen Dschungel enden. Hier, in der Stadt am Großen Fluß, werden Sie vom ehrwürdigen Herrn Magister Rengarion gebeten, ihn auf eine Reise nach Maraskan zu begleiten. Man könnte auch *genötigt* sagen, wobei das kein böser Wille des Herrn Magister war. Es gibt halt Magier, die beim besten Willen nicht verstehen, daß man sich für Rahjafreuden, gutes Essen und Lebensluxus mehr erwärmen kann als für eine knochentrockene Wissenschaft.

Aber wie dem auch sei, was geschehen ist, ist halt geschehen. Fahren wir also fort. Die Reise sollte, da einige Eile geboten war, auf magischem Wege stattfinden, nämlich mittels eines eigens vom Herrn Magister entwickelten Zweipersonenteleports. Aber natürlich kommt alles anders. Dem Magier widerfährt etwas, was Ihnen sicherlich schon oft passiert ist und gegen das Meisterpersonen immun zu sein scheinen: Er verpatzt die Zauberprobe, weshalb Sie nicht mit ihm auf Maraskan, sondern allein am Fuße des Regengebirges landen.

Es dauert nicht lange, bis Sie mit Waldmenschen vom Stamme der Oijaniha in Kontakt kommen. (Um genau zu sein: Es handelt sich um die Sippe *Nipika-Ta-Ku*, was man mit „Menschen am Fuß des Geisterberges“ übersetzen kann. Im folgenden reden wir aber der Einfachheit halber von den Oijaniha.) Jedoch endet diese Begegnung für Sie zunächst unbefriedigend, denn Sie werden kurzerhand gefangengenommen. Welche Behandlung man Ihnen im Oijanihadorf angedeihen läßt, hängt ganz davon ab, wie Sie sich bisher verhalten haben.

Doch dann kommt Ihre große Stunde, denn irgendwann über-

fallen feindliche Yakosh-Dey (ein anderer, feindlich gesonnener Stamm) das Lager. Es kommt zum Kampf in dem Sie sich auf die eine oder andere Weise hervortun. Am Ende steht aufgrund Ihrer Verdienste um die Verteidigung des Dorfes – die Aufnahme ins Volk der Oijaniha. Fürderhin nennt man Sie Ya-Kekai-Kamkam (kämpft wie zwei Jaguare).

Damit haben Sie Ihren Hals aus der Schlinge gezogen, und eigentlich wäre das Abenteuer hier zu Ende. Aber der Schamane tritt mit der Bitte an Sie heran, dem Dorf im Kampf gegen eine urböse Wesenheit zu helfen, die schon einige Krieger der Oijaniha getötet hatte. (Sie hatten die Wahl, die Geschichte hier abzuschließen oder die gefährliche Herausforderung anzunehmen. Wenn Sie letzteres versäumt haben, können Sie dies im Dschungelgrab, Abschnitt 426, nachholen, bevor Sie jetzt weiterlesen).

Es geht um ein Yaq-Hai – ein untotes dämonisches Wesen –, das nichts anderes im Sinn hat, als jedes Leben zu vernichten. Der Schamane hält Sie für auserwählt, da Sie im Besitz der Mondsilberkugel sind (sie gehörte zu der Ausrüstung, die Sie von Meister Rengarion bekommen haben), die der Mediziner wohl als mächtiges magisches Artefakt erkannt hat, deren Funktionsweise ihm aber völlig unklar ist. Sie indes wollen das Vertrauen, das die Oijaniha in Sie setzen, nicht enttäuschen und machen sich auf den Weg.

Tatsächlich stöbern Sie das Yaq-Hai in einer alten echsischen Grabstätte auf und mit Hilfe der Mondsilberkugel gelingt es Ihnen, das Ungeheuer dorthin zu schicken, wo es hingehört. Im Kampf gegen das Yaq-Hai kommt allerdings Ihr Begleiter Taya-Ko, der Schüler des Schamanen, ums Leben. So kehren Sie wieder ins Dorf zurück, um einerseits Ihren Triumph über das Ungeheuer zu verkünden und andererseits die schlimme Nachricht vom Tod des jungen Oijaniha zu überbringen. Hiermit endet die alte Geschichte, und ein neues Abenteuer beginnt...

Alte Bekannte

Im folgenden möchten wir einige Oijaniha vorstellen, die Ihr Held im Dorf kennengelernt hat. Natürlich mußten wir dabei eine Auswahl treffen, denn eine Beschreibung jedes Stammesangehörigen würde den Rahmen des Abenteuers aus verständlichen Gründen sprengen.

Tunak: Tunak ist der Häuptling des Stammes. Er zählt 45 Götterläufe, ist etwas größer als achteinhalb Spann und über-

ragt damit jeden anderen im Dorf. Als Zeichen seiner Würde trägt er ein hölzernes und mit bunten Farben bemaltes Amulett, das einen Jaguarkopf mit weit geöffnetem Rachen zeigt. Sein hüftlanges Haar hält Tunak mit einem Stirnband aus Schlangenhaut zurück. Der Häuptling ist der Vater von Tan-Kaku (siehe unten). Offensichtlich mag er Sie (das war nicht immer so) und behandelt Sie mit der Höflichkeit und dem Respekt, der einem hervorragenden Krieger gebührt.

Hanha-Kaukeh: Er ist des Schamane des Dorfes. Sein Haupt ist auf der einen Hälfte kahlgeschoren, während auf der anderen das Haar lang herabhängt. Eine Gesichtshälfte ist mit schwarzer, die andere mit weißer Farbe bemalt. Seitdem Hanha-Kaukeh in jungen Jahren von einem feindlichen Yakosh-Dey am linken Bein verletzt wurde, hinkt er. Der Schamane ist Ihr persönlicher Freund, ebenso der des Häuptlings Tunak.

Panha-He: Die etwa vierzigjährige Frau ist eine erfahrene Jägerin und daher die Anführerin der Jagdgruppen. Ihr Haar trägt sie offen, es reicht ihr fast bis zur Hüfte. Panha-Hes linker Oberschenkel zeigt deutliche Narben eines Raubtierbisses, um den Hals trägt die Jägerin eine Kette aus Alligatorzähnen. Am Gürtel hängen drei Schrumpfköpfe, von denen einer einem Burschen ähnelt, den Sie aus einer Hafenkneipe zu kennen glauben.

A-Ki-Ka: Panha-Hes Gefährte. Mit achteinhalb Spann ist er etwas größer als die Jägerin. Auf der linken Brusthälfte hat er einen geringelten Tausendfüßler gemalt. Vom Wesen her ist A-Ki-Ka eher ruhig, besonnen und zurückhaltend. Panha-He und

A-Ki-Ka können Sie getrost zu Ihren Freunden zählen.

Tan-Kaku: ein Jüngling von siebzehn oder achtzehn Götterläufen (das Alter ist bei Waldmenschenmännern schwer zu schätzen, da sie so gut wie keinen Bartwuchs haben). Tan-Kaku ist ein Großmaul, aufbrausend und überheblich. Oft wechselt er Mut mit Leichtsinne. Er verhält sich Ihnen gegenüber feindselig und macht keinen Hehl daraus, daß er Sie nur als Fremdkörper betrachtet, den es so rasch wie möglich loszuwerden gilt – auf die eine oder andere Art.

Catka: Tan-Kakus Freund. Wie dieser distanziert sich auch Catka von den erfahrenen A-Ki-Ka und Panha-He. Ebenso wie Tan-Kaku ist Ihnen auch Catka nicht wohlgesinnt. Catkas Haar ist kurz geschnitten und struppig, im Gesicht trägt er die Narben frisch verheilter Schnittwunden. Seine Oberarme beschmiert er täglich mit roter Farbe, wobei kein Muster zu erkennen ist.

Taya-Ko: Taya-Ko ist der Sohn von Panha-He und A-Ki-Ka. Der Jüngling war Hanha-Kaukeh's Schüler und kam beim Kampf mit dem Yaq-Hai ums Leben.

Das Dorf

Das Dorf der Oijaniha besteht aus einem runden Innenhof um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Gewissermaßen handelt es sich also um eine riesige, nach einer Seite offene Hütte, die mit Bastmatten in mehrere kleine unterteilt ist. In der Mitte des Hofes befindet sich die Feuerstelle, hier findet auch das eigentliche Leben statt.

Und wie sieht jetzt Ihr Dasein aus? Nun, Luxus können Sie hier im Dschungel kaum erwarten. Sie bewohnen eine kleine Hütte, deren einziges Einrichtungsstück aus einer (durchaus bequemen) Hängematte besteht. Ansonsten leben Sie davon, was der Wald so bietet. Das ist nicht immer viel und muß hart erkämpft werden, aber die Oijaniha verstehen es, aus dem wenigen, das sie haben, durchaus schmackhafte Gerichte zuzubereiten.

Natürlich ist Ihr Leben hier nicht leicht, aber das ist es nirgendwo in Aventurien, wenn man nicht gerade als Kind wohlhabender Adliger oder reicher Kaufleute geboren ist. Als Belohnung für die eine oder andere Unbill genießen Sie eine Freiheit, die Sie vorher nicht kannten. Kein Lehnsherr knöpft Ihnen die Jagdbeute ab, keine Gouvernante achtet auf die Einhaltung

1

Wenn es bei Ihnen zu Hause regnet, dann regnet es richtig, sagen Sie. Was aber hier im Dschungel passiert, wenn sich Efferds Himmelsschleusen öffnen, konnten Sie sich kaum vorstellen, bevor Sie es nicht selbst erlebt haben. Es scheint keine Regentropfen mehr zu geben, sondern das Naß prasselt in fingerdicken Strahlen auf die Erde nieder. Und die Blitze zucken in so rascher Folge, daß man selbst in tiefster Nacht ohne weiteres den Aventurischen Boten lesen könnte. Tagtäglich wiederholt sich dieses Schauspiel seit einigen Wochen pünktlich zur gleichen Stunde; es ist die „Zeit der großen Regen“, wie die Oijaniha sagen.

Sie liegen bequem in Ihrer Hütte in der Hängematte, schmauchen ein Pfeifchen mit würzigem Mohacca und betrachten das Gewitter. Ob es wohl Rondras Zorn ist, der auf diese gottlosen Wilden niederfährt? Nein, wahrscheinlich nicht.

Zwar ehren die Waldmenschen die Zwölfgötter nicht, aber wenn das die Kriegsherrin so sehr Stören würde, hätte Sie gewiß den ganzen Regenwald mitsamt seinen Bewohnern längst ausgelöscht.

Die Oijaniha haben sich ebenfalls in ihre Hütten zurückgezogen und frönen dem Müßiggang. Für sie ist der Regen eine

der guten Sitten und feinen Tischmanieren. Gold ist überflüssig, Sie brauchen keinen Gedanken daran zu verschwenden, wie Sie an das glänzende Metall kommen und wovon Sie morgen Ihren Lebensunterhalt bestreiten sollen. Was die Jagd gut, dann ist auch genug Zeit für Müßiggang. Kein Büttel heftet sich an Ihre Fersen, niemand belästigt Sie mit Regeln und Gesetzen. Sie genießen bei den Oijaniha großer Respekt, den man Ihnen in Ihrer Heimat sicherlich nicht entgegengebracht hätte. (Wir gehen davon aus, daß Sie keiner Sproß des Kaiserhauses spielen.) Außerdem verstehen die Waldmenschen Feste zu feiern, gegen die sich die Orgien Bardo und Cellas wie die Teekränzchen der gestrengen Gashoker Sittenwächter ausnehmen. Insgesamt können Sie also mit der Umständen Ihres Daseins sehr zufrieden sein, jeder leibeigene Bauer oder arme Schlucker aus den Elendsvierteln der großen Städte würde Sie beneiden.

Uff das war aber eine lange Vorrede. Jetzt ist es aber endlich soweit. Das Abenteuer beginnt, und zwar im Abschnitt 1.

willkommene Pause. Überhaupt kann man den Waldmenschen aus der Sicht des emsigen Mittelreichers oder Liebfelders getrost als faul bezeichnen. Zwar leistet er bei der Jagd so einiges, er ist auch zäh und genügsam, und sicherlich ist das Leben im Dschungel nicht leicht. Andererseits tut er nur das nötigste, und es ist ihm nicht begreiflich, wie man arbeiten kann, um unnötigen Wohlstand zu erreichen, der über das hinausgeht, was man zum Leben braucht, oder womöglich den Kindern ein großes Erbe mit auf den Weg zu geben.

Der Dorfplatz ist also leer – bis auf ein paar Kinder, die die Erfrischung von oben schätzen und voll Übermut in Schlamm und Pfützen springen.

Jetzt betritt ein Mann die Szenerie. Es ist Hanha-Kaukeh, der Schamane. Ihm ist dieses Wetter gerade recht, um die Geister der Ahnen anzurufen. Mit erhobenen Armen stellt er sich in die Mitte des Dorfplatzes, als ein Blitz nur einen Schritt entfernt vor ihm in den Boden fährt. So behende, wie man es ihm nicht zugetraut hätte, springt er zurück. Dem grellen Licht folgt ein ohrenbetäubender Knall. Natürlich ist es jetzt zu Ende mit der Ruhe im Dorf Aufgeregt laufen die Krieger und Kriegerinnen zu ihrem Schamanen und reden auf ihn ein. Auch Tan-Kaku ist unter ihnen, was meistens Streit bedeutet.

Möchten Sie sich den Dorfbewohnern anschließen und Hanha-Kaukeh mit Fragen bestürmen (114) oder bleiben Sie lieber in ihrer trockenen Hütte (136)?

2

Gerhold tut so, als hätte er die Frage überhört. Sie scheinen da einen wunden Punkt berührt zu haben und vermeiden in Zukunft dieses Thema. Kehren Sie jetzt zu dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie hierher kamen.

3

Vorsichtig schleichen Sie näher. Schließlich können Sie das Kleidungsstück mit der Hand erreichen. Sie ziehen es in Ihr Versteck, um es genauer zu betrachten; es handelt sich um eine Art ärmellose, weiße (nicht mehr ganz saubere) Tunika, auf deren Brust mit leuchtendrotem Faden eine auf den Hinterbeinen stehende Löwin gestickt ist. Unter dem Gewand finden sich noch ein Felleisen und zwei Schwerter, eines davon ein Rondrakamm!

Sie warten eine günstige Gelegenheit ab und werfen dann das Gewand wieder über die restliche Ausrüstung des Fremden. (241)

Sie nehmen das Gewand und den Rest an sich. (87)



4

Tja, damit ist das Abenteuer zu Ende, und wir kommen zu dem leidigen Thema, auf das Sie sicherlich bereits seit dem Abschnitt 1 lauern:

Sie haben sich **400 Abenteuerpunkte** redlich verdient. Außerdem haben Sie noch die Wahl zwischen drei Freiwürfen auf beliebige Wildnistanalente oder der Erhöhung des Schleichen-talents um einen Punkt ohne Wurf.

Damit verabschieden wir uns in der Hoffnung, daß Ihnen „*Die Mondsilberkugel*“ einige Freude bereitet hat.

5

Behende dreht sich Ihre Gegnerin um und entschwindet zwischen den Büschen. Zurück bleibt ihr prächtiger, mit Federn und bunten Perlenschnüren geschmückter Bogen. Sie verschnafen eine Weile, nehmen dann möglicherweise die schöne Waffe an sich und machen sich ebenfalls auf, da der Lagerplatz Ihnen nicht mehr sicher erscheint.

Nach einer guten Wegstrecke sind Sie der Ansicht, daß Ihre Gegnerin Ihnen während der Dunkelheit nicht hierher folgen kann. Also lassen Sie sich für den Rest der Nacht nieder (Regeneration -1).

Am nächsten Morgen machen Sie sich dann auf den Weg zu 103.

6

Schließlich hockt sich der junge und einst so stolze Häuptlingssohn hin und kauert eine Weile schluchzend am Boden. Dann erhebt er sich und zieht von dannen. Sie folgen einer Weile seiner Spur, die sich schließlich verliert, nachdem Tan-Kaku einen Bach durchwaten hat.

Warum Sie noch solche Anstrengungen unternehmen? Sicherlich empfinden Sie nur noch Mitleid für den offensichtlich Wahnsinnigen. Aber möglicherweise ist er jetzt gefährlicher denn je. Er ist von allen guten Geistern verlassen, das stimmt, aber wer sagt, daß er jetzt nicht mit den bösen im Bunde steht? Falls Ihnen das keine Ruhe läßt, können Sie auf Ihr Glück vertrauen und jenseits des Wassers nach ihm suchen. (140)

Meinen Sie hingegen, daß von dem Irren keine Gefahr ausgeht, sollten Sie zurückgehen und Ihren Weg in die Zivilisation fortsetzen. (298)

7

Sie nehmen die Beine in die Hand und laufen. Alle Ausrüstung, die Sie bei sich hatten, müssen Sie zurücklassen (abgesehen von der Waffe, die Sie in der Hand und den Dingen, die Sie am Körper trugen). Natürlich versuchen Sie, so viel Land wie möglich zwischen sich und den Kampfplatz zu bringen. Schließlich scheinen Sie vor Verfolgung sicher zu sein und gönnen sich eine Rast. Ihre Ausrüstung können Sie abschreiben. Sollten Sie auch die Mondsilberkugel verloren haben, können Sie im Abschnitt 84 zu den Oijaniha zurückkehren.

Wenn sich aber das magische Artefakt noch in Ihrem Besitz befindet, können Sie sich nach einer Rast wieder auf den Weg zu 103 machen.

8

Noch einige Schritte können Sie sich unter Wasser halten, dann aber wollen Sie nur noch eines: auftauchen! Mit aller Kraft stoßen Sie sich vom Boden ab. Der Gedanke, daß jetzt wahrscheinlich die Felsendecke Ihren Schädel ob der Wucht des Aufpralls zerschmettert, kommt Ihnen zu spät.

Weiter bei 294.

9

Sie wetzen durch den Dschungel, und die wilde Meute hinterher. Schließlich bremsen Sie haarscharf vor einer tiefen Schlucht, in der ein reißendes Wasser fließt und die von einer schwankenden Hängebrücke überquert wird. „Brücke“ ist ein wenig geschmeichelt, es handelt sich lediglich um drei Stricke, auf einem balanciert man, die anderen beiden dienen dem Geländer. Weiter bei 153.

10

Am besten springen Sie den Häuptlingssohn aus Ihrem Versteck heraus an. Dazu müssen Sie allerdings eine Probe auf

Körperbeherrschung ablegen. Gelingt diese, dann lesen Sie 334, anderenfalls 71. Möchten Sie Tan-Kaku hingegen offen gegenüber treten, dann erfahren Sie seine Reaktion bei 99.

11

Sie laufen ihm einige Schritte hinterher, aber dann halten Sie inne, denn Sie sehen etwas, was eine Erklärung für das seltsame Auftreten Tunaks sein könnte. Weiter bei 189.

12

Ziellos streifen Sie durch den endlosen Urwald. Mag sein, daß Sie irgendwann dessen Rand erreichen, mag sein, daß ein wildes Tier Sie als Speise auswählt, mag sein, daß Sie Ihr weiter Leben als Jäger im endlosen Grün zwischen dem Meer der Sieben Winde und den Regenbergen fristen. Das Abenteuer hat hier jedenfalls sein unrühmliches Ende gefunden.

13

„Ich habe eine Idee“, sagt der Dürre im Hinausgehen zu seinem Kumpan. „Wir schmieden ihm/ihr die Kugel an den Halsring. Ha, er/sie ist dann ein/e finstere/r Druiden/Druidin, dessen/deren Zauberkraft von dem Ball im Zaum gehalten wird. Das hebt den Preis. Al’Haiian liebt solche exotische Ware Mehr bekommen Sie nicht mit. Weiter bei 193.

14

Den lauten Liedern nach zu urteilen sind die Wachen am frühen Abend schon betrunken. Und das, wo doch erst vor ein paar Tagen Sklaven ausgebrochen sind.

Wie gewohnt zur späten Stunde öffnet der Knecht die Tür und bringt Ihnen eine Schüssel Hirsebrei. Sie ergreifen den Hocker, der in Ihrer Zelle steht, und ziehen dem Burschen kräftig eins über, daß er eine Weile damit beschäftigt ist, Phexens zahllose Sterne zu zählen. Vorsichtig spähen Sie aus der Zelle hinaus in den Gang. Die Götter müssen hier Ihre Hand im Spiel haben, denn die Hintertür ist nur angelehnt. So flink und leise es mit den Ketten zwischen Ihren Füßen geht, schlüpfen Sie ins Freie. Weiter bei 108.

15

Der Schnee liegt jetzt mindestens zwei Schritt hoch, und es wird Tage oder Wochen dauern, bis er getaut ist. Möchten Sie den Weg nach Al’Anfa abbrechen und umkehren (211) oder trotz der möglichen Gefahren den Paß überqueren, der zum Greifen nahe scheint (37)?

16

Sie stolpern weiter, und zunächst geschieht nichts. Aber plötzlich scheint es, als ob der Namenlose... Weiter bei 123.

17

Nach einer Weile haben Sie den idyllischen Platz erreicht. Jetzt aber runter mit den Kleidern und dann ab ins Wasser! Nach einem erfrischenden Bad geht es Ihnen schon besser. Sie verpeisen nun die paar Beeren und Früchte, die Sie unterwegs gesammelt haben, dann legen Sie sich nieder zum Schlafen. Noch nicht lange sind Sie in Borons Traumreich hinübergedämmert, als Sie ein Geräusch weckt. Aus der Ferne hören Sie eine Trommel.

Möchten Sie erkunden, wer für den nächtlichen Lärm verantwortlich ist? (115)

Wollen Sie lieber das Lager abbrechen und die Nacht weiter durchmarschieren, weil es Ihnen hier – der Geisterberg ist noch recht nah – doch unheimlich ist? (275)

Wenn Sie so ein wenig Trommelei nicht beim Schlafen stört, dann lesen Sie 175.

18

Unter den Yakosh-Dey gibt es heftige Diskussionen. Offensichtlich ist nicht jeder von Ihren lauterer Absichten überzeugt. Schließlich trifft der Anführer des Trupps eine Entscheidung. Weiter bei 78.

19

Unter den Hieben und Stichen der Übermacht hauchen Sie Ihr Leben aus. Ein durchaus ehrenvoller Tod; dieses Heldendokument müssen Sie also nicht zerknüllen, sondern können ihm einen guten Platz in der Ahnengalene Ihrer verflochtenen Kämpen einräumen.

20

Werte der Dame:

LE 32; RS 1; AT/PA 11/10 (Entermesser 1W+3)

Sinkt die LE der Frau unter 17, lesen Sie bitte 64.

Sich selbst ergeben können Sie bei 202.

Ereilt Sie der Tod, müssen Sie 395 aufsuchen.

21

Fast glauben Sie sich verloren, als Sie die Rettung vor sich erblicken. Weiter bei 400.

22

Sie haben den Gedanken gerade zu Ende gedacht, als ein leichtes Donnernrollen zu vernehmen ist.

Möchten Sie nicht doch lieber den Geweihten befreien (466) oder einfach weitergehen (290)?

23

Nach einer Weile wird das Herumsitzen aber zu langweilig, und Gerhold entzündet seine Laterne, um tiefer in die Höhle einzudringen. Möchten Sie mitgehen (383) oder lieber warten (47)?

24

Probieren Sie es. Wenn Ihre Körperkraft kleiner als 13 ist, sollten Sie in den Spalt hineinkriechen können (267). Anderenfalls müssen Sie in der Höhle bleiben und 214 lesen.

25

Der Bursche marschiert tatsächlich einfach auf eine der Hütten zu, verschwindet kurz drinnen und... Würfeln Sie doch bitte mit dem W20. Ist das Ergebnis größer als 8, dann lesen Sie 349, anderenfalls 270.

26

Tatsächlich kommen alle Yakosh-Dey an Ihnen vorbei, einer nach dem anderen. Jetzt gilt es, den Trupp unbemerkt wieder zu überholen, um die falsche Fährte fortzusetzen. Weiter bei 236.

27

Dann legen Sie doch bitte eine Probe auf Fährtsuchen ab. Wenn sie gelingt, gehen Sie zu 430, anderenfalls zu 434.

28

Ja, dann müssen Sie sich wohl oder übel verteidigen. Weiter bei 45.

29

Aber dieser ist jetzt verschlossen, für immer und ewig. Es mag sich verrückt anhören, aber Sie hoffen gerade auf ein weiteres Erdbeben. Was sich mit einem leisen Zittern und Grollen auch schon ankündigt. Weiter bei 169.

30

Sie kehren um und rennen so schnell Sie können den Gang entlang. Offensichtlich verfolgt Sie das Untier aber nicht, was Sie einerseits sicherlich freut, Ihnen aber andererseits zu denken gibt. Warum nur...? Egal, Sie sind inzwischen an der Stelle angekommen, an der Sie eingebrochen sind, und müssen sich entscheiden, wohin Sie sich weiterhin wenden. Möchten Sie weiter geradeaus (164) oder nach links abbiegen (259). Notieren Sie sich bitte noch die Zahl 219 auf Ihrem Heldenbogen. Warum, erklären wir später.

31

Sie schaffen es, das Boot durch die Stromschnellen zu steuern. Nach einer Weile beruhigt sich das Wasser wieder, und Sie sind jetzt regelrecht froh, in einem Kanu zu sitzen. Immerhin haben Sie so eine recht bequeme Reisemöglichkeit. Nach wenigen Tagen mündet der Fluß ins Meer. Nach der Schwüle des Dschungels genießen Sie förmlich einen aufkommenden Sturm, auch wenn dieser Ihr Gefährt hinaus aufs Meer zieht und Sie zu Fuß weitergehen müssen. Weiter bei 454.

32

Viel Ruhe haben Sie in dieser Nacht nicht gefunden. Dementsprechend matt fühlen Sie sich, als der Häuptling am nächsten Morgen in Ihre Hütte tritt. In der Hand hält er die Kette mit der Mondsilberkugel. Wortlos reicht er Ihnen das Artefakt, und ein Blick in Tunaks Augen läßt Sie die Frage, woher er das Ding denn habe, zunächst zurückstellen. Der Häuptling dreht sich um und verläßt eiligen Schrittes Ihre Behausung. Weiter bei 11.

33

„Wohin gehst du?“, fragt einer der Krieger aus reiner Neugier, als er bemerkt, daß Sie sich immer weiter einem Gebüsch nähern. Das lenkt leider auch die Aufmerksamkeit des Neuankömmlings auf Sie. Er zetert und ruft immer wieder „Tachika-Ha, Tachika-Ha“. Sie wissen, was dieses Wort bedeutet, nämlich „Stinktirmensch“, eine eher abfällige Bezeichnung für Oijaniha.

Jetzt kommt Bewegung in die Yakosh-Dey – und auch in Sie. Nichts wie fort! Flüchten Sie zu 9.

34

Sie rufen die Person, die Sie sich zum Opfer auserkoren haben, erzählen ihr, daß das Schiff auf dem Sie hierherkamen, „Liebliche Rahja“ hieß, und laden sie zu einem Plauderstündchen in Ihre Zelle ein.

Der Wächter oder die Wächterin, je nachdem, was Sie sich ausgesucht haben, kennt derlei Tricks allerdings schon und läßt sich nur durch eine gelungene Betören-Probe überlisten. Erliegt er/sie Ihrem Charme (50) oder nicht (352)?

35

Im Lager gibt es einen Tumult. Sie wissen, was dort geschehen ist, und ziehen sich zurück. Es gibt kaum eine Möglichkeit, noch etwas für den Geweihten zu tun, weshalb Sie Ihren Weg nach Brabak fortsetzen.

Weiter bei 250.

36

Sie nehmen die Beine in die Hand und flitzen los. Aber schon ein paar Schritt weiter gibt der Boden unter Ihren Füßen nach und Sie brechen bis zur Hüfte in ein Loch ein. Ihre Füße hängen in der Luft, Sie spüren weder Wasser noch einen feste Grund. Weiter bei 228.

37

Ob das eine kluge Entscheidung war, können Sie bei 276 nach lesen.

38

Da haben Sie auch schon ein gemütliches Plätzchen gefunden, und schon bald lauschen Sie fasziniert Bishdariels Traumgeschichten. Doch gerade als die anmutige Maid/der hübsch Jüngling Ihr Flehen erhört, werden Sie geweckt. Sie öffnet den Mund, um zu gähnen – und kriegen ihn nicht mehr zu, als Sie sehen, was um Sie herum vorgeht! Der Wald ist in einen silbrig leuchtenden Nebel gehüllt, es ist heller, als es trotz des Vollmondes sein dürfte. „Achtung, Mohas!“, hören Sie hinter sich rufen. Tatsächlich stürmen drei Waldmenschen keulenschwingend auf Sie zu.

Seltsam, was einem in den Momenten höchster Gefahr so durch den Kopf geht. *Quatsch, das sind Keke-Wanaq aus Hot-Alem, sieht doch jeder*, sagen Sie sich, bevor Sie langsam ans Ausweichen denken. Da trifft Sie aber schon der Keulenhieb mit voller Wucht am Kopf. Unwillkürlich fahren Sie herum und packen sich an den Schädel – doch Sie spüren zu Ihrer Verwunderung keinen Schmerz. Dafür sehen Sie jetzt, wer vorhin den Warnruf ausgestoßen hat. Es ist ein Mann, bekleidet mit Pluderhosen und einer grellbunt gestreiften Bluse. Sein Schwert hat er zur Abwehr erhoben, als die drei Keke-Wanaq auf ihn eindringen. Einen von ihnen zu fällen gelingt ihr noch, doch dann ringen ihn die anderen beiden nieder. Was jetzt geschieht, ist so widerlich, daß Sie sich lieber abwenden und wir uns weigern, eine Beschreibung davon zu liefern. Möchten Sie fluchtartig diesen grausigen Ort verlassen (431) oder bleiben Sie hier und schauen weiter zu (178)?

39

„Tsa gibt, Boron nimmt“ oder „Die Spinne will ja auch leben“. Mit diesen und ähnlichen Phrasen versuchen Sie, Ihr Gewissen zu beschwichtigen.

Weiter bei 66.

40

Sie sind unhörbar, aber mangels Deckung eben nicht unsichtbar. Und soeben tritt der sehr wahrscheinliche Fall ein, daß sich einen Ameise zu Ihnen umdreht. Sie alarmiert Ihre Artgenossen, die bedrohlich auf Sie zu kommen. Möchten Sie noch versuchen, im schnellen Lauf den anderen Tunnel zu erreichen (319), oder stellen Sie sich dem Kampf (45)?

41

Sie überholen den Trupp, laufen ein Stück parallel zu seinem Weg und suchen sich dann eine günstige Stelle, an der Sie die Spuren der Vorhut verwischen und selber eine deutliche Fährte in eine andere Richtung legen können. Sie haben schließlich bei den Oijaniha gesehen, wie das geht. Nur: Eine Garantie für den Erfolg gibt es nicht. Würfen Sie doch bitte mit W20. Ist das Ergebnis größer als 11(196) oder nicht (436)?

42

Uff, das wäre geschafft. Einigermaßen erleichtert können Sie Ihren Weg fortsetzen. Weiter bei 289.

43

Tja, ein Elenviner Schreiber würde das Geräusch, das Sie gerade machen, bestimmt für den Balzruf eines Karakai halten. Einen Mohaha können Sie damit aber nicht hinters Licht führen. Natürlich wird der Wächter aufmerksam; allerdings blickt er kurz ins Innere des Dorfes, weil er dort jemanden vermutet, der ihn narren will. Ansonsten rührt er sich nicht vom Fleck. Möchten Sie bis zum nächsten Morgen warten (97), sich dem Wächter zeigen (396) oder das Unternehmen abbrechen und weiter gen Brabak marschieren, bevor man Sie entdeckt (250)?

44

Sie schleudern einen Speer oder schießen einen Pfeil ab. Dabei zielen Sie nicht genau, jemanden zu verletzen ist ja nicht der Zweck der Aktion – Sie können die Yakosh-Dey ohnehin nicht besiegen –, sondern abzulenken. Das gelingt Ihnen auch. Ihr Geschöß trifft einen Baum, und sofort gehen Ihre Gegner in Deckung und teilen sich in kleine Gruppen auf, um den Schützen zu finden. Weiter bei 313.

45

Viel Spaß!

Die Werte der Riesenameisen, wie gesagt sechs an der Zahl:

LE 25; RS 4; AT/PA 10/0; Schaden 1W+3 TP (Biß) & 1W-2 SP (Säure); der Säureschaden wird wirksam, wenn Ihre Rüstung durchdrungen wird.

Wenn Sie siegen (was kaum möglich ist), dann lesen Sie 200, anderenfalls 333.

46

Der Bursche greift sofort nach einem Schwert, das unter seinem Gewand lag. „Wer ist Er/Sie?“, herrscht er Sie an. Was antworten Sie?

„Wenn jemand nackt in meinem Dschungel rumläuft, muß Er sich wohl zuerst vorstellen.“ (145)

„Ich bin ein Niemand und so kann Euch mein Name egal sein.“ (374)

„Gemach, ich bin ein ehrlicher Mensch und will Euch meine Geschichte erzählen.“ (274)

47

Gerhold zieht sich ins Innere der Höhle zurück, während Sie vorne sitzenbleiben und dem Geräusch des Regens lauschen, das durch den Vorhang aus Rankgewächsen fällt. Nach einer Weile mischt sich unter das Rauschen noch ein weiterer Ton, ein dunkles Grollen, das aus den Tiefen der Erde zu stammen scheint. Der Boden zittert und fängt schließlich zu beben und zu schwanken an. Zuerst kleine und dann immer größere Gesteinsbrocken stürzen von der Decke herab.

Möchten Sie Hals über Kopf aus der Höhle fliehen (435) oder noch tiefer eindringen, um Gerhold zu holen, der möglicherweise Ihre Hilfe braucht (323)?

48

Sie haben gehofft, auf Gerhold zu treffen, begegnen statt dessen aber einer Kriegerin der Yakosh-Dey und einem verwundeten Al'Anfaner. Die beiden sind beinahe über Sie gestolpert, und nach einigen Augenblicken hat sich die Kriegerin wieder gefaßt und greift an. Der Al'Anfaner tut es ihr gleich.

Werte der Kriegerin:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W+2)

Werte des Al'anfaners:

LE 22; RS 1; AT/PA 9/7 (Khunchomer, 1W+4)

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 470, anderenfalls 278. Ihre Gegner scheinen keine Gnade zu kennen.

49

Sie tasten sich den Gang entlang, der sich steil nach unten windet. Nach einer Weile erreichen Sie einen zweiten Ausgang auf dem Grund der Schlucht. Erleichtert treten Sie ins Freie, hinaus in den grünen Dschungel. Doch dann denken Sie an den Kampf der hier einst getobt hat, und an Tan-Kaku, von dem jede Spur zu fehlen scheint. Weiter bei 412.

50

In einem günstigen Moment reißen Sie dem Wächter/der Wächterin den Dolch aus dem Gürtel und hauen ihm/ihr den Knauf kräftig gegen den Schädel. Mit einem Stöhnen sackt das Opfer leblos zusammen. Sie schlüpfen aus der Zelle, durch die jetzt leere Wachstube und hinaus ins Freie. Weiter bei 108.

51

Tan-Kakus Werte:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/9 (Keule, 1W6+2 TP)

Wenn Sie patzen oder Tan-Kaku eine glückliche Attacke landet, lesen Sie 326. Tritt der umgekehrte Fall ein, suchen Sie bitte 162 auf. Sinkt Tan-Kakus LE auf 0 oder darunter, schlagen Sie bitte 459 auf. Sollten Sie zu Boron gehen, schauen Sie bitte vorher bei 213 nach.

Jetzt entbrennt ein furchtbarer Kampf am Rande des Abgrunds.

52

Immer wieder blicken Sie sich um oder suchen den Boden nach Spuren ab. Tatsächlich entdecken Sie auch einen Fußabdruck. Der Stapfen ist für einen Waldmenschen um einiges zu groß. Möchten Sie der Fährte folgen (217), ein wenig von der ursprünglichen Richtung abweichend vorsichtig weitergehen (160) oder einfach fröhlich durch den Dschungel spazieren, in der Hoffnung, irgendwann Chorhop zu erreichen (426)?

53

Alle Achtung, das war nicht leicht. Nur haben Sie nicht viel gewonnen, da jetzt der quaderschwere Kadaver den Eingang blockiert. So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie können das tote Tier nicht um einen Finger bewegen. Ihnen bleibt nur der Rückweg. Bald erreichen Sie die Stelle, an der Sie eingebrochen sind. Möchten Sie geradeaus weitergehen (164) oder nach links abbiegen (100)? Notieren Sie sich die Zahl 122 auf ihrem Heldenbogen. Warum, erklären wir später.

54

In aller Frühe weckt Sie der Schamane. „Ich will dir noch etwas sehr Kostbares mitgeben, mein Freund“, sagt er und zückt sein Messer. Ehe Sie sich versehen, ergreift er Ihren Arm und fügt Ihnen einen ungefährlichen Schnitt zu, aus dem es ein wenig blutet. Dann schneidet auch er sich, preßt die beiden Wunden aufeinander und fährt mit seiner Rede fort.

„Unser Blut vermischt sich, so daß zwei Blutströme zu einem werden. So werden wir Geschwister, als wenn wir aus demselben Schoß geboren worden wären. Du bist jetzt mein Bruder/meine Schwester, und ich bin dein Bruder. Mein Volk ist deines. Wie Geschwister vertrauen wir einander und teilen Freud und Leid. Du wirst immer wissen, wenn ich deiner Hilfe bedarf und umgekehrt.“

Geschmeichelt ob des Vertrauens, das Ihnen der Schamane entgegenbringt, erneuern Sie Ihr Versprechen, die Mondsilberkugel demjenigen zurückzugeben, der sie gemacht hat.

Inzwischen kehrt langsam Leben ein im Dorf und für Sie ist es an der Zeit zu gehen. Weiter bei 461.



55
Nach einer Weile taucht der Gesuchte tatsächlich auf aber als er Sie erblickt, wendet er sich um und geht wieder. Möchten Sie ihm nachgehen (356) oder ihn ziehen lassen und Ihrer Weg fortsetzen (186).?

56
Stimmen sind zu hören, Licht fällt aus der offen Tür des Herrenhauses auf den Hof. Der Besuch, eine noble Dame (also nicht Helia), fährt heim. Sie hat zwei Hunde, echte Tuzaker bei sich, die sofort kläffend auf die Kutsche zustürmen. Weiter bei 295.

57
Tja, jetzt sind Sie tot. Wahrhaft traurig, aber man kann de Sache schließlich auch etwas Positives abgewinnen. Immerhin mußten Sie nicht den ganzen weiten Weg bis nach Al'Anfa latschen, um sich von dem Herrn Boron in die Arme schließen zu lassen...

58
Aber zu Ihrer Freude (das wollen wir doch hoffen, oder?) sitz dort niemand anderes als Gerhold! Möchten Sie auf den Geweihten zugehen und ihn mit Fragen überschütten (375), oder ziehen Sie sich lieber vorsichtig zurück (394)?

59
So, das reicht. Sie haben für einige Verwirrung gesorgt, die Gegner zwei Stunden lang beschäftigt, und es wird noch einige Zeit dauern, bis sich der Zug formiert hat. Sie indes setzen sich

vorsichtig ab und folgen Gerhold, um den Geweihten vor der Nachhut zu warnen. So laufen Sie so schnell Sie es vermögen, und nach Ihrer Berechnung müßten Sie bald Ihr Ziel erreicht haben, als Sie bemerken, daß Ihnen jemand entgegenkommt. Weiter bei 237.

60
Man bindet Ihnen die Hände und legt Ihnen auch Fußfesseln an, die so beschaffen sind, daß Sie zwar kleine Schritte machen, aber nicht rennen können. Jetzt schubst und schiebt man Sie gen Nordwesten, bis Sie gegen Abend das in einer Flußniederung gelegene Dorf der Yakosh-Dey erreichen. Die Siedlung liegt am Rand eines Sumpfs, und die Hütten sind zum Schutz gegen steigendes Wasser und Schlangen auf kleinen Plattformen errichtet, die wiederum auf Pfählen ruhen. Ein Gerüst aus Bambusstämmen, teilweise mit Bastmatten verkleidet, und ein Dach aus Blättern der hier häufigen Akitai-Palme bilden so eine recht ansprechende Behausung. In eine solche Hütte werden Sie gesteckt. An der Tür steht eine Wächterin, und es bleibt Ihnen zunächst nichts anderes übrig, als der Dinge zu harren, die da kommen. Allerdings sind Sie nicht der/die einzige Fremde hier im Dorf Sie konnten noch einen kurzen Blick auf ein Zelt erhaschen, vor dem eine hellhäutige Dame saß. Weiter bei 376.

61
Wohl getan. Drei, vier Stunden später haben Sie unter größten Anstrengungen die Schneegrenze erreicht. Hier machen Sie kurz Rast, um später noch einige hundert Schritt weiter abzustiegen, bis Sie ein gutes Plätzchen für ein Nachtlager finden. Ob Ihrer Erschöpfung fallen Sie sofort in einen tiefen Schlaf aus dem Sie bei Sonnenaufgang frisch und ausgeruht erwachen (Regeneration +1). Weiter bergab führt Ihr Weg, und gegen Mittag verabschiedet sich Ukai von Ihnen. Sie marschieren allein weiter zu 150.

62
Dankend lehnt Gerhold ab: „Dein Ansinnen ehrt dich, aber bei Rondra, diese Queste muß ich allein bestehen.“ Mit diesen Worten wendet er sich zum Gehen. Sie machen sich auch wieder auf den Weg nach Chorhop. (160) Sie folgen Gerhold heimlich in einiger Entfernung, um ihm im Notfall beizustehen. (359) Sie bleiben genau hier an dieser Stelle und warten. (337) Sie suchen das Dorf der Yakosh-Dey (305)

63
Der Schamane nickt befriedigt. Offensichtlich glaubt er Ihre faustdicke Lüge. Man gibt Ihnen zu Ehren sogar ein Fest, an dem Sie mehr oder weniger guten Gewissens teilnehmen. Dann nimmt das Dorfleben wieder seinen Lauf. Weiter bei 205.

64
Ihre nächste Attacke schlägt fehl, was die Frau zur Flucht nutzt. Sie sehen in einer Verfolgung wenig Sinn und machen sich wieder auf den Weg nach Chorhop. Weiter bei 135.

65
Sie halten sich gen Südosten und marschieren sechs Tage durch dichten Dschungel. Inzwischen sind Sie im Land der Mohaha, weshalb Sie besondere Vorsicht walten lassen. Immer wieder unterbrechen Sie Ihre Wanderung, um einen hohen Urwaldriesen zu erklimmen, von dem aus Sie die Umgebung überblicken können. Vor allem sind Sie darauf bedacht, nicht unwissentlich

in die Nähe eines Mohahadorfes zu kommen. Jetzt sehen Sie südlich einen dünnen Rauchfaden aufsteigen. Wahrscheinlich liegt dort eine Siedlung des feindlichen Stammes. Möchten Sie das Dorf auskundschaften (444) oder lieber in gebührendem Abstand weiterziehen (338)?

66

Immer weiter steigen Sie bergan, und inzwischen haben die riesigen Urwaldbäume kleinen Krüppelgewächsen Platz gemacht. Gen Westen haben Sie eine phantastischen Blick über die dampfenden Dschungel bis hin zum azurblauen Meer.

Die Luft ist dünn hier oben, das Atmen fällt Ihnen mit jedem Schritt, den Sie weiter emporsteigen, schwerer. Sie machen Rast und beschließen, am nächsten Tag weiterzuziehen. Die Nacht ist empfindlich kalt, und Sie sind zu sehr mit Frösteln beschäftigt, als daß Sie an Schlaf denken können. Dafür durften Sie aber auch einen grandiosen Sonnenuntergang über dem Meer der Sieben Winde genießen. Am nächsten Morgen brechen Sie früh auf Stunde um Stunde kämpfen Sie sich den steilen Pfad hinauf. Am Nachmittag weichen sogar die letzten Sträucher kargem Gras und Fels. Vor Ihnen können Sie jetzt den Paß erkennen, der zwischen zwei mächtigen Gipfeln des Regengebirges hindurchführt. Inzwischen sind dunkle Wolken aufgezogen. Der tägliche Regen, denken Sie sich.

Weiter bei 93.

67

Sie sehen diese überdeutliche Spur und sind genauso schlau wie zuvor. Möchten Sie weiter in den Dschungel eindringen und dabei der Richtung der Fährte folgen (248) bzw. nach rechts (257) oder links (450) abbiegen? Vielleicht wählen Sie ja die richtige Richtung.

68

Sie springen aus Ihrem Versteck hervor. „Das ist für Gerhold“, brüllen Sie und holen zum Hieb aus. Ihnen gebührt die erste Attacke.

Werte der Yakosh-Dey:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W+2)

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 332, der Boronsruf hingegen lenkt Sie zu 395. Möchten Sie sich ergeben, können Sie dies bei 441 tun.

69

Geschafft! Sie haben die rettende Seite mit Mühe und Not erreicht, gerade als das Seil unter Ihren Füßen nachgab. Für die Yakosh-Dey sind Sie jetzt uneinholbar, und Sie lassen es sich nicht nehmen, ihnen ein paar obszöne Gesten zu zeigen, bevor Sie auf Nimmerwiedersehen im Dschungel verschwinden. Was haben Sie nun vor? Möchten Sie einfach weiter gen Chorhop (386), oder wollen Sie zurück zu der Stelle, an der Sie sich von Gerhold trennten (471)?

70

Sie marschieren weiter, bis Sie auf eine winzige Lichtung stoßen. Weiter bei 154.

71

Sie springen auf Tan-Kaku zu, doch im letzten Moment bewegt sich der Jüngling einen Schritt zur Seite. Sie landen bäuchlings auf dem Boden, können aber glücklicherweise die Waffe in der Hand behalten. Es entbrennt ein wilder Kampf. Lesen Sie jetzt 141 und beachten Sie, daß der Häuptlingssohn eine unparierbare Attacke landen kann.

72

Das Wasser fließt schneller, und vor Ihnen tauchen einige Stromschnellen auf. Die Verfolger sind dicht hinter Ihnen. Immer rasanter wird jetzt die Fahrt durch die schäumenden Fluten. Felsen tauchen rechts und links neben Ihnen aus dem Wasser auf Die Yakosh-Dey bleiben immer weiter zurück.

Möchten Sie die Fahrt mit dem Boot fortsetzen (418) oder lieber das Ufer ansteuern (335)?

73

In der Grafenstadt angekommen, gehen Sie von Bord des Flußkahns. Stracks marschieren Sie durch das Hafenviertel, überqueren den Marktplatz und haben schon bald das kleine Haus am Ende der Sackgasse erreicht. Sie klopfen an die Tür und Ihnen wird aufgetan. Rengarion staunt nicht schlecht, als er Sie erblickt. Sie hingegen halten im wortlos in der einen Hand die Mondsilberkugel und in der anderen den Rucksack mit dem restlichen Plunder – soweit noch vorhanden – entgegen. „Oh, sehr freundlich, mir meine Sachen zurückzubringen. Aber wo Ihr gerade da seid, ich müßte auf die Olportsteine...“ Unglaublich, er bittet Sie nicht einmal hinein.

„...denn dort gibt es eine höchst interessante Astralanomalie zu erforschen. Ihr könntet mich doch begleiten...“ Er fragt auch nicht, wo Sie waren.

„...ich brauche nämlich jemanden, der mir zur Hand geht...“ Es interessiert ihn tatsächlich nicht, was für Strapazen Sie in den letzten Monden durchgemacht haben.

„...und auch zum Schutz gegen die Thorwaler; man weiß ja nie...“

Wenn Sie es recht überdenken, mehr als nur einmal hätten Sie auf Ihrer Irrfahrt leicht zu Boron gehen können, aber der Bursche schwatzt schon wieder von einer neuen Reise. Er fragt noch nicht einmal, wie es Ihnen geht!

„Wißt Ihr, es eilt ein wenig. Aber ich habe – hähä – einen Thjach-Khazzai in mein Kanapee gebannt, ein niederer Diener Widharcals, noch unter Kah-Thurak-Arfai. Er wird dafür sorgen, daß wir mit dem Möbel bequem und geschwind...“

„Neiiiiiiiiin!“, brüllen Sie und unterbrechen den Redefluß des Alten. Dann machen Sie auf dem Absatz kehrt, rennen die Gasse hinunter, setzen in drei Sprüngen über den Marktplatz, springen im Hafen in das erstbeste Ruderboot und werfen dem verdutzten Besitzer ein paar Münzen zu. In Rekordzeit paddeln Sie nach Havena, wo Sie in einer Hafenkneipe bei Schnaps und Bier die Abfahrt des nächsten Güldenlandseglers erwarten. Weiter bei 4.

74

Uff, das war knapp. Beinahe hätten die beiden Ihr Lebenslicht ausgeblasen. Sie lecken noch ein wenig Ihre Wunden und machen sich dann auf die Hauptstreitmacht zu finden. Weiter bei 476.

75

„Ich warne Ihn/Sie. Wenn Er/Sie mir nicht sofort – sofort! – Rede und Antwort steht, wird Er/Sie sehen, wie ein Vertreter Rondras Ungehorsam zu strafen versteht.“

Das interessiert Sie weniger, weshalb Sie mit Ihrer Geschichte herausrücken (274). Wenn Sie hingegen weiterhin bockig sein möchten, lesen Sie 284.

76

Als Sie wieder erwachen, liegen Sie gefesselt und triefend naß am Ufer. Die sieben Yakosh-Dey stehen um Sie herum und beratschlagen, was mit Ihnen nun geschehen soll. Schließlich

finden Sie einen Entschluß, den Sie bei 119 erfahren.

77

Sie haben gesiegt! Mit stolzgeschwellter Brust betrachten Sie den Kadaver. Nur zu schade, daß Sie das Tier nicht häuten können, für so einen Batzen Schlangenleder hätten Sie sicherlich ein gutes Sümmchen verlangen können. Weiter bei 350.

78

Er meint, daß die Mohaha die Yakosh-Dey in der letzten Zeit sowieso viel mehr geärgert haben als die Oijaniha. Und den Al'Anfanern könne es eigentlich egal sein, wenn nur die Beute stimmt. Also beschließt er, Ihnen zu folgen.

Sie marschieren voraus gen Süden, in gebührendem Abstand von den Kriegern, denn Sie möchten nicht auch noch mit möglicherweise peinlichen Fragen belästigt werden, wohl fühlen Sie sich in Ihrer Haut ohnehin nicht. Drei Stunden marschieren Sie jetzt, und gerade überqueren Sie eine kleine Lichtung, als der Trupp hinter Ihnen ins Stocken gerät. Aus dem Wald ist ein Jäger getreten, etwa dreißig Schritt hinter Ihnen. Er redet ein paar Worte mit den letzten Kriegern Ihres Zuges.

Da hat doch ein Dämon die Hand im Spiel! Sie erkennen den Burschen, gegen ihn haben Sie damals gekämpft!
Weiter bei 403.

79

Wie gesagt, schnell muß es schon gehen. Machen Sie doch bitte eine Probe auf Körperbeherrschung. Gelingt diese, dann lesen Sie bitte 226, mißlingt Sie einfach, müssen Sie bei 440 die Konsequenzen tragen. Würfeln Sie gar einen Patzer (zweimal die 20), dann sollten Sie, so leid es uns tut, 180 aufsuchen.

80

Gerade noch dem Boronsdiener von der Schippe gesprungen, beschließen Sie, Ihr Vorhaben aufzugeben. Sie können sich leicht ausrechnen, daß bei dem Tempo, mit dem Sie vorwärtskommen, Gerhold ohnehin keine Chance hat. Traurig machen Sie sich weiter auf den Weg nach Chorhop.
Weiter bei 443.

81

Nach einiger Zeit erreichen Sie wieder die Stelle, wo Sie durch die Decke gebrochen sind. Hier hat sich seither nichts verändert, auch das leise Zirpen ist noch nicht verstummt. Möchten Sie wieder geradeaus gehen (100) oder nach rechts abbiegen (259)?

82

Sie strecken die Waffen, und der Fremde läßt sofort von Ihnen ab. Er kümmert sich sogar um Ihre Wunden (Sie erhalten im Laufe der Nacht 5 LP zusätzlich zurück). Derweil erzählen Sie Ihre Geschichte. Weiter bei 274.

83

Mehrere Waldmenschenschamanen, buntbemalt und mit Fetischen behängt, bilden einen Kreis. In Ihrer Mitte liegt der Leichnam eines gefallenen Söldlings. Die Schamanen singen, heben die Arme beschwörend in die Höhe und tanzen um den Toten. Plötzlich fährt ein Blitz lautlos vom Himmel herab, und aus dem Nichts scheinen sich auf der Leiche Maden, Käfer, Spinnen und anderes ekelhaftes Getier zu manifestieren. Plötzlich dreht sich einer der Schamanen um und deutet auf Sie. Von panischer Angst getrieben wenden Sie sich zur Flucht.
Weiter bei 285.

Notieren Sie sich aber vorher die 179.

84

Sie machen sich auf den Rückweg, und schon wenige Tage später treten Sie auf die vertraute Lichtung, auf der das Oijaniha-Dorf steht. Voller Vorfreude auf Ihre bequeme Hängematte schreiten Sie weiter aus.
Weiter bei 306.

85

Sie hören leise Schritte. Da kommen Sie – aber nur zwei! Welch eine Enttäuschung! Offensichtlich hat man Ihr Täuschungsmanöver durchschaut und nun sicherheitshalber nur zwei Kriegerinnen hinter Ihnen hergeschickt. Es nützt nichts, Sie müssen die Hauptstreitmacht auf eine andere Methode ablenken, und das so schnell wie möglich. Doch die beiden bleiben ausgerechnet vor dem Gebüsch, in dem Sie stecken, stehen und setzen sich sogar nieder. Heute ist nicht Ihr Glückstag! Natürlich könnten Sie warten, bis sich die Yakosh-Dey weiterbequemen, doch soviel Zeit haben Sie möglicherweise nicht. Also schleichen Sie sich davon, aber nicht ohne entsprechende Probe. Gelingt diese (258) oder nicht (380)?

86

Es gelingt Ihnen, unbemerkt aus der Nähe der Yakosh-Dey zu kommen. Weiter bei 171.

87

Und jetzt?

Fortgehen und die Beute mitnehmen (212) oder den Fremden ansprechen (451)?

88

Nicht sehr erfrischt erheben Sie sich, um erst mal zu dem kleinen Bach vor dem Dorf zu spazieren, wo Sie sich waschen. Unterwegs sehen Sie jedoch etwas, was Sie nachdenklich stimmt. Weiter bei 189.

89

Wer weiß, wozu es gut ist. Weiter bei 371.

90

Zunächst wollten Sie Tan-Kaku hinterherwetzen, und zwar so schnell Sie Ihre Beine tragen, doch dann haben Sie es sich anders überlegt. Und Ihre Rechnung geht auf. Auf dem Boden entdecken Sie eine Schlinge, gut getarnt; Sie hätten Sie bestimmt nicht bemerkt, wären Sie gerannt. Die Falle galt Ihnen, da sind Sie sicher. Sie hätten sich in der Fußangel verfangen und wären in luftige Höhen gerissen worden – kopfüber Gerade betrachten Sie die Vorrichtung, als Sie ein leises Knacken vernehmen. Wie der Wind sind Sie hinter einem Busch verschwunden. Der Häuptlingssohn tritt auf den Plan. Enttäuscht betrachtet er die leere Schlinge. Dann greift er seinen Bogen fester und schlägt ihn unter wütendem, irrem Gebrüll auf den Boden. Die Waffe zerbricht schließlich, aber der junge Krieger haut mit den Einzelteilen immer noch um sich.

Das ist jetzt die Gelegenheit. Wenn Sie Tan-Kaku angreifen wollen, haben Sie die Überraschung als Verbündeten (10). Andererseits können Sie den offensichtlich verwirrten Jüngling auch einfach ziehen lassen (6).

91

Mehrere Tage führt Sie Ihr Weg gen Norden, und inzwischen wähen Sie sich im Gebiet der Yakosh-Dey. Es kommt Ihnen fast lächerlich vor, daß Sie ausgerechnet hierher gekommen sind, weil Ihnen das Land der Mohaha als zu gefährlich er-

schien. Letztendlich scheint nur ein Faktum für den Sinn Ihrer Entscheidung zu sprechen: Das Stammesgebiet der Yakosh-Dey ist kleiner als das der Mohaha und deshalb schneller zu durchqueren. Weiter bei 160.

92

Ihre Lungen füllen sich mit Wasser; und was jetzt folgt, kann nur einen wirklich frommen Efferdgeweihten erfreuen. Leider sieht so Ihr Ende aus.

93

Jetzt hat es Sie aber eiskalt erwischt, und das im wahrsten Sinne des Wortes. Wie Sie richtig vermutet haben, bricht ein Gewitter los, trotzdem hätten Sie mit dem, was jetzt passiert, nicht gerechnet. Es schneit nämlich, und das nicht zu knapp. Die gewaltigen Wassermassen, die Efferd weiter unten in den ‚Fä-1cm und der Ebene herunterregnen läßt, gehen hier als Schnee nieder. Der ‚Paß, auf dem manchmal Unglaubliches geschieht‘ – wie wahr, wie wahr! Schlagartig ist es eiskalt, und selbst wenn Sie noch Ihre ‚zivilisierte‘ Kleidung besitzen, so ist sie den jetzt herrschenden Wetterverhältnissen nicht mehr angemessen. Sie brauchen dringend einen Unterschlupf, wenn Sie nicht erfrieren wollen. Vorhin haben Sie noch einen Felsvorsprung gesehen, der Ihnen möglicherweise Schutz bietet. Aber in welcher Richtung liegt er? Wo Sie auch hinschauen, Sie sehen nur Weiß! Legen Sie jetzt eine rettende Orientierungsprobe ab. Wenn Sie gelingt, lesen Sie Abschnitt 400. Anderenfalls irren Sie zu 468.



94

Sie haben Ihr Ende selbst gewählt. Vielleicht war es das Beste, was Sie tun konnten.

95

Am Ufer des Flusses liegen drei Kanus. Wenn Sie zu Fuß ziehen wollen, müssen Sie schon nach wenigen hundert Schritten durchs Wasser waten, wie es aussieht. Auf diese Weise haben Sie keine Chance, die Yakosh-Dey hätten Sie in Ihren Booten rasch eingeholt. Es bleibt Ihnen also nur die Möglichkeit, sich selbst so ein Gefährt zu schnappen und sich als Flußkapitän/in zu versuchen. Weiter bei 301.

96

Sie starben bei dem Versuch, einen Freund zu retten. Also sollten Sie sich damit trösten, daß es durchaus weniger ehrenvolle Arten des Abgangs gibt. Rondra ist Ihr nobles Tun gewiß nicht entgangen, und Sie wird für Sie bei Ihrer Lieblingsgottheit sicherlich ein gutes Wort einlegen – selbst wenn es Phex sein sollte.

97

Tatsächlich kommt kurz nach Mitternacht ein junges Mohamahädehen aus dem Dorf. Es flüstert dem Wächter etwas ins Ohr, beide kichern leise und ziehen sich hinter einen Busch zurück. Sie beschließen, bei nächster Gelegenheit ein paar Münzen mehr im Rahjatempel zu lassen und können bei 429 ins Dorf schleichen.

98

Das war gekannt, mit der Nummer würden Sie in jedem Zirkus ankommen! Trotzdem gibt es 2 SP wegen der großen Höhe. Sie sollten jetzt rasch Ihre Waffen aufheben, die Sie vorhin fallengelassen haben, um Tan-Kaku entgegenzutreten, der keulenschwingend auf Sie zustürmt. Kämpfen Sie sich durch zu 141.

99

Sie treten aus dem Versteck hervor und rufen den Namen des Jünglings. Dieser beruhigt sich auf der Stelle und dreht sich um. Wieder sehen Sie das irre Flackern in seinen Augen, als er langsam und bedächtig spricht:

„Es ist schön, dich hier zu sehen, denn schon bald wird dein Kopf meinen Gürtel zieren.“

Dann greift er an. Weiter bei 141.

100

Der Gang führt mit sanfter Steigung bergauf. Nach wenigen Schritten ist es stockdunkel, und Sie müssen sich an den Wänden entlangtasten. Aber schon bald bemerken Sie, daß von vorne ein wenig Licht einfällt, so daß sie etwas von Ihrer Umgebung erkennen können, zum Beispiel den großen, mehr als einen halben Schritt langen Tierknochen, der vor Ihnen auf dem Boden liegt. Sie möchten lieber nicht wissen, wer derart mächtige Viecher verspeist, und beschleunigen Ihren Schritt, um möglichst rasch hier herauszukommen. Lesen Sie nun 195. Ach ja, möglicherweise waren Sie bereits an dieser Stelle. In diesem Fall lesen Sie nicht den oben genannten Abschnitt, sondern einen anderen, dessen Nummer Sie eigentlich kennen müßten. Sollten Sie sie vergessen haben, dann machen Sie halt doch bei 195 weiter, auch wenn Ihnen dann die Geschichte wie das Theaterstück ‚Und täglich grüßt das Orklandhörnchen‘ vorkommen mag.

101

Leute mit vielen Muskeln behandelt man eben anders. Auf diese Weise hätten Sie in den Elendsvierteln Gareths keine fünf Minuten überlebt. Verbuchen Sie das ganze also als Lebenserfahrung und fangen Sie mit einem neuen Helden wieder von

vorne an.

102

Nach einer Weile taucht der Geweihte vor Ihrem Versteck auf. Gemeinsam eilen Sie aus der Nähe des Dorfes. Weiter bei 463.

103

Sie müssen sich immer noch gen Westen halten. Ihre Entscheidung, ob Sie nun Chorhop oder Brabak aufsuchen, können Sie noch etwa eineinhalb Tage aufschieben. Sie können einfach drauflosmarschieren zu 138.

104

„Ich rate Ihm/Ihr, beiseite zu gehen“, knurrt der Fremde. Sie kommen der Aufforderung nach (239) oder nicht (320).

105

Sie versuchen noch, sich am Rand des Abgrunds festzuhalten, aber es mag Ihnen nicht gelingen. So stürzen Sie hundertfünfzig Schritt in die Tiefe, was Ihrem Leben sehr abträglich ist. Weiter bei 213.

106

Mit einem lauten Krachen stürzt der Eingang der Höhle ein, Sie sind gefangen. So plötzlich, wie der Spuk begann, endet er auch wieder. Von einem Augenblick zum nächsten ist es totenstill.

Gerhold entzündet mit Mühe wieder seine Laterne und leuchtet die Höhle ab. Auf einer Seite befindet sich jetzt ein riesiger Schutthaufen.

„Sie ist verschüttet“, sagt Gerhold. „Verzeih, Herrin, in meiner Unwissenheit habe ich versucht, diesen Ort zu entweihen, und ich empfangen meine Strafe mit aufrechtem Haupt. Aber mein/e Freund/in hier trägt keine Schuld.“

Dann erhebt er sich und läßt den Lichtstrahl wieder durch die Höhle schweifen. Da! Da ist eine Spalte, offenbar durch das Beben aufgerissen. Sie untersuchen die Öffnung genauer. Möglicherweise führt hier ein Weg in die Freiheit.

„Ich passe da nicht durch“, sagt Gerhold, „aber vielleicht du.“ Möchten Sie es probieren? Das hieße, Gerhold hier allein seinem Schicksal zu überlassen. Selbst wenn Sie in die Freiheit gelangen, wäre der Geweihte verhungert, bis Sie irgendwo einen zwergischen Bergbautrupp aufgetrieben hätten. (24)

Oder harren Sie an Gerholds Seite aus, was wahrscheinlich auch Ihren sicheren Tod bedeutet? (214)

107

Pah, wird schon alles nichts zu bedeuten haben, denken Sie sich und spazieren frohgemut drauflos. Dabei wären Sie beinahe mit einem kleinen Waldmenschenmädchen zusammengestoßen, das nur zwei Schritt von Ihnen entfernt aus dem Gebüsch tritt. Das Kind trägt einen viel zu großen Speer und einen ebenso überdimensionierten Bogen mit sich herum. Es ist ob der Begegnung genauso verdattert wie Sie, fängt sich aber schnell, greift nach einem kurzen Knüppel und wirft Ihnen diesen an den Kopf. Dann läßt es die viel zu schweren Waffen fahren und rennt, so schnell es seine kleinen Füße tragen.

Sie indes fallen hintenüber und wissen fortan auch, wo sich das Steißbein befindet. Natürlich möchten Sie sofort aufspringen und dem Kind hinterherlaufen, aber das geht nicht so schnell, da Sie sich erst 3 Lebenspunkte abziehen müssen. Inzwischen ist das Mädchen weder zu sehen noch zu hören.

Möchten Sie dem Mädchen folgen (347), lieber in die Richtung gehen, aus der das Kind kam (423), oder einfach unbeschwert Ihren Weg fortsetzen (426)?

108

Aber was nun? Im Hof steht eine Kutsche, aber nicht die des Dürren. Offensichtlich ist Besuch gekommen. Möchten Sie mit Hilfe des Fahrzeugs entkommen (346) oder lieber über die Mauer klettern (280)?

109

Als Sie wieder erwachen, steht die Sonne bereits hoch am Himmel. Alles ist ruhig, von der Schlacht ist nichts mehr zu bemerken. Sie sind sichtlich erleichtert, daß, abgesehen von den üblichen Raubkatzen, Giftschlangen und Krokodilen, wohl keine Gefahr mehr für Leib und Seele droht. So sitzen Sie eine Weile grübelnd da, aber dann müssen Sie sich überlegen, was Sie weiterhin vorhaben.

Möchten Sie immer noch nach Tan-Kaku suchen (245) oder Ihren Weg in die Zivilisation fortsetzen (186)?

110

Sie sehen Erstaunen in den Gesichtern der Yakosh-Dey – und Unglauben! Wenn Sie so an sich herabblicken, müssen Sie auch zugeben, daß Sie gar nicht wie ein Al'Anfaner aussehen, sondern eher wie ein hellhäutiger Oijaniha. Am besten wäre es, wenn Ihnen die folgende Charismaprobe+8 gelänge. Ist das der Fall, lesen Sie 18, ansonsten 453.

111

„Du bist schon zurück? Hast du die Kugel wirklich in dein Land zurückgebracht? Ich kann es kaum glauben!“ Was antworten Sie? Ja (353) oder nein (467)?

112

Sie schütteln den Kopfund ziehen Ihres Weges. Tan-Kaku läßt Sie auch unbehelligt gehen. Weiter bei 186.

113

Sie setzen an zum letzten Sprung, als auch schon das Seil unter Ihnen nachgibt. Mit Mühe und Not erreichen Sie jedoch den Rand des Abgrunds. Zwei Schritte, und das Grün des Dschungels hat Sie verschlungen.

Weiter bei 474.

114

Sie springen aus Ihrer Hängematte und laufen auch rasch zur Mitte des Dorfplatzes. Wie Sie erkennen können, ist dem Schamanen wohl nichts passiert. Ihre Vermutung hat sich jedoch bewahrheitet: Natürlich macht Tan-Kaku wieder Ärger.

„Ha, alter Mann, die Geister wollen dich nicht mehr“, höhnt der Jüngling. Hanha-Kaukeh entgegnet jedoch ruhig. „Das Kalb blökt, aber der mächtige Yaniok-Bulle stört sich nicht daran.“ Mit diesen Worten wendet sich der Schamane zum Gehen. Aber Tan-Kaku hindert ihn daran. Er packt Hanha-Kaukehs Schulter und reißt ihn herum.

Weiter bei 155.

115

Etwa zwei Stunden gehen Sie dem Geräusch nach, dann verstummt es. Sie sind hundemüde und wollen eigentlich schlafen. Die Stelle, an der Sie jetzt sind, ist so gut wie jede andere, denken Sie sich, und legen sich hin. (462)

Wenn Sie lieber wieder zurückgehen möchten, dann lesen Sie 176.

Wollen Sie weiter in die Richtung marschieren, aus der Sie das Geräusch gehört haben, dann sind Sie bei 419 richtig.

116

Sie könnten jetzt zu 36 fliehen oder weiterkämpfen, dann aber auf Leben und Tod.

Sind Sie siegreich, lesen Sie 77, anderenfalls können Sie bei 182 erfahren, wie sich eine Schlangenmahlzeit so fühlt.

117

Sie warten ab, bis sich der Zug wieder formiert hat, denn Ihre Nettigkeiten soll schließlich jeder Yakosh-Dey mitbekommen. Weiter bei 437.

118

Wieder stürmt einer der Waldmenschen auf Sie zu. Den Trick glauben Sie zu kennen, aber weit gefehlt. Ihr Gegner springt Sie höchst real an, wirft Sie zu Boden und versetzt Ihnen mit seinem Messer 1W+1 Schadenspunkte. (Falls Sie zu Boron gehen, schauen Sie vorher bei 213 vorbei.) Diesmal fließt echtes Blut und Sie haben echte Schmerzen!

Bevor der Angreifer erneut zustoßen kann, wird er von einem anderen Waldmenschen an der Schulter gepackt und hochgezogen.

Ihr Retter ist – so schätzen Sie – vielleicht dreißig Jahre alt. Sein Gesicht ist mit feinen braunen und hellgrauen Streifen bemalt, das Muster ist dem Gefieder des Regenbergadlers nachempfunden. Der Mann herrscht Ihren Gegner mit einer Stimme, die keinen Widerspruch duldet, an: „Du hast nicht genug Kräfte, um auch gegen die unseren zu kämpfen. Halte dich an den Feind.“ Mit diesen Worte wendet er sich ab und geht. Der Gemaßregelte bleibt noch einige Augenblicke stehen, dann flieht er in den Busch. Vorhin ging alles zu schnell, aber jetzt hatten Sie Zeit, ihm ins Gesicht zu sehen. Es war niemand anderes als Tan-Kaku. Ist er neben Ihnen der einzige lebende Mensch hier? Sie rappeln sich auf und überlegen sich, ob Sie dem Häuptlingssohn folgen sollen. Dann verwerfen Sie den Gedanken aber wieder.

Möchten Sie hierbleiben (391) oder so schnell wie möglich vom Schlachtfeld fliehen (186)?

119

Man wirft Sie in eines der bereitliegenden Kanus, und schon geht die Fahrt flußaufwärts. Nach einer Weile taucht linkerhand das Dorf auf Hier werden Sie in eine Hütte gestoßen, und Sie können nichts anderes tun, als sich mit Ihrer mißlichen Lage abfinden. Weiter bei 376.

120

Sie schauen sich von unten die Kletterstrecke an. Halt gibt es genug, und eigentlich wäre es keine Schwierigkeit, den Kamin zu erklimmen, würden die Wände aus festem Gestein bestehen. Es kommt also hauptsächlich darauf an, möglichst die lockere Erde nicht zu lösen. Genügend Wurzeln zum Greifen bieten sich schon, Sie müssen nur die richtigen erwischen. Ob Ihnen das gelingt, werden wir durch eine Kletterprobe ermitteln. Gelingt sie (216) oder nicht (133)?

121

Sie müssen also weiterhin versuchen, sich zu befreien. Wenn Ihnen das gelingt, können Sie die Flucht zu 36 antreten oder weiterkämpfen (dann aber auf Leben und Tod). Sollten Sie siegreich sein, dann lesen Sie 77. Den Herrn Boron hingegen finden Sie bei 182.

122

Also so was! Die tote Riesenameise ist immer noch nicht fortgegangen. Da müssen Sie wohl wieder zurück. Und schon bald

haben Sie die Stelle erreicht, an der Sie eingebrochen sind. Möchten Sie nun nach links (259) oder geradeaus weitergehen (164)?

123

Der Wald ist in einen seltsamen, silbrig leuchtenden Nebel getaucht, und es heller, als es – auch trotz des Vollmonds – eigentlich sein dürfte.

Um Sie herum ist die Luft von wildem Geschrei erfüllt, dem schrillen Kriegsruf der Oijaniha. Eine Horde dieser Krieger stürmt genau auf Sie zu, Sie sind nur noch zwei Schritt entfernt. Offensichtlich scheinen die Freunde Sie nicht zu erkennen, einer stößt mit dem Speer nach Ihnen. Sie schreien auf, doch obwohl sich die Waffe durch Ihr Herz bohrt, spüren Sie keinen Schmerz. Der Krieger reißt den Spieß wieder aus Ihrem Fleisch heraus, aber es fließt kein Blut, ja, Sie haben nicht eine Schramme. Dann stürmen die Oijaniha durch Sie hindurch. Sie drehen sich um und blicken ihnen nach.

Plötzlich fliegen Armbrustbolzen aus den Büschen und halten blutige Ernte unter den Waldmenschen.

Möchten Sie an diesem lieblichen Ort verweilen (442) oder lieber das Weite suchen (431)?

124

Noch eine ganze Weile suchen Ihre Verfolger die Gegend ab, und mehr als nur einmal wäre beinahe einer von ihnen zufällig in Ihr Versteck gestolpert. Aber schließlich geben die Yakosh-Dey auf und ziehen sich zurück. Sie indes gehen weiter gen Chorhop. Weiter bei 293.

125

Aber plötzlich bröckelt der Rand, nur ein wenig und glücklicherweise neben Ihrer Hand. Tan-Kaku verliert das Gleichgewicht und stürzt mit einem gellenden Schrei kopfüber in die Tiefe.

Ihnen gelingt es hingegen, sich wieder hochzuziehen. Als Sie dies geschafft haben, schließen Sie die Augen. Das Kapitel Tan-Kaku hat sein Ende gefunden. Weiter bei 358.

126

Sie steigen hinab. Jetzt, wo Sie so nahe sind, können Sie erkennen, daß sich der Brustkorb des Mannes leicht hebt und senkt. Er atmet noch. Auch die komplizierte Struktur des Netzes können Sie jetzt genauer in Augenschein nehmen. Es besteht aus einigen Fäden, die gewissermaßen ein Grundgerüst bilden. An diesen sind wieder welche angeknüpft, deren anderes Ende lose herabhängt.

Sie halten einen Stock ins Netz und stellen fest, daß die Fäden äußerst klebrig sind. Nur mit Mühe gelingt es Ihnen, das Holz wieder loszureißen. Ist man der Spinne erst mal in die Falle gegangen, ist man unweigerlich verloren. Man klebt einfach fest, und sollte es gelingen, eine Extremität zu befreien, werden die anderen in der Zwischenzeit mit Sicherheit Bekanntschaft mit einem der anderen Fäden machen. Je mehr man sich bewegt, um so tiefer verstrickt man sich in dem Geflecht, bis man sich schließlich erschöpft seinem Schicksal ergibt. Wie die Spinne es schafft, sich nicht in ihrem eigenen Netz zu verfangen, ist Ihnen ein Rätsel, aber irgendwie wird sie es schon machen. Den armen Burschen zu befreien ist also eine heikle Angelegenheit. Wenn Sie das deshalb lieber lassen, dann lesen Sie 39. Anderenfalls ist eine Gwandtheitsprobe fällig, und zwar -4, wenn Sie eine Waffe mit langer Klinge (Schwert, Machete oder ähnliches) besitzen, +1, wenn Sie nur ein Messer oder einen Dolch zur Verfügung haben. Wenn Sie sich auf Ihre bloßen Hände verlassen müssen, dann lautet der Aufschlag

+12. Gelingt die Probe, dann lesen Sie 378, anderenfalls 282.

127

Panik überkommt Sie. Eine eiserne Faust scheint Ihren Hals zuzuschnüren, während eine Quaderlast Ihre Lunge zusammenquetscht. Mit einem Gurgeln entlassen Sie Ihr letztes bißchen Luft ins Wasser. Sie sind unfähig, sich zu bewegen oder auch nur zu denken. ‚Das ist das Ende‘ ist der einzige Gedanke, der sich bei Ihnen einstellt, und Sie haben leider Recht!

128

Eine Waldmenschensiedlung zu finden ist nicht einfach, wie Sie wissen. Allerdings haben die vierzig Krieger doch eine so deutliche Spur hinterlassen, der Sie einfach nur zu ihrem Ausgangspunkt folgen müssen.
Weiter bei 235.

129

Mit zwei Sprüngen sind Sie im Grün des Dschungels verschwunden. Helia setzt nicht nach. Sie indes marschieren weiter gen Chorhop.
Weiter bei 135.

130

Sie erreichen die gesuchte Stelle. Nichts kündigt mehr von der grausamen Schlacht, die hier tobte. Allerdings ist auch Tan-Kaku nicht da.
Möchten Sie eine Weile warten, obwohl es bald dämmt (55), oder geben Sie die Suche auf und setzen Ihren Weg fort (186). Sie könnten auch einen anderen Ort aufsuchen, den Abschnitt müßten Sie bereits kennen.

131

Wie wollen Sie das bewerkstelligen? Zeigen Sie sich dem

Wächter? (396)

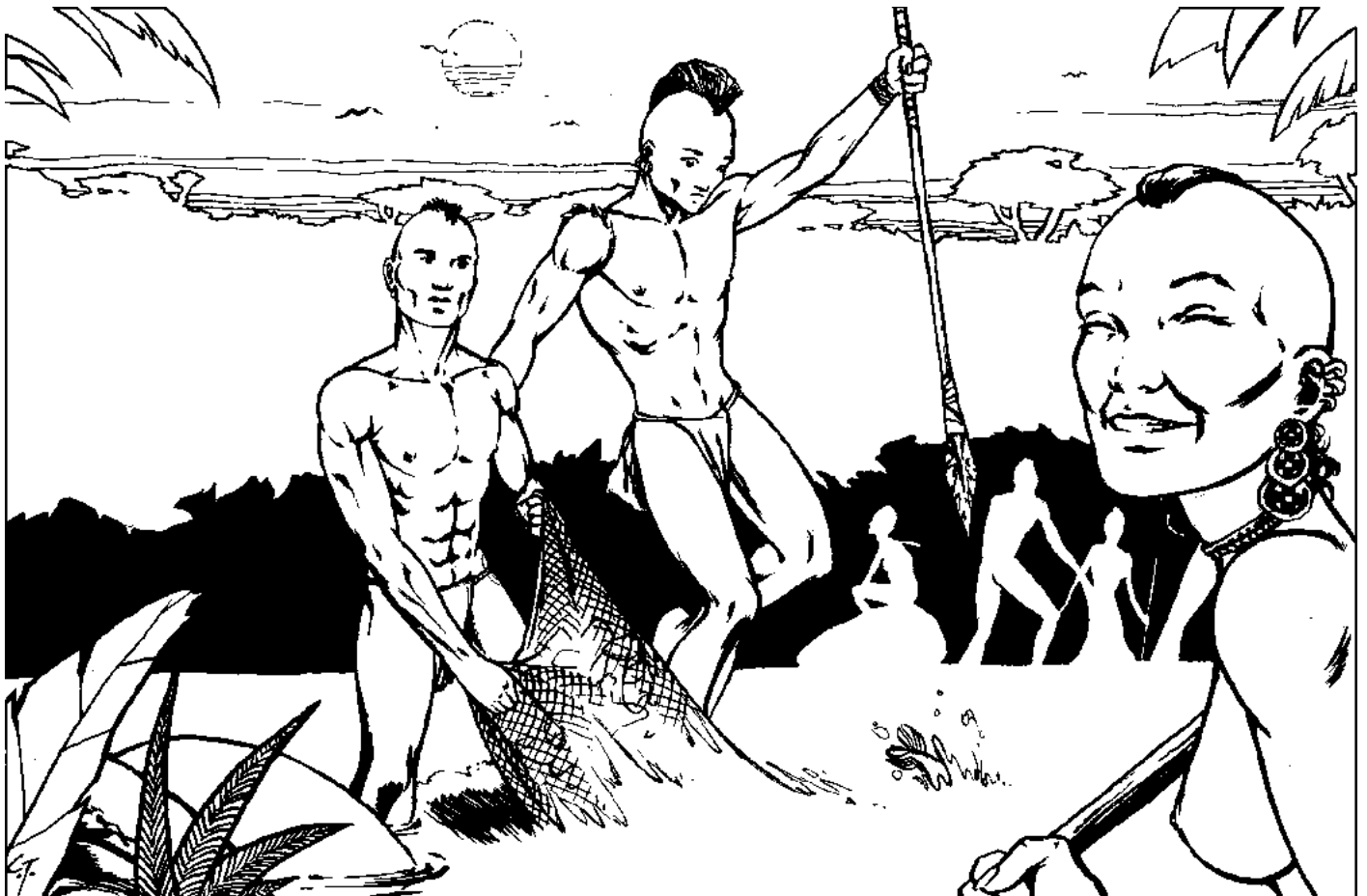
Oder versuchen Sie, ein Karakai nachzuahmen? Das Tierchen ist eine beliebte Delikatesse und Jagdbeute. (246)

132

Zusammen mit Ihrem Begleiter steigen Sie bergan. Bald machen die riesigen Urwaldbäume kleinen Krüppelgewächsen Platz, und gen Westen ergibt sich ein phantastischer Blick über die dampfenden Dschungel bis hin zum blauen Meer, über dem gegen Abend malerisch die Sonne untergeht.

Sie entschließen sich, ein Nachtlager aufzuschlagen. Noch weiter oben wird es nach Einbruch der Dunkelheit empfindlich kalt, wie Ukai zu berichten weiß. Er hat sich bisher als zuverlässiger Führer bewiesen, also folgen Sie seiner Aufforderung. Außerdem ist die Luft hier schon so dünn, daß Ihnen jeder Atemzug schwerfällt. So sind Sie nicht unglücklich über die Rast. Sie machen es sich bequem, ziehen Ihren Proviant hervor und bieten auch Ukai etwas zu essen an. Dieser winkt ab. Er zieht sich einige Schritt vom Lager zurück und kauert sich vor dem Erdbau eines kleinen Nagers nieder. Dort warte er geduldig, und als das Tierchen seine Höhle verläßt, schlägt Ukai blitzschnell zu. Mit dem Kadaver kehrt er dann zurück zum Lager, um ihn roh mit Haut und Haar und fast am Stück herunterzuschlingen. Die kleinen Knöchelehen und auch die Fellreste spuckt er in die Gegend. Danach legt sich Ihr Gefährte regungslos in die untergehende Sonne. Offensichtlich wat nicht alles übertrieben, was Ihre Oijaniha-Freunde über die Panaq-Si zu berichten wußten.

Am nächsten Tag ziehen Sie weiter, Stunde um Stunde kämpfen Sie sich den steilen Pfad hinauf. Am Nachmittag sind sogar die letzten Sträucher dem kargem Gras und Fels gewichen. Sie können jetzt den Paß erkennen, der zwischen zwei mächtigen Gipfeln des Regengebirges hindurchführt. Inzwischen sind dunkle Wolken aufgezogen. Der tägliche Regen, so glauben



Sie. Ukai blickt gen Himmel, weicht dann wortlos vom Weg ab und steuert auf eine Höhle zu. Sie stutzen zunächst und als Ihr Führer das bemerkt, ruft er Ihnen zu, daß Sie folgen sollen. Folgen Sie der Aufforderung (183) oder vermuten Sie eine Namenloselei und gehen lieber weiter (452)?

133

So vorsichtig Sie auch sind, Sie reißen eine Wurzel ab und verlieren den Halt. Erdreich fällt nach, zunächst nur einige Klumpen, doch dann immer mehr. Der Kamin stürzt förmlich über Ihrem Kopf ein, und Sie sind verschüttet. So sieht das Ende aus!

Weiter bei 343.

134

Mit solchen Scherzen kommen Sie bei einem Geweihten der Kriegsgöttin natürlich immer besonders gut an. Er springt zwei Schritte auf Sie zu und legt Ihnen die Hände um den Hals. (Der Bursche muß einen Schraubstock in der Ahnenreihe haben.) Ihr Gesicht läuft rot an, die Augen quellen hervor, und die Sinne drohen Ihnen zu schwinden. Da läßt der Hüne für einen Moment locker.

„Sind da im Busch“, krächzen Sie und schnappen nach Luft. Angesichts der Argumente, die der Fremde ins Feld führen kann, erzählen Sie auch bereitwillig, was Sie hierherführt.

Weiter bei 274.

135

Schon wieder Yakosh-Dey! Hier muß irgendwo ein Nest sein! Sie gingen gerade an der Uferböschung eines Flusses entlang, als Sie sieben Männer und Frauen weiter unten beim Fischen entdecken. Gerade noch konnten Sie sich zu Boden werfen, bevor man Sie entdeckte.

Jetzt spähen Sie durchs hohe Gras und überlegen sich, ob Sie hier einfach abwarten oder sich vorsichtig wieder zurückziehen wollen. Aber dann – phexverflucht!

Weiter bei 388.

136

Sie haben ganz recht gehabt, und damit meinen wir jetzt nicht Ihre Entscheidung, im Trockenen zu bleiben, sondern die Vermutung, daß der junge Häuptlingssohn Arger machen wird. Es kommt zu einem kleinen Handgemenge zwischen ihm und dem Schamanen. Worum es geht, können Sie nicht verstehen. Zwar reden die beiden mit Sicherheit nicht gerade leise, aber der Regen übertönt jedes andere Geräusch.

Sind Sie jetzt neugierig geworden (345) oder nicht (206)?

137

Nachdem Sie sich sattgeatmet haben, steigen Sie aus dem Wasser. Sie glauben Ihren Augen nicht zu trauen, aber Sie sehen vor sich einen matten Lichtschimmer. Natürlich beeilen Sie sich jetzt, um zu erkunden, woher das Leuchten stammt. Beinahe sind Sie ein wenig enttäuscht, denn Sie laufen in eine Sackgasse. Fast senkrecht nach oben führt eine Art eine Schritt durchmessender Kamin. Sie könnten wohl versuchen, ihn zu erklimmen, was allerdings nicht ganz ungefährlich ist. Sollte sich dabei nämlich Erdreich lösen... Sie können sich selbst ausmalen, was dann passiert. Das Problem ist aber Ihre Alternative, die nur darin besteht, den ganzen Tauchgang wieder zurückzumachen. Was haben Sie also vor? Möchten Sie den Aufstieg wagen (120), wieder umkehren (271) oder hier Wurzeln schlagen (230).

138

Schritt für Schritt kämpfen Sie sich durchs dichte Grün, bis Sie plötzlich Aug' in Aug' einer Würgeschlange gegenüberstehen. Das gewiß zehn Schritt lange Reptil bietet mit seiner goldbraunen Zeichnung einen prächtigen Anblick. Einzig, daß es in Ihnen offensichtlich ein geeignetes Beutetier sieht, Stört. Überraschend behende und flink kriecht die Schlange auf Sie zu. Ihnen bleibt kaum Zeit zum Überlegen.

Was machen Sie?

Fliehen! (36)

Kämpfen! (458)

139

Sie können trotz größter Anstrengung nicht die geringste Spur entdecken. Was nun? Einfach wie geplant auf dem Weg weitermarschieren (279) oder sicherheitshalber ein wenig von der ursprünglich vorgesehenen Route abweichen (410)?

140

Sie waten durch den Bach und dringen am jenseitigen Ufer wieder ins tiefe Grün des Dschungels ein. So sehr Sie auch suchen, von Tan-Kaku fehlt jede Spur. Schließlich versinkt die Sonne, und die kurze Dämmerung bricht herein. Zeit für ein Nachtlager. Weiter bei 38.

141

Tan-Kakus Werte:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/9 (Keule, 1W+2 TP)

Der junge Krieger kämpft auf Leben und Tod, sein wahnsinniger Haß läßt weder eine Flucht noch ein Unentschieden zu. Wenn Sie siegen, dann lesen 321. Unterliegen Sie aber, bedeutet das Ihr Ende in Abschnitt 213.

142

Ein Geräusch läßt Sie hochfahren. Irgend jemand ist in Ihrer Hütte, aber in der Dunkelheit können Sie ihn nicht erkennen. Ihr ungebetener Besucher huscht lautlos in die Nacht hinaus. Vage können Sie seine Gestalt ausmachen, die aber rasch im Schatten verschwindet. Sie springen auf und machen ein paar Schritte in den Innenhof, aber auch hier können Sie niemanden mehr sehen. Als Sie wieder zurückkehren, erblicken Sie wenigstens, was die Gestalt wohl gesucht hat: Aus Ihrem Rucksack blinkt Ihnen im Madalicht die Kette der Mondsilberkugel entgegen. Jetzt können Sie sich auch vorstellen, wer der Dieb war, haben aber keinen Beweis. So legen Sie sich wieder hin. An Schlaf ist jedoch nicht zu denken. Weiter bei 88.

143

Da müssen Sie schon eine Probe auf Sich Verstecken+2 bestehen. Sind Ihnen die Würfel hold (357) oder nicht (33)?

144

Die Al'Anfaner wollen also Sklaven von den Yakosh-Dey, genauer gesagt Oijaniha-Krieger (die „Aischanois“, hah), kaufen. Also ist Ihre Rechnung ganz einfach: Wenn Gerhold genug Zeit zur Verfügung hat, um die Sklavenhändler unschädlich zu machen, gibt es keine Belohnung für die Yakosh-Dey und somit wahrscheinlich keinen Kriegszug. Es sollte doch möglich sein, dem Geweihten die nötige Zeit zu verschaffen. Wie wollen Sie das anstellen? Sie attackieren den Trupp aus einem Versteck heraus mit Fernwaffen. (402)

Sie zeigen sich den Yakosh-Dey, verhöhnen Sie ein wenig und erzählen Ihnen, daß Sie der weiße Oijaniha sind, der damals so furchtbar unter ihnen wütete. (437)

Sie legen eine falsche Fährte. (41)

Sie erzählen den Yakosh-Dey, daß Sie zu den Al'Anfanern gehören, und führen sie dann in eine falsche Richtung. (264)

145

Sie merken, wie langsam aber sicher die Zornesröte im Gesicht des Fremden aufsteigt. Weiter bei 75.

146

Sie sind ganz schön schnell, kein Wunder bei dem, was da hinter Ihnen her ist. Der einzige Weg, der nicht versperrt ist, führt zur Hängebrücke, die bald erreicht ist. Weiter bei 153.

147

Vorsichtig ziehen Sie den Pfeil aus dem Holz. Aha, eine Eisen spitze! Wahrscheinlich gehörte das Geschoß einem Yakosh-Dey. Soweit Ihnen die Oijaniha berichteten, handelt dieser Stamm gerne mit den (verhaßten) Blaßhäuten, und seine Krieger verfügen somit oft über Metallwaffen. Möchten Sie einfach weitergehen (107) oder die nähere Umgebung zunächst genauer absuchen (260)?

148

Nach einer Weile tritt der dichte Dschungel zurück, und Sie stehen am Strand und blicken auf das blaue Meer. Weiter bei 454.

149

Sie senken die Waffen und fallen erschöpft auf die Knie. Sie sind zu stolz, um Gnade zu erbitten, aber natürlich hoffen Sie darauf, am Leben zu bleiben. Auch die Fremde läßt jetzt die Waffen sinken.

„Das schlimme an euch ist, daß Ihr aus den großen Städten hierher kommt und nicht unterscheiden könnt, wann euch Gefahr droht und wann nicht.“

Mit diesen Worten kümmert sich die Fremde um Ihre Wunden. Sie legt Ihnen die Hand auf die Brust, murmelt ein paar leise Worte, und Sie spüren, wie, von den Fingern der Frau ausgehend, sich eine angenehme Wärme in Ihrem Körper ausbreitet. Sie können zusehen, wie sich Ihre Wunden schließen und nur einige zarte, rosige Narben zurückbleiben. Wahrscheinlich kennen Sie die Prozedur schon, sie ist aber jedesmal wieder beeindruckend und auch ein wenig unheimlich. Nachdem Ihre Schrammen versorgt sind, setzt sich die Jägerin ans Feuer. Weiter bei 362.

150

Inzwischen sind Sie aus den großen Höhen wieder zum Fuß der Regenberge hinabgestiegen. Ihr Weg führt weiter durch den Dschungel Chorhop oder Brabak zu. (385)

151

Sie schließen die Augen, lassen die Zunge heraushängen und rühren sich nicht – kurz und gut, Sie stellen sich so tot wie Sie nur können. Weiter bei 408.

152

Nur ein winziges, ganz winziges Geräusch haben Sie verursacht, als Sie etwas ungeschickt in die Wasserpfütze latschten. Aber eben dieses leise Platsch hat eine Kriegerin der Yakosh-Dey aufmerksam gemacht. Jetzt schlägt sie Alarm, und sofort brechen die Niederhöhlen los. Sie müssen Ihr Heil in der Flucht suchen. Weiter bei 9.

153

Auch wenn Ihnen der Gedanke sichtliches Unbehagen bereitet, Sie müssen hinüber (440), oder Sie ergeben sich (60).

154

Hier können Sie sich einigermaßen sicher wähen, weshalb Sie auch ein kleines Feuer zum Schutz gegen unerwünschtes Getier entzünden. Unterwegs haben Sie ein paar Beeren, Wurzeln und Früchte gesammelt, die jetzt Ihr kärgliches Abendmahl sein sollen. Sie breiten die Ausbeute auf dem Boden aus, um sie in Augenschein zu nehmen, aber plötzlich bemerken Sie, daß Sie offensichtlich nicht allein sind. Ein Rascheln läßt Ihren Kopf hinauffahren, und Sie sehen in den Büschen eine junge Frau stehen. Ihre Haut ist so hell wie die Ihrige, ihr kurzgeschorenes Haar ist von dunkelbrauner Farbe. Auffällig sind noch ihre Ohren, die leicht spitz zulaufen, was ein Geburtsfehler sein kann oder auf etwas Elfenblut in ihren Adern schließen läßt. Bekleidet ist die Fremde mit einem Lendentuch und einer Weste aus weichgegerbtem Leder, als Waffen trägt sie Bogen, Speer und Dolch mit sich.

Sie mustern einander einige Augenblicke, und dann...

...warten Sie einfach ab. (266)

...nehmen Sie Ihre Waffe und greifen sofort an. (398)

...sagen Sie „Mädchen, wenn du hier so laut durch die Büsche trampelst, lebst du nicht lange“. (415)

155

„Die Geister wollen nicht mit einem lahmen Greis reden, sondern mit einem jungen, kräftigen Krieger. Ich werde Ya-Kekai-Kamkam (Zur Erinnerung: Das sind Sie!) töten und ihm die Tsan-Ta-Pu („Kopf ohne Gesicht“, Kugel) aus weißem Eisen nehmen. Dann bin ich mächtiger als du. Du solltest ans Sterben denken, Hanha-Kaukeh.“

Diese Worte brüllt Tan-Kaku mit hysterisch überschnappender Stimme. Jetzt endlich greift Tunak, der Häuptling ein. Er sieht seinem Sohn einiges nach, doch eine solche Unverfrorenheit kann er nicht durchgehen lassen, wenn er sein Gesicht wahren will. Er ergreift den Jüngling am Haarschopf und zieht ihn in seine Hütte. Daß dies eine üble Demütigung ist, und daß man so höchstens mit einem unmündigen Kind, aber nicht mit einem Krieger verfährt, steht fest. Der Schamane wendet sich ab und verläßt wortlos den Kreis der Stammeskrieger, und langsam kehren auch diese wieder in ihre Hütten zurück. Für Sie hat es auch wenig Zweck, allein im Regen stehenzubleiben, weshalb Sie auch wieder ihre bequeme Hängematte aufsuchen, wo Sie ein wenig über den Vorfall grübeln. Weiter bei 206.

156

Ihre Bewegungen werden langsamer, und Sie würden sich am liebsten niederlegen und einschlafen. (Wieder 10 LP weg!) Ihr Verstand lehnt sich aber gegen diesen Gedanken noch schwach auf, weshalb Sie versuchen, sich mit einer Probe+1 neu zu orientieren. Wenn sie gelingt, dürfen Sie 21 lesen, anderenfalls laufen Sie im Kreis zu 468.

157

Sie marschieren weiter und versuchen an etwas Lustiges zu denken, aber dennoch gehen Ihnen Tan-Kakus Worte nicht aus dem Kopf. Er weiß, wie er sie alle vernichten kann. Er hat Tausende Verbündete, sagt er. Wenn er nun recht hat? Quatsch! Sie versuchen, den Gedanken zu verscheuchen, was Ihnen aber nur unzureichend gelingt. Am Abend mag sich der Schlaf nicht so recht einstellen, immer wieder wachen Sie aus Ihrem leichten Schlummer auf

Geben Sie etwas auf Tan-Kakus Worte (256) oder nicht (316)?

158

Danach brechen Sie auf. Bis gegen Mittag wandern Sie noch gemeinsam, dann aber teilt Ihnen Aldare mit, daß Sie grundsätzlich nur allein jagt. Sie nickt Ihnen zum Abschied zu, und ohne auf eine Entgegnung Ihrerseits zu warten, verschwindet sie in den Büschen. Sie indes gehen weiter zu 103.

159

Sie und Gerhold haben gesiegt! Der Geweihte würdigt die gefallenen Gegner keines Blickes mehr. Nach einer Rast, in denen Ihr Freund Ihre Wunden versorgt (+3 LP in der nächsten Nacht), machen Sie sich wieder auf den Rückweg. Allerdings stoßen Sie dabei schon nach kurzer Zeit auf etwas, womit Sie nicht gerechnet haben

Weiter bei 330.

160

Stets darauf bedacht, für fremde Augen unsichtbar zu bleiben, geht es weiter durch den Dschungel. Als Sie gerade durch ein Gebüsch dringen, halten Sie jäh an. Beinahe wären Sie genau in ein Dorf der Yakosh-Dey hineinspaziert. Weiter bei 334.

161

Sechs Tage marschieren Sie stracks nach Süden. Sie haben inzwischen das Gebiet der Mohaha erreicht. Weiter bei 250.

162

Tan-Kaku stolpert und stürzt mit einem gellenden Schrei in die Tiefe. Sein Leben ist damit zu Ende. Ob das nötig war? Sie wissen keine Antwort auf die Frage. Weiter bei 358.

163

Keuchend blicken Sie auf die Kadaver, Ekel steigt in Ihnen auf, und Sie sind völlig erschöpft. Dennoch möchten Sie ein wenig Land zwischen sich und den Ameisenbau bringen, und so machen Sie sich auf den Weg. Weiter bei 268.

164

Sie folgen dem Gang, der etwa eineinhalb Schritt hoch und einen Schritt breit ist. Der Stollen verläuft steil nach unten, und Sie müssen sich bücken (sofern Sie kein Zwerg sind). Nach wenigen Schritten ist es absolut dunkel, das wenige Licht, das durch das Loch fiel, durch das Sie eingebrochen sind, dringt nicht bis hierher. Sie tasten sich an der Wand lang, immer wieder streifen Wurzeln, die durch die Decke hängen, Ihren Kopf und Ihre Schultern. Bei der ersten dieser unheimlichen, kalten Berührungen fährt Ihnen ein tüchtiger Schreck in die Glieder. An der Wand entlangastend, arbeiten Sie sich weiter nach unten vor. Nach einer Weile stehen Sie mit einem Fuß in einer Wasserpfütze. Unbeirrt setzen Sie Ihren Weg fort, auch als Ihnen das kühle Naß schon bis zu den Oberschenkeln reicht. Schließlich steht der Wasserspiegel aber an Ihrer Brust, und es ist abzusehen, daß Sie bald tauchen müssen, wenn Sie nicht umzukehren gedenken. Natürlich ist ersteres bestimmt nicht ungefährlich, andererseits können Sie sich aber ausrechnen, daß das, was die zirpenden Geräusche verursacht hat, Ihnen möglicherweise nicht unter Wasser folgen kann.

Sind Sie ein guter Schwimmer und trauen Sie sich einen unterirdischen Tauchgang zu, dann lesen Sie den Abschnitt 177. Wenn Sie lieber umkehren möchten, gehen Sie zu 81.

165

Nach etwa 50 Schritt hört die Fährte unvermittelt auf Bis hier-

her war sie recht deutlich zu sehen, aber nun hat sich der junge Krieger offensichtlich große Mühe gegeben, sie zu verwischen. Möchten Sie sich mit einer erneuten Probe versuchen? Wenn Sie gelingt, dann lesen Sie Abschnitt 409, anderenfalls 329. Natürlich können Sie bei 298 auch das Unternehmen abbrechen und Ihren ursprünglichen Weg fortsetzen.

166

Tja, da sagen wir jetzt nichts zu. Sie treten aus dem Busch ins Freie und werden sofort von ein paar Kriegern umringt, die Sie fesseln und entwaffnen. Seltsamerweise greift die Dame nicht sofort ein, der ganze Vorgang scheint ihr sogar herzlich egal zu sein. Man steckt Sie in eine der Hütten und postiert einen Wächter davor. Sie können nichts anderes tun als abwarten. Weiter bei 376.

167

Wie möchten Sie das anstellen? Ein schneller Spurt (399) oder langsam an der Wand entlang schleichen (389).

168

Nach zehn Tagen kommt ein Interessent und kauft Sie vom Fleck weg. Ein/e Druiden/Druidin fehlt ihm noch in seiner Sammlung. Sie sind zukünftig die Zierde eines Mengbillaner Kaufmannshauses. Wie die Geschichte weitergeht, wissen wir nicht, aber Sie können ja einmal Ihren Spielleiter fragen...



169

Aber dabei bleibt es auch. Ingerimm mag nicht mehr den Hammer schwingen. Ihr Schicksal ist besiegelt. Seien Sie sich aber gewiß, daß Rondra Ihr nobles Tun wohl bemerkt hat und sicherlich ein gutes Wort für Sie bei Ihrer Gottheit einlegen wird.

170

Sie gehen wieder zurück, verlassen das Tal und setzen Ihren Weg gen Brabak oder Chorhop fort. Die Sonne senkt sich inzwischen langsam, und es wird Zeit, ein Nachtlager zu suchen. Weiter bei 70.

171

Am Abend suchen Sie ein einigermaßen sicheres Plätzchen für ein Nachtlager, am nächsten Morgen geht es dann weiter. Es mag um die Mittagszeit sein, als Sie leise Stimmen hören.

Flink wie der Wind verstecken Sie sich, und tatsächlich kommen bald zwei Krieger der Yakosh-Dey an Ihnen plaudernd vorbeimarschieren. Einer von Ihnen trägt den blutbefleckten Wappenrock eines Rondrageweihten.

Lassen Sie die beiden ziehen (428), oder möchten Sie sie angreifen (68)?

172

Unbemerkt erreichen Sie den Pfahl und können die Fesseln des Geweihten lösen. Dann wollen Sie natürlich so rasch wie möglich wieder das Lager verlassen. Der Hüne folgt Ihnen jedoch nicht sofort. Als Sie sich fragend zu ihm umschaun, raunt er Ihnen zu, daß er noch seine Waffen holen müsse.

So etwas! Nur weil Sie es mit einem kampferprobten Rondrageweihten zu tun haben, schlagen Sie sich jetzt nicht mit der Hand vor die Stirn.

Lassen Sie sich mit dem Geweihten nun auf eine Diskussion ein? (265)

Lassen Sie ihn gehen, verlassen sicherheitshalber aber selbst das Dorf? (304)

Warten Sie hier, bis er seine geliebte Armierung endlich beisammen hat? (25)

Egal, welche Wahl Sie treffen, **25 Extra-AP** haben Sie sich für Ihr entschlossenes Eingreifen verdient.

173

Ja, Sie laufen den Mohaha geradewegs in die Arme. Widerstand ist zwecklos, und so werden Sie überwältigt.

Weiter bei 360.

174

Letzte Nacht ist den sechs Oijaniha die Flucht geglückt. Sie haben einem Wächter die Waffe abgenommen, ihm die Gurgel durchgeschnitten und sind auf und davon.

Flucht! An nichts anderes mehr denken Sie seit einigen Tagen. Aber wie wollen Sie hier herauskommen? Nachdem sich die Waldmenschen abgesetzt haben, wurden die Sicherheitsvorkehrungen verschärft. Vielleicht müssen Sie einige Tage warten. Aber wie lange? Möchten Sie es nach einer Woche versuchen (368) oder lieber nach zwei (168)?

175

Sie drehen sich um und schlafen wieder ein. Wir gestehen Ihnen zu, wieder aufzuwachen, wenn Sie es sich anders überlegen und etwas bestimmtes vorhaben. Die Nummer des Abschnitts, den Sie in diesem Fall aufsuchen müssen, kennen Sie bereits. Ansonsten erfahren Sie bei 283, ob Sie am nächsten Morgen das Tageslicht wiedersehen.

176

Also gut, wieder das ganze zurück. Das bedeutet auch keine Regeneration, damit das klar ist. An Ihrem ursprünglichen Lagerplatz verbringen Sie die wenigen restlichen Nachtstunden. Möchten Sie jetzt am Tag in das Gebiet vordringen, in dem sich der nächtliche Trommler wohl aufhält? (315)

Oder marschieren Sie lieber weiter? (253)

177

Also gut, Sie schreiten noch ein wenig weiter, und schon nach wenigen Schritten müssen Sie untertauchen. Ob Sie sich da nicht ein wenig viel zugetraut haben? Wir werden sehen!

Wenn Ihr Talentwert im Schwimmen größer als 5 ist, dann lesen Sie 413, anderenfalls 382.

178

Unter den Schlachtenlärm mischt sich jetzt auch ein erst leiser, aber stetig anschwellender Singsang.

Möchten Sie hier bleiben und den Ausgang der Schlacht beobachten (118) oder in die Richtung gehen, aus der Sie den seltsamen Singsang hören (317)?

Natürlich können Sie auch Hals über Kopf die Flucht ergreifen. (273)

179

Sie haben richtig vermutet. Tatsächlich sitzt Tan-Kaku mitten auf der Lichtung, direkt neben einem schwarz verbrannten Fleck Erde. Er spielt mit ein paar kleinen Steinen, aber als er Sie bemerkt, erhebt er sich und räumt langsam das Feld. Er flieht nicht direkt, hat aber offensichtlich keine Lust, Sie zu sehen.

Möchten Sie ihm nachgehen (356) oder ihn ziehen lassen und Ihren Weg fortsetzen (186).

180

Sie bewegen sich im freien Fall in die Tiefe. Dieses eindrucksvolle Erlebnis ist bedauerlicherweise zugleich Ihr letztes. Aber vielleicht immer noch besser, als lebendig in die Hände der Yakosh-Dey zu fallen.

181

Sie haben es tatsächlich geschafft und sind frei. Doch die Freude heben Sie sich für später auf, zunächst möchten Sie so rasch wie möglich in den dunkeln Gassen verschwinden.

Weiter bei 397.

182

Der dicke Knubbel im Bauch der Schlange sind Sie, so leid es uns tut. Kleiner Trost: Das Reptil hat sich zwischen zwei Baumstämmen eingeklemmt und muß Sie erst einige Tage verdauen, bevor es sich aus der mißlichen Lage befreien kann. Ha! Rache ist süß!

183

Der Panaq-Si hatte tatsächlich gute Gründe, einen Unterschlupf aufzusuchen, denn jetzt bricht ein Gewitter los. Sie kennen schon die gewaltigen Wassermassen, die im Urwald niedergehen. Dasselbe passiert hier auch, nur daß es schneit, anstatt zu regnen! Jetzt können Sie sich auch den seltsamen Namen des Passes erklären. Was Sie hier sehen, ist erstens unglaublich und zweitens der „weiße Jaguar“. Die Oijaniha kennen verständlicherweise kein Wort für Schnee.

Schlagartig wird es eiskalt. Außerhalb der Höhle wären Sie mit Sicherheit dem Tode geweiht.

Weiter bei 307.

184

Falls Sie das Abenteuer nicht überleben sollten, wird wohl das Phexparadies nicht Ihre erste Wahl sein.

Aber egal, lesen Sie jetzt 404.

185

Die Werte der Riesenameise:

LE 25; RS 4; AT/PA 10/0; Schaden 1W+3 TP (Biß) & 1W-2 SP (Säure)>; der Säureschaden wird wirksam, wenn Ihre Rüstung durchdrungen wird.

Sie zücken Ihre Waffe und stürmen wild los, in der Hoffnung, das Untier zurückzudrängen. Das kann Ihnen nur mit Attacken+2 gelingen! Wenn Sie der Riesenameise in drei Kampfunden mehr als zwei Schadenspunkte zufügen (das klingt leichter als es ist), dann lesen Sie 234, anderenfalls 309.

186

Sie machen sich auf den Weg, und als Sie das Tal verlassen haben, ist der kurze Tag schon fast vorüber. Zeit für ein Nachtlager. Weiter bei 70.

187

Sie folgen raschen Schrittes in den Schlund. Bald umfängt Sie Dunkelheit, und Sie können nichts mehr sehen. Damit haben Sie gerechnet, das Unheimliche ist eher, daß Sie auch nichts hören können. Tan-Kakus Schritte müßten eigentlich vernehmbar sein, er hat ja keinen großen Vorsprung. Dennoch ist es still – totenstill.
Weiter bei 49.

188

Au, das macht 2W6 SP! Benommen liegen Sie für einige Augenblicke am Boden, und diesen Moment nutzt der Häuptlingssohn, um Ihnen mit der Keule eins überzuziehen (6 TP!). Das wirkt ernüchternd, so daß Sie rasch aufspringen und sich im Abschnitt 141 dem Kampf stellen.

189

Tan-Kaku packt seine Sachen. Es sieht aber nicht so aus, als ob er nur einen kurzen Jagdausflug vorhätte, denn er nimmt auch seine aller kleinste Habseligkeit mit. Panha-He, die neben Sie getreten ist, fragt Sie: „Geht er fort?“

„Es steht dem Krieger frei, sein Dorf für immer zu verlassen“, antwortet die Jägerin.

Einerseits sehen Sie Tan-Kaku lieber gehen als kommen, andererseits wurde das Dorf durch den Überfall der Yakosh-Dey sehr geschwächt. Es ist nicht gut, wenn es einen Krieger verliert, ob Sie ihn nun leiden können oder nicht. Und daß Sie der Grund für Tan-Kakus Abschied zu sein scheinen, macht es nicht besser. In Gedanken versunken ziehen Sie sich wieder in Ihre Hütte zurück. Weiter bei 384.

190

Sie treten aus dem Busch und machen einige abfällige Bemerkungen über die Tischsitten der Yakosh-Dey. Sofort haben Sie die ganze Aufmerksamkeit der Krieger. Machen Sie doch eine Körperkraftprobe. Mal sehen, ob Sie schneller rennen als die Waldmenschen. Gelungen (146) oder nicht (354).

191

Kopfschüttelnd macht sich Ukai an den Abstieg, während Sie weiter bergauf durch den tiefen Schnee stapfen. Weiter bei 276.

192

Sie befinden sich in einer Höhle, deren Wände und Decke aber nicht aus Fels, sondern aus lockerem Erdreich bestehen. An der Decke können Sie sehen, wie Wurzeln in den Hohlraum vorgezogen sind. Außerdem lassen sich im fahlen Licht, das durch die Öffnung scheint, drei Ausgänge wahrnehmen. Des weiteren

hören Sie ein vielstimmiges Zirpen; woher es genau kommt, können Sie nicht ausmachen. Es ist unmöglich, wieder nach oben zu klettern, die Erde bröckelt, wenn Sie es versuchen. Da Sie hier nicht Wurzeln schlagen wollen (obwohl Sie dafür schöne Vorbilder finden, wenn Sie emporschauen), müssen Sie sich für einen der drei Ausgänge entscheiden. Also los, vorne (164), hinten (100) oder links (259)?

193

Nach einigen Tagen kehren die Krieger der Yakosh-Dey zurück. In Ihrem Gefolge befinden sich sechs gefangene Oijaniha, allerdings stammen Sie aus einem Ihnen fremden Dorf Der Dürre, der sich übrigens als Damiano ter Burigan vorstellt, holt Sie mit zwei Wächtern aus der Hütte. „Jetzt bekommst du den Ehernen Orden für Gehorsam verliehen“, sagt er hohnlächelnd zu Ihnen. Sie sehen bald, was gemeint ist. Ihnen wird ein eiserner Sklavenring um den Hals geschmiedet. Die gute Frau, mit der Sie ja schon entfernte Bekanntschaft haben, ist die Schmiedin. Sie müssen sich niederknien und Ihren Kopf auf den Amboß legen. Dann bekommen Sie den Ring angepaßt. Schließlich soll ein Bolzen durch die Ösen geschlagen werden, so daß das Ganze geschlossen ist und ohne fremde Hilfe nicht entfernt werden kann. Die Schmiedin holt zu einem kräftigen Schlag aus, und zu Ihrem Entsetzen bemerken Sie, daß die Gute so besoffen ist, daß sie kaum stehen kann. „Mach’ mir nichts kaputt, Helia“, meint der Dürre nur lakonisch. Weiter bei 303.

194

Sie treten aus Ihrem Versteck hervor und rufen lauthals „Die Herrin zum Gruße“. Der Fremde unterbricht jäh sein Badevergnügen und hastet, so schnell er es vermag, ans Ufer. Sie warten indes ruhig ab (46), oder Sie stellen sich mit ein paar raschen Schritten zwischen den Fremden und seine Kleider (104).

195

Sie haben fast das Ende des Tunnels erreicht, als sich ein wahres Ungetüm durch den Eingang hineinschiebt. Zwei lange Fühler strecken sich Ihnen entgegen, starre Netzaugen mustern Sie ausdruckslos. An der Mundöffnung des dreieckigen Kopfes können Sie fürchterliche Beißwerkzeuge erkennen. Sie fühlen sich unvermittelt an eine Ameise erinnert, nur ist dieses Tier mit seiner Schulterhöhe von mehr als einem Schritt ein wenig größer als die Insekten, die Sie bisher kannten.
Was machen Sie? Angreifen (255) oder Reißaus nehmen (30)?

196

Sie marschieren durch den Dschungel, möglichst eine deutliche Fährte hinterlassend, die aber auch nicht zu auffällig sein darf Hoffentlich folgen Ihnen die Yakosh-Dey überhaupt. Es gibt nur eine Möglichkeit dies festzustellen: Sie gehen wieder ein Stück zurück und warten im Gebüsch auf die Krieger. Wenn Sie also Gewißheit über Ihren Erfolg erlangen möchten, dann lesen Sie 26. Ist Ihnen das zu riskant und Sie möchten lieber weitergehen, dann gehen Sie zu 416.

197

Der Unbekannte hat sich wohl alle Mühe gegeben, die Fährte zu verwischen. Um so erstaunlicher ist es, daß ihm der Patzer mit dem Stapfen unterlaufen ist. Wenn Sie irgend etwas entdecken wollen, müssen Sie eine Fährtsuchenprobe+3 ablegen (und bestehen!)
Gelungen? (286)
Mißglückt? (139)

198

Angewidert werfen Sie Ihre Vorräte fort. Ihre Gedanken kreisen um den Häuptlingssohn. Sie müssen verhindern, daß er noch Schlimmeres anstellt. Weiter bei 363.

199

Es hat wohl keinen Zweck, Gerhold ist verloren, sagen Sie sich. Diesmal ist das aber keine Ausrede, sondern es dürfte schlicht und einfach eine Tatsache sein. Also machen Sie sich wieder auf den Weg. Weiter bei 443.

200

Sie haben wahrhaft Übermenschliches geleistet. Wenn Sie dabei gepfuscht haben, ist das Ihr Problem. Schließlich können wir keinem Leser verbieten, sich selbst den Spaß am Abenteuer zu verderben.

Sehen Sie es als göttliche Belohnung für Ihren Mut oder als Resignation der DSA-Redaktion: Von einer unsichtbaren Hand werden Sie angehoben, schweben immer höher, durch das Loch in der Decke hindurch, und werden schließlich sanft auf dem Waldboden abgesetzt. Weiter bei 268.

201

Also gut, Al'Anfa. Sie müssen sich ostwärts halten und das Gebirge übersteigen. Die Oijaniha konnten Ihnen einen Weg zu den Anoiha beschreiben, einem befreundeten Stamm (ja, das gibt's auch), der an den östlichen Hängen der Regenberge lebt. Ihr Weg führt über den *Taja-Taka-Nipi*, was man mit „Paß, auf dem manchmal Unglaubliches geschieht“ übersetzen kann. Woher dieser seltsame Name stammt, konnte Ihnen niemand erklären. Man sagt Ihnen nur, daß dort oben das Jagdgebiet des weißen Jaguars liegt. Sie haben aber während Ihrer Zeit im Dschungel so viele Raubkatzen gesehen, daß Sie sich nicht mehr davor fürchten. Deshalb stapfen Sie frohgemut zu 365. Falls Sie es sich doch überlegt haben (der Name des Passes verheißt vielleicht nichts Gutes) und lieber nach Chorhop oder Brabak (385) möchten, ist es noch nicht zu spät.

202

Sie lassen die Waffen sinken und sich ohne Gegenwehr fesseln. Die Frau (die es nicht für nötig hält, sich vorzustellen) bringt Sie ins Dorf, wo man Sie in eine Hütte steckt. Dort warten Sie dann Ihr weiteres Schicksal ab. Lesen Sie nun 376.

203

So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie können die Mauer nicht erklimmen. Immer wieder rutschen Sie ab, bis schließlich einige Wächter zur Stelle sind, Sie überwältigen und wieder einsperren. Weiter bei 168.

204

Wie jeden Tag zur selben Stunde ergießt Efferd wieder seinen Segen auf Sie hinab. Heute ist er sogar besonders wohlmeinend, aber zum Glück haben Sie rechtzeitig eine Höhle entdeckt. Wie es dazu kam? Nun, das war großes Glück. Mitten in der Ebene stießen Sie auf eine Felsformation, Ihr Weg führte gewissermaßen direkt daran vorbei. Der Stein ist über und über mit Schling- und Kletterpflanzen bedeckt, und sicher hätten Sie hundertmal an dieser Stelle vorbeigehen können und hätten keinen Eingang bemerkt. Aber wie das Leben so spielt, wollten Sie sich ausgerechnet hier kurz mit einer Hand an die Wand lehnen, um mit der anderen einen Stein aus Ihrem Schuh zu holen. Sie plumpsten so geradewegs in den Tunnel. Und weil die Herrin Rondra ihren Anhängern nicht verwehrt, sich bei

Regen unterzustellen, sitzen Sie und Gerhold jetzt hier im Trockenen. Weiter bei 23.

205

Drei Wochen leben Sie jetzt wieder bei den Oijaniha. Die Jagd war schlecht in den letzten Tagen. Hunger nagt in den Bäuchen der Waldmenschen, und man beschließt, das Dorf abzubrechen und fortzuziehen. Drei Tagesmärsche weiter im Osten wird ein neues errichtet. Hier gibt es reichlich Wild, und man lebt unbesorgt, bis eine seltsame Krankheit das Lager heimsucht. Vier Krieger sterben, drei überleben, sind aber fürderhin nichts als sabbernde Idioten. Auch der Häuptling zählt zu den Opfern. Um seine Nachfolge entbrennt ein Streit, bei dem eine Jägerin getötet wird. Schließlich bestimmt man Panha-He zur Anführerin.

Zwei Jahre gehen ins Land, in denen nur ein einziges Kind geboren wurde, das aber schon am zweiten Tag seines jungen Lebens wieder verstarb. In der Zwischenzeit mußten die Oijaniha mehrfach den Lagerplatz wechseln, da sich das Jagdglück nur für kurze Zeit einstellen wollte. Die einst kräftigen und geschmeidigen Körper der Waldmenschen sich jetzt abgemagert und schwach. Besonders schlecht geht es Ihnen, denn Sie leiden nicht nur körperlich, auch Ihr schlechtes Gewissen macht Ihnen zu schaffen und schenkt Ihnen manche schlaflose Nacht. Zwar reden Sie sich ein, daß dies alle nur eine Kette unglücklicher Zufälle ist, aber so recht mögen Sie sich selbst nicht glauben. Nun, die Kette nimmt kein Ende, wir sind lediglich müde, mit den Unheilsmeldungen fortzufahren. Seien aber Sie versichert, daß sich Ihr Held in Zukunft jedesmal täuscht, wenn er denkt, daß es jetzt ja nicht mehr schlimmer kommen könne...

206

Gegen Abend bekommen Sie Besuch von Hanha-Kaukeh. Der Schamane hockt sich zu Ihnen ans Feuer, entzündet seine Pfeife und raucht stumm einige Züge. Dann ergreift er das Wort: „Mein/e Freund/in, ich sehe sehr schwere Zeiten auf unser Dorf zukommen. Und der Grund dafür bist du!“ Weiter bei 247.

207

Kräftig schreiten Sie aus, und mit jedem Schritt steigt auch Ihre Laune wieder. Nach einer Stunde nagt dann doch der Hunger an Ihren Eingeweiden, und Sie setzen sich zu einer Rast nieder. Als Sie aber Ihren Proviantbeutel öffnen, stellen Sie fest, daß es darin nur so vor lauter fetten, weißlichgelben Maden wimmelt!

Das kann kein Zufall sein. Sie müssen Tan-Kaku finden. (198) Wenn Sie meinen, daß es dafür eine natürliche Erklärung gibt, können Sie auch einfach gen Brabak oder Chorhop weitermarschieren. (322)

208

Also, leise ist etwas anderes. Die sechs Ungeheuer drehen sich langsam um und blicken Sie aus ihren starren Netzaugen an. Dann krabbeln sie auf Sie zu. Möchten Sie noch versuchen, im schnellen Lauf den anderen Tunnel zu erreichen (319) oder stellen Sie sich dem Kampf (45)?

209

Das Seil gibt nach, Sie stürzen in die Tiefe. Und wenn Ihnen die Pfeile der Yakosh-Dey nicht den Rest gegeben haben, dann besorgt dies das unsanfte Zusammentreffen mit dem reißenden Wasser.

210

Also gut, soll er doch seine endgültige Entscheidung haben. Weiter bei 51.

211

Einige Stunden später erreichen Sie unter größten Anstrengungen die Schneegrenze. Für ein Schläfchen gibt es hier aber noch keinen geeigneten Lagerplatz, weshalb Sie nur eine kurze Rast einlegen, um später noch einige hundert Schritt weiter absteigen zu können, bis Sie sich endlich zu Nachtruhe niederlegen. Sie sind sehr erschöpft und fallen sofort in einen tiefen Schlaf, aus dem Sie erst erwachen, als die Sonne schon hoch am Himmel steht (Regeneration +1!). Sie kräftigen sich mit einem kargen Frühstück und steigen weiter bergab zu 150.

212

„Halt, Er/Sie mag sofort die Finger von meinen Sachen nehmen“, tönt es hinter Ihnen. Der Fremde kommt aus dem Wasser und nimmt die Verfolgung auf Sie forcieren Ihre Schritte, aber die sperrigen Waffen behindern Sie beim Laufen. So lassen Sie schließlich Ihre Beute fallen und nehmen jetzt die Beine richtig in die Hand. Doch der Fremde verfügt über eine ausgezeichnete Konstitution, und so spüren Sie bald einen Tritt in Ihrem verlängerten Rückgrat, der Sie vornüber stürzen läßt. Der spitze Gegenstand in Ihrem Nacken ist wohl das Schwert des Hünen. Aufgrund dieser Sticheleien geben Sie gerne der Aufforderung nach, zu berichten, wer Sie sind und was Sie hierher führt; kurz und gut: Sie erzählen Ihre Geschichte. Unser Kommentar? Selber schuld, wenn man sich mit einem Rondrageweihen anlegt, noch dazu mit einem großen, starken. Weiter bei 274.

213

Jetzt hat Tan-Kaku Ihnen den Garaus gemacht. Dabei haben Sie sich das genau andersherum vorgestellt. Trösten Sie sich, es ist nun einmal nicht einfach, einen Waldmensehen auf heimischem Terrain zu besiegen. Das haben schon ganz andere versucht

214

Stunde um Stunde sitzen Sie in der Höhle, Gerhold an einem Ende und Sie am anderen. Die Laterne hat der Geweihte gelöscht, Licht bringt Ihnen im Moment auch keinen Nutzen. Nach einer Weile hebt die Erde erneut, jetzt noch stärker als vorher. Es gibt einen heftigen Stoß, und... Weiter bei 447.

215

Die Werte der Riesenameise:

LE 25; RS 4; AT/PA 10/0; Schaden 1W6+3 TP (Biß) & W6-2 SP (Säure); der Säureschaden wird wirksam, wenn Ihre Rüstung durchdrungen wird.

Wenn Sie nach drei Kampfunden noch auf den Beinen sind, aber noch kämpfen, dann lesen Sie 309. Haben Sie in dieser Zeit gesiegt, dann rennen Sie schnell zu 405. Sollten Sie das Zeitliche segnen, spenden wir Borons Trost im Abschnitt 333.

216

Finger um Finger tasten Sie sich nach oben. Sie lassen dabei eine Vorsicht walten, die man selbst bei einem Alchimisten, der mit den gefährlichsten Ingredienzen hantiert, für übertrieben halten würde. Aber Sie schaffen es tatsächlich und erreichen bald den Rand des Kamins. Die Erde hat Sie wieder. Weiter bei 268.

217



Aha, Sie hören da ein leises Geräusch. Hinter diesem Busch sitzt wohl der Verursacher der Spur. Vorsichtig nähern Sie sich, schieben das Blattwerk lautlos ein wenig auseinander, um hindurchsehen zu können, und... Das ist ja ein dicker Alrik! Weiter bei 427.

218

Ihnen fällt auf daß nicht viele Krieger im Dorf zu sein scheinen. Hauptsächlich sehen Sie Kinder und Greise – und eine Frau, die mit Sicherheit nicht von hier stammt. Sie hat eine helle Hautfarbe, kastanienbraunes Haar und trägt eine mit Lederstreifen besetzte Tunika. Müßig sitzt sie vor einem Zelt, das auf einem trockenen Flecken Landes errichtet wurde.

Möchten Sie einfach weitergehen (312), mit der seltsamen Dame Kontakt aufnehmen (448) oder das Zelt heimlich untersuchen (377)?

219

Daraus, daß Sie bereits eine Riesenameise gesehen haben, schließen Sie messerscharf daß Sie in einem Bau der emsigen Tierehen sind. Offensichtlich ist das Vieh, das Sie am Eingang gesehen haben, eine Art Wächter. Es schiebt sich nämlich wieder durch die Öffnung, sobald Sie ihr näherkommen. Sie können fliehen (30) oder sich dem Kampf stellen (255).

220

Man hat Sie entdeckt, und sofort sind Sie umringt. Natürlich können Sie kämpfen, was jedoch nur bedeutet, daß Sie nicht lebend in die Hände der Yakosh-Dey fallen. Eine Chance haben Sie nicht. (94) Oder Sie ergeben sieh. (60>

221

Von hinten springt Sie einer der Verfolger an und reißt Sie zu Boden. Auch die anderen sind nicht faul und stürzen sieh auf Sie. Es braucht weniger als ein Augenzwinkern, bis man Sie gefesselt hat. Weiter bei 119.

222

Ehrlich gesagt, eine mickrige Bananenstaude und zwei Orchideenblätter reichen als Tarnung nicht aus. Deshalb hat man Sie auch rasch gefunden und überwältigt. Weiter bei 119.

223

Es gelingt Ihnen, sieh am Rand des Abgrunds festzukrallen. Tan-Kaku kommt jetzt auf Sie zu, wie Sie sieh denken können. Direkt neben Ihrer Hand sehen Sie seine Fußspitze auftauchen, grinsend schaut er auf Sie herab. Ein kräftiger Tritt auf Ihre Hände würde gegen kein Ehrengelot der Waldmenschen verstoßen, das wissen Sie. Weiter bei 125.

224

Tun Sie, was Sie nicht lassen können. Notieren Sie sieh das Diebesgut auf Ihrem Heldenbogen. Weiter bei 404.

225

Kaum haben Sie die Stadt betreten, suchen Sie sieh zunächst ein Schiff Richtung Norden. Die „Windblume“ nach Havena kommt Ihnen gerade recht. Sollte es um Ihre Barschaft etwas spärlich bestellt sein, gibt Ihnen der Kapitän Asleif Olgirson die Möglichkeit, die Fahrt abzuarbeiten und sieh sogar ein wenig Heuer zu verdienen. Weiter bei 291.

226

Sie haben es geschafft. Aber was nun?
In einem großen Bogen wieder zurück zur Brücke und auf die andere Seite? (414)
Einfach weitergehen und sich irgendwann absetzen? (160>

227

Da Sie sieh sicher und in angenehmer Gesellschaft wissen, umfängt Sie bald ein tiefer und erholsamer Schlaf (Regeneration +1), aus dem Sie am nächsten Morgen erfrischt aufwachen. Weiter bei 158.

228

Die Schlange kriecht unaufhaltsam auf Sie zu. So mies haben Sie sieh nicht mehr gefühlt, seit Sie damals erfahren haben, daß der Hinkelfuß in der Kneipe, dem Sie im Suff die ganzen Praisopriesterwitze erzählt haben, Dexter Nemrod war. Andererseits ist es Ihnen ja auch damals offensichtlich gelungen, den Kopf aus der Schlinge zu ziehen. Also nicht verzagen, noch ist Boran nicht verloren. Sie können versuchen rauszukrabbeln (277), das Loch zu erweitern, um gänzlich hineinzuplumpsen (328), oder sieh totzustellen (151).

229

Sie verkriechen sieh geschickt in einem Busch und harren der Dinge, die da kommen mögen. Nur bleiben die Dinge heute aus, und nach einer geraumen Weile beschließen Sie, Ihre Tarnung aufzugeben. Möchten Sie jetzt den Pfeil genauer untersuchen (147), die Gegend näher in Augenschein nehmen (260) oder einfach weitergehen (107)?

230

Einer zufällig anwesenden Waldnymphe ist Ihr unausgesprochener Wunsch Befehl. Ihre Zehen graben sieh in den Boden ein, Ihre Haut wird langsam braun und borkig, und aus Ihre

Fingern sprießen frische Triebe. Ihre Mobilität haben Sie zwar gänzlich eingebüßt, aber nach nur fünfzehn Jahren sind Sie aus dem Loch herausgewachsen. Jetzt fristen Sie ein Dasein als Urwaldbaum. Zeit spielt für Sie keine Rolle, Sie haben davon ja genug. Und was Sie in dieser Zeit erleben und was sie so zu Ihren Wurzeln abspielt – also Sie könnten da ja Geschichten erzählen...

231

Nun, leider haben Sie sieh verrechnet, denn jetzt hat der Bursche Sie gesehen – und natürlich erkennt er Sie auch sofort. „Na Ti-Akau Tachika-Ha“, ruft er aufgeregt, was soviel wie „der/die bleiche Stinktierreitermann/frau“ heißt, letzteres ist ein wenig schmeichelhafter Spitzname der Oijaniha. Sofort widmen alle Krieger Ihnen ihr uneingeschränktes Interesse. Sicherlich möchte jeder einmal so richtig im Mittelpunkt stehen, aber nicht auf solche Weise. Deshalb nehme Sie die Beine in die Hand und flüchten zu 9.

232

Naiv wie Ihr Held nun mal ist, trottet er Helia hinterher in Lager der Yakosh-Dey. Dort nehmen sieh ein paar Krieger seiner an, die ihn fesseln und in eine Hütte sperren. Hier warte er nun auf sein weiteres Schicksal im Abschnitt 376.

233

Obwohl Sie sieh leise wie eine fliehende Nashornherde bewegen, hat man Sie entdeckt. Zwar haben Sie vorhin nur wenige Krieger und Kriegerinnen gesehen, aber um Sie zu umstellen und jede Gegenwehr aussichtslos erscheinen zu lassen, reich es allemal. Sie werden gebunden und in eine Hütte gestoßen dort können Sie leider nichts anderes tun als warten.
Weiter bei 376.

234

Das Untier weicht drei Schritte zurück, und Sie preschen durch die Bresche. Als Sie zurückblicken, merken Sie, daß gerade drei weitere Ameisen zur Verstärkung aus dem Tunnel kommen. Sie rennen und rennen und halten erst an, als sieh Ihre Lungen anfühlen, als würden sie bersten. Ihre Verfolger haben Sie abgeschüttelt.
Weiter bei 268.

235

Tatsächlich behalten Sie recht. Als Sie gerade durch dichtes Buschwerk dringen wollen, sehen Sie das Dorf vor sich, beinahe wären Sie glatt mitten hineinspaziert. Weiter bei 334.

236

Ob Ihnen das gelingt, entscheidet eine Schleichenprobe. Gelingt diese, dann lesen Sie bitte 42, anderenfalls 152.

237

Würfeln Sie doch bitte mit 1W20. Ist das Ergebnis kleiner als 9 (411) oder nicht (48)?

238

Es sind vier Schritte, und Sie landen auf den Füßen und haben sieh nicht einmal wehgetan. Wenn Sie nach oben schauen, sehen Sie den Kopf der Schlange über dem Loch. Das Tier kann sieh keinen Reim darauf machen, daß Sie eben noch da waren und jetzt nicht mehr. Blödes Vieh! Aber wo sind Sie jetzt?
Ganz einfach, im Abschnitt 192.

239

Befriedigt geht der Fremde zu seinem Kleiderbündel, doch nicht, um sich anzuziehen, sondern um ein Langschwert herauszuziehen. Danach fragt er: „Was treibt Ihn/Sie denn hier in den Dschungel?“

„Dasselbe wie dich“, antworten Sie trotzig (145).

„Es ist mir unangenehm, die Geschichte zu erzählen.“ (374)

Sie erzählen Ihre Geschichte (274).

240

Tja, da haben Sie doch tatsächlich einen Schreipilz zertreten, der jetzt seinem Namen alle Ehre macht und mit einem lauten Heulen seine Sporen in die Freiheit entläßt. Nicht nur das Geräusch macht die Yakosh-Dey auf Sie aufmerksam, sondern auch eine dichte, rotbraune Sporenwolke. Sie müssen Ihr Heil in der Flucht suchen. Weiter bei 9.

241

So ist's recht. Möchten Sie jetzt einfach fortgehen (438) oder den Fremden ansprechen (194).

242

Sie haben Glück und knallen nicht gegen einen der heimtückischen Steine, sondern landen relativ weich im Wasser. Allerdings trachtet das eiskalte Naß danach, Sie für immer zu verschlingen, und Sie können dagegen nur mit einer Schwimmenprobe+2 ankämpfen. Wenn Sie zu den Glücklichen gehören, denen der Wurf gelingt, dann lesen Sie 324, andernfalls tauchen Sie bei 92 wieder auf...

243

Sie treten einen schlafenden Hund, der jaulend erwacht. Sofort ist das ganze Dorf auf den Beinen. Sie versuchen, so schnell wie möglich das Lager zu verlassen, und nehmen die Beine in die Hand. Wenn Ihnen eine Körperkraftprobe+2 gelingt, lesen Sie 417, andernfalls 325.

244

Erfrierungen an allen zehn Fingern (oder Zehen) plagen Sie, was für jeden einen Lebenspunkt macht. Sollten Sie keine mehr vorrätig haben, dann lesen Sie 57. Ansonsten lassen wir eine Orientierungsprobe+1 zu. Die sollten Sie jetzt aber bestehen!

Geschafft! (21)

Leider nicht! (156)

245

Aber wo wollen Sie nach ihm suchen? Sie versuchen sieh zu erinnern, was Sie heute nacht erlebt haben. Es fallen Ihnen ein paar Plätze ein, die Sie aufsuchen könnten. Die entsprechenden Abschnitte kennen Sie bereits. Möchten Sie zum Ort des Sieges, zur Lichtung der Schamanen oder dorthin, wo sieh Fuchs und Hase Gute Nacht sagen? Sagt Ihnen das alles nichts, geben Sie die Suche auf und setzen Ihren Weg bei 186 fort.

246

Ha, dann machen Sie doch eine Probe auf Stimmen imitieren. Gelungen (455) oder nicht (43)?

247

Sie glauben Ihren Ohren nicht zu trauen. Was haben die Worte des Schamanen zu bedeuten? Es klang jedenfalls kein Vorwurf aus ihnen.

„Wie meinst du das?“, fragen Sie Ihren Freund.

„Ich kann dir keine Antwort geben“, sagt der Schamane, „ich weiß sie selbst noch nicht.“

Mit diesen Worten erhebt er sieh und verläßt wieder Ihre Hütte.

Weiter bei 339.

248

Sie gehen weiter, treffen aber nicht auf den Gesuchten. Die Sonne neigt sieh dem Horizont zu, und es wird Zeit, ein Nachtlager aufzuschlagen. Weiter bei 38.

249

Nur drei Schritt vor Ihnen steht jemand, ein Waldmensch. Er muß förmlich aus dem Boden gewachsen sein, denn eigentlich hätten Sie seine Annäherung bemerken müssen, auch wenn Sie in Gedanken versunken war. Der Körper des Burschen ist dreckbeschmiert und weist zahllose blutige Schrammen auf sein struppiges Haar starrt vor Schmutz. Mit einem irren Flackern in den Augen blickt Sie der Fremde an.

Der Fremde? Sie müssen schon zweimal hinschauen, bis Sie erkennen, daß es sieh um niemand anderen als Tan-Kaku handelt. Der ausgestoßene Häuptlingssohn macht zwei rasche Schritte auf Sie zu. Weiter bei 351.

250

Die nächsten beiden Tage passiert nichts Besonderes, dann kommen Sie an einen Ort, an dem vor kurzem noch ein Kampf stattgefunden hat. Sie sehen mehrere gefallene Krieger, einerseits Mohaha, andererseits vermutlich Napewanha, wie Sie aus den zu Zöpfchen geflochtenen Haaren schließen. Sie müssen also offensichtlich mitten durch ein Kriegsgebiet. Allerdings finden sieh hier keine großen Heere, die sieh durch Trommelschlag und Fanfarenklang ankündigen. Vielmehr hört man die Krieger nicht, bis Sie mit markerschütterndem Geschrei aus dem Busch brechen. Der Aufenthalt hier ist etwas gefährlicher, als am Horastag in einer Liebfelder Kneipe Lobreden über Prinz Brin zu halten.

Möchten Sie dennoch weiter nach Brabak wandern? (173)

Oder finden Sie sieh mit dem bereits gemachten Umweg ab und versuchen Ihr Glück lieber in Richtung Chorhop? (91)

251

Jedoch greift sie Sie nicht an, wohl eher aus Verwunderung als aus mangelndem Mut.

Möchten Sie jetzt der Dame das sagen, was Sie schon immer gerne mal einer offensichtlichen Sklavhalterin mitgeteilt hätten (422) oder streben Sie eher eine nette Unterhaltung an (310)?

252

Ihre Kräfte sind am Ende. Unweigerlich versuchen Sie immer wieder aufzutauchen, was Ihnen aber nur ein paar Beulen einbringt, denn die felsige Decke hindert Sie massiv an Ihrem Vorhaben. Ihnen wollen fast die Sinne schwinden. Legen Sie bitte eine Körperkraftprobe ab. Gelungen (8) oder nicht (373)?

253

Sie machen sieh wieder auf den Weg durch das schier endlose Grün und sind froh, daß es endlich Abend wird und Sie rasten können. Weiter bei 70.

254

Sie müssen jetzt tatenlos mitansehen, wie Sie verspeist werden. Weltfremde Romantiker im fernen Gareth nennen das übrigens „das eherne Gesetz des Dschungels“. Lesen Sie nun den tröstenden Abschnitt 182.

255

Die Werte der Riesenameise:

LE 25; RS 4; AT/PA 10/0; Schaden 1W+3 TP (Biß) & 1W-2 SP (Säure); der Säureschaden wird wirksam, wenn Ihre Rüstung durchdrungen wird. Da Sie im Dschungel bestimmt nicht im Kettenhemd herumlaufen, ist dies wahrscheinlich bei jedem Treffer der Fall. Sie können im engen Tunnel keine Waffe wirkungsvoll einsetzen, deshalb müssen Sie sich 4 Punkte von AT und PA abziehen.

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 53, anderenfalls 333.

256

Möglicherweise hat der Bursche ja wirklich recht. Weiter bei 281.

257

Sie gehen weiter und vertrauen auf Ihr Glück. Möglicherweise kreuzt sich Ihr Weg noch einmal mit dem Tan-Kakus und hoffentlich entdecken Sie ihn dann zuerst. Der Tag vergeht und Sie begegnen niemandem. Allerdings müssen Sie sich eingestehen, daß Sie sich verlaufen haben. Es wird Zeit, sich ein Nachtlager zu suchen. Weiter bei 38.

258

Lautlos wie ein echter Oijaniha täuschen Sie die Yakosh-Dey. Weiter bei 476.

259

Der Gang führt leicht bergab. Schon nach wenigen Schritten ist es völlig dunkel, doch nach einer Weile können Sie einen Lichtschimmer ausmachen. Der Tunnel mündet in eine etwa zehn Schritt durchmessende, drei Schritt hohe Höhlung, in deren Decke sich eine Art Luftloch befindet. Das Zirpen hat hier seinen Ursprung. Es wird hervorgerufen durch
Weiter bei 369.

260

Auf einer kleinen Lichtung entdecken Sie einen toten Yakosh-Dey. Eine große Wunde klafft in seiner linken Brust. Sie untersuchen den Leichnam genauer und kommen zu dem Schluß, daß der Bursche vor drei Stunden wohl noch am Leben war. Waffen finden sie nicht bei dem Toten, dafür hält er in der linken Hand einen Stoffetzen, feines Linnen, auf dem sie eine Stiekerei erkennen läßt: Das Bild zeigt eine Streitaxt, die in einen Hauklotz geschlagen wurde. Auf dem Axtstiel hat sie ein Vogel niedergelassen. Was für einer, können Sie nicht genau erkennen, vielleicht ein Falke oder ein Rabe.

Sie beschließen, zunächst etwas vorsichtiger weiterzugehen. Weiter bei 52.

261

Sie wandern bis zum späten Nachmittag, und es wird Zeit, sich ein Nachtlager zu suchen. Und zwar kennen Sie einen Ort, sehr schön an einem See gelegen, der zu einem erfrischenden Bad einlädt. Diese Stelle ist eigentlich allen Oijaniha bekannt, und auch Sie haben sie auf Ihren Jagdausflügen kennen- und ein kühles Bad am Morgen schätzengelernt.

Wenn Sie dieses Plätzchen aufsuchen wollen, dann lesen Sie Abschnitt 17.

Möchten Sie den Ort aber bewußt meiden, dann gehen Sie noch ein Stück weiter zu 89.

262

Gerade noch erreichen Sie das Freie, als hinter Ihnen der Gang einstürzt. Gerhold hatte offenbar weniger Glück.

Weiter bei 421.

263

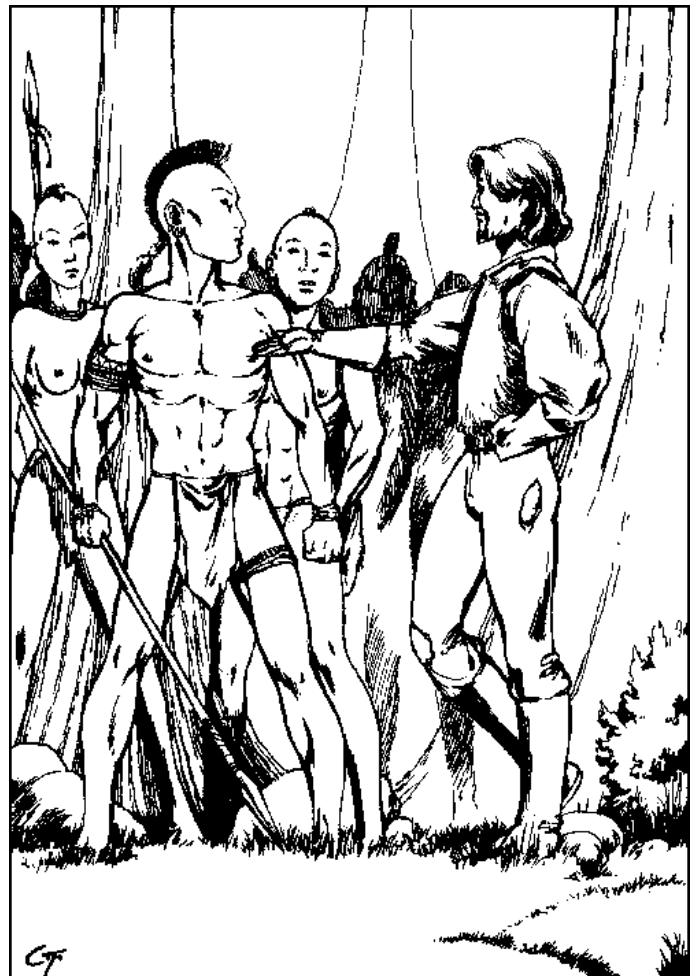
Unter Aufbietung Ihrer letzten Kräfte schieben Sie sich so weit zurück, daß Sie mit dem Kopf aus dem Wasser stoßen und endlich ENDLICH! – wieder nach Luft schnappen können. Von einem erfrischenden Bad unter der Dschungelerde sind Sie gründlich kuriert. So treten Sie den Rückweg an.

Weiter bei 81.

264

Sie treten dem Trupp selbstbewußt entgegen und behaupten, daß die beiden Sklavenjäger Sie schickten, um den tapferen Yakosh-Dey die Botschaft zu überbringen, daß es doch nicht gegen die Oijaniha, sondern gegen die Mohaha ginge. Die mutigen Krieger mögen Ihnen folgen.

Aber Hand aufs Herz, wie läuft Ihr Held denn zur Zeit herum? Trägt er noch einigermaßen ansehnliche, „zivilisierte“ Kleidung (331) oder eher nur einen Lendenschurz (110)?



265

Dem Geweihten entfährt ein Wort, das – gelinde gesagt – nicht geflüstert ist. Sofort ist das ganze Dorf auf den Beinen. Sie versuchen noch zu fliehen und nehmen die Beine in die Hand. Wenn Ihnen eine Körperkraftprobe+2 gelingt, lesen Sie 417, anderenfalls 325.

266

Die Fremde tritt ans Feuer und läßt sich nieder. Weiter bei 362.

267

Sie zwängen sich zwischen die Felsen schieben sie Finger um Finger vorwärts. Mehr als nur einmal denken Sie ans Aufgeben, immer wenn der Stein gar zu eng zusammenrückt, aber schließlich sehen Sie fahles Mondlicht durch eine Ritze schei-

nen Sie haben es geschafft. Weiter bei 421.

268

Naja, die erste Hürde haben Sie genommen. Nach einem Nachtlager machen Sie sich wieder auf den Weg, in der Hoffnung, daß Ihre weitere Reise etwas weniger ereignisreich verläuft als bisher.

Am frühen Nachmittag haben Sie auch die letzten Ausläufer des Gebirges verlassen. Jetzt ist es an der Zeit, sich zwischen Chorhop und Brahak zu entscheiden.

Wenn Sie sich der erstgenannten Stadt zuwenden wollen, dürfte der gefährlichste Abschnitt Ihrer Reise das Stammesgebiet der Yakosh-Dey sein, das es zu durchqueren gilt und mit denen Sie schon unangenehme Bekanntschaft gemacht haben. Die Erzfeinde der Oijaniha haben auch sicherlich nicht den weißen Krieger vergessen, der im Kampfe einige ihrer Mannen gefällt hat. Sollten Sie also den Yakosh-Dey begegnen, blüht Ihnen sicherlich nichts Gutes.

Ziehen Sie nach Brahak, bleiben Sie einige Tage im Gebiet der Oijaniha, bis Sie schließlich das der Mohaha erreichen. Zur Zeit herrscht kein direkter Krieg zwischen diesem Stamm und dem Ihrigen, aber ganz grün sind sie beide nie gewesen. Und das Mohaha-Land ist viel größer als das der Yakosh-Dey, Sie werden länger brauchen, um es zu durchqueren. Letztendlich können Sie die Gefahr nicht genau einschätzen.

Wenn Sie sich für Chorhop entscheiden, dann lesen 318. Der Weg nach Brabak hingegen führt direkt zu 65. Falls Sie aber jetzt schon die Nase gestrichen voll haben, können Sie die... (zensiert) ...Mondsilberkugel einfach in den nächstbesten Tümpel schmeißen und zu den Oijaniha im Abschnitt 84 zurückkehren.

269

Damit findet Ihr Leben ein Ende. Immerhin können wir Sie damit trösten, daß der Herrin Rondra Ihr nobles Ansinnen nicht entgangen ist und daß Sie Ihren Helden seiner Lieblingsgottheit ans Herz legen wird.

(Vorausgesetzt, bei den Zwölfen hängt nicht wieder mal der Hausseggen schief. Die irdische Red.)

270

In der Hütte gibt es einen Tumult, und sofort ist das ganze Lager auf den Beinen. Sie versuchen, so schnell wie möglich das Dorf zu verlassen und nehmen die Beine in die Hand.

Wenn Ihnen eine Körperkraftprobe+2 gelingt, lesen Sie 417, anderenfalls 325.

271

Sie kennen die Strecke und können insofern Ihre Kräfte jetzt besser einteilen. Machen Sie deshalb eine Schwimmenprobe, die Ihnen hoffentlich leichter fällt als die Körperkraftprobe auf dem Hinweg.

Gelungen? (300)

Oder nicht? (373)

272

Ihre Gegnerin sinkt zu Boden und haucht mit den Worten „Du hesindevollst/r...“ ihr Leben aus. Ihnen kommen plötzlich Zweifel daran, ob Ihr Angriff wirklich gerechtfertigt war. Aber

jetzt ist es zu spät.

Die Fremde trug einen Speer (1W+3 TP), einen prächtigen, mit Federn und bunten Perlenschnüren geschmückten Bogen nebst 12 Pfeilen sowie etwas Trockenfleisch (eine Tagesration) bei sich. Sie können diese Dinge an sich nehmen, wenn Sie mögen. Allerdings haben Sie keine Lust, weiter an diesem Platz zu nächtigen, Sie suchen sich lieber einen neuen. Am nächsten Morgen machen Sie sich dann wieder auf zu 103.

273

Sie rennen so schnell Sie Ihre Beine tragen. „Raus, nur raus hier“ ist der einzige Gedanke, der Ihnen noch durch den Kopf geht, und Sie laufen weiter, bis Sie vor Erschöpfung umfallen. Weiter bei 109.

274

Sie beginnen in Meister Rengarions Studierstube, fahren mit Ihrer Gefangenschaft bei den Oijaniha fort und enden mit Ihrer momentanen Queste.

Der Hüne hört interessiert zu und murmelt, als Sie geendet haben, schließlich: „Ich wußt's ja immer, die Zauberlinge sind entweder unfähig oder auf der falschen Seite.“

Dann stellt auch er sich vor: „Ich bin Gerhold von Arivor, Ritter der Göttin. Bin hier auf der Suche nach zwei Sklavenjägern, übles Gesindel, schlimmster Bodensatz. Er/Sie will nach Chorhop? Dann begleite Er/Sie mich. Ich muß auch gen Nordwesten. Kann jemanden gebrauchen, der sich im Dschungel auskennt, und mein Schwertarm wäre Sein/Ihr Schutz.“

Das mit dem Schwertarm hat was für sieh, weshalb Sie einwilligen (341).

Nein, „Er/Sie“ hat bestimmt keine Lust, tagelang das gestelzte Reden eines Rondraritters anzuhören. Deshalb wendet „Er/Sie“ sich doch lieber gen Brabak und winkt ab. (161)

275

Schweren Herzens verlassen Sie Ihr Lager, aber die Sicherheit geht nun einmal vor. Sie schleppen sieh durch den nächtlichen Dschungel, die erste größere Rast gönnen Sie sieh bei Sonnenaufgang. Das Frühstück fällt recht schmal aus, müde stiefeln Sie den ganzen Tag lang weiter. Noch nie haben Sie sich so über die aufkommende Dämmerung gefreut, denn Sie verspricht eine baldige Rast. Weiter bei 70.

276

Ehrlich gesagt, solch ein Leichtsinns gehört bestraft. Mit jedem Schritt sinken Sie fast bis zu den Hüften ein. Ihre Beine werden kalt, kälter, und schließlich spüren Sie sie nicht mehr. Sie kommen viel langsamer voran als Sie dachten. Immer wieder rutschen Sie zusammen mit den Schneemassen zurück. Das weiße Glitzern blendet Ihre Augen, die schon bald zu schmerzen anfangen und Ihnen allerlei Trugbilder vorgaukeln. Sie können nur noch verschwommen den Weg vor Ihnen erkennen. Wissen Sie, was eine Wächte ist? Nun, das ist eine Schneewehe, die sieh auf einem Grat bildet und über den Abgrund hängt. Sie sieht wie fester Boden aus, gibt aber sofort nach – tückisch, tückisch – wenn man sie betritt. Eine solche Wächte ist schließlich Ihr Verderben. Einziger Trost: Sie sind bereits bewußtlos, als Sie vierhundert Schritt weiter unten aufschlagen.



Lesen Sie jetzt 57.

277

So sehr Sie sich auch bemühen, Sie kommen nicht frei. Ganz im Gegenteil, der Rand des Loches bröckelt, und Sie sinken tiefer ein. Möchten Sie nun die Öffnung so weit erweitern, daß Sie ganz hineinfliegen (355) oder sich totstellen (151)?

278

Trösten Sie sich, so wie es aussieht, ist Gerhold ja wohl auch gescheitert. Sie können also ohne Scham in das von Ihnen erwählte Paradies, die Grüne Ebene oder wo auch immer einkehren. Das sagen wir jetzt mal einfach so, da wir ja Ihren bisherigen Lebenswandel nicht kennen.

279

Mal sehen, wohin Sie Ihre Füße tragen. Machen Sie doch eine Intuitionsprobe. Gelungen (425) oder nicht (366)?

280

So leise wie möglich schleichen Sie durch den Garten. Als Sie sich der Mauer nähern, schlagen die Hunde an. Sie können die Tiere aber mit etwas Fleisch, daß Sie sich von Ihren kärglichen Rationen zusammengespart haben, besänftigen. Trotzdem muß jetzt alles rasch gehen. Die Mauer ist nicht hoch, aber die Ketten behindern Sie beträchtlich.

Gelingt Ihnen eine kettenschwere Klettern-Probe+4 (181) oder nicht (203)?

281

Nachdem Sie wieder einmal kurz eingenickt sind, kommt Ihnen ein beängstigender Traum: Sie liegen am Boden, unfähig sich zu bewegen. Über Ihren

Körper krabbeln und kriechen Tausende von Käfern, Spinnen, Würmern und Egel. Tan-Kaku blickt auf Sie herab und grinst Sie an.

Schweißgebadet erwachen Sie wieder. Der Morgen dämmt bereits. Sie machen sich sofort auf den Weg, nach einem Frühstück steht Ihnen nicht der Sinn.

Wohin wenden Sie sich? Möchten Sie zurück und in den Mund des Geisterberges steigen, und nach Tan-Kaku zu suchen? Wer weiß, was der Bursche vorhat! (363)

Oder wollen Sie einfach weitergehen, gen Südwesten nach Brabak? (207)

282

Sie haben es geschafft, sich selbst im Netz zu verstricken. Eine besch... Situation, was die Spinne, die jetzt kommt, um Sie zu verspeisen, allerdings anders sieht.

Trösten Sie sich bei 57.

283

Nun, wir sind nicht so. Sie erwachen ausgeruht und sind nicht einmal gefangen. Nach einem kurzen Frühstück machen Sie sich wieder auf den Weg durch den endlosen Dschungel. Am Abend sind Sie dann froh, als Sie sich auf die Suche nach einem Rastplatz machen können.

Weiter bei 70.

284

„In Rondras Namen, dann wehre Er/Sie sich! Ich bin auch bereit, meine Waffe mit Seiner/Ihrer zu tauschen, denn ich fürchte, wenn ich mit dieser Klinge gegen Ihn/Sie kämpfen würde, wäre das Mord.“ Das sagt der Fremde, nicht Sie! Sie nehmen die Herausforderung an (379) oder geben klein bei und erzählen doch die Geschichte (274), was ihn besänftigen würde.

285

Sie rennen und rennen, bis Sie schließlich vor Erschöpfung zu Boden sinken und liegenbleiben. Weiter bei 109.

286

Ein geknickter Halm hier, ein abgerissenes Blatt da, das sind die Spuren, an die Sie sich halten müssen. Nicht leicht, einer solchen Fährte zu folgen, aber Sie hatten gute Lehrmeister bei den Oijaniha. Nach einer Weile gelangen Sie ans Ziel Ihrer Suche, aber was Sie hier sehen, hätten Sie wohl kaum erwartet. Weiter bei 392.

287

Sie erheben sich, um dem Schamanen von Ihrem Entschluß, die Mondsilberkugel fortzubringen, zu erzählen.

„Du hast Recht, mein Freund“, antwortet Hanha-Kaukeh. „Es gibt keinen anderen Weg. Es schmerzt mich, dich gehen zu sehen. Wenn du in der Welt der Blaßhäute mit ihren steinernen Städten, von denen du erzählt hast, bist, dann denke daran, daß dein wahres Volk die Oijaniha sind, und daß es hier viele gibt, die sich wünschen, dich wiederzusehen.“

Weiter bei 406.

288

Schon am frühen Nachmittag suchen Sie sich einen Lagerplatz für die Nacht, da dieser ja auf Anraten Ihrer Freunde keinesfalls in der Nähe des Geisterberges liegen soll. So frönen Sie noch einige Stunde dem Müßiggang, bis Sie bei Einbruch der Dunkelheit in einen tiefen und erholsamen Schlaf finden. Erfrischt wachen Sie am nächsten Morgen auf und setzen Ihren Weg fort. Gegen Mittag erreichen Sie ihn schließlich, den sagenhaften Geisterberg. Weiter bei 439.

289

Sie kommen an eine Hängebrücke, die eine tiefe Klamm überspannt, in der sich das tosende Wasser eines Wildbaehes über Steine und Felsen ergießt. Hänge„brücke“ ist vielleicht ein wenig übertrieben. Es handelt sich eigentlich eher um drei Seile; auf einem balanciert man, die anderen beiden dienen als Geländer. Möchten Sie die Brücke überqueren? Dabei ist allerdings Eile geboten, denn Sie wissen nicht, wie weit die Yakosh-Dey hinter Ihnen liegen. (79)

Wenn Sie sich hier ein Versteck suchen und abwarten wollen, dann lesen Sie 407.

Natürlich können Sie Ihr Vorhaben als gescheitert erklären und einfach Ihren Weg nach Chorhop fortsetzen. (171)

290

Es fährt kein Blitz auf Sie herab.

Weiter bei 250.

291

Die „Windblume“ macht gute Fahrt, und schon nach einer Woche ist Havena erreicht. Ab hier leisten Sie sich eine Passage auf einem Flußschiff nach Ferdok.

Weiter bei 73.

292

Vorsichtig lösen Sie ein paar Riemen und heben die Leinwand an, um darunter durchschlüpfen zu können. Im Zelt ist es zwar dunkler als draußen, aber es scheint genug Mondlicht durch den Eingang, so daß Sie leidlich sehen können, nachdem sich Ihre Augen an die spärliche Beleuchtung gewöhnt haben. Im Inneren des Zeltes finden sich drei Lager, außerdem eine Truhe mit Schreibzeug, einem Büchlein, mehreren Säckchen mit

verführerisch duftenden Kräutern und Tabaken und drei Stiche mit rahjagefälligen Motiven.

In der Nähe des Eingangs sehen Sie noch einen – und damit hätten Sie nicht gerechnet – Amboß! (Was die Leute nicht alles auf Reisen mitnehmen!) Auf dem Trumm steht eine lederne Tasche mit allerlei Werkzeug, daneben eine Kiste mit eisernen Ringen von einem guten Spann Durchmesser.

Irgend etwas sagt Ihnen, daß es an der Zeit ist, sich zurückzuziehen. Möchten Sie etwas mitnehmen (natürlich nicht den Amboß!), dann lesen Sie 224, anderenfalls 184.

293

Nach einigen Tagen, die ganz nach Ihren Vorstellungen, also ohne besondere Gefahren, verliefen, erreichen Sie das Meer. Weiter bei 454.

294

Aber das ist nicht der Fall! Sie durchstoßen die Wasseroberfläche – und können atmen, atmen, atmen! Der beste Wein, das feinste Mahl können sich nicht mit dem Genuß dieser – wenn auch feuchten und abgestandenen – Luft messen.

Weiter bei 137.

295

„Estor, Reyek, aus!“ ruft die Frau. Sofort sind die beiden Köter still, und Sie danken den Göttern. Die Dame steigt ein, der Kutscher setzt sich auf den Bock, und los geht die Fahrt. In einiger Entfernung von der Villa des Sklavenhändlers rollt der Wagen etwas langsamer, und Sie nutzen diese günstige Gelegenheit, um sich einfach auf die schlammige Straße fallenzulassen. Sie sind frei!

Weiter bei 397.

296

Vorsichtig treten Sie den Rückzug an. Bald haben Sie wieder die Stelle erreicht, an der Sie eingebrochen sind.

Möchten Sie jetzt links (164) oder rechts (100) abbiegen?

297

Sie treten vorsichtig in den Höhleneingang und machen sich daran, das Geröll beiseite zu schaffen. Keine ungefährliche Aufgabe, wie Sie bald merken. Legen Sie bitte eine Probe auf Körperbeherrschung ab.

Gelingt Sie, dann lesen Sie 370, anderenfalls 433.

298

Nun gut, Sie marschieren durch die Höhle zurück und verlassen den Schädelfelsen wieder durch den Mund. Danach machen Sie sich auf den Weg, um heute noch eine möglichst große Strecke zu schaffen. Sie kennen einen Ort, sehr schön an einem See gelegen, der zu einem erfrischenden Bad einlädt. Diese Stelle ist eigentlich allen Oijaniha bekannt, und auch Sie haben ihn auf Ihren Jagdausflügen kennen- und ein kühles Bad am Morgen sehätzengelernt. Wenn Sie dieses Plätzchen aufsuchen wollen, denn lesen Sie 17.

Möchten Sie den Ort aber bewußt meiden, dann gehen Sie noch ein Stück weiter zu 89.

299

Sie leben noch, sind aber auch lebendig begraben. Mit einer Körperkraftprobe+2 können Sie sich befreien (80). Anderenfalls müssen wir Sie auf 269 vertrösten.

300

Erschöpft ziehen Sie sich aufs Trockene. Nach einer etwas län-

geren Verschnaufpause treten Sie den Rückweg zu 81 an.

301

Sie erreichen eines der Kanus und schieben es ins Wasser. Am liebsten täten Sie dies auch mit den anderen beiden, aber das würde zuviel Zeit kosten, und die Yakosh-Dey hätten Sie eingeholt. So springen Sie nur rasch ins Boot und ergreifen das Paddel. Stromabwärts wollen Sie Ihr Glück versuchen.

Würfeln Sie doch einmal auf das schöne Talent Boote fahren: Ist Ihnen der W20 hold, dann lesen Sie bitte 72, anderenfalls müssen Sie mit 393 vorliebnehmen.

302

Sie haben sieh in einem Gebüsch dicht an den Boden gepreßt. Jetzt kommt ein Jäger genau auf Sie zu, schaut sieh kurz um und pinkelt – glücklicherweise – an den Baumstamm neben Ihnen. Das war knapp!

Bald formiert sieh jedoch der Zug der Yakosh-Dey wieder, um seinen ursprünglichen Weg wieder aufzunehmen. Für Gerhold bleibt so wenig Zeit, wahrscheinlich reicht sieh nicht.

Und Sie? Möchten Sie jetzt die Aufmerksamkeit der Yakosh-Dey offen auf sieh lenken? (190)

Oder setzen Sie Ihren ursprünglichen Weg fort und erklären Ihr Unternehmen für gescheitert. (171)

303

Dennoch trifft sieh recht genau. Die Kette der Mondbilberkugel wird ebenfalls noch am Ring befestigt. Danach bricht man auf Sie werden mit den sechs Oijaniha zusammengekettet. Der Marsch führt einige Meilen durch den Dschungel, bis man schließlich einen Fluß erreicht. Hier wartet bereits ein größeres Boot, die „*Liebliche Rahja*“. Die Ware (unter anderem Sie) und die Ausrüstung der Sklavenjäger werden an Bord gebracht, der Dürre redet eine Weile mit dem Kapitän. Dann beginnen die drei Matrosen, die Belohnung für die Yakosh-Dey abzuladen: etliche Fässer Branntwein, allerhand Tand, ein paar Hautmesser und Eisentöpfe.

Schließlich legt das Boot ab, und gewissermaßen in „der Lieblichen Rahja Schoß“ reisen Sie gen Chorhop. Während der Fahrt erfahren Sie einiges mehr über ihren dürren Gastgeber, zum Beispiel, daß er im Auftrag seines Bruders eine Chorhoper Dependancee des Al'Anfaner Hauses Ter Burigan führt.

Die Stadt am Südask ist wenige Tage später erreicht. Man führt Sie und die Oijaniha, die trotz der Peitschenhiebe sehr unbeugsam sind, durch die Gassen, bis Sie schließlich eine herrschaftliche Villa erreichen. Das prunkvolle Haus liegt inmitten eines von Mauern umgebenen Parks. Man sperrt Sie in einem Nebengebäude ein, die Oijaniha in eine Zelle und Sie in eine andere.

Weiter bei 174.

304

Sie schleichen sieh wieder aus dem Lager und warten im sicheren Gebüsch. Würfeln Sie bitte mit 1W20.

Ist das Ergebnis größer als 8 (102) oder nicht (35)?

305

Sie vermuten das Dorf im Nordwesten, warum, wissen Sie selbst nicht so genau. Es ist eher ein Gefühl. Nach einer Weile stoßen Sie auf eine deutliche Fährte, die wohl mehrere Jäger oder Krieger verursacht haben müssen. Sie folgen der Spur zu ihrem Ausgangspunkt.

Weiter bei 235.

306

Natürlich wird Ihre Ankunft bemerkt, und schon bald kommen Ihnen die Krieger und Kriegerinnen entgegen, allen voran der Schamane Hanha-Kaukeh. Sie begrüßen Ihren Blutsbruder freudig, doch der zeigt nur eine eisige Miene. Seine Augen verengen sieh zu schmalen Schlitzeln, und was er Sie mit ungewohnt scharfem Ton fragt, erfahren Sie bei 111.

307

Nach zwei Stunden ist der Spuk vorbei. Der Höhleneingang ist komplett zugeweht. Mit bloßen Händen graben Sie gemeinsam mit Ukai einen kurzen Tunnel durch den Schnee. (Die Anstrengung kostet drei Lebenspunkte.) Schließlich erreichen Sie aber doch das Freie. Sie glauben Ihren Augen kaum zu trauen: Die Schneedecke ist gewiß zwei Schritt dick, teilweise sind die Verwehungen auch noch höher. Ukai meint, daß für die nächsten Tage ein Vorwärtskommen unmöglich sei. Es bleibt nur noch der Abstieg ins Tal.

Wie entscheiden Sie sieh?

Steigen Sie mit dem Panaq-Si wieder hinab in den dampfenden Dschungel (61) oder versuchen Sie, den Paß, der zum Greifen nahe scheint, zu überqueren (191)?

308

„Also gut“, hebt Gerhold an, „ich erzähle die Geschichte nicht gerne. Die Burschen haben mich einstmals gefangengenommen und verkauft. Natürlich hätten sieh nie offen zugegeben, einen Geweihten der Rondra als Sklaven feilzubieten, aber ein entsprechendes Gerücht haben sieh schon in die Welt gesetzt. So haben Sie einen guten Preis für mich erzielt.

Meine neuer „Herr“ war der Meinung, daß er mich schon brechen könne. Er hat sich verrechnet und teuer dafür bezahlt, ich kann nur einer Herrin dienen.

Nun, es ist verständlich, daß ich jetzt diese götterlosen Würmer in meine Hände bekommen muß, um sieh zu zerquetschen und damit diese Warze vom Antlitz der Welt ein für allemal zu entfernen. Mehr möchte ich nicht erzählen, und ich rate Ihm/Ihr, alles für sieh zu behalten.“

Das war ja auch schon genug. Nach diesem erstaunlichen Geständnis kehren Sie bitte zu dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie hierher kamen.

309

Drei weitere der Ungeheuer kommen ihrem Artgenossen zur Hilfe. Die Kampfwerte kennen Sie ja bereits. Rondra steh Ihnen bei. Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 163, anderenfalls 333.

310

Sie tun ebenfalls erstaunt und fragen, mit wem Sie denn die Ehre hätten. Die Dame stellt sich als Helia Eljamek vor, und schon bald entspannt sieh eine angeregte Plauderei über den grünen Dschungel und die bunten Schmetterlinge. Vor allem der rot-orange gestreifte Rahjafalter gefällt Helia sehr gut. Nach einer Weile macht die Dame den Vorschlag, sieh doch ins Dorf zu begleiten. Dort könne man die Unterhaltung doch bei einem guten Getränk fortsetzen.

Nehmen Sie an (232) oder lehnen Sie dankend ab (342)?

311

Eine Spur ist überdeutlich zu sehen – halt! – da ist noch eine zweite. Die Stapfen der ersten Fährte sind sehr tief tiefer als sie eigentlich sein dürften. Bei der zweiten können Sie nur einige geknickte Halme sehen, die sorgsam – aber nur fast – wieder aufgerichtet wurden. „Hab' ich dich!“, denken Sie. Der Bursche hat eine falsche Fährte gelegt. Er ist in den eigenen Stapfen



wieder (natürlich rückwärts) zurückgegangen, um Sie zu täuschen. Danach hat er die Richtung geändert und versucht, sorgsam seine Spur zu verwischen. So wollte er Sie hinters Licht führen, was ihm aber nicht gelungen ist.

Sie folgen nun – wenn auch unter Schwierigkeiten – der weniger deutlichen, dafür aber richtigen Fährte, und Ihre Bemühungen sind auch bald von Erfolg gekrönt. Sie erblicken den jungen Krieger in etwa 50 Schritt auf einem Dschungelpfad. Sofort möchten Sie sich leise in die Büsche schlagen; aber wie es der Namenlose will, dreht sich Tan-Kaku just in diesem Moment um und entdeckt Sie. Er nimmt die Beine in die Hand und rennt den Pfad hinab. Rennen Sie so schnell wie möglich hinterher, um ihn rasch einzuholen (390), oder folgen Sie ihm langsam und vorsichtig, auch auf die Gefahr hin, daß er Ihnen dann entwischt (90)?

312

Wahrscheinlich ist es wirklich das beste. Je schneller Sie das Land der Yakosh-Dey verlassen, um so besser. Weiter bei 135.

313

Wenn Sie jedoch Ihr Ziel erreichen wollen, müssen Sie die Krieger noch ein Weilchen beschäftigen.

Sie können Ihr Versteck wechseln (Schleichenprobe) und nach einer Weile wieder einen Pfeil o.ä. abschießen. Wenn Sie das fünfmal hintereinander schaffen die Schleichen-Probe wird dabei jeweils um einen Punkt erschwert – haben Sie soviel Unordnung in den Zug der Yakosh-Dey gebracht, daß Gerhold mit Sicherheit genug Zeit hatte, um seine Aufgabe zu erfüllen. Mißlingt eine Schleichen-Probe, werden Sie von einem kleinen Suchtrupp der Yakosh-Dey entdeckt, die Anzahl der Krieger beträgt W3. Es kommt zum Kampf.

Werte der Yakosh-Dey:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W+2)

Innerhalb von 15 Kampfunden müssen Sie siegen, andernfalls kommt soviel Verstärkung, daß dies Ihr Ende bedeutet.

Wenn Sie obiges Spielehen durchstehen, dann lesen Sie 59, im Falle Ihres Ablebens 19. Sie können das Versteckspiel auch zwischendurch abbrechen und eine der untenstehenden Optionen wählen.

Natürlich können Sie auch versuchen, die Yakosh-Dey durch einige Hohnrufe auf sich aufmerksam zu machen, in der Hoffnung, daß sie Sie jagen, anstatt der Vorhut zu folgen. (117)

Vielleicht erscheint Ihnen das auch alles zu gefährlich, und Sie setzen lieber Ihren Weg nach Chorhop fort. (86)

314

Grübelnd marschieren Sie weiter durch den Dschungel. Weiter bei 171.

315

Frisch gestärkt gehen Sie in die Richtung, aus der Sie in der Nacht die Trommelschläge gehört haben. Ihr Weg führt hinab in ein weites Tal, das im Osten von einer schroffen Felswand begrenzt wird. Zwei Stunden marschieren Sie durch dichten Urwald, als Sie jäh anhalten. Von einem Pfahl herab grinst Sie ein Totenschädel an. Nachdem der erste Schreck verfliegen ist, sehen Sie dieses schaurige Grenzzeichen an – dahinter liegt, wie Sie inzwischen gelernt haben, nichts anderes als ein Gebiet, das tabu ist. Auf der Stirnplatte des Schädels ist der mächtige Regenbergadler eingeritzt.

Möchten Sie die Tabuzone betreten (381), oder wollen Sie lieber das ganze Unternehmen abbrechen und wieder Ihren ursprünglichen Weg fortsetzen (170)?

316

Ob das klug ist, wird die Zukunft zeigen. Weiter bei 281.

317

Sie gehen dem Geräusch nach und stoßen auf eine Lichtung, auf der sich Erstaunliches abspielt. Weiter bei 83.

318

Während der nächsten zwei Tage ereignet sich nichts Besonderes. Sie marschieren tapfer durch den feuchtwarmen Dschungel und sind selbst über Ihre Ausdauer erstaunt. Vor einem halben Jahr hielten Sie es für undenkbar, auch nur zwei Meilen in dieser Schwüle ohne Rast zurückzulegen. ‚Eigentlich müßte mal wieder etwas passieren‘, denken Sie sich, und tatsächlich, da ist es schon. Irgend jemand summt eine Melodie, und bevor Sie sich recht entschieden haben, entweder den Sänger zu suchen oder ihm auszuweichen, haben Sie ihn auch schon entdeckt.

Durch die Büsche erblicken Sie einen großen, muskelbepackten hellhäutigen Mann mittleren Alters. Er sitzt in einem klaren Tümpel und badet. Gerade ist er dabei, seinen braunen Haarschopf zu waschen, weshalb das Summen jetzt in ein Gurgeln und Blubbern übergeht. Dennoch erkennen Sie die Melodie; es handelt sich um „*Herrin Rondra, stärke meinen Arm*“ (nicht, daß der Bursche das brauchen würde).

Ein wenig abseits, unweit Ihres Versteckes, liegt die Kleidung des Mannes. Sie erkennen ein weißes Gewand, darunter liegen offensichtlich andere Ausrüstungsteile.

Möchten Sie den Fremden ansprechen (194), heimlich seine Kleidung untersuchen (3) oder einfach weitergehen (438).

319

Jetzt aber schnell. Mal sehen, ob Sie den Start gut hinkriegen. Würfeln Sie doch einmal auf das Talent Körperbeherrschung. Gelungen! (399)
Nicht ganz! (28)

320

Damit haben Sie nicht gerechnet. Ohne Vorwarnung versetzt Ihnen der Fremde einen so kräftigen Tritt in die Magengrube, daß Sie drei Schritt weit zurückfliegen und benommen am Boden liegenbleiben. Als nächstes spüren Sie eine kalte Stahlspitze an Ihrer Kehle. Sie mögen solche Sticheleien gar nicht. „Nun erzähle Er/Sie, was Er/Sie hier macht“, herrscht Sie der Fremde an. Anbetrachts Ihrer Lage kommen Sie dieser Aufforderung gerne nach. Weiter bei 274.

321

Ihr letzter Hieb fällt den jungen Krieger. Mit gebrochenen Augen, die kein Leben mehr zeigen, starrt er Sie ungläubig an. Sie mochten den Burschen nie leiden, aber der Gedanke, einen Jüngling getötet zu haben, der sein Leben noch vor sich hatte, behagt Ihnen auch nicht. Aber was wäre die Alternative gewesen? Daß Sie an seiner Stelle jetzt dort liegen würden.

Sie bedecken den Leichnam mit Zweigen; diese letzte Ehre gewähren Sie Tan-Kaku doch, auch wenn dies kaum ein Schutz gegen die Freßgier der wilden Tiere sein dürfte. Danach machen Sie sich wieder auf den Rückweg. Sie verlassen die unseelige Gegend. Gegen Abend machen Sie sich auf die Suche nach einem geeigneten Lagerplatz. Der erste, den Sie sich auserkoren haben, kommt Ihnen wegen der Anwesenheit eines Hornissenestes wenig geeignet vor.

Weiter bei 70.

322

Sie leeren den Beutel aus und streichen das Frühstück. Mit knurrendem Magen machen Sie sich wieder auf den Weg.

Weiter bei 261.

323

Sie rennen zurück und brüllen: „Raus hier, Gerhold, komm!“ Doch dieser antwortet nur: „Die Zornige Rondra, ich muß Sie retten.“ Sie können nicht erkennen, was er meint, denn der Fels beginnt zu schwanken, und Ihre Augen erfassen nur noch wackelige, unscharfe Bilder.

Was immer Gerhold vorhat, möchten Sie ihm dabei helfen (106) oder lieber fliehen (262).

324

Sie erreichen lebend das Ufer. Streichen Sie bitte fünf Ausrüstungsgegenstände Ihrer Wahl von Ihrer Liste (es darf auch ruhig die magische Schnapsflasche sein). Die Mondsilberkugel behalten Sie aber auf alle Fälle, wir sind ja nicht so.

Nach einem erholsamen Nachtlager machen Sie sich wieder auf den Weg zu 293.

325

Sie werden umringt, überwältigt und gefesselt. Jetzt sind Sie auch gefangen, und bei 360 erfahren Sie, was weiterhin mit Ihnen geschieht.

326

Sie stolpern und drohen, den Abgrund hinabzustürzen. Legen Sie eine Gewandtheitsprobe ab.

Glückt sie, lesen Sie 223, anderenfalls 105.

327

Sie ziehen sich ein wenig vom Dorf zurück, setzen sich nieder und hoffen, daß die Nacht irgendwann vorbei ist. An Schlaf mögen Sie zur Zeit nicht so recht denken, der Boden ist Ihnen hier zu heiß. Am nächsten Morgen überlegen Sie sich, was jetzt zu tun sei.

Möchten Sie weiter gen Chorhop gehen (312) oder versuchen, mit der weißen Frau Kontakt aufzunehmen (448)?

328

Sie graben wie besessen und schaffen es tatsächlich: Sie stürzen ins bodenlose Nichts. Ob Sie nach vier oder vierhundert Schritt Ihren Flug beenden, erfahren Sie bei 238.

329

Nichts zu sehen! Offenbar hat sich der junge Krieger größte Mühe gegeben, ab hier seine Fahrte zu verwischen. Möchten Sie auf gut Glück weitergehen, in der Hoffnung, doch noch auf eine Spur des Gesuchten zu stoßen (298), oder kehren Sie um und setzen Ihren ursprünglichen Weg fort (409)?

330

...womit Sie aber hätten rechnen müssen. Mit den „Aischanois“ hat Gerhold nichts anderes gemeint als Oijaniha, und gegen die zieht man nicht zu fünft ins Felde. Der kleine Trupp war lediglich eine Vorhut, und Sie sind gerade der Hauptstreitmacht in die Arme gelaufen. Der Geweihte fällt in ehrenvollem Kampf und wir hoffen für Sie, daß Sie es ihm gleichtun. Es wäre jedenfalls das Beste...

331

Erstaunt blickt man Sie an. Zugegeben, Ihre Kleidung paßt zu den Blabhäuten aus der steinernen Stadt; andererseits hat Sie keiner der Krieger vorher bei den Sklavenjägern gesehen. Unterstreichen Sie Ihr Auftreten doch einmal durch eine Charismaprobe+2. Gelungen (18) oder nicht (453)?

332

Rondra muß höchstselbst Ihren Arm geführt haben. Erschöpft sinken Sie zu Boden, und es dauert eine ganze Weile, bis Sie sich vom Kampf erholt haben. Dann aber marschieren Sie zu 160.

333

Machen Sie sich nichts draus, Ihre Chancen waren mehr als schlecht, und die Ameisenlarven werden's Ihnen danken. Fassen Sie einfach neuen Mut, erwürfeln einen frischen Helden und starten nochmals.

334

Man muß nun nicht meinen, daß man so eine Waldmenschensiedlung schon aus weiter Ferne bemerkt, etwa durch Lärm. Man will es ja dem Feind nicht einfacher machen als nötig. Die Hütten sind aus Holz und Blättern erbaut und tragen natürlich nur das Braun und Grün des Dschungels. Und was den Lärm angeht: Manchmal glaubten Sie fast, in einem Borontempel zu sitzen, als Sie noch im Oijanihadorf lebten. Den Kindern wird anezogen, sieh beim Spielen und Toben möglichst leise zu verhalten, und Hunde, die zum Spaß bellen und nicht nur, wenn sich eine Gefahr nähert, wandern in den Kochtopf Einzige Ausnahme sind die oft ausschweifenden Feste, die aber nur begangen werden, wenn man sich ohnehin in Sicherheit wähnt. Das Dorf der Yakosh-Dey ist auf andere Weise erbaut als das der Oijaniha. Es liegt am Rande eines Sumpfes, die Hütten sind

zum Schutz gegen steigendes Wasser, Schlangen und andere unliebsame Besucher auf Plattformen errichtet, die wiederum auf Pfählen liegen. Ein Gerüst aus Bambusstämmen, teilweise mit Bastmatten verkleidet, und ein Dach aus Blättern der Akl-tai-Palme bilden so eine Behausung.
Weiter bei 218.

335

Es gelingt Ihnen tatsächlich, das Boot einigermaßen sicher ans Ufer zu steuern. Einige hundert Schritt hinter Ihnen haben die Yakosh-Dey den gleichen Gedanken, dann laufen sie in Ihre Richtung. Sie müssen sie verstecken, und zwar so rasch wie möglich. Gelingt Ihnen die entsprechende Probe+3 (124) oder nicht (222)?

336

So sehr Sie sie auch bemühen, Sie können nichts entdecken. Offenbar hat Tan-Kaku dafür gesorgt, daß er keine Fährte hinterläßt. Möchten Sie nun einfach auf gut Glück weitergehen und hoffen, daß Sie später auf eine Spur des ausgestoßenen Häuptlingssohnes treffen (257), oder umkehren und Ihren Weg fortsetzen (298)?

337

Sie haben Recht! Natürlich konnten Sie sie gleich denken, was Gerhold mit „Aischanois“ meinte, und man zieht natürlich nicht zu fünft aus, um Sie zu fangen. Also verfolgt Gerhold nur eine Vorhut, der die Hauptstreitmacht folgt. Vierzig Yakosh-Dey bewegen sie im Gänsemarsch durch den Dschungel. Damit hat der Geweihte natürlich nicht gerechnet. Was haben Sie vor?

Pech für Gerhold, Sie gehen weiter nach Chorhop. (160)

Sie suchen das Dorf der Yakosh-Dey (128).

Sie versuchen, die Hauptstreitmacht Krieger für Krieger auszuschaufen. (401)

Sie stellen sich dem Trupp zum Kampf (424).

Sie versuchen, die Yakosh-Dey von Ihrem Weg wegzulocken. (144)

338

Sie klettern den Baum wieder herab. Gerade befinden Sie sie in den unteren Ästen und sind glücklicherweise noch durch das dichte Laub verborgen, als Sie zwei Mohaha-Kriegerinnen erspähen. Diese spazieren, in eine Unterhaltung vertieft, gerade unter Ihrem Baum entlang in Richtung Dorf.

„...der Kriegszug muß gelingen, wenn wir den Löwenmann zu den roten Jaguaren bringen...“, sagt die eine zur anderen. Dann sind auch schon beide wieder vom Grün des Dschungels verschluckt.

Was haben Sie jetzt vor? Möchten Sie nicht doch lieber einen Blick in das Dorf werfen (444) oder einfach weitergehen (250)?

339

Gemein, Sie so im Ungewissen zurückzulassen, da haben Sie schon recht. So verbringen Sie eine weitgehend schlaflose Nacht – was auch sein Gutes haben kann, wie Sie gleich sehen. Machen Sie doch eine Sinnenschärfeprobe, um zu sehen, ob Sie gerade nur ein wenig dösen oder kurzzeitig tief schlafen. Gelungen (142) oder nicht (32)?

340

Ein wenig Ruhe wird Ihnen sicherlich guttun. Allerdings ist Sie nicht von langer Dauer, und Sie haben plötzlich das Gefühl, als wären Sie mitten in den Niederhöhlen erwacht...

Weiter bei 123.

341

Seit vier Tagen bewegen Sie sie jetzt durch das Grenzland zwischen den Stammesgebieten der Yakosh-Dey und der Mohaha, immer bedacht darauf keinem der beiden, mit Ihnen und untereinander verfeindeten, Stämme in die Hände zu fallen. Keine leichte Aufgabe mit einem Rondrageweihen im Schlepptau, den die Herausforderung mehr lockt als die Vorsicht. Mehr als nur einmal waren Sie kurz davor, seines starken Schwertarms auch zu bedürfen.

Gerhold ist ansonsten aber recht umgänglich und Ihnen gegenüber freundlich; auch wenn Sie ihn in der Vergangenheit geärgert haben sollten, trägt er Ihnen das nicht nach. Er hat sogar das „Er/Sie“ abgelegt und duzt Sie jetzt. Allerdings hat er noch kein Wort darüber verloren, was ihn eigentlich in diese Gegend treibt. Wenn Sie mehr erfahren wollen, können Sie versuchen, mittels einer Charismaprobe+3 vielleicht etwas aus dem wenig redseligen Geweihten herauszulocken. Gelingt sie, dann lesen Sie 308, anderenfalls 2. Danach kehren Sie wieder hierher zurück und begeben sie schnellen Schrittes zu 204.

342

Sie verabschieden sich und wenden sich zum Gehen. Plötzlich vernehmen Sie hinter sich einen scharfen Knall. Damit haben Sie gerechnet, die Dame schlägt mit der Peitsche nach Ihnen. Mit einer Gewandtheitsprobe+2 können Sie dem Hieb ausweichen.

Gelungen (387) oder nicht (449)?

343

Aber nur das Ende des Abschnitts 133, ätsch. Für Sie geht es nämlich weiter. In unserer unermeßlichen Milde gestatten wir es Ihnen, sich zur Seite hin freizugraben. Sie sind nun wieder im Tunnel, der Ausstieg ist aber verschüttet (und er bleibt es auch). Ihnen bleibt nur noch der Rückweg durchs erfrischende Wasser.

Weiter bei 271.

344

Wie der Blitz schießen Sie aus Ihrem Versteck und fallen über den ahnungslosen Jüngling her. Ihnen steht eine unparierbare Attacke zu, dann entbrennt ein wilder Kampf

Weiter bei 141.

345

Sie schälen sich aus Ihrer Hängematte und stapfen hinaus in den Regen. Beim Schamanen angekommen, hören Sie Tan-Kakus wütende Worte.

Weiter bei 155.

346

Zunächst haben Sie daran gedacht, einfach auf den Bock zu springen und loszurufen. Dann kamen Ihnen allerdings Bedenken. Einerseits wissen Sie nicht, ob Sie so ein guter Kutscher sind, und andererseits – was viel gravierender ist – ist das Tor geschlossen. Sie könnten sich allerdings am Gestell unter der Kutsche festklammern. Wenn sie dann abfährt, fahren Sie mit. (56)

Oder möchten Sie sich doch lieber bei 280 an der Mauer versuchen?

347

Das kleine Ding ist ganz schön flink! Sie finden nicht die geringste Spur von dem Kind, Sie können die Richtung höchstens

vermuten. Schließlich entdecken Sie einen Fußstapfen, der aber zu groß für das Mädchen – und eigentlich auch für einen erwachsenen Waldmenschen – ist.

Möchten Sie dieser Fährte folgen (217), vorsichtig Ihren Weg fortsetzen (160) oder einfach so schnell wie möglich weitermarschieren, um irgendwann dann doch Chorhop zu erreichen (426)?

348

„Du lügst“, sagt der Schamane leise und beherrscht. „Fort mit dir, du gehörst nicht mehr zu unserem Volk. Und ich habe gedacht, du wärst anders als die anderen Blaßhäute, die ich kennenlernte.“ Mit diesen Worten wendet sich Hanha-Kaukeh um und geht mit den anderen zurück ins Dorf. Sie indes wandern wieder zurück in den Dschungel. Man hat Sie ausgestoßen, und jetzt sind Sie vogelfrei. Boron sei Ihnen gnädig, falls Sie jemals wieder einem Oijaniha begegnen.

Weiter bei 12.

349

Bei allen Zwölfen, das ist Rondraervertrauen. Und offensichtlich wirkt es. Der Geweihte kommt wieder aus der Hütte heraus, zwei Schwerter in den Händen, eines davon ein Rondrakamm. Jetzt ist es aber Zeit zu gehen, und so verlassen Sie das Lager. Weiter bei 463.

350

Nach einer Verschnaufpause machen Sie sich wieder auf den Weg. Dabei achten Sie aber wohl nicht auf den letzteren, denn unter Ihnen gibt der Boden nach, und Sie brechen ein. Nach einem Sturz von vier Schritten landen Sie – ja, wo eigentlich? Nun, Sie finden sich unvermittelt im Abschnitt 192 wieder!

351

Aus einem Reflex heraus heben Sie Ihre Waffe zur Verteidigung, aber der Jüngling greift Sie nicht an. Er redet, nein schreit auf Sie ein. Geifer läuft ihm das Kinn herab.

„Du magst die Kugel aus weißem Eisen haben, du weißbäuchiger Wurm! Aber ich habe etwas mächtigeres. Die Geister sind mit mir, und Sie werden dich vernichten. Dich und den Hund, der sich mein Vater nennt, und alle Nipika-Ta-Ku auch! Und ich werde bei euren Kadavern stehen und lachen! Ha!“ Vorsichtig nähert er sich noch auf einen halben Schritt. Er blickt Ihnen in die Augen und fährt – jetzt etwas leiser – fort.

„Hast du mich verstanden? Ich weiß jetzt, wie ich euch alle vernichten kann. Niemand kann meiner Macht entkommen. Ich habe mehr Verbündete als der Hanakatabaum Blätter. Kehre zurück ins Dorf und erzähle es allen, auf daß ich mich an eurem Angstgewinsel erfreuen kann!“

Mit diesen Worten dreht er sich um und läuft direkt in die Mundöffnung des Geisterfelsens. Nur einen Augenblick später hat die Dunkelheit Tan-Kakus Körper verschluckt.

Möchten Sie dem Jüngling folgen? (187)

„Der Knabe spinnt“, denken Sie sich und setzen unbeirrt Ihren Weg fort. (157)

352

Man knallt Ihnen die Tür vor der Nase zu und schließt ab. Weiter bei 168.

353

Legen Sie bitte eine Lügenprobe ab, und zwar +15. (Das ist kein Druckfehler!). Gelingt diese, dann gehen Sie zu 63, anderenfalls zu 348.

354

Rasch hat man Sie eingeholt und umringt. Sie können sich ergeben (60) oder kämpfen (94). Bei letzterem haben Sie allerdings nicht den Hauch einer Chance, Sie würden nur verhindern, daß Sie lebend in die Hände der Yakosh-Dey fallen.

355

Da Sie jetzt weniger Zeit haben als vorhin, müssen Sie eine Gewandtheitsprobe+2 ablegen. Haben Sie Erfolg, dann dürfen Sie 328 lesen, anderenfalls verweisen wir auf 254.

356

Sie rufen seinen Namen, doch er reagiert nicht. Gehen Sie schneller, tut er es auch. Schließlich erklimmt er auf einem schmalen Pfad den steilen Felsen, der das Tal im Osten begrenzt. Als Sie auch die obere Kante erreichen und über dem schwindelerregenden Abgrund stehen, hält der junge Krieger an und dreht sich um.

„So riesig der Wald auch ist, er ist offenbar nicht groß genug für uns beide. Laß uns hier eine Entscheidung treffen.“ Mit diesen Worten greift er seine Keule fester. Nehmen Sie die Herausforderung von Tan-Kaku an? Damit das klar ist, es handelt sich um einen Kampf auf Leben und Tod. (210)

Vielleicht können Sie ihn auch kampfunfähig machen und ihm später einige erklärende und versöhnliche Worte sagen. Wenn das Ihr Ziel im Kampf ist, dann lesen Sie 460.

Wenn Sie hingegen einfach gehen wollen, dann lesen Sie 112.

357

Das war knapp! Sie sind der Horde tatsächlich entschlüpft. Es steht nun zu erwarten, daß die Yakosh-Dey ihren ursprünglichen Weg wieder aufnehmen. Eigentlich sollte zumindest Gerhold genug Zeit gehabt haben, um seine Aufgabe zu vollenden. Trotzdem sollten Sie ihm entgegengehen, damit Sie ihn vor der nachrückenden Truppe warnen können. Weiter bei 237.

358

Schließlich machen Sie sich wieder auf den Weg, zumal es langsam Zeit wird, nach einem Plätzchen für die Nacht zu suchen. Weiter bei 70.

359

Sie bleiben dem Geweihten auf den Fersen, und am Nachmittag des nächsten Tages hören Sie Kampfeslärm. Unwillkürlich werden Ihre Schritte schneller, und wie Sie vermutet haben, ficht Gerhold gegen die Gesuchten, drei Yakosh-Dey und zwei „Blaßhäute“, wohl die Al'Anfaner.

Sie stürmen auch auf den Kampfplatz. Ein Yakosh-Dey ist unter den Hieben des Hünen gestorben. Sie entschließen, die Aufmerksamkeit der beiden anderen auf sich zu lenken und Gerhold die beiden Al'Anfaner zu überlassen.

Werte der Yakosh-Dey:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W6+2)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 159, anderenfalls 96. Der Kampf geht auf Leben und Tod, wenn Sie versuchen zu fliehen, setzen Ihnen Ihre Gegner nach.

360

Man bringt Sie zu den Roten Jaguaren nach Gulagal. Um einmal beobachten zu können, was dort mit Ihnen geschieht, hätte der Völkerkundler Bastan Munter seinerzeit sein Leben gegeben. Nun ja, Sie würden gerne mit ihm tauschen. In Gulagal erfüllt sich jedenfalls Ihr Schicksal – vielleicht aber nicht ganz,

wenn Sie demnächst Ihren Meister ein wenig verwöhnen

361

Vielleicht war das ein weiser Entschluß. Erschöpft erreichen Sie die Stelle, an der Sie ins Wasser gegangen sind. Nach einer kurzen Verschnaufpause gehen Sie wieder zurück zu 81.

362

„Ich heiße Aldare“, stellt sich die Frau vor. Sie sehen keinen Grund dafür, nicht ebenfalls Ihren Namen zu nennen, und schließlich entspannt sich eine nette Plauderei.

„Weißt du“, erzählt Aldare, „eigentlich lebe und jage ich etwas weiter im Norden. Im Gebiet der Yakosh-Dey. Mit den Burschen komme ich einigermaßen aus, aber zur Zeit haben sie Besuch aus Al’Anfa, und da sind sie besonders unleidlich. Die Al’Anfaner haben ihnen nämlich einen Floh ins Ohr gesetzt: Wenn die Yakosh-Dey mich fangen und an die Sklavenjäger verscherbeln, bekommen sie Unmengen Branntwein. Nun, ich möchte in Zukunft aber nicht Haus und Bett irgendeines Plantagenbesitzers zieren. Deshalb habe ich mich ein wenig gen Süden orientiert. Und was treibt dich hierher?“

Sie erzählen Ihre Geschichte, unterschlagen aber die Mondsilberkugel. Sie erwähnen lediglich, daß Sie jetzt auf dem Rückweg in die Zivilisation sind.

So vergeht die Zeit mit schwatzen, und schließlich sollte man sich langsam aufs Ohr legen. Vertrauen Sie Aldare und schlafen ein (227), oder bleiben Sie lieber wach (469)?

363

Sie kehren um und haben nach einigen Stunden den Geisterberg erreicht. Zunächst zögern Sie einen Augenblick, aber dann steigen Sie in den dunklen Schlund. Schon nach wenigen Schritten ist es so finster, daß Sie nichts mehr sehen können. Weiter bei 49.

364

„Nun gut“, brummt er, Sie haben ihn offensichtlich ein wenig beschwichtigt. Dann möchte der Fremde gerne wissen, wer Sie sind.

„Ach, ich bin nur ein Staubkorn auf der Zwölfe Welt, nichts, worüber man ein Wort verlieren müßte.“ (374)

„Gerne will ich erzählen, aber es ist eine lange Geschichte.“ (274)

365

Sie folgen einem Pfad, der steil bergauf führt. Mittlerweile macht der weiche Waldboden für kurze Strecken blankem Felsen Platz, doch endgültig haben Sie den Dschungel noch nicht verlassen. Gerade spazieren Sie wieder durch ein größeres Waldstück, als Sie direkt vor sich im Boden einen menschlichen Fußabdruck entdecken. Auf den ersten Blick können Sie keinen weiteren Stapfen sehen.

Möchten Sie den Abdruck zunächst genauer in Augenschein nehmen, ohne direkt der Spur zu folgen (27), einfach weitergehen (279), weitermarschieren, aber von Ihrer ursprünglichen Richtung abweichen (410) oder versuchen, die Fährte aufzunehmen und zu verfolgen (197)?

366

Nun, dann halt nicht. Weiter bei 66.

367

Das Warten lohnt sich. Nach einer Weile macht sich die Dame dann doch auf den Weg. Sie folgen Ihr lautlos und treten, nachdem Sie sich genügend vom Dorf entfernt haben, aus dem

Busch. Die Frau erschrickt und greift unwillkürlich mit der einen Hand zum Entermesser und mit der anderen zur Peitsche. Weiter bei 251.

368

Wie möchten Sie denn hier herauskommen? Einen Wächter oder eine Wächterin bezirzen (34) oder den Knecht überfallen, wenn er Ihnen das Essen bringt (14)?

369

...drei Schritt lange Riesenameisen, insgesamt sechs an der Zahl. Die Tiere sind mit der Brutpflege beschäftigt – an einer Seite der Höhle ringeln sich zehn einen Schritt durchmessende, fette weiße Larven – und haben Sie offensichtlich noch nicht bemerkt. Was haben Sie vor?

Wieder zurückgehen und einen anderen Gang probieren? (296)

Die Ameisen angreifen? (45)

Versuchen, möglichst unbemerkt den jenseitigen Ausgang zu erreichen? (167)

370

Plötzlich beginnt das Gestein zu rutschen und hätte Sie fast unter sich begraben. Gerade noch rechtzeitig konnten Sie zurückspringen. Die Arbeit, die Sie bis jetzt mehrere Stunden lang verrichtet haben, ist mit einem Schlag zunichte! Sie können sich ausrechnen, daß Sie wohl Wochen brauchen würden, bis Sie auf diese Weise zu Gerhold vorgedrungen könnten. Bis dahin wäre der Geweihte ohnehin Hungers gestorben. Mit dem unbefriedigenden Wissen, hier nichts mehr tun zu können, wenden Sie sich wieder Ihrem Weg zu.

Weiter bei 443.

371

Sie weichen ein wenig von Ihrem ursprünglichen Weg ab und marschieren, bis die – im Regenwald sehr kurze – Dämmerung einbricht. Dann suchen Sie sich eine winzige Lichtung, um sich für die Nacht hier niederzulassen. Weiter bei 154.

372

Geschafft! Das Untier zuckt noch ein-, zweimal und liegt dann regungslos am Boden. Sie verschnaufen kurz, lecken ein wenig Ihre Wunden und machen sich dann daran, den armen Kerl aus dem Netz zu befreien. Eine eklige und klebrige Angelegenheit, und eigentlich müßten wir schon eine zweite Gewandtheitsprobe verlangen. Edel wie wir nun mal sind, verzichten wir aber darauf Sagen wir einfach, daß Ihr Vorhaben nach einer Weile durchaus von Erfolg gekrönt ist. Vorsichtig legen Sie den leblosen Körper auf den Boden.

Das Alter des Mannes ist schwer zu bestimmen, Sie würden es vielleicht auf Mitte zwanzig schätzen. Sein Haar hängt offen und wirr bis über die Schulter herab. Auffällig ist noch eine große Luloa (Körperbemalung, die sich – ähnlich wie eine Tätowierung – nur schwer entfernen läßt) auf seinem Oberkörper. Sie zeigt eine mächtige Würgeschlange. Um den Hals trägt der Bursche eine Lederschnur, an der Zähne und einige Hautfetzen des Reptils hängen. Die Stammeszugehörigkeit des Mannes ist nicht leicht zu bestimmen; Sie würden ihn vielleicht den Panaq-Si zuordnen, einem geheimnisvollen Volk, das an den Hängen des Regengebirges lebt. Weiter bei 446.

373

Jetzt schwinden Ihnen die Sinne nicht nur fast, sondern ganz und vollständig. Efferd hat kein Mitleid mit Ihnen, und sein Element wird Ihr kühles Grab.

374

Offenbar interessiert es ihn aber doch. Der Fremde packt sein Schwert fester. Weiter bei 75.

375

Sie treten aus dem Busch hervor. Sofort ist Gerhold auf den Beinen und wirbelt herum – um dann wie angewurzelt stehenzubleiben.

„<Ihr Name>, du hier?“, fragt er verwundert und nicht sonderlich intelligent, denn er sieht Sie ja vor sich. Andererseits wären Sie an seiner Stelle wahrscheinlich auch zu keiner klügeren Äußerung fähig gewesen. Nachdem sich das erste Erstaunen auf beiden Seiten gelegt hat, setzen Sie sich mit Gerhold nieder und berichten einander flüsternd, was ihm und Ihnen seit dem Erdbeben zugestoßen ist.

„Stell’ dir vor“, erzählt Gerhold, „da kam noch ein Erdstoß, viel gewaltiger als die ersten. In der Höhle stürzte ein riesiger Felsen von oben hinab und legte an der Decke einen so breiten Spalt frei, daß ich hindurchkriechen konnte. Das war meine Rettung! Ein wahres Wunder!“

Jetzt geht es wieder los mit der rondrianischen Verzückung. Sie währt aber nicht lange, und schon bald fährt Gerhold fort. „Habe auch schon einen von den drei Schurken gefunden und seiner gerechten Strafe zugeführt. Vor seinem Tode verriet er mir noch, daß seine beiden Kumpane mit drei Mohas gen Süden gezogen sind, Aischanois zu fangen oder so ähnlich. Sie sind mir ein paar Stunden voraus, kamen genau hien vorbei.“ Tatsächlich entdecken Sie jetzt auch ein paar Spuren der fünf, die Sie vorher nicht bemerkt oder Gerhold zugeordnet haben. „Ich muß mich wieder auf den Weg machen. Hoffe, daß ich sie bis morgen abend eingeholt habe.“

Mit diesen Worten will sich Gerhold verabschieden. Sie gehen auch Ihres Weges weiter nach Chorhop (160) oder halten den Geweihten auf, um ihm Ihre Hilfe anzubieten. (62)

376

Nach einer Weile bekommen Sie Besuch. Zwei Männer – und zwar keine Yakosh-Dey – betreten Ihr Zelt. Der eine von ihnen ist groß und schlank, seine Haut ist hellbraun wie die eines Novadi. Eine Narbe zieht sich von der Stirn über das linke Auge bis zum Kinn. Der andere ist nicht minder groß, aber nicht nur schlank, sondern regelrecht dürr. Seine Wangen sind eingefallen, seine Augen treten aus den Höhlen hervor. Genauso wie der Bursche aussieht, werden in der Praiosschule die Folgen übermäßigen Genusses al’anfängerischer Rauschkräuter beschrieben.

Die beiden betasten Ihren Körper, schauen Ihnen in den Mund und nehmen sich dann Ihre Habe vor. Natürlich stoßen sie dabei auch auf die Mondsilberkugel. Nachdenklich betrachten sie das Artefakt. Sollte jetzt die ganze Reise umsonst gewesen sein? Weiter bei 13.

377

Sie warten bis zum Einbruch der Dunkelheit. Dann scheint sich eine günstige Gelegenheit zu ergeben, zumal es sich die fremde Dame jetzt an einem großen Feuer in der Mitte des Dorfs bequem gemacht hat. Um das Zelt ungesehen zu erreichen, müssen Sie aber trotzdem eine Schleichenprobe bestehen. Ist dies der Fall, dann lesen Sie 292, anderenfalls 233.

378

Gerade haben Sie ein wenig am Netz herumgeschnippelt, als die darüber wenig erbaute Spinne auf den Plan tritt und Sie angreift. „Die spinnt ja wohl“, denken Sie sich und zücken Ihre Waffe zur Verteidigung. Der Leib des Ungetüms durchmißt

eineinhalb Schritt, ist von pechschwarze/Farbe und weist grünlliche, haarige Warzen auf.

Die Werte des Tieres:

LE 25; RS 1; AT/PA 8/2; TP 1W+4

Das Ungeheuer kämpft bis zum Tode und verfolgt Sie, falls Sie fliehen. Sollte Sie während des Kampfes das Ende ereilen, dann lesen Sie 57. Würfeln Sie einen Patzer mit den Folgen Stolpern oder Sturz, dann gehen Sie zu 282. Wenn Sie siegen, dann dürfen Sie im Abschnitt 372 triumphieren.

379**Die Werte des Fremden:**

LE 84; RS 0; AT/PA 18/16 (Schwert, 1 W+7 wg. KK-Zuschlag) bzw. 16/14 (wenn er mit Ihnen die Waffe tauscht).

Sie siegen (473), sterben (101) oder geben auf (82).

380

Da haben Sie doch ein Geräusch verursacht. Sofort sind die beiden auf den Beinen, die Waffen fest in den Händen. Sie springen auf das Gebüsch zu, in dem Sie sich befinden. Sie müssen sich verteidigen.

Die Werte der Yakosh-Dey:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W+2)

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 74, anderenfalls finden Sie bei 278 Boronstrost.

381

Sie vertrauen auf Ihr Glück und wagen den Schritt in das Land jenseits des Schädels – und nichts passiert! So gehen Sie weiter, um nach – ja, wonach eigentlich – zu suchen? Tan-Kaku? Dem nächtlichen Trommler? Möglicherweise sind ja beide ein und dieselbe Person? Wer weiß? In Gedanken versunken dringen Sie immer tiefer in die Tabuzone ein – und haben sich schließlich verlaufen. Die Sonne geht langsam unter, und es wird Zeit für ein Lager, wenn es Ihnen auch einiges Unbehagen bereitet, ausgerechnet hier zu nächtigen. Weiter bei 38.

382

Also, so ein guter Schwimmer sind Sie ja nun nicht, und schon bald merken Sie, daß Sie sich ein wenig übernommen haben. Ihre Bewegungen unter Wasser sind durchaus nicht so elegant, wie Sie sie sich vorgestellt hatten. Die Wände des Ganges bestehen nicht mehr aus Erde, sondern aus Stein. Es ist sehr eng, und selbst eine echte Wasserratte hat hier ihre Schwierigkeiten. Sie hingegen können nicht einmal zu richtigen Schwimmmügen ausholen, die Wände scheinen sogar immer näher zusammenzurücken. Machen Sie doch eine Raumangstprobe. Wenn Sie dieser schlechten Eigenschaft trotzen, dann lesen Sie den Abschnitt 263. Gelingt es Ihnen nicht, sich unter Kontrolle zu halten, müssen wir auf 127 verweisen.

383

Der Gang erweitert sich zu einer großen, zehn Schritt durchmessenden und fünfzehn Schritt hohen, domartigen Höhle. Auf einer natürlichen Empore in drei Schritt Höhe, die über eine schmale Rampe zu erreichen ist, befindet sich eine Art Altar. Auf ihm steht eine Statue, die eine wütende Rondra im Kampf mit einem Greifen zeigt. Zugegeben, das ist ungefähr das Letzte, was Sie hier erwartet haben.

„Die Zornige Rondra von Garbokan“, sagt, nein, flüstert Ger-



hold ehrfürchtig. Dann kniet er zum stillen Gebet nieder. Da es sich nicht schickt, die religiösen Gefühle seines Nächsten zu verletzen und dies bei einem Rondrageweihten besonders unklug erscheint, warten Sie ab. Nach einer Weile erhebt sich Ihr Begleiter wieder und sagt feierlich: „Du stehst hier im heiligen Garbokan. Hierhin, in die Tiefen des Dschungels, führten während der finsternen Jahre der Priesterkaiser drei Geweiht der Herrin viele getreue Bauern aus dem Chorhoper Umland, die sonst Opfer der Garether Schergen geworden wären. Zur Dank für die Errettung schnitzte einer dieser braven Leute die berühmte Zornige Rondra von Garbokan. Legenden ranke sich um diese Höhle, aber niemand, niemand außer uns, weiß mehr, wo sie liegt.“

Der Boden erzittert leicht, kleine Steinchen fallen von der Decke herab. Es ist ein dunkles Grollen zu hören, das aus den tiefsten Tiefen Deres zu kommen scheint. Jetzt wird das Zittern stärker, der Grund beginnt regelrecht zu schwanken. Die Gesteinsbrocken, die herabfallen, werden immer größer.

„Raus hier“, brüllen Sie und versuchen, Gerhold aus seine Verzückerung zu reißen. Dieser hat den Ernst der Lage erkannt, aber statt zu fliehen brüllt er „ich muß die Zornige Rondra retten“ und rennt auf die Rampe zu.

Sie verlassen so schnell wie möglich die Höhle (262) oder harren aus, bis Gerhold sein Vorhaben abgeschlossen hat (106).

384

Grübelnd liegen Sie in Ihrer Hängematte, als Hanha-Kaukeh eintritt. Sein Gesicht ist ernst.

„Mein Freund, ich weiß, woher das Unheil droht. Es ist die Kugel aus dem weißen Metall. Jeder will sie besitzen, denn wenn man erst ihr Geheimnis gelüftet hat, verleiht sie einem ungeheure Macht. Tan-Kaku ist dieser Verlockung erlegen, und er wird nicht der letzte sein. Andere junge Krieger haben auch

Ehrgeiz, und sie streben nach der Häuptlingsehre oder der Weisheit des Schamanen. Daß diese Dinge einem nicht in den Schoß fallen, sondern eine gewisse Reife und Erfahrung voraussetzen, haben sie in ihrer Jugend noch nicht begriffen. Sie werden alles versuchen, sich des Zaubers der Kugel zu bedienen. Und die Oijaniha werden sich selbst zerfressen, während die Feinde um uns herum lachend zuschauen.

Du mußt die Kugel wieder dorthin bringen, wo du sie herhast, nämlich in deine Welt, zu dem, der sie gemacht hat. Nur dort kann sie kein weiteres Unheil anrichten.

Die Geister haben heute nacht zu mir gesprochen, und zwar in sehr deutlichen Worten. Die Kugel aus weißem Metall bringt Unheil über unser Dorf. Sie sät Zwietracht unter den Oijaniha. Die Nipika-Ta-Ku werden sich zerstreiten, und dann ist das Dorf seinen Feinden schutzlos ausgeliefert. Ich konnte sehen, wie sich die Kröten der Mohaha aus den Sümpfen erheben und quakend über uns herfallen. Sie hatten leichtes Spiel mit den wenigen verbliebenen Kriegern, erschlugen die Alten und führten die Kinder in den Schlamm der Niederungen. Die Geister haben mir noch mehr verraten. Sie sind erzürnt über das Zauberdienst aus der Welt der Blaßhäute. Niemals wollen Sie es hier im Wald dulden, und wer immer die Kugel besitzt, dem wird großes Unglück widerfahren. Erst wenn die Kugel dort ist, wo sie hingehört, nämlich in deinem Land und bei dem, der sie gemacht hat, wird sich ihr Zorn legen.“

Mit diesen Worten läßt der Schamane Sie allein zurück. Sie müssen schon zugeben, daß er nicht Unrecht hat.

385

Also gut, auf nach Brabak oder Chorhop. Sie müssen am Geisterfelsen vorbei, den Sie auf Anraten der Oijaniha nur bei Tage passieren sollten. Falls Ihnen das zu gefährlich erscheint, können Sie sich noch nach Al'Anfa (201) wenden. Anderenfalls stapfen Sie beherzt drauflos geradewegs zu 288.

386

Weiter geht es nun gen Westen, der Zivilisation entgegen. Ganz Ihren Wünschen entsprechend verlaufen die nächsten fünf Tage ruhig. Dann haben Sie das Meer erreicht; der Dschungel tritt zurück, und vor Ihnen liegen die strahlendblauen Wellen. An der Küste entlang geht es dann gen Norden.

Eines Abends sehen Sie eine Gestalt vor sich. Sie glauben Ihren Augen kaum zu trauen, aber es ist Gerhold. Er hat Sie noch nicht bemerkt. Zunächst wollten Sie auf ihn zustürmen, dann beschließen Sie aber, daß es besser sei, ihm in dem Glauben zu lassen, seine Aufgabe allein gelöst zu haben.

So rasten Sie für die Nacht und marschieren am nächsten Morgen allein weiter nach Chorhop, was Sie am Ende des Tages erreichen. Weiter bei 225.

387

Helia hat Sie verfehlt. Möchten Sie fliehen (129) oder gegen die Frau kämpfen (20)?

388

Der Rand der Böschung bricht ab, und Sie rutschen bäuchlings hinunter, Ihren Feinden geradewegs vor die Füße. Sofort rappeln Sie sich auf und ergreifen das Hasenpanier. Wenn Sie eine Körperkraftprobe-1 bestehen, sind Sie schneller als Ihre Gegner – zumindest vorerst.

Gelungen (95) oder nicht (221)?

389

Tja, dann machen Sie doch einmal eine Schleichenprobe. Gelungen (40) oder nicht (208)?

390

Sie rennen, als wäre Kasimirs Nichte hinter Ihnen her. Plötzlich spüren Sie einen brennenden Schmerz an Ihrem Knöchel. Irgend etwas reißt Sie von den Füßen und kopfüber in die Höhe. Schließlich hängen Sie an einer Schlinge etwa fünf Schritt über dem Boden.

„Goblinpisse“ ist der erste Gedanke, der Ihnen in den Sinn kommt, und „der Bursche hat mit eine Falle gestellt“ der zweite. Tan-Kaku soll Ihnen nur unter die Augen kommen!

Ihr Wunsch wird prompt erfüllt. Der junge Krieger kommt langsam zurückgeschlendert. Er grinst Sie an, und während Sie in luftiger Höhe baumeln, spannt er seelenruhig seinen Bogen und zielt auf Sie.

Wenn Sie nicht gespickt werden wollen wie ein Abilachter Wildschweinbraten, dann müssen Sie sich rasch befreien. Die einzige Möglichkeit besteht darin, mit den Armen an die Schlinge um Ihren Fuß zu gelangen und sie durchzuschneiden. Wie Sie dann möglichst unverletzt auf den Boden gelangen, können Sie sich später überlegen. Legen Sie eine Probe+2 auf Körperbeherrschung ab. Mißlingt sie, trifft Sie ein Pfeil mit 1W+4 TP und Sie müssen die Prozedure wiederholen. Haben Sie die Schlinge durchtrennt, gehen Sie möglichst rasch zu 445. Möglicherweise hauchen Sie auch Ihr Leben aus. Dann bleibt nur noch der letzte Weg zu 213.

391

Das Schlachtenglück scheint sich von den Waldmenschen abzuwenden, doch dann geschieht etwas Unglaubliches. In einiger Entfernung schlägt ein Blitz vom Himmel herab in den Boden, gänzlich lautlos und ohne Donner. Der Söldling, der neben Ihnen steht und gegen einen Mohaha-Krieger kämpft, wird von Tausenden und Abertausenden Spinnen, Käfern und Würmern angefallen. Ebenso ergeht es auch vielen seiner Kameraden. Sie schließen die Augen und halten sich die Ohren zu, um den scheußlichen Anblick und die grauenhaften Schreie nicht ertragen zu müssen.

Nach einer Weile – es kommt Ihnen wie Ewigkeiten vor – ist der Kampf zu Ende, und das Siegesgeheul der Waldmenschen erfüllt die Luft. Sie haben jetzt nur noch einen Wunsch, nämlich den furchtbaren Ort zu verlassen. Doch plötzlich ist der Spuk vorbei, genauso rasch wie er begann. Der Nebel lichtet sich, und die Geräuschkulisse des nächtlichen Dschungels ist wahrer Balsam für Ihre Ohren.

Natürlich wollen Sie den Rest der Nacht nicht an diesem schrecklichen Ort verbringen. So marschieren Sie noch eine Stunde durch den Urwald, dann legen Sie sich erschöpft zur Ruhe. Weiter bei 109.

Notieren Sie sich bitte vorher die Nr. 130.

392

Etwa 20 Schritt hangabwärts entdecken Sie ein riesiges, etwa 4 Schritt durchmessendes Spinnennetz, in dem sich ein Mann verfangen hat. Der Körper des Unglücklichen – es handelt sich um einen Waldmenschen – hängt schlaff in den grünen „Fäden“ (es sind eher Taue, die leicht mit Lianen verwechselt werden können). Offensichtlich ist er abgerutscht, den Hang herabgekollert und dann in diese heimtückische Falle geraten.

Möchten Sie den Ärmsten befreien? (126)

Welche Spinne dieses Netz gesponnen hat, möchten Sie lieber nicht wissen. Außerdem ist der Bursche wahrscheinlich schon tot. Deshalb ziehen Sie weiter. (39)

393

Man rammt Ihr Boot, so daß es kentert. Die Wellen schlagen

hoch bei dem folgenden Gerangel. Schließlich drückt man Sie unter Wasser, bis Ihnen die Sinne schwinden. Weiter bei 76.

394

Puh, beinahe hätte er Sie bemerkt. Wir können Ihr Verhalten durchaus verstehen, der starke Schwertarm hat Ihnen mehr zum Verdruß als zum Schutze gereicht, wenn der Geweihte daran auch keine direkte Schuld trug. Sie beschließen, unter größtmöglicher Vorsicht Ihren Weg nach Chorhop fortzusetzen. Weiter bei 160.

395

Ehrlich gesagt, was jetzt kommt, wissen wir nicht genau. Allerdings sollte die Dame Rondra Ihren Mut wohl zu schätzen wissen und sich erkenntlich zeigen, indem Sie Ihnen den Weg zum Paradies Ihres Wunsches ebnet.

396

Sofort stößt der Wächter einen Alarmruf aus, und nach wenigen Augenblicken ist das ganze Dorf auf den Beinen. Sie suchen und finden glücklicherweise Ihr Heil in der Flucht. Allerdings sehen Sie nicht mehr die geringste Chance, etwas für den Geweihten zu tun. So setzen Sie Ihren Weg gen Brabak fort. Weiter bei 250.

397

Noch während der Nacht laufen Sie zum Hafen. Der Kapitän der „Windblume“ scheint ein echter Thorwaler zu sein. Der Hüne steht sinnend am Kai vor seinem Schiff, und Sie wagen es, ihn anzusprechen. Nachdem Sie Ihre fast unglaubliche Geschichte vorgetragen haben, wobei Sie natürlich den Sinn und Zweck der Mondsilberkugel unterschlugen, willigt er ein, Sie mitzunehmen. Sie können, da Sie keinen roten Heller mehr haben, die Fahrt abarbeiten und verdienen sogar noch eine kleine Heuer. Sofort gehen Sie an Bord. Am nächsten Morgen legt das Schiff ab. Sie sehen den Dürren noch die Mole langmarschieren und lassen es sich nicht nehmen, ihm eine Nase zu drehen. Weiter bei 291.

398

Also gut.

Die Werte der Fremden:

LE 37; RS 0; AT/PA 13/11 (Speer, 1 W+3 TP)

Außerdem läßt die Frau – noch bevor Sie an sie herangekommen sind – einen FULMINICTUS mit 3W6+4 SP auf Sie los. (Eben doch kein Geburtsfehler...)

Sie können jederzeit den Kampf beenden und fliehen, wenn Sie noch nicht zu erschöpft sind und mehr als 10 LP besitzen (7). Oder Sie ergeben sich der Fremden (149). Sollten Sie aber so lange fechten, bis die LE Ihrer Gegnerin unter 13 sinkt, lesen Sie 5. Sollten Sie sie gar töten, verweisen wir auf 272.

399

Hui! Nur einen Wimpernschlag später schlüpfen Sie durch die andere Öffnung. Sie haben die Höhle erfolgreich durchquert und flitzen jetzt gebückt durch den niedrigen Gang. Da Zirpen, jetzt hinter Ihnen, wird lauter und aufgeregter. Sie hören zudem ein Trippeln aus derselben Richtung. Nach einer Weile sehen Sie Licht am Ende des Tunnels. Noch drei Schritte, zwei, einen... Sie sind im Freien. Allerdings versperrt Ihnen dort ein weiteres der unheimlichen Rieseninsekten den Weg. Was nun? Viel Zeit zum Überlegen bleibt nicht!

Möchten Sie das Untier im rondrianischen Kampf auf Lebe und Tod bezwingen (215) oder es unter Waffeneinsatz ein wenig

zurückdrängen, um dann Fersengeld zu geben? (185)
Oder glauben Sie, das Beste ist es, sich totzustellen? (432)

400

Sie erreichen den Felsvorsprung und entdecken dort zu Ihrer Freude noch eine etwa zwei Schritt tiefe Höhlung, in die Sie hineinkriechen können. Warm ist es hier zwar nicht, aber Sie sind wenigstens nicht dem Schnee und dem tosenden Sturm ausgesetzt. Nach etwa zwei Stunden nimmt der Spuk abrupt ein Ende, und Sie können sich im Abschnitt 15 überlegen, wie Sie weiter vorgehen.

401

Also gut. Zunächst ist eine Schleichen-Probe+2 nötig, um sich unbemerkt den Yakosh-Dey zu nähern. Nach einer gelungenen Raufenprobe+5 haben Sie dem Krieger, den Sie sich als Opfer ausgewählt haben, erfolgreich den Mund zugehalten, so daß er nicht schreien kann. Eine anschließende Körperkraftprobe+2 legt fest, ob Sie dem Ärmsten so kräftig auf die Birne hauen, daß er die Besinnung verliert. Gelingt dann noch eine Körperbeherrschungprobe+4, konnten Sie sich mit den schlaffen Körper im Arm lautlos entfernen. Das ganze machen Sie vierzigmal. Jetzt müssen die Yakosh-Dey nur noch die Blödheit aufbringen, daß jeder von Ihnen jedesmal eine Klugheitsprobe-5 vergeigt (insgesamt 780 Proben), um bis zum letzten Krieger nicht zu merken, daß sie immer weniger werden.

Sie werden zugeben, daß das alles unmöglich gelingen kann, weshalb Sie auch scheitern werden. Irgendwann überwältigt man Sie statt umgekehrt, und das war's dann.

Sollten Sie dennoch Ihr Vorhaben erfolgreich beenden, dann schreiben Sie sich **45.000 Abenteuerpunkte** gut und bewerben sich als dreizehnter Zwölfgott.

402

Sie müssen möglichst leise in die Nähe des sich fast lautlos bewegenden Zuges gelangen. Legen Sie deshalb bitte eine Schleichenprobe ab.

Gelingt sie, dann lesen Sie 44, anderenfalls 240.

403

Bisher hat er noch keine Notiz von Ihnen genommen, aber es steht zu befürchten, daß die Wiedersehensfreude auch auf seiner Seite ist. Was haben Sie vor? Möchten Sie sich auf der Stelle absetzen (143), oder glauben Sie, daß Frechheit siegt, und bleiben, um den Trupp weiterhin naszuführen (231)?

404

Nur zu gern säßen Sie jetzt schon wieder in Ihrem sicheren Versteck, aber vor den Erfolg haben die Götter eine Schleichen-Probe gesetzt.

Falls Sie diese Prüfung bestehen, lesen Sie bitte 327, anderenfalls 233.

405

Gerade sinkt das Tier vor Ihnen auf den Boden, als drei weitere aus dem Tunnel nachkommen. Sie haben den Ernst der Lage durchaus erkannt und nehmen die Beine in die Hand. Zunächst verfolgen die Ameisen Sie, aber nach einer Weile geben sie auf Sie haben es geschafft!

Weiter bei 268.

406

Sie bereiten die Reise vor und packen Ihre Siebensachen. Falls Sie über keine geeigneten Waffen verfügen, ist man gerne bereit, Sie mit Speer (1W+2 TP), Bogen (1W+4 TP) mit 15 Pfei-

len oder Messer (1W TP) auszurüsten. Außerdem stellt man Ihnen noch ein paar andere Dinge zur Verfügung, die Ihnen vielleicht nützlich sind: ein Seil aus Pflanzenfasern (10 Schritt), ein Beil (eher ein Werkzeug als eine Waffe), eine Decke, ein Tiegelchen mit Wurara (Pfeilgift, der Einfachheit halber 2 zusätzliche SP bei einem Treffer, eine Anwendung), ein weiteres mit einer Heilsalbe (+1 LP zur Regeneration, drei Anwendungen). Zwei von diesen Dingen dürfen Sie sich aussuchen (mehr würde eine ungebührlich hohe Belastung auf Ihrem Marsch durch den Dschungel darstellen). Natürlich gibt man Ihnen auch reichlich Proviant mit (6 Tagesrationen). Immer wieder fallen Ihnen noch einige Kleinigkeiten ein, die zu erledigen sind, doch dann kommt sie unaufhaltsam näher, die Stunde des Abschieds.

Weiter bei 54.

407

Der Trupp erreicht die Brücke. Zwei Yakosh-Dey überqueren das wankende Bauwerk, kehren aber rasch wieder zurück. Die Spur verliert sich auf der anderen Seite, wissen die beiden Kundschafter zu berichten. Jetzt schwärmen einige der Krieger aus, um den Verursacher der Fährte, der ja in der Nähe sein muß, zu finden. Zur Erinnerung: Der Gesuchte sind Sie! Also verstecken Sie sich rasch, mit einer Probe+3. Gelingt diese, dann lesen Sie 302, anderenfalls 220.

408

Aber entweder nimmt Ihnen die Schlange das nicht ab, oder Sie verschmäht auch ein Häppchen frisches Aas nicht. Leider sind Sie vollkommen wehrlos.

Wir ersparen Ihnen die Schilderung Ihrer sehr kurzen Zukunft und schicken Sie gleich zu 182.

409

Die Spur scheint hier wirklich zu enden. Andererseits wissen Sie, daß Tan-Kaku ein guter Jäger und Krieger ist und durchaus in der Lage ist, Ihre „Blaßhautaugen“ zu täuschen. Immerhin, so gut Sie auch bei den Oijaniha das Fährtenlesen gelernt haben, Sie sind nicht im Dschungel aufgewachsen und verfügen über viel weniger Erfahrung als Ihre Freunde. Eines fällt Ihnen dennoch auf: Die Fußabdrücke sind tiefer, als sie bei Tan-Kakus Gewicht eigentlich sein dürften. Es scheint, als habe der junge Krieger irgend etwas Schweres getragen. Möchten Sie weiter in den Dschungel eindringen und dabei der Richtung der Fährte folgen (248) bzw. nach rechts (257) oder links (450) abbiegen?

Manchmal muß man sich halt auch auf sein Glück verlassen. Sie können aber auch zum Beginn der Fährte zurückkehren und dort nochmals suchen, wenn Sie glauben, Zeit dafür zu haben (464).

410

Sicher ist sicher, denken Sie sich, Sie möchten nicht unbedingt mit demjenigen, von dem die Spur stammt, zusammentreffen. Deshalb wenden Sie sich zunächst nach Norden, um nach etwa einer Meile wieder gen Osten abzubiegen. Jetzt marschieren Sie gewissermaßen parallel zu Ihrem ursprünglichen Weg bergan. Weiter bei 66.

411

Sie warten eine Weile, bis Gerhold endlich auf die Lichtung tritt. Erleichtert begrüßen Sie den Geweihten. Anschließend suchen Sie ein sicheres Plätzchen für die Nacht. Am nächsten Morgen verabschiedet sich Gerhold von Ihnen. Er möchte noch einmal zurück zum heiligen Felsen Garbokan, um zu beten. Sie

indes machen sich, in der Hoffnung, daß die Reise nach Chorhop ab jetzt weniger ereignisreich verläuft, auf gen Westen. Weiter bei 148.

412

Aber vielleicht haben Sie nur nicht genau genug hingesehen. Machen Sie doch eine Probe auf Fährtensuchen.

Ist das Ergebnis...

...schlechter als -3? (336)

...zwischen -3 und +3? (165)

...besser als +3? (311)

413

Sie tauchen unter und ziehen Sie sich mit eleganten Bewegungen an den Wänden, die jetzt aus Fels und nicht mehr aus Erde bestehen, entlang. Als passabler Schwimmer können Sie Ihre Fähigkeiten auf diesem Gebiet gut einschätzen, und jetzt würden Sie sagen, daß Sie etwa die Hälfte Ihrer Atemluft aufgebraucht haben. Noch können Sie den Rückweg antreten. Wenn Sie das möchten, dann lesen Sie 361. Vertrauen Sie aber darauf, daß Sie nicht mehr weit tauchen müssen, dann schwimmen Sie zu 252.

414

Gesagt, getan. Sie schlagen einen großen Bogen, und als Sie die Hängebrücke wieder erreichen, vergewissern Sie sich zunächst, daß Ihre Verfolger auf dem diesseitigen Ufer sind. Den Spuren nach zu urteilen ist dies der Fall. Jetzt heißt es rasch handeln.

Sie haben gerade die Brücke zur Hälfte überquert, als hinter Ihnen die Yakosh-Dey aus dem Dschungel auftauchen. Ein Teil der Verfolger spannt seine Bögen, während andere sich daran machen, die Seile zu durchschneiden. Wenn Sie noch rechtzei-



tig die rettende andere Seite erreichen wollen, dann müssen Sie schon eine Gewandtheitsprobe bestehen.

Gelingt diese, lesen Sie bitte 69, anderenfalls 209.

415

Die Fremde lächelt. „Wenn ich gewollt hätte, hätte ich dir auch die Gurgel von einem Ohr zum anderen aufschlitzen können. Du hättest nichts bemerkt und dich später nur darüber gewundert, daß du tot bist. Zu deinem Glück stand mir aber nicht der Sinn danach.“ Mit diesen Worten setzt Sie sich ans Feuer. Weiter bei 362.

416

In der Hoffnung, daß Ihr Plan aufgeht, marschieren Sie weiter zu 289.

417

Gerade noch rechtzeitig nimmt Sie der Dschungel wieder auf. Das war mehr als nur knapp. Leider können Sie für den Geweihten nicht mehr viel tun. Deshalb setzen Sie Ihren Weg nach Brabak fort, und zwar über 250.

418

Ihr Mut ist bewundernswert! Die Gischt spritzt Ihnen ins Gesicht, und das Boot ist mehrfach kurz vor dem Kentern. Rasend schnell schießen die Felsen an Ihnen vorbei, und Sie überlegen sich, daß Sie gar nicht zu ertrinken brauchen. Es reicht, wenn Ihr Boot Bekanntschaft mit einem Stein macht! Wenn Sie auf dem Felsen aufschlagen, sehen Sie wahrscheinlich aus wie ein Dachs, der von einem Stoorrebrander überrollt wurde. Wir müssen leider auf einer zweiten Probe auf Boote fahren bestehen, aber diesmal +3.

Gelingt diese (31) oder nicht (242)?

419

Sie gehen noch etwa eine Stunde durch den stockfinsternen Dschungel und holen sich dabei sicher die eine oder andere Beule. Aber dann, ganz plötzlich, verstummen – welch eine Gemeinheit – die Trommeln. Bis auf die üblichen Geräusche der Nachttiere ist nichts zu vernehmen, so angestrengt Sie auch lauschen mögen. Möchten Sie weitergehen (16), hier ein Nachtlager aufschlagen (340) oder umkehren (176)?

420

Ukai zuckt mit den Schultern, nickt zum Abschied und geht seiner Wege. Auch Sie brechen nach einer kurzen Rast wieder auf Weiter bei 66.

421

Sie sind zwar frei, aber der Gedanke, Gerhold zurückgelassen zu haben, ist nicht schön. Möchten Sie nach einer Gedenkminute weiterziehen (199) oder versuchen, sich zu dem Geweihten durchzugraben (297)?

422

„Daß du dich allein in den Dschungel traust, du Al’Anfaner Schlampe, so ohne deine Sklaven und deine Wächter“, fangen Sie an zu wettern. Die Dame mag sich das nicht lange anhören und greift zur Waffe. Sie müssen sich verteidigen.

Weiter bei 20.

423

Nun gut, Sie folgen der kaum sichtbaren Fährte des Kindes zurück. Weiter bei 260.

424

Werte der Yakosh-Dey:

LE 30; RS 0; AT/PA 10/8 (Speer, 1W6+2)

Obwohl es sich nur um vierzig Gegner handelt, überleben Sie diesen Kampf leider nicht. Allerdings kehren Sie ob Ihres Mutes mit Pauken und Fanfaren in Rondras Hallen ein. Sollten Sie doch obsiegen, dann notieren Sie sich **36.000 Abenteuerpunkte** und warten auf das erste Solo für die Stufen 25-30.

425

Schritt für Schritt kämpfen Sie sich durch den Dschungel, bis Sie schließlich abrupt anhalten. Sie haben mit allen möglichen Gefahren gerechnet, mit Raubkatzen, Schlangen und Krokodilen, aber was Sie hier sehen, verschlägt Ihnen zunächst den Atem. Weiter bei 392.

426

So laufen Sie durch den Dschungel, ein fröhliches Liedchen auf den Lippen, und sehen sich plötzlich von einem halben Dutzend Waldmenschen umstellt. Bevor Sie sich versehen, hat man Sie entwaффnet. Widerstand ist zwecklos, Sie sind gefangen. Weiter bei 60.

427

Sie hätten ja eher damit gerechnet, den verschollenen Kaiser Hal hier mitten im Dschungel einen tobrischen Holzschuhtanz darbietend zu sehen. Weiter bei 58.

428

Sie warten noch eine Weile in Ihrem Versteck ab, bis Sie sicher sein können, daß sich die beiden Krieger weit genug entfernt haben. Lesen Sie jetzt 160.

429

Wenn Ihnen eine Schleichenprobe gelingt, lesen Sie 172, anderenfalls 243.

430

Der Stapfen stammt von einem Menschen, soviel ist klar. Der Fuß war mit einfachem Schuhwerk, wie es die Waldmenschen bisweilen tragen, bekleidet. Der Mann oder die Frau war – der Größe und Tiefe des Abdrucks nach zu urteilen – etwa 8 Spann groß und nicht sehr schwer gebaut. Mehr können Sie zur Zeit nicht sagen. In welche Richtung sich der Unbekannte gewandt hat, ist erst nach einer weiteren Untersuchung festzustellen. Weiter bei 475.

431

Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen so schnell Sie können. Dabei stürmen Sie auf eine Lichtung, wo sich etwas Seltsames abspielt. Weiter bei 83.

432

Sie lassen sieh fallen und rühren sich nicht mehr. Das Tier stürzt sich auf Sie, und aus dem Gang kommen drei weitere hinzu, die sich ihrem Artgenossen anschließen. Da Sie sich nicht wehren können, brauchen Sie sich auch bald nicht mehr zu verstellen. Weiter bei 333.

433

Ein Gerölllawine begräbt Sie und richtet zu allem Überfluß noch 2W20 SP an. Wenn Sie das nicht umbringt, lesen Sie 299, anderenfalls 269.

434

Das ist peinlich! Da haben Sie einen überdeutlichen Fußabdruck im weichen Boden, und Sie können nichts, aber auch gar nichts über seinen Verursacher aussagen. Wie gut, daß Sie jetzt kein Oijaniha sehen kann. Naja, möglicherweise gelingt es Ihnen ja wenigstens, der Fährte zu folgen. Lesen Sie 475 und schauen sich die Optionen an, die wir dort vorschlagen.

435

Zwei Schritte, und Sie sind heraus. Keinen Augenblick zu spät, denn schon stürzt die Decke des Gangs ein. Gerhold war viel tiefer im Inneren der Höhle, von ihm fehlt jede Spur. Weiter bei 421.

436

Sie legen eine Fährte in der Hoffnung, daß die Yakosh-Dey Ihnen folgen. Ob dem so ist, können Sie natürlich nicht sagen. Dazu müßten Sie wieder ein Stück zurückmarschieren und in einem Busch auf die Krieger warten. Wenn Sie das Risiko eingehen wollen, um Gewißheit über Ihren Erfolg oder Mißerfolg zu erlangen, dann lesen Sie 85. Gehen Sie voller Phexvertrauen einfach weiter, sind Sie bei 171 richtig.

437

Sie treten aus dem Busch und rufen: „Seid ihr Yakosh-Dey? Die haben nämlich zuviel Angst, um allein in den Dschungel zu gehen. Ich bin Ya-Kekai-Kamkam vom stolzen Volk der Oijaniha. Ich will euch zeigen, was Mut ist. Wenn ihr mögt, dürft ihr auch zurückkehren und eure Kinder und Greise zur Verstärkung holen. Ich warte dann hier auf euch.“

Es fehlt Ihrer Rede nicht an Wirkung! Sofort setzen sich die vierzig Krieger in Bewegung, um mit Ihnen abzurechnen.

Weiter bei 9.

438

Sie drehen sich um und gehen, wobei Sie allerdings ein Geräusch verursachen. „Halt, wer da?“, ruft der Fremde; Sie setzen Ihren Weg unbeirrt vor.

Der Bursche flitzt jetzt hinter Ihnen her, Sie fangen auch an zu rennen. Allerdings haben Sie nicht mit einer derart hervorragenden Konstitution Ihres Verfolgers gerechnet. Er überholt Sie und baut sich vor Ihnen auf bis auf ein wenig kleidsames Langschwert splinternackt.

„Also, erkläre Er/Sie sich. Was treibt Ihn/Sie hierher?“, fragt der Fremde – er nicht einmal außer Atem.

Sie antworten:

„Wenn Er mir in diesem Ton kommt, kann Er sich erst selbst erklären.“ (145)

„Es ist für Euch sicherlich uninteressant, wer ich bin.“ (374)

Sie geben klein bei und antworten wie gefordert (274).

439

Die genannte Felsformation ist etwa 100 Schritt hoch und ähnelt entfernt einem riesenhaften Totenkopf. Direkt hinter ihr fällt das Gelände steil ab in eine mehrere Meilen lange Schlucht. Der Sage nach soll dort unten der legendäre Häuptling Manaq in einer entscheidenden Schlacht das Heer al'anfanischer Sklavenjäger geschlagen haben. Schamanen haben von hier oben aus mächtige Zauber gewirkt und somit den Waldmenschen den Weg zum Sieg geebnet. Seither gilt das Gebiet als verflucht. Kein Oijaniha setzt seinen Fuß hierhin, wenn er nicht muß, es ist tabu!

(Zur Erinnerung: Manaq war jener legendäre Häuptling, der in der jüngeren Geschichte die Waldmenschenstämme – vorübergehend – geeint und in den Kampf gegen weiße Siedler

und Sklavenjäger geführt hat. Er bestimmte damals auch, daß den verschiedenen Stämmen die Wacht über die heiligen Stätten oblag, etwa den Oijaniha über das heilige Tal Kun-Kau-Peh oder den Mohaha über den Tempel der Roten Jaguare von Gulagal. Manaqs Totemtier ist der Regenbergadler.)

Ehrfürchtig und mit einem Schaudern betrachten Sie den riesigen Steinschädel. Sie versuchen sich vorzustellen, was sich damals hier abspielte, und es gehen Ihnen die Geschichten über unheimliche Rituale und Beschwörungen der Waldmenschen-Schamanen durch den Kopf die Sie schon früher in verschiedenen Hafenschenken gehört haben. Doch da entfährt Ihnen ein Schrei, denn urplötzlich scheint all das, was sich da vor Ihrem geistigen Auge abspielt, Wirklichkeit zu werden!
Weiter bei 249.

440

Sie haben gerade die Brücke zur Hälfte überquert, als hinter Ihnen die Yakosh-Dey aus dem Dschungel auftauchen. Jetzt geht es Ihnen an den Kragen, denn ein Teil der Verfolger spannt seine Bögen, während andere sich daran machen, die Seile zu durchschneiden. Wenn Sie noch rechtzeitig die rettende andere Seite erreichen wollen, dann müssen Sie schon eine Gewandtheitsprobe bestehen.

Gelingt diese, lesen Sie bitte 113, anderenfalls 209.

441

Sie lassen die Waffen sinken und sind auf das Schlimmste gefaßt. Aber Ihre Gegner denken zumindest jetzt noch nicht daran, Ihnen zu einem Bad im Nirgendmeer zu verhelfen.

Weiter bei 60.

442

Um Sie herum liegen die Leiber der Erschlagenen, Waldmenschen und weiße Söldlinge, vermutlich Al'Anfaner. Die Schlacht geht weiter, Sie sind mitten unter den Kämpfenden, aber niemand nimmt Notiz von Ihnen. Den Grund dafür sehen Sie gleich, und er läßt Ihnen den Atem stocken. Sie erblicken nichts weniger als Ihre eignen sterblichen Überreste, die mitten unter den anderen Toten liegen. Weiter bei 178.

443

Zehn Tage führt Sie jetzt Ihr Marsch gen Nordosten, zehn Tage voller Gefahren und Entbehrungen. Dennoch konnten Sie Gerholds Ende nicht recht vergessen, immer wieder erinnern Sie sich an den hünenhaften Geweihten. Solch ein Ende, lebendig eingemauert zu verhungern, wünschen Sie Ihren ärgsten Feinden nicht, jedenfalls den meisten von ihnen.

Aber es nützt nichts, Sie haben eine wichtige Aufgabe zu vollbringen, von denen vielleicht das Leben Ihrer Oijaniha-Freunde abhängt, wenn der Schamane Hanha-Kaukeh recht hat.

So schreiten Sie weiterhin kräftig aus, halten dann aber plötzlich inne, als Sie einen Pfeil in einem Baumstamm stecken sehen.

Möchten Sie das Geschoß genauer untersuchen (147) oder sich erst mal verstecken und abwarten (229)?

Natürlich können Sie auch unbeirrt Ihres Weges ziehen. (107)

444

Vorsichtig schleichen Sie in die entsprechende Richtung. Schließlich beziehen Sie Posten in einem Gebüsch. Sie schieben die Blätter ein wenig auseinander und haben einen guten Ausblick auf das Dorf. Es ist ganz ähnlich angelegt wie die Oijanihasiedlung, in der Sie einige Monde verbracht haben. Durch den Eingang der Palisade spähen Sie ins Innere.

Zunächst glaubten Sie tatsächlich, doch ein Dorf Ihrer Freunde

gefunden zu haben, aber die Krieger hier tragen Ihr Haar nicht offen wie die Oijaniha, sondern zu langen Pferdeschwänzen zusammengebunden. Einige haben die Schläfen kahlrasiert. Diese Haartracht ist eindeutig ein Zeichen dafür, daß es sich um Mohaha handelt, auch wenn diese meist nicht in Runddörfern, sondern in aus zwei oder drei Langhütten bestehenden Siedlungen wohnen.

Im Innenhof sehen Sie die Männer und Frauen, die damit beschäftigt sind, ihre Körper zu bemalen oder ihre Waffen in Ordnung zu bringen. Wahrscheinlich bereitet man einen Kriegszug vor.

Was Sie bisher sahen, war nichts Besonderes. Jetzt fällt Ihr Blick allerdings auf einen Pfahl in der Mitte des Dorfhofes, an den aufrecht stehend ein hellhäutiger, braunhaariger Hüne gefesselt ist. Er trägt einen weißen Rock, auf dessen Brust eine rote, aufrecht stehende Löwin prangt. Ein Rondrageweihter hier mitten im Dschungel. Darauf wären Sie im Traum nicht gekommen.

Natürlich möchten Sie dem Diener der Kriegsgöttin helfen. (466)

Andererseits ist es für Ihn bestimmt wenig ehrenhaft, wenn er auf die Hilfe anderer angewiesen ist. Er wird es nicht wollen, denn er soll ja die Schwachen beschützen und nicht umgekehrt. Hilf dir selbst, dann hilft dir Rondra, genau! Die perfekte Ausrede, um einfach weiterzuziehen. (338)

445

Schnipp! Das Seil ist durch, und Sie fallen. Was für eine Katze keine Schwierigkeit darstellt, wird für Sie zum echten Problem. Sie müssen schon eine Körperbeherrschungs-Probe+2 bestehen, wenn Sie halbwegs unverletzt auf den Füßen landen wollen. Gelungen (98) oder nicht (188)?

446

Der Krieger erwacht und blinzelt Sie benommen an. Es dauert eine Weile, bis er richtig zu sich gekommen ist. Dann aber tastet er nach seinen Waffen und versucht aufzuspringen. Sie beruhigen ihn und berichten, was sich zugetragen hat und was Sie hier in die Bergwälder führt.

Der Mann gehört, wie er nun seinerseits erzählt, tatsächlich zu den Panaq-Si. Sein Name lautet Ukai, und als Dank für seine Rettung bietet er Ihnen an, Sie zum Paß *Taja-Taka-Nipi* zu führen. Nehmen Sie das Angebot an? (132)

Andererseits war das, was die Oijaniha über die Panaq-Si erzählt haben, wenig schmeichelhaft. Möglicherweise plant der Bursche eine Hinterlist, weshalb Sie lieber ablehnen. (420>

447

Ein riesiger Felsblock stürzt gerade vor Ihren Füßen herab und teilt die Höhle in zwei Teile. Sie sind auf der einen Seite und Gerhold auf der anderen. Nachdem sich Mutter Sumu wieder beruhigt hat, rufen Sie nach Gerhold, erhalten aber keine Antwort. Bange tasten Sie sich durch das Dunkel zu der Stelle, an der sich der Spalt befindet. Weiter bei 29.

448

Aber wie wollen Sie das anstellen?

Möglicherweise ist die Dame eine gute, zwölfgöttergefällige Frau, die hier den Wilden den rechten Glauben predigt. In diesem Fall können Sie wahrscheinlich einfach ins Lager gehen. (166)

Wenn Sie lieber warten, bis die Frau einen Spaziergang in den Dschungel unternimmt und Sie sie allein antreffen, dann lesen Sie 465.

449

Das macht 1W+2 TP. Der Lederriemen umschlingt Ihre Füße und reißt Sie zu Boden. Ergeben Sie sich (202), oder lassen Sie es auf einen Kampf ankommen (20)? In letzterem Fall hat Helia zwei unparierbare Attacken frei.

450

Voller Phexvertrauen gehen Sie weiter, doch Tan-Kaku bekommen Sie heute zumindest nicht mehr zu Gesicht. Dafür wird es langsam Zeit für ein erholsames Nachtlager. Sie wählen den Ort, wo Sie gerade stehen, er ist so gut wie jeder andere. Bald sinken Sie in tiefen Schlummer, aber gegen Mitternacht weckt Sie etwas. Träge erheben Sie sich, aber was Sie dann sehen

Weiter bei 123.

451

„Wer ist Er/Sie?“, fragt der Fremde und kommt aus dem Wasser. Natürlich sieht er sofort, daß seine Sachen nicht mehr da sind, wo er sie abgelegt hat. Seine Augen verengen sich zu schmalen Schlitzern, und er mustert Sie einige Augenblicke.

„Nun ist's genug mit den Spielehen, Er/Sie mag mein Eigentum wieder rausrücken“, fordert Sie der Hüne auf.

Sie drehen ihm eine Nase und sagen ätschbätsch. (134)

„Verzeiht, aber ich wußte ja nicht, mit wem ich es zu tun hatte. Eure Sachen sind dort in dem Busch.“ (364)

452

Ukai ruft nochmals nach Ihnen, aber Sie setzen Ihren Weg fort. Als Sie sich nochmals umblicken sehen Sie, wie der Panaq-Si in der Höhle verschwindet. Möchten Sie ihm doch lieber folgen (183) oder sicherheitshalber weitergehen (93)?

453

Die Yakosh-Dey fassen Ihre Waffen fester und kommen – zunächst langsam – auf Sie zu. Offensichtlich glaubt man Ihnen nicht. Sie entscheiden sich für das beste, nämlich die Beine in die Hand zu nehmen. Weiter bei 9.

454

An der Küste entlang marschieren Sie gen Norden. Schließlich erreichen Sie grünes Ackerland. Zunächst treffen Sie selten auf kleine Dörfer und Weiler, dann immer häufiger. Schließlich sehen Sie die Mauern Chorhops vor sich. Bei den Zwölfen, Sie sind wieder in der Zivilisation! Weiter bei 225.

455

Sie ahmen den heiser-pfeifenden Paarungsschrei des Tierchens nach. Sofort wird der Wächter darauf aufmerksam. Sie wiederholen das Geräusch mehrmals, entfernen sich dabei vom Lager und locken auch den jungen Krieger fort. Dann verhalten Sie sich still. Der Wächter steht jetzt direkt vor Ihrem Versteck, und es ist nicht schwer, ihm einen Knüppel über den Kopf zu ziehen. Der Weg ist frei. Weiter bei 429.

456

So schwer es Ihnen vielleicht auch fällt, Sie müssen sich wohl mit dem Gedanken anfreunden, die Oijaniha zumindest vorübergehend zu verlassen. Die Worte des Schamanen waren recht eindeutig, und jetzt ist es an Ihnen zu handeln. Sie bringen die Kugel also dorthin zurück, wo sie herkam: zu Meister Rengarion. (Wenigstens müssen Sie den abergläubischen Waldmenschen gegenüber so tun als ob.) Aber welchen Weg wählen Sie? Nach Al'Anfa im Osten jenseits der Berge, nach Chorhop in Nordwesten oder Brabak im Südwesten. Jedenfalls

müssen Sie eine der genannten Städte erreichen, da sich von dort mit Sicherheit eine Möglichkeit ergibt, mit dem Schiff nach Norden und dann von einem geeigneten Hafen aus über Land nach Ferdok zu reisen. Dort könnten Sie dem Herrn Magister Rengarion die Kugel an den Kopf werfen und ihm nebenbei noch ein paar warme Worte sagen. Weiter bei 287.

457

Ihr Weg führt Sie geradewegs gen Norden, weil Sie so schnell wie möglich das Stammesgebiet der Mohaha verlassen wollen. Und weil wir nette Menschen sind, mag Ihnen das auch gelingen, und zwar ohne größere Zwischenfälle. Manchmal stehen einem die Götter halt doch zur Seite. Jetzt wandern Sie schon einige Tage durch das Grenzland zu den Yakosh-Dey, einem gefährlichen Boden, denn auch diesem Stamm ist der weiße Oijaniha in unangenehmer Erinnerung geblieben.

Gerhold ist recht umgänglich, wenn es auch nicht leicht ist, einem Rondrageweiheten beizubringen, daß man in gewissen Situationen besondere Vorsicht walten lassen muß. Damit haben Sie aber gerechnet. Nur eines vermissen Sie ganz besonders: Der Hüne hat noch kein Wort darüber verlauten lassen, was ihn eigentlich in den Dschungel getrieben hat. Vielleicht lockert eine gelungene Charismaprobe+3 die Zunge des Geweiheten. Gelingt der Wurf lesen Sie 308, anderenfalls 2. Da nach kehren Sie rasch wieder hierher zurück, um sich zu 204 durchzuschlagen.

458

Die Werte der Schlange:

LE 40; **RS** 1; **AT** 10 (Biß) 15 (Umschlingen) **PA** (0); **TP** 1W+2 (Biß); 2W+1 (Umschlingen)

Die Riesenschlange hat zunächst nur die Möglichkeit, Sie zu beißen. Sollten Sie allerdings eine 19 oder 20 würfeln, kann das Tier versuchen, Sie zu umschlingen. Aus der Umklammerung können Sie sich durch eine GE-Probe befreien (natürlich nur durch eine gelungene!). Der Aufschlag beträgt +1 und steigt um einen Punkt mit jeder Kampfrunde, die Sie sich in der Umschlingung befinden.

Nach drei Kampfrunden sind folgende Fälle möglich:

Sie sind tot (182), Sie leben und kämpfen noch (116), Sie haben gesiegt (472) oder sie wurden umschlungen (121).

459

„Niemand soll sagen, daß Tan-Kaku von dir besiegt wurde“, schreit Tan-Kaku und stürzt sich in den Abgrund. Es dauert eine Weile, bis Sie begreifen, was da eben geschehen ist. Dann blicken Sie hinab auf den zerschmetterten Körper des Jünglings, und Sie empfinden keine Wut mehr, sondern nur noch Mitleid. Weiter bei 358.

460

Sie können versuchen, Ihre Treffer so zu plazieren, daß Sie keine gefährlichen Verletzungen hervorrufen. Dazu ist eine AT+1 nötig. Die Lebenspunkte werden bei Ihrem Gegner dann nur pro forma abgezogen. Weiter bei 51.

461

Alle Krieger und Kriegerinnen haben sich versammelt. Man wünscht Ihnen Glück und klopft Ihre Schulter. A-Ki-Ka überreicht Ihnen eine kleine Holzschnitzerei, die einen Panther mit zwei Köpfen zeigt und die Sie immer an Ihren wahren Namen Ya-Kekai-Kamkam erinnern soll. Hanha-Kaukeh drückt Ihnen zum Abschied kurz den Oberarm und sagt: „Denke daran, meine Schwester/mein Bruder, der Krieger, der sich immer nur

umdreht und zurückblickt, wird sein Ziel nie erreichen.“ Dann wendet er sich ab und geht. Sie indes verlassen das Lager, doch recht traurig über den Abschied.

Wohin wollen Sie sich wenden? Nach Al'Anfa im Osten (201)? Gen Chorhop oder Brabak müssen Sie sich zunächst gen Westen halten, nach einigen Tagesreisen gabelt sich dann der Weg. Wenn Sie eine der beiden Städte am Meer der Sieben Winde aufsuchen wollen, dann lesen Sie 385.

Doch machen Sie zuvor noch einen kleinen Abstecher auf Seite 56 und lesen die Abschnitte im grauen Kasten.

462

Sie legen sich nieder und fallen rasch in einen sehr erholsamen Schlaf (Regeneration +1) Als Sie am nächsten Morgen erwachen, grinst Sie ein Totenschädel von einem Pfahl, der schief im Boden steckt, herab an. Erschrocken krabbeln Sie ein Stück zurück. Als Sie sich gefaßt haben, sehen Sie sich dieses schaurige Grenzzeichen an – dahinter liegt, wie Sie inzwischen gelernt haben, ein Gebiet, das tabu ist. Auf der Stirnplatte des Schädels ist der mächtige Regenbergadler eingeritzt. Möchten Sie die Tabuzone betreten (381), oder wollen Sie lieber das ganze Unternehmen abbrechen und wieder Ihren ursprünglichen Weg fortsetzen (170)?

463

Der Hüne stellt sich als Gerhold von Arivor vor und möchte natürlich wissen, wie „Er/Sie, der/die mich errettet hat“ heißt. Natürlich verheimlichen Sie Ihren Namen auch nicht, und Sie sehen auch keinen Grund darin, Ihre Geschichte zu unterschlagen. Weiter bei 457.

464

Sie gehen die 50 Schritte wieder zurück und suchen nochmals. Machen Sie eine Probe+3 auf Fährtensuchen. Gelingt Sie, dann lesen Sie den Abschnitt 311, anderenfalls 67.

465

Also gut, Sie begeben sich wieder zu Ihrem Beobachtungsposten am Lager. Jetzt warten Sie. Und Sie warten. Nach drei Stunden warten Sie immer noch. Die Dame hat bisher nicht daran gedacht, das Dorf zu verlassen. Sie harren unverdrossen weiter aus (367), gehen ins Dorf (166) oder geben auf und marschieren weiter nach Chorhop (312).

466

Sie warten bis zum Einbruch der Dunkelheit. Langsam aber sicher kehrt im Dorf Ruhe ein. Lediglich der Wächter am Eingang der Palisade, ein sehr junger Krieger, ist noch wach. Möchten Sie versuchen, den Burschen wegzulocken (131), oder warten Sie die Nacht über ab, ob sich nicht vielleicht irgendwann eine Gelegenheit ergibt, ins Lager zu kommen (97).

467

„Ich habe das Zauberding nicht in meine Heimat gebracht“, sagen Sie und sehen schon den unbändigen Zorn im Schamanen aufsteigen.

„Aber ich habe sie an einem sicheren Ort versteckt“, versuchen Sie Hanha-Kaukeh zu beschwichtigen. Das alles nützt nichts. „Hinfort“, sagt der Schamane, ganz leise und beherrscht, aber mit einem Unterton, der alles duldet, nur keinen Widerspruch. „Hinfort“, wiederholt er nochmals, als Sie seine Aufforderung nicht gleich befolgen. „Du gehörst nicht mehr zu uns. Du sollst im Bauch einer Riesenschlange enden und dort hundert Tage lang verdaut werden. Du hast Unheil über unser Volk gebracht,

und jeder Oijaniha, dem du in Zukunft begegnest, wird dich mit Freuden zu deinen...Göttern...schicken.“

Das war deutlich. Wie ein geprügelter Hund wenden Sie sich um und trollen sich. Weiter bei 12.

468

Ziellos irren Sie durch das Unwetter, und mit den stobenden Flocken tanzen auch zehn Ihrer Lebenspunkte fort. (Falls es sich dabei um Ihre letzten handelt, gehen Sie sofort zu 57.) Soviel steht fest: Wenn Sie nicht bald einen Unterschlupf finden, sind Sie verloren! Probieren Sie es mit einer Orientierungsprobe+1. Falls sie gelingt, lesen Sie 21, anderenfalls 244.

469

Die ganze Nacht passiert nichts. Sie wissen das so genau, weil Sie kein Auge zumachen (keine Regeneration!). Bei Sonnenaufgang schauen Sie etwas gequetscht, als Sie das Frühstück einnehmen. Weiter bei 158.

470

Sie haben zwar gesiegt, aber so rechte Freude mag dabei nicht aufkommen. Wahrscheinlich war Gerhold ein ganz anderes Schicksal beschieden als Ihnen. Obwohl Sie sich sicher sind, daß es keinen Sinn hat, warten Sie noch eine Weile. Aber Gerhold kommt nicht mehr, und so machen Sie sich weiter auf gen Chorhop, in der Hoffnung, daß der Rest Ihrer Reise ein wenig ruhiger verläuft. Weiter bei 148.

471

Tun Sie, was Sie nicht lassen können. Nach einer Weile erreichen Sie den Ort. Weiter bei 237.

472

Jetzt mal Klartext: Sie haben in drei Schlägen 43 Trefferpunkte ausgeteilt, also 14 1/3 Punkte pro Schlag? Mit welcher Waffe,



die auch im Dschungel zu gebrauchen ist, geht das? Aber gut, möglicherweise haben Sie ja auch die eine oder andere glückliche Attacke gelandet. Wir wollen annehmen, daß alles mit rechten Dingen zuing. Lesen Sie jetzt 350.

473

Erstens war der Kampf absolut unnötig und zweitens glauben wir Ihnen das nicht, zumindest ging nicht alles mit rechten Dingen zu. Von daher müssen Sie zur Strafe von vorne beginnen. Mag sein, daß Sie sich jetzt ungerecht behandelt fühlen, wir hingegen glauben, daß es keinen Falschen trifft. Anderenfalls mögen Sie uns verzeihen.

474

Sie sind zwar gerettet, aber hatte auch Gerhold genügend Zeit, oder wird er vom Haupttrupp überrascht? Sie können keine Antwort darauf geben. Würfeln Sie bitte mit 1W20.

Liegt das Ergebnis zwischen 7 und 14 (314) oder nicht (386)?

475

Und nun? Möchten Sie einfach geradeaus weitergehen, sowie Sie es schon immer vorhatten (279), sicherheitshalber ein wenig von Ihrer ursprünglichen Richtung abweichen (410) oder versuchen, die Fährte des Unbekannten aufzunehmen, indem Sie die nähere Umgebung ringförmig absuchen (197)?

476

Da sind sie wieder, die 38 Krieger der Yakosh-Dey. Was haben Sie nun vor? Sie attackieren den Trupp aus einem Versteck heraus mit Fernwaffen. (402)

Sie zeigen sich den Yakosh-Dey, verhöhnen Sie ein wenig und erzählen Ihnen, daß Sie der weiße Oijaniha sind, der damals so furchtbar unter ihnen wütete. (437)

Anhang

Ein paar Worte auf den Weg

Sie können nicht nur die im jeweiligen Abschnitt angegebenen Abschnitte aufsuchen, sondern auch an jeden Ort, an dem Sie bereits gewesen sind, zurückkehren. Ein Beispiel:

Sie entdecken ein uraltes, steinernes Gemäuer. Möchten Sie dies untersuchen (227) oder einfach weitergehen?

Sie entscheiden sich fürs Weitergehen, haben sie aber sicherheitshalber „interessantes Gebäude, 227“ notiert. Später im Verlauf der Reise möchten Sie vielleicht doch – ganz entgegen Ihrer ursprünglichen Meinung – doch die alten Mauern durchsuchen. Sie unterbrechen jetzt einfach und gehen zum Abschnitt 227. Nachdem Sie das Haus genügend untersucht haben, kehren Sie zu dem Abschnitt zurück, aus dem Sie ka-

men.

Natürlich geht dies nicht immer, sondern nur von bestimmten Abschnitten aus, wo es logisch erscheint, auch vom vorgegebenen Weg abweichen zu können. Wenn Sie also gerade kämpfen und kurz vor Borons Pforte stehen, können Sie nicht sagen, daß Sie jetzt mit Ihren 4 LP sicherheitshalber zurück zur Bruchbude nach 227 gehen...

Übrigens: Es steht Ihnen frei, an jedem beliebigen Punkt der Reise die Kugel einfach fortzuwerfen, im Fluß zu versenken o. ä. und zu den Oijaniha zurückzukehren. Lesen Sie in diesem Fall den Abschnitt 84. (Das gilt natürlich nicht, wenn Sie gerade im Kampf oder einer anderen prekären Lage stecken.)

Proviand (optionale Regel)

Auch auf Reisen muß man speisen. Täglich verzehren Sie – wer hätte das gedacht – eine Tagesration. Sollten Sie einen Tag hungern, macht das noch nichts. Aber nach drei Tagen sinken KK und GE um je einen Punkt, dies geht mit jedem Hungertag so weiter. Ist einer der beiden Werte auf 0 gesunken, ist Ihr Held – so leid es uns tut – verhungert. Aber daß dieser Fall eintritt, ist eigentlich eher unwahrscheinlich. Was macht man gegen den Hunger? Nun, essen.

Sie haben im Prinzip zwei Möglichkeiten, sich Proviand zu verschaffen. Eine davon wäre die Jagd. Sie würfeln zunächst eine Probe auf Fährtsuche. Bei Erfolg haben Sie die Spur eines eßbaren Wildtieres aufgenommen und können sie auch verfolgen. Anschließend würfeln Sie eine Schußwaffenprobe+3. Gelingt sie, haben Sie einen Blattschuß gelandet. Mit W6+2 erwürfeln Sie die Anzahl der Tagesrationen, die Ihnen das erlegte Tier bietet. Für die Jagd müssen Sie – inklusive

Zubereiten und Konservieren der Beute – einen Tag veranschlagen.

Falls Ihnen die Pirsch nicht zusagt, können Sie eine Probe auf Wildnisleben ablegen. Bei Erfolg entdecken Sie ein paar Stellen, an der Sie eßbare Beeren, Wurzeln, Früchte usw. finden könnten. Mit einer Sinnenschärfeprobe entdecken Sie diese dann auch wirklich, und zwar insgesamt W6 Tagesrationen. Wenn Ihnen die Wildnislebenprobe+10 gelingt, finden Sie eine besondere Delikatesse, nämlich frisches Aas. Das hört sich unappetitlicher an als es ist. Wir meinen nämlich nicht die Kadaver; die schon seit Tagen in der Schwüle des Dschungels faulen, sondern die Beute eines Raubtieres, gerade frisch erlegt. Wenn sich der Räuber sattgefressen hat, können Sie die Reste haben. Glauben Sie uns, die Oijaniha sind sich dafür nicht zu fein. So ein Fund beschert Ihnen W6+1 Tagesrationen.