

ERFAHRUNGSSTUFEN

1-3

ABENTEUER

19

Menschenjagd

Ein Soloabenteuer für eine Heldin



Das Schwarze Auge®
Fantastische Fantasie-Spiele



Soloabenteuer

Menschenjagd

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Norbert Lösche

©1989 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Inhalt

Vorgeschichte	7
Das Abenteuer	9
Ein kleines Wort hinterher	42
Anhang	43
Hintergrundinformationen zu "Menschenjagd"	

Vorgeschichte

Als Ihr Schiff in den Hafen von Neersand einläuft, geht gerade die Sonne unter, und ein sehr heißer Tag nähert sich seinem Ende. Sie haben genug davon, untätig über das Deck zu schlendern und die aufdringlichen Blicke der Matrosen auf Ihrem Körper zu spüren. Daher packen Sie Ihre paar Habseligkeiten zusammen und gehen erleichtert an Land. Um diese Zeit ist hier im Hafen nicht mehr viel los, aber die

Kneipen, an denen Sie vorbeikommen, sind mit Seeleuten überfüllt. Sie halten einen Passanten an und fragen ihn nach der Herberge *Zum geflügelten Roß*, denn alles, was Sie von Ihrem verschwundenen Bruder wissen, ist der Name der Herberge, in der er sich einquartiert hatte.

“Hier entlang”, antwortet der Mann, “diese Straße immer geradeaus, bis Ihr zum Bäcker Quinto kommt. Dort müßt Ihr nach rechts abbiegen. Nach ein paar Schritten landet Ihr dann im *Geflügelten Roß*.”

Sie bedanken sich freundlich und folgen der Anweisung des Passanten, bis Sie die Herberge erreicht haben. Sie liegt ein wenig abseits, und es befinden sich nur wenige Leute im Gastraum. Niemand beachtet Sie, als Sie den Raum betreten, und nur ein dicklicher Mann hinter dem Tresen fragt Sie nach Ihrem Begehrt. Sie räuspert sich und erklärt, Sie seien gerade in Neersand angekommen und suchten nun ein Zimmer für die Nacht.

“Das macht einen Silbertaler im voraus!” erklärt Ihnen der Wirt.

Sie kramen in Ihrem arg geschröpften Geldbeutel und holen einen Silbertaler heraus. Nachdem sich der Mann von dessen Echtheit überzeugt hat, führt er Sie eine Treppe hinauf und zeigt Ihnen eine kleine Kammer. Sie bedanken sich und treten ein.

Der Raum ist ziemlich schmutzig, und das Bett sieht so aus, als würden schon seit Jahrhunderten Menschen in ihm schlafen.

Für Ihre Sachen finden Sie eine kleine Kommode, doch als

Sie die Tür öffnen, um Ihren Beutel hineinzulegen, springt Ihnen quiekend eine Maus entgegen. Erschrocken zucken Sie zurück und setzen den Beutel neben dem Bett ab.

Dann legen Sie sich vorsichtig auf die altersschwache Liegestatt und denken an die letzten zwei Wochen zurück.

Vor zwei Wochen ging nämlich in Mendena das Schiff vor Anker, das Ihren Bruder aus Neersand hätte zurückbringen sollen.

Ihr Bruder hatte die Kriegerschule von Neersand besucht, war gerade mit der Ausbildung fertig und wollte bei der Stadtgarde von Mendena in Dienst treten, wo Ihr Vater schon einen Posten für ihn besorgt hatte.

Statt Ihres Bruders kam nur ein Brief von ihm an - genau der Brief, den Sie nun aus Ihrer Jackentasche ziehen, um ihn noch einmal zu lesen:

“Liebster Vater, liebste Mutter, liebste Schwester,

eigentlich hätte ich an Bord dieses Schiffes sein sollen, aber vorerst muß ich hier in Neersand noch etwas Wichtiges erledigen, eine Sache, die mich zum Helden machen kann. Ich wohne zur Zeit in der Herberge “Zum geflügelten Roß”. Der Wirt ist ein Halsabschneider, aber hier findet mich wenigstens keiner, und es ist ja auch nur für zwei oder drei

Nächte. Ich hoffe, wir sehen uns bald, wenn ich als Held von Neersand zu Euch zurückkehre.

*Viele Grüße
Talon”*

Nach der Lektüre dieses Briefes war Ihr Vater außer sich vor Wut gewesen, denn es hatte ihn viel Mühe gekostet, Ihrem Bruder eine Stelle bei der Stadtgarde zu besorgen. Kurzerhand beschloß er, seine Tochter nach Neersand zu schicken, damit sie ihren Bruder holte. Und Sie hatten sich seinem Willen gefügt.



Nun liegen Sie hier in Neersand auf einem alten, schmutzigen Bett, sind hundemüde und wissen gar nicht recht, wo Sie Ihre Suche beginnen sollen. Morgen, denken Sie, wird sich schon alles finden, und mit gemischten Gefühlen schlafen Sie ein.

Dieses Abenteuer wurde für eine Heldin der 1. bis 3. Stufe geschrieben. Da man bei einem Soloabenteuer immer damit rechnen muß, das Zeitliche zu segnen, empfehlen wir Ihnen, eine spezielle Heldin für dieses Abenteuer auszuwürfeln und diese gegebenenfalls auf die 3. Stufe zu hieven.

Als Charaktertyp schlagen wir die Streunerin vor, aber es spricht nichts dagegen, daß Ihre Heldin eine Händlerin oder Gauklerin darstellt, auch eine Kriegerin ist vorstellbar. Warum soll Talons Schwester nicht schon eine Kriegerausbildung hinter sich haben und bereits seit einiger Zeit in der Garde von Mendena dienen. Auch Gardistinnen müssen einmal Urlaub machen.

Von anderen Charaktertypen sollten Sie Abstand nehmen, da wir deren Besonderheiten (z.B. Zauber oder Wunder) nicht

berücksichtigen konnten. Wenn Sie mit der Erschaffung Ihrer Heldin fertig sind, notieren Sie noch die folgende Ausrüstung:

Als Waffe führen Sie ein Kurzsword mit sich (haben Sie sich für eine Kriegerin entschieden, wählen Sie ein Schwert). Die "Rüstung" besteht nur aus normaler Kleidung, die Sie selbst zusammenstellen können. In Ihrem Tuchbeutel befinden sich ein weiteres Hemd, eine zweite Hose und ein kleiner Beutel mit 24 Silbertalern Inhalt.

Noch eine letzte Bitte: In jedem Solo kann echte Spannung nur dann aufkommen, wenn sich der Spieler mit seiner Heldin wirklich identifiziert. Wenn Sie also ein Abenteuer spielen wollen, bei dem Sie mit der Heldin meistens mitleiden müssen, sich aber manchmal auch mitfreuen können, dann seien Sie herzlich bei der Menschenjagd willkommen. Mögen sich Ihre Gedanken nun für einige Zeit ins Bornland vertiefen und auf die Geschehnisse um eine Heldin konzentrieren, Ihre Heldin...!

So, und nun wird es Zeit, daß Sie bei Abschnitt 1 aufwachen...

Das Abenteuer

1

Am nächsten Morgen wachen Sie in dem schmutzigen Bett auf und wundern sich zunächst, warum Sie nicht zuhause sind. Schließlich fällt Ihnen ein, daß Sie sich in Neersand befinden, um Ihren Bruder zu suchen. Nachdem Sie sich gewaschen haben, begeben Sie sich in den Speiseraum und frühstücken erst einmal. Es gibt Hafergrütze mit Speck, und es fällt Ihnen nicht leicht, diesen Schlangenfraß hinunterzuwürgen. Derart "gestärkt" können Sie nun mit der Suche nach Ihrem Bruder beginnen. Wo fangen Sie an?

- Beim Wirt dieser Herberge (Abschnitt 105,)
- In der Garnison der Stadtwache (Abschnitt 44),
- In der Kriegerschule von Neersand (Abschnitt 2)?

2

Sehr schnell haben Sie die Kriegerschule gefunden, die hier jeder kennt. Als Sie am Tor klopfen, hören Sie von drinnen schon Waffengeklirr. Eben geht die Tür auf. Ein muskelpackter Mann steht vor ihnen. Nachdem Sie ihm den Grund Ihres Besuches geschildert haben, bittet er sie freundlich herein. Vorbei an trainierenden Jungkriegerern werden Sie in einen mit Waffen geschmückten Raum gebracht, in dem Sie kurze Zeit warten sollen. Aus dem Fenster beobachten Sie interessiert die Zweikämpfe der angehenden Krieger. Da fällt Ihnen ein Mann auf, der aus dem Haus tritt. Er verabschiedet sich von zwei kräftigen Männern, die in ihren schwarzen Lederrüstungen mit einem goldenen Wappen, das einen geflügelten Löwen darstellt, äußerst imposant aussehen. Der zurückbleibende Mann scheint schon etwas älter zu sein, doch seine Haltung ist die eines erfahrenen und stolzen Recken.

Keine Minute später öffnet sich die Tür, und dieser Mann erscheint vor Ihnen. Er stellt sich als Posan von Neersand, Leiter der hiesigen Kriegerschule, vor. Auch Sie nennen ihren Namen und erzählen von Ihrem Auftrag. Posan wendet sich kurz von Ihnen ab und beginnt dann zu plaudern: "Ja, Talon! Er war ein einigermaßen guter Schüler. Wenn ich mich recht erinnere, wollte er in seine Heimat zurück."

Tja, auch hier sind wohl keine genaueren Informationen zu erhalten, oder? Legen Sie schnell eine Menschenkenntnisprobe ab. Gelingt diese, gehen Sie bitte zu Abschnitt 101, sonst bleibt nur Abschnitt 51.

3

Jesso erzählt, daß er mit Ihrem Bruder einer schmutzigen Verschwörung auf die Spur gekommen sei: Im Bornland kennt man zwar keine Sklaverei, wohl aber die Leibeigenschaft. Genau besehen besteht der einzige Unterschied zwi-

schen Leibeigenen und Sklaven darin, daß ein Leibeigener nur gemeinsam mit dem Land, das er bewohnt und bestellt, verkauft werden kann. So ist aber jeder Verkauf eines Menschen für seinen adligen "Eigentümer" mit einem Verlust an Grund und Boden verbunden. Wieviel angenehmer ist es da, hin und wieder heimlich einen Leibeigenen an die Sklavenhändler aus Al'Anfa zu verkaufen! Zumal ein kräftiger bornländischer Bauernsohn bei den widerwärtigen Al'Anfanern unter Umständen ausgezeichnete Preise erzielt...

Das ganze, murmelt Jesso, sei ein dreckiges Geschäft, an dem so mancher verdiene: die Al'Anfaner, die irgendwo an der Küste zwischen Neersand und Festum einen regelrechten heimlichen Stützpunkt aufgebaut haben, eine Menge geldgieriger Adliger und einige führende Persönlichkeiten aus Neersand.

Zufällig seien er und Talon diesen Verbrechern auf die Schliche gekommen. Sie hätten Beweise gesammelt, die sie dem Adelsmarschall in Festum übergeben wollten. Doch die Menschenhändler hätten dies bemerkt und sie auszuschalten versucht. Zu diesem Zweck wären eigens zwei berüchtigte *Sklavenjäger*, zwei der besten dieses Gewerbes, ins Bornland gekommen...

Hier gerät Jesso kurz ins Stocken. Als er fortfährt, merken Sie, er nur mühsam die Tränen unterdrücken kann. Er holt einen länglichen Gegenstand hervor, der in eine alte Decke gewickelt ist und packt ihn langsam aus. Es ist das Schwert Ihrer Familie, das Ihr Vater Talon mitgab, damit er es ruhmvoll führe.

Nachdem Jesso sich eine Träne von der Wange gewischt hat, beginnt er zu sprechen: "Wir hatten eine heiße Spur, und Talon brach auf, ohne auf mich zu warten. Ich fand lediglich eine Nachricht in unserer Herberge, in der er mir mitteilte, wohin er gegangen war. Als ich kurze Zeit später an diesen Ort hier kam, fand ich deinen Bruder. Er war noch bei Bewußtsein, wußte aber, daß er die nächste Stunde nicht überleben würde. Ich blieb bei ihm, bis er aufbrach, um in Rondras Hallen einzuziehen."

Als Jesso merkt, daß Sie zu weinen begonnen haben, nimmt er Sie sanft in die Arme und tröstet Sie. Schließlich haben Sie sich wieder unter Kontrolle und bitten Jesso, in seinem Bericht fortzufahren. "Viel gibt es nicht mehr zu sagen. Talon und ich hatten genug Beweise zusammen, die wir dem Adelsmarschall bringen wollten. Hier, in diesem Rucksack ist alles drin. Nur der oberste Mann des Bornlandes kann diesen dunklen Geschäften ein Ende bereiten. Willst du mit mir nach Festum kommen? Der Tod deines Bruders darf nicht umsonst gewesen sein!"

Sie schauen ihn traurig an und überlegen, was Sie machen

wollen. Bevor Sie sich entscheiden, wollen Sie sich noch das Grab Ihres Bruders anschauen.

“Ich habe ihn in dem kleinen Wald dort drüben begraben, damit ihn nicht die Wölfe holen. Suche nach einem großen weißen Stein; ich habe seinen Namen dort hineingeritzt.” Sie gehen in den Wald und suchen nach dem Grabstein. Viel erkennen Sie nicht, denn Ihre Augen sind noch voller Tränen. Immer wieder denken Sie an Talons fröhliches Lachen und können noch immer nicht begreifen, was geschehen ist. Plötzlich hören Sie Hufgetrappel. Was dies zu bedeuten hat, erfahren Sie in Abschnitt 188.

4

Der Mann am Schlagbaum murmelt ein leises “Danke!”, denn Sie haben gerade seine GE-Probe geschafft. So donnern Sie also mit Ihrem Schädel voll gegen die Schranke, die der Menschenfänger schnell heruntergelassen hat. Ihr Pferd läuft unbeeindruckt weiter, doch Sie liegen benommen am Boden. Als Sie aufblicken und in die grinsenden Gesichter Ihrer Häscher schauen, wissen Sie, daß die Jagd zu Ende ist. Sie haben es nicht geschafft. Viel hat nicht gefehlt, also mehr Glück mit der nächsten Heldin.

5

Tödlich getroffen sackt der Mann zusammen und gibt keinen Mucks mehr von sich. Schnell tauschen Sie mit ihm die Kleidung. Dann verscharren Sie die Leiche im dichten Gebüsch und nehmen die Sachen des Mannes an sich, um schließlich mit seinem Pferd nach Festum zu reiten. Für diesen Kampf bekommen Sie keine Abenteurpunkte, da es sich im Grunde genommen um einen verbrecherischen Akt gehandelt hat. Reiten Sie nun zu Abschnitt 201.

6

Nachdem Sie diesen göttlichen Schock überwunden haben, stellen Sie fest, daß die Menschenjäger von den Winzlingen abgelassen haben, um Sie zu verfolgen. Flüchten Sie nun zu Abschnitt 21, wo die Jagd weitergeht.

7

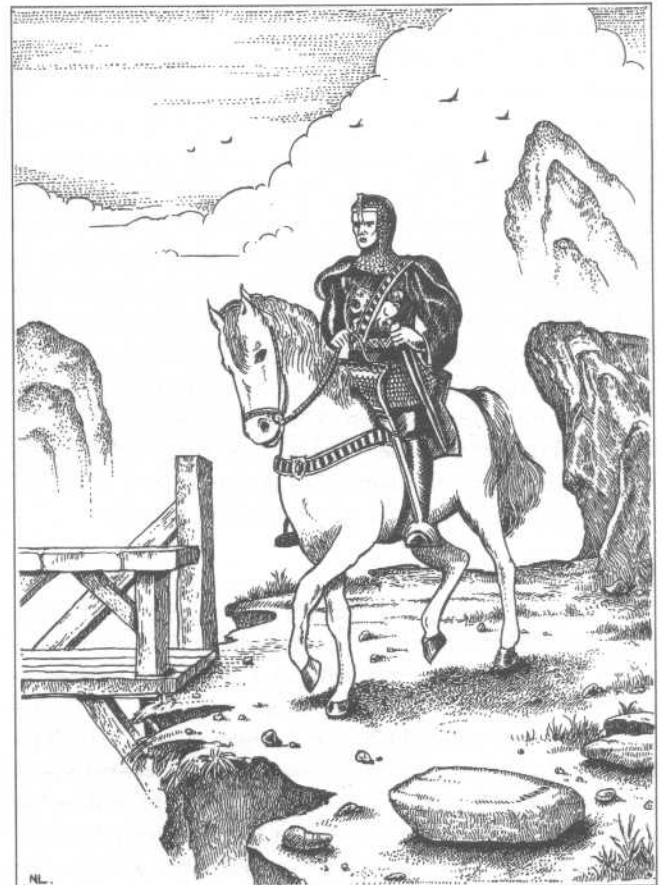
Schließlich breitet der Mann eine Decke aus und legt sich schlafen, nachdem er aus seinem Rucksack etwas Proviant genommen hat. Jetzt haben Sie die Chance, nicht nur zu einem Pferd, sondern auch zu etwas Nahrhaftem zu kommen. Wollen Sie die Gunst der Stunde nutzen und den Mann bei Abschnitt 77 berauben, oder ziehen Sie es vor, ehrlich zu bleiben, um bei Abschnitt 234 in Ihrem Versteck zu schlafen?

8

Die Bastarde sind also vor Ihnen und könnten überall am Wegesrand auf Sie warten. Nun, diese Chance wollen Sie ihnen nicht geben. Sie können jetzt hier Rast machen (Abschnitt 10) oder weitergehen, denn immerhin haben Sie noch für einige Stunden Tageslicht, das man nutzen könnte (Abschnitt 144).

9

Puh, das war knapp! Aber nachdem der Bär überwunden wurde, können Sie Ihren Weg fortsetzen. Nach vier Stunden kommen Sie dann zu Abschnitt 109.



10

Gerade haben Sie einen netten Platz gefunden, an dem Sie wohl unentdeckt schlafen können, als Sie das Schnauben eines Pferdes hören. Schnell verschwinden Sie im dichten Gebüsch, um Ausschau nach dem Pferd und dessen Reiter zu halten. Zunächst können Sie nichts entdecken, aber schließlich taucht ein Schimmel an der Wasserstelle auf, der von einem Mann in Lederkleidung geführt wird. Bei diesem handelt es sich eindeutig nicht um einen Menschenjäger. Erleichtert atmen Sie auf und verlassen das Versteck (Abschnitt 197). Oder wollen Sie lieber noch ein wenig abwarten, was geschehen wird (Abschnitt 158)?

11

“Was hast du denn?” fragt die Alte die Katze und holt diese an ihr Ohr. Nachdem sie das Tier wieder abgesetzt hat, wendet sich die Greisin Ihnen zu: “Das soll dich daran erinnern, die Natur und alle Geschöpfe zu ehren und zu achten.”

Sie schreit Ihnen entgegen: “Ich verfluche dich, bis du einem Tier mit vier Beinen das Leben rettetest!” Zunächst halten Sie das ganze für einen sehr exzentrischen Auftritt, doch als Sie plötzlich ein Jucken im Gesicht spüren, ändert sich Ihre

Meinung schlagartig. Legen Sie jetzt eine CH-Probe+12 ab. Mißlingt diese, wachsen Ihnen plötzlich 13 Warzen aus dem Gesicht.

Verringern Sie Ihren CH-Wert permanent um 3 Punkte. Erst wenn Sie einem Vierbeiner das Leben retten, verschwinden diese Warzen und die CH-Einbuße. Wie dem auch sei, Sie verschwinden lieber schnell von hier, um das Ende (oder den Anfang?) der Erdspalte zu finden (Abschnitt 20).

12

Schnell werfen Sie sich in die Mulde und ziehen die Äste der über Ihnen stehenden Tanne ein wenig tiefer, um nicht gesehen zu werden. Keine Sekunde zu früh! Vor Ihnen tauchen Beine mit schweren Reiterstiefeln auf. Genau vor Ihrem Versteck bleiben sie stehen, und ihr Träger scheint sich umzuschauen. Sie können Ihrem Verfolger nun die Beine wegziehen und tiefer ins Dickicht fliehen (Abschnitt 224) oder still liegen bleiben, um abzuwarten (Abschnitt 208). Wenn Sie noch das grüne Hufeisen haben, können Sie es bei Abschnitt 68 hervorholen.

13

Gierig verschlingen Sie das frugale Mahl, daß Ihnen aufgetischt wurde. Als Sie endlich satt sind, beschließen Sie, Ihren Bruder in den Tavernen der Stadt zu suchen. Doch auch diese Nacht ist eine einzige Enttäuschung. Kein noch so winziger Hinweis auf Talon! Und auch während der nächsten drei Tage kommen Sie keinen Schritt weiter. Ein Blick in Ihren fast leeren Geldbeutel überzeugt Sie, daß jedes weitere Suchen Zeitverschwendung wäre. Mit hängendem Kopf fahren Sie zurück zu Ihrem Vater (Abschnitt 14).

14

Nach einer knappen Woche sind Sie wieder in Mendena. Doch auch während Ihrer Abwesenheit ist Talon nicht zurückgekehrt. Sie müssen sich wohl damit abfinden, daß Sie Ihren Bruder nie wieder sehen werden. Für Sie ist das Abenteuer zu Ende. Notieren Sie sich 5 Abenteuerpunkte. Aber eine andere Familie aus Mendena hat ein ähnliches Problem mit einem verschwundenen Sohn, und die Tochter dieses Hauses brennt schon darauf ihn wiederzufinden. Beginnen Sie das Abenteuer erneut in Neersand bei der Vorgeschichte.

15

Hastig öffnen Sie die Hintertür, die Sie am letzten Abend so gut verriegelt haben, und stürzen ins Freie. Ohne lange zu überlegen, rennen Sie in das nahe Kiefernwäldchen, um sich eine Deckung zu suchen. Machen Sie nun eine Geschicklichkeitsprobe+4. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 18 weiter, ansonsten stolpern Sie zu Abschnitt 16.

16

Verdammt, Sie haben einen Baumstumpf übersehen, und schon schlagen Sie der Länge nach hin. Sie stoßen irgendwo mit dem Kopf auf, so daß Sie 1W-2 Lebenspunkte (minde-

stens aber einen) und die Besinnung verlieren. Als Sie wieder zu sich kommen, ist die Scheune verlassen. Sie gehen zurück auf die Straße, um weiter nach Festum zu wandern (Abschnitt 92).

17

Sie kämpfen sich immer tiefer in das Dickicht und kommen kaum noch voran. Aber hinter sich hören Sie einen Verfolger. Er scheint genauso mit dem dichten Unterholz zu kämpfen wie Sie, nur hat er aufgrund seines breiten Körpers noch mehr Probleme als Sie. Aus diesem Grund sind Sie ein wenig schneller.

Sie überlegen fieberhaft, wie Sie den beiden Sklavenjägern entkommen können, aber Ihnen will nichts einfallen. Da bemerken Sie plötzlich eine Wildschweinrotte im Unterholz vor sich. Sie gehen ganz vorsichtig weiter, um nicht die Aufmerksamkeit der Wildschweine auf sich zu lenken, denn in der Rotte befinden sich auch Junge, und dann sind die Sauen besonders gefährlich. Notgedrungen achten Sie mehr auf die Wildschweine als auf den Boden. Und plötzlich hängen Sie in einem Netz und schnellen in die Höhe. Eine Falle! Verzweifelt strampeln Sie und versuchen sich aus der mißlichen Situation zu befreien, doch je mehr Sie zappeln, desto mehr verheddern Sie sich in dem Netz, bis Sie sich überhaupt nicht mehr bewegen können. Die Schritte Ihres Verfolgers kommen immer näher. Angst umklammert Ihr Herz. Mit letzter Kraft versuchen Sie, an Ihr Schwert zu kommen, aber es ist sinnlos. Wie ein Tier sind Sie gefangen worden, und nichts wird den Sklavenjäger daran hindern, Sie einfach loszuschneiden und gefangenzunehmen.

Wenn Sie noch das grüne Hufeisen haben, können Sie es bei Abschnitt 68 zu erreichen versuchen. Wenn nicht, müssen Sie bei Abschnitt 174 erfahren, was weiter geschehen wird.

18

Glück gehabt, denn Sie konnten dem Baumstumpf gerade noch ausweichen. Immer weiter rennen Sie in das Kiefern-gestrüpp hinein, bis Sie plötzlich an der anderen Seite wieder herauskommen. Erschöpft lassen Sie sich ins Gras fallen. Von der Straße her vernehmen Sie Hufgetrappel. Sie blicken vorsichtig auf. Wer reitet denn hier so früh am Tag entlang? Doch kaum haben Sie die beiden Reiter gesehen, da lassen Sie sich wieder ins tiefe Gras fallen. Es sind die beiden schwarzgerüsteten Sklavenjäger, die Sie schon aus derHerberge kennen, auf dem Weg nach Festum.

Sie beschließen, noch eine Weile zu warten, und brechen dann zu Abschnitt 92 auf, von wo aus Sie Ihre Reise nach Festum fortsetzen.

19

Die Schranke öffnet sich und der Händler, dem der eine Menschenjäger die ganzen Waren durcheinanderwirbelte, fährt wild fluchend durch die geöffnete Barriere. Der Sklavenfänger will sich jetzt Ihnen zuwenden. Lassen Sie wirklich bei Abschnitt 151 eine Untersuchung durch diesen skrupellosen Schurken über sich ergehen? Oder wollen Sie

jetzt schnell versuchen, durch die geöffnete Schranke zu reiten (Abschnitt 147).

20

Nach drei Stunden stehen Sie an einer Steilklippe. Der Spalt verbreitert sich hier auf knapp 12 m. Die Klippe ist zu steil, um an ihr hinunterzuklettern. In der Ferne sehen Sie eine beeindruckende Burg. Dies scheint die legendäre Festung Pilkamm zu sein, die von einem Rondaorden gegründet wurde. Aber Sie haben wirklich andere Probleme. Sie drehen gezwungenermaßen um und setzen Ihren Weg in Richtung Norden nach Abschnitt 37 fort.

21

Der Schock sitzt Ihnen noch in den Knochen, doch Sie laufen so schnell, wie Sie noch nie gelaufen sind. Nachdem Sie gesehen haben, wozu diese beiden Bestien fähig sind, wissen Sie, wie dünn der Faden ist, an dem Ihr Leben hängt. Äste schlagen Ihnen ins Gesicht, aber Sie bemerken es kaum. Die Todesschreie Ihrer neugefundenen Freunde hallen noch in ihren Ohren. Sie wagen es nicht, sich umzusehen. Sie laufen nur geradeaus weiter. Sie hechten durch Gebüsch, springen über umgestürzte Bäume, hetzen im Zickzack durch das Dickicht, in der Erwartung, daß Sie jeden Augenblick der tödliche Hieb Ihrer Verfolger treffen kann. Selbst starkes Seitenstechen kann Sie nicht aufhalten. Erst als Sie an einer Wurzel hängenbleiben und stolpern, werfen Sie einen Blick nach hinten: von den gemeinen Jägern aus Al'Anfa keine Spur. Doch Sie wissen genau, daß die beiden die Verfolgung nicht aufgeben werden.

Nachdem Sie kurz verschnauft haben, laufen Sie in etwas langsamerem Tempo weiter zu Abschnitt 140.

22

Sie benutzen Ihren Rucksack als Kopfkissen und kauern sich dann vor dem prasselnden Feuer zusammen, um sich von dem anstrengenden Marsch auszuruhen. Zunächst ist an Schlaf nicht zu denken, denn der laute Donner weckt Sie immer wieder auf. Doch irgendwann hört der Regen auf, und Sie fallen in einen tiefen und traumlosen Schlaf.

Als Sie aufwachen, bemerken Sie einen stechenden Schmerz in den Handgelenken. Ihre Hände und Füße fühlen sich merkwürdig taub an. Zunächst denken Sie sich nichts dabei, aber als Sie dann richtig wach sind, stellen Sie fest, daß Sie an Händen und Füßen gefesselt sind. Sie schauen nach oben und blicken in das kalt lächelnde Gesicht eines der beiden Menschenjäger. "Deine Flucht ist hier zu Ende, meine Kleine!" sagt er. "Wenn mein Kamerad zurückkommt, werden wir drei zurück nach Neersand reiten und uns auf den Weg nach dem sonnigen Al'Anfa machen. Ich glaube, du wirst eine gute Arenakämpferin abgeben."

Verdammt, denken Sie, wäre ich doch nur nicht in dieses verfluchte Haus gegangen. Sie schimpfen sich nachträglich eine Närrin, daß Sie so leichtsinnig vor dem Feuer eingeschlafen sind. Dann hören Sie einen Reiter vor dem Haus ankommen. Ihr Bewacher wendet sich von Ihnen ab und

verläßt das Haus. Machen Sie während seiner Abwesenheit schnell eine Sinnesschärfe-Probe -3, bei deren Gelingen Sie in Abschnitt 55 etwas entdecken. Sollte Ihnen die Probe mißlingen, geht es zu Abschnitt 128.

23

Als Sie aufwachen, entdecken Sie eine Ratte, die auf Ihrem Bauch sitzt und an Ihrer Jacke knabbert. Sie stoßen einen kleinen Entsetzensschrei aus und bereuen sofort Ihre Empfindlichkeit, denn von oben ist eine Stimme zu vernehmen. "Ich habe etwas gehört. Es kam aus dem Keller!"

Das war mit Sicherheit einer Ihrer Verfolger. In wilder Panik schnappen Sie Ihre Sachen und kriechen in den kleinen Gang mit den Spinnweben.

Da fliegt die Falltür zum Keller auf, und jemand kracht mit der zusammenbrechenden Leiter herunter. Auf diese Weise gewinnen Sie einen kleinen Vorsprung. Der Gang ist etwa zwanzig Meter lang und endet an einem Felsen im Wald. Rasch verlassen Sie den scheußlichen Gang und rennen zu Abschnitt 214 in den Wald.

24

Gierig verschlingen Sie alles, was Sie gesammelt haben bis Sie plötzlich ein merkwürdiges Stechen im Magen fühlen. Leider war unter Ihrer "Beute" der hochgiftige Sauerampferpilz, der beim Menschen innerhalb kürzester Zeit zum Dahinscheiden führt. Doch bevor Sie dieser fürchterliche Pilz über den Yaquir befördert, sollten Sie schnell noch bei Abschnitt 204 vorbeischaun.

25

Mißmutig erreichen Sie die Herberge. Sie wollen gerade eintreten, als Sie ein leises "Pssst" vernehmen. Erschrocken zucken Sie zusammen und entdecken an der Hausecke einen großen Mann, der einen Mantel trägt und sein Gesicht unter einer weiten Kapuze versteckt. Mit einer Kopfbewegung fordert er Sie auf, zu ihm zu kommen. Wollen Sie sich dieser Gestalt in Abschnitt 88 nähern, oder meiden Sie den Finsternis und betreten die Herberge (Abschnitt 160).

26

Das sechsgieblige Rathaus ist ein imposantes Gebäude, in dem es vor Menschen nur so wimmelt. Sogar einige Goblins sind Ihnen über den Weg gelaufen, so daß Sie verständnislos den Kopf schütteln mußten. Nach einigem Fragen haben Sie schließlich das Büro des Sekretärs Tzadoz erreicht. Vorsichtig klopfen Sie, worauf Sie eine tiefe Stimme zum Eintreten auffordert. Wollen Sie wirklich eintreten (Abschnitt 133), oder glauben Sie, daß es besser wäre, den Adelsmarschall irgendwie direkt zu erreichen (Abschnitt 154)?

27

Langsam und leise gehen Sie zur Treppe und schauen vorsichtig in den Schankraum. Als Sie sehen, mit wem der Wirt da redet, bekommen Sie einen Riesenschreck, und Ihr Herz beginnt heftig zu schlagen. Im Schankraum wird der dicke

Wirt von den beiden Finsterlingen in schwarzer Rüstung mit den goldenen geflügelten Löwen bedroht. Und nachdem einer der beiden den Wirt halb über den Tresen gezogen hat, beginnt dieser, bibbernd zu erzählen, daß Sie hier logieren. Wenn Sie nun noch schnell aus dem Fenster fliehen wollen, dann geht es zu Abschnitt 56.

Wenn Sie aber glauben, daß es zu spät ist, können Sie Ihr Schwert ziehen und sich den beiden in Abschnitt 222 entgegenwerfen.

28

“He, was machst du da?”

Erschrocken zuckt der junge Mann von den verschiedenen Aufzeichnungen hoch, die er so vertieft studiert hatte. “Oh, Entschuldigung, aber sie lagen auf dem Tisch. Hallo Myra, wie geht es dir?” wendet er sich an das junge Mädchen neben Ihnen.

“Shum,” sagt Myra ein wenig heftiger, “wie, in Praios’ Namen, kommst du hier herein?”

Der junge Mann hält ein Stück Draht in die Höhe und meint: “Du weißt doch, daß es für mich kein Problem ist, fremde Türen zu öffnen.”

Sie sind nun vollends verwirrt und verlangen von den beiden, daß sie Sie aufklären, woraufhin Myra bei Abschnitt 129 zu erklären beginnt.

29

Sie zügeln Ihr Pferd und springen behende ab. Schnell ziehen Sie das Reittier hinter ein Gebüsch. Das Pferd sträubt sich nicht und bleibt auch ruhig, als Sie wenige Sekunden später zwei Pferde an Ihrem Versteck vorbeijagen sehen. Einen Augenblick warten Sie noch, dann steigen Sie wieder in den Sattel. Sie beschließen, den Weg nun zu verlassen und durch die Felder zu reiten. Ohne weitere Zwischenfälle kommen Sie zu Abschnitt 75.

30

Shum nimmt Sie sofort mit in seinen Tempel und stellt Sie dem Vogtvikar vor, der sich über die Beweise in seiner Hand freut. Er bietet Ihnen an, Sie für einige Tage zu verstecken, damit Sie dann nach Mendena zurückkehren können (Abschnitt 249). Sie können aber auch in Festum bleiben, um Geweihte des Phex zu werden (Abschnitt 94).

31

So langsam kommen Sie dahinter, wie vielfältig die Gefahren der Natur sind, aber dieses gefährvolle Leben beginnt Sie zu reizen. Und so haben Sie schon längst beschlossen, Mendena den Rücken zu kehren, um einmal in den Süden Aventuriens aufzubrechen. Allerdings soll diese Reise nicht gleich nach Al’Anfa führen, und so schauen Sie sich immer wieder aufmerksam nach Ihren Verfolgern um. Wo mögen sie wohl sein? Vor Ihnen? Hinter Ihnen? Wie dem auch sei, Sie dürfen sie einfach nicht unterschätzen - das haben Ihnen die Vorfälle im Dorf der Winzlinge deutlich gezeigt.

Nachdem Sie noch einige Stunden gewandert sind, fällt

Ihnen plötzlich ein kleiner Strauch mit blauroten Beeren auf. Unter den Beeren befinden sich, ähnlich wie beim Klee, vier zierliche Blätter. Bevor Sie sich nun entscheiden, ob Sie diese unbekanntenen Beeren essen wollen, würfeln Sie erst einmal mit einem W20 derer Anzahl aus.

Wollen Sie sie dann Ihrem leeren Magen zugute kommen lassen, machen Sie bei Abschnitt 217 weiter. Sie können sie aber auch links liegen lassen und sich bei Abschnitt 80 einreden, daß man nicht alles essen sollte, was wie eine Beere aussieht.

32

Kaum liegen Sie im Gras, da nähert sich die Katze, um Ihnen das Gesicht zu lecken. Entweder Sie verscheuchen das Tier und schlafen bei Abschnitt 112 ruhig ein, oder Sie nehmen sich der Mieze doch an (Abschnitt 164).

33

Es kommt so, wie es kommen muß: Der Bär stapft seelenruhig auf Sie zu! Noch können Sie ihn bei Abschnitt 176 angreifen oder bei Abschnitt 246 weglaufen. Wollen Sie aber weiterhin ruhig dastehen und dem Bären die Initiative überlassen, geht es bei Abschnitt 162 weiter.

34

Bei der Garde angekommen, erzählen Sie in groben Zügen Ihre Geschichte. Sie werden in einen Raum gebracht, in dem Sie auf den Wachhabenden warten sollen. Überlegen Sie sich alles noch einmal:

- Wollen Sie lieber in die Herberge gehen (Abschnitt 263)?
- Sind Sie weiterhin der Meinung, daß eine solch heikle Angelegenheit etwas für die Garde ist (Abschnitt 82)?

35

Schnell greifen Sie in Ihre Tasche und wollen das Hufeisen hervorholen, doch was, bei allen Göttern, ist das? Ein Stein! Nur ein ganz gewöhnlicher Stein. Dieser verfluchte Kobold! Na wenn Sie den in die Finger kriegen...

Und was kommt jetzt? Die Flucht durchs Fenster (Abschnitt 233) oder der Angriff durch die Tür (Abschnitt 209)? Entscheiden Sie sich schnell, denn Ihre nächste Tat könnte die letzte sein.

36

Sie lassen die Schranke hinter sich und treiben Ihr Pferd zum Höchsttempo an. Kurz über die Schulter blickend sehen Sie, wie die beiden Menschenfänger auf ihre Pferde springen und die Verfolgung aufnehmen. Sie können jetzt versuchen, den beiden mit Ihrem schnellen Pferd nach Abschnitt 215 zu entkommen, da zwei Pferde auch nicht schneller sind als eines. Oder Sie verstecken sich nach einer Biegung in einem Gebüsch in Abschnitt 29.

37

Es wird schon dunkel, doch ein Ende der Spalte ist noch immer nicht in Sicht. Sie werden schläfrig und schauen sich

nach einem Platz für die Nacht um, als Sie ein Lagerfeuer bemerken. Wenn Sie jeden Kontakt vermeiden wollen, dann sollten Sie sich bei Abschnitt 243 auf eine moosbewachsene Stelle schlafen legen. Hoffen Sie aber auf Hilfe, können Sie sich bei Abschnitt 187 an das Lagerfeuer heranschleichen.

38

In Ihrer Verzweiflung drücken Sie sich so fest an die Erde wie es nur geht. Auch Ihr Gesicht pressen Sie in den modrigen Untergrund. In diesem Moment werden Sie von einer starken Hand ergriffen und aus Ihrem Versteck gezogen. Sie strampeln wie eine Wilde und wehren sich nach Kräften, doch ein gezielter Handkantenschlag Ihres Gegners befördert Sie ins Reich der Träume.

Was jetzt auf Sie wartet, können Sie sich wohl denken. Sie werden natürlich nach Al'Anfa gebracht, wo Sie Ihren Fähigkeiten entsprechend eingesetzt werden. Nach dieser nicht gerade heldenhaften, aber doch recht verständlichen Versteckerei, wird Sie wohl jemand auf dem Sklavenmarkt kaufen, denn in der Arena kann man Sie nicht gebrauchen.

39

Sie gehen weiter auf dem Weg, als plötzlich Blitze zucken und die ersten Donner grollen. Schnell suchen Sie sich einen Baum, dessen Blätterkleid dicht genug ist, um Sie einigermaßen vor dem Regen zu schützen. Welch ein Glück, daß der Regen nicht sehr lange dauert, und so legen Sie sich unter den Baum zum Schlafen.



Am nächsten Morgen werden Sie von einem Specht geweckt, der sich ausgerechnet diesen Baum als Wohnung ausgesucht hat. Da Sie nun schon einmal wach sind, können Sie auch weitergehen. Also packen Sie Ihre Sachen zusammen und gehen auf den Weg zurück. Nach wenigen Minuten Fußmarsch auf dem Weg hören Sie galoppierende Pferde hinter sich. Ihre beiden Verfolger haben Sie eingeholt. Ohne lange zu überlegen, rennen Sie in den Wald. Sie müssen den beiden Sklavenjägern irgendwie entkommen. Spurten Sie schnell zu Abschnitt 214.

40

Seit sechs Stunden wandern Sie nun schon durch die Gegend, ohne daß etwas Besonderes geschehen wäre. Die Landschaft war recht abwechslungsreich; mal sind Sie durch ein kleines Wäldchen gekommen, in dem friedlich die Vögel zwischert haben, dann mußten Sie wieder durch hohes Gras stapfen, in dem es vor lästigen Insekten nur so gewimmelt hat. Einmal sind Sie auch an einem einsamen Bauernhof vorbeigekommen, aber nach den Ereignissen im letzten Dorf haben Sie es nicht gewagt, die Bauersleute um ein Stückchen Brot und ein Ende Wurst zu bitten.

Langsam beginnen Ihre Füße zu schmerzen, und so kommt Ihnen ein kleiner Teich gerade recht. Hier können Sie Ihren Durst stillen und Ihre geplagten Füße ein wenig abkühlen. Das Wasser ist klar und frisch und an der Uferböschung ist der Boden aufgeweicht. Und wie Sie sich so am köstlichen Naß laben, fallen Ihnen plötzlich die Hufspuren in der Ufergegend auf. Sie sind zwar kein As im Spurenlesen, aber Sie erkennen sehr schnell, daß es sich um zwei Pferde gehandelt haben muß. Daneben entdecken Sie bei genauerem Hinsehen auch noch die Spuren von schweren Reiterstiefeln, die nur von den Menschenjägern aus Al'Anfa stammen können. Machen Sie nun eine Probe auf das Talent Fährtensuchen. Schaffen Sie sie, können Sie in Abschnitt 257 die Spuren genauer lesen. Sollten Ihnen die Probe nicht gelingen, sagen Ihnen die Spuren bei Abschnitt 8 nicht mehr, als Sie jetzt auch schon wissen.

41

Als Sie plötzlich im Schein des Lagerfeuers erscheinen, springen die Gestalten auf und greifen kurz zu den Waffen. Doch als die Männer Sie genauer betrachten, stecken sie die Waffen weg und begrüßen Sie herzlich. Ihnen wird etwas zu essen und zu trinken gegeben, und man bietet Ihnen einen Platz für die Nacht an. Erleichtert nehmen Sie das Angebot der fünf an und setzen sich nieder.

Als sich plötzlich einer der Männer auf Sie stürzen will, wird er von einem anderen, offensichtlich dem Anführer, zurückgehalten. "Wir brauchen Sie unversehrt", zischt er den Burschen an.

"Aber ich will doch nur ein bißchen Spaß", rechtfertigt sich dieser. Ein Schlag ins Gesicht läßt ihn verstummen.

Da Sie jetzt zu viel gehört haben, werden Sie gebunden.

Am nächsten Morgen werden Sie zu den beiden Jägern aus Al'Anfa gebracht und diesen übergeben. Ein prall gefüllter

Geldsack wechselt den Besitzer. Ihre Flucht ist beendet und eine Karriere als Haremsdame vorgezeichnet. Vielleicht kann eine neue Heldin dafür sorgen, daß diesen Verbrechern das Handwerk gelegt wird.

42

Plötzlich treten Sie auf einen Zweig, den Sie in der Dunkelheit übersehen haben. Der Mann ist sofort hellwach. Ohne zu zögern zieht er sein Schwert und greift Sie an.

Hier seine Werte: MU: 12 AT: 12
LE: 39 PA: 10
RS: 1 TP: 1W+4
MK 15

Sollten Sie dem Tode sehr nahe sein, können Sie bei Abschnitt 150 aufgeben. Der Mann selbst kämpft aus Angst, Sie könnten ein brutaler Verbrecher sein bis zum Tode. Wenn es soweit kommt, geht es zu Abschnitt 5. Im Falle Ihres Ablebens sollten Sie noch bei Abschnitt 204 vorbeischaun, es sei denn, dieser Abschnitt beginnt Sie bereits zu langweilen.

43

Der Mann geht so nahe an Ihnen vorbei, daß sie den Atem anhalten, um sich nicht zu verraten. Aber nach einer Weile verlassen die beiden das kleine Wäldchen und suchen im hohen Gras weiter. Sie wagen nicht, sich zu bewegen und bleiben liegen, bis die beiden Jäger auf ihre Pferde steigen. "Wir treffen uns wieder!" brüllt der eine in Richtung Wäldchen, dann reiten sie fort. Da der Bauer inzwischen auch das Weite gesucht hat, gehen Sie zurück auf die Straße und zu Abschnitt 92.

44

Sie müssen sich des öfteren erkundigen, wo Sie die Garnison finden können, aber schließlich erreichen Sie das Gebäude. Es macht einen ziemlich heruntergekommenen Eindruck. Nach kurzem Suchen betreten Sie darin ein kleines Büro, in dem sich ein Soldat befindet, der gelangweilt eine Fliege beobachtet, die langsam über seine Hand krabbelt. Als er Sie bemerkt, verscheucht er die Fliege und fragt Sie nach Ihrem Begehrt. Sie nennen ihm den Namen Ihres Bruders und beschreiben diesen kurz. Nachdem Sie dem Soldaten alles erzählt haben, erklärt Ihnen dieser schroff, daß die Garde keine Zeit habe, sich um jeden in der Stadt zu kümmern. Um eine Illusion ärmer verlassen Sie den unhöflichen Gardisten. Sie können jetzt zur Herberge zurückgehen (Abschnitt 25) oder weitere Untersuchungen bei der Kriegerschule anstellen (Abschnitt 2).

45

Schweißgebadet richten Sie sich auf und schauen in die Sonne, die gerade hinter einem Hügel aufgeht. Erst nach einigen Augenblicken haben Sie begriffen, daß Sie nur geträumt haben.

Erleichtert stehen Sie auf und packen Ihre Sachen zusam-

men. Ihr Magen erinnert Sie daran, daß Sie lange nichts Vernünftiges gegessen haben. Notgedrungen schauen Sie sich nach Beeren oder Pilzen um, von denen Sie auch einige finden. Machen Sie nun eine Probe auf Ihr Talent Pflanzenkunde, bei deren Gelingen Sie zu Abschnitt 114 gehen können. Sollte sie mißlingen, schauen Sie bei Abschnitt 138 rein.

46

Vor Entsetzen sind Sie plötzlich ganz starr und können sich nicht dazu aufraffen, Ihr Versteck zu verlassen, um weiter in das Unterholz hinein zu flüchten. Doch Ihr Gegner kommt immer näher. Ihr Verstand klärt sich nur langsam auf, doch vielleicht ist es noch nicht zu spät.

Mit voller Entschlossenheit springen Sie vor, um den Sklavenjäger umzustoßen (Abschnitt 146).

In der Hoffnung, daß der Finsterling Sie gar nicht gehört hat, bleiben Sie still liegen (Abschnitt 38).

Sie versuchen, sich nach hinten davonzustehlen, und hoffen, den Verfolger an anderer Stelle abschütteln zu können (Abschnitt 111).

47

"Zur Residenz des Adelsmarschalls geht es immer geradeaus, bis du einen weiten Platz erreichst, den Großen Markt. Dort steht das Residenzgebäude." Sie bedanken sich höflich bei der hilfsbereiten Frau und machen sich auf den Weg. Sie brauchen etwa eine halbe Stunde, um sich durch die überfüllten Straßen Festums zu drängen, dann haben Sie den Platz erreicht, der offenbar in einem vornehmeren Viertel der Stadt liegt, denn hier sind die Straßen sauberer, und es halten sich hier nur vornehm gekleidete Leute auf, die Sie aus ungläubigen Augen betrachten.

Der Palast des Adelsmarschalls ist ein beeindruckendes Gebäude, vor dessen Portal zwei Wachen stehen. Sie gehen auf diese beiden Männer zu und erklären ihnen, daß Sie dringend zum Adelsmarschall müßten.

"Dazu mußt du vorher zum Sekretär gehen und dich bei ihm anmelden. Du findest ihn im Rathaus."

Sie können nun bei Abschnitt 26 zum Stadthaus gehen, oder sich eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 75 aussuchen.

48

Shum erklärt sich gerne bereit, Sie in den Palast zu bringen. Obwohl er dort noch nicht war, ist es Ihnen in seiner Begleitung schon etwas wärmer ums Herz. Shum verschwindet kurz, um etwas später mit seiner Ausrüstung zu erscheinen: Dietriche, ein Seil, Steigeisen und zwei kleine Ampullen. Ihnen gibt er einen schwarzen Umhang, damit Sie nicht gleich entdeckt werden. Dann führt er Sie zu einer hinteren Mauer des Palastes. "Von hier kann man am besten in den Palast gelangen", raunt Shum Ihnen zu. Woher er diese Information hat, verrät er nicht.

Er legt die Steigeisen an und ist ganz schnell auf der Mauerkrone. Dann läßt er das Seil herunter, um Ihnen den Aufstieg zu erleichtern.

Jetzt kommt der schwierigste Teil: unter den Augen der Wachen muß der beleuchtete Innenhof überwunden werden. Kein großes Problem für Shum. Aber schaffen Sie das? Legen Sie vorsichtig eine Schleichen-Probe +1 ab. Gelingt diese, verschwinden Sie mit Shum im Residenzgebäude bei Abschnitt 121. Scheitern Sie, stehen Sie bei Abschnitt 240 plötzlich im Mittelpunkt des Geschehens.

49

Wie weit sind Sie wohl jetzt noch von Festum entfernt? Genau wissen Sie das nicht, aber Sie fühlen irgendwie, daß es nicht mehr weit sein kann. Die Tatsache, daß die brutalen-Menschenjäger Sie bis jetzt noch nicht gefangen haben, erfüllt Sie mit einer gewissen Zuversicht. Der leere Brotbeutel in Ihrem Rucksack macht Ihnen da eher Sorgen. Und dann hören Sie auch schon, wie sich Ihr Magen lautstark bemerkbar macht. Sie versuchen, nicht an den bohrenden Hunger zu denken und schauen sich statt dessen die bunten Schmetterlinge an, die sich ab und an auf den schillernden Blumen niederlassen.

Plötzlich fällt Ihnen ein sehr schöner, großer, bunter Schmetterling auf, der vor Ihrer Nase umhertanzt. Das Insekt ist größer als Ihre Handfläche und auf seinen blauen Flügeln befinden sich rote und gelbe Tupfen, die von schwarzen und violetten Ringen eingerahmt sind. Aus seinem Kopf ragen zwei dünne Fühler, an deren Enden die klaren Augen, die im Sonnenlicht wie zwei Tautropfen glänzen, sitzen. Prüfen Sie schnell mit einer Tierkunde-Probe -1 nach, ob Sie dieses Tier kennen.

Gelingt die Probe geht es bei Abschnitt 117 weiter. Kennen Sie dieses Tier nicht, schauen Sie bei Abschnitt 258 nach, was es mit Ihnen anstellt.

50

Sie suchen mit den Augen jeden Zipfel des Waldes ab. Nachdem Sie die Gegend zehn Minuten lang sondiert haben, können Sie eine Sinnesschärfe-Probe +1 ablegen. Gelingt sie, entdecken Sie den Abschnitt 86, ansonsten ist alles klar für Abschnitt 159.

51

Sie verlassen die Kriegerschule und schlendern über den Marktplatz. Kurz überdenken Sie Ihre Situation. Viele Möglichkeiten bleiben Ihnen wahrlich nicht. Entweder Sie suchen einen Bettler auf (Abschnitt 183), oder Sie gehen in die Garnison (Abschnitt 44).

Wenn Sie zurück in Ihre Herberge wollen, dann schlagen Sie den Weg zu Abschnitt 25 ein.

52

Mit überraschtem Gesichtsausdruck fällt Posan tot auf die Bretter. Sie stecken Ihre Waffe wieder ein, als plötzlich drei Männer im Zimmer auftauchen. Man sieht Sie, den toten Posan und entdeckt das Blut an Ihrer Waffe.

Die Situation ist eindeutig. Schnell werden Sie entwaffnet und in Ketten gelegt. In einer finsternen Zelle haben Sie Zeit,

über Ihr Tun nachzudenken. Doch auch Ihre Zeit ist begrenzt, denn in sieben Tagen werden Sie hingerichtet. Wenn das Ihr Vater wüßte! Das Beil des Henkers trifft Sie bei Abschnitt 204.

53

Sie wissen zwar nicht, was es mit diesen "Sieben Eichen" auf sich hat, aber es kann ja nicht schaden, sich diesen Ort einmal anzuschauen. Wahrscheinlich werden Ihre Verfolger diesen Weg niemals nehmen, so daß der Umweg auch noch etwas Gutes hat.

Aber vielleicht wird er doch zu viel Zeit kosten.

Überlegen Sie es sich noch einmal, und gehen Sie dann zu den "Sieben Eichen" (Abschnitt 219) oder zurück auf den Weg nach Festum (Abschnitt 218).

54

Kaum sitzen Sie hinter dem stämmigen Mann, da stürmt eine gewaltige Horde Orks heran, Wesen von denen Sie nichts Gutes gehört haben. Der Tod durch diese finsternen Gesellen bleibt Ihnen also erspart, aber was wird Sie in Al'Anfa erwarten. Schlagen Sie schnell Abschnitt 45 auf, dort wird es Ihnen verraten.

55

Wie Ihre Augen so Ihrem Bewacher folgen, entdecken sie das Schwert Ihres Bruders, das neben Ihnen liegt. Schnell ziehen Sie es aus der Scheide und beginnen dann, Ihre Handfesseln zu durchschneiden. Geschafft! Mit einem Ruck reißen Sie die angeschlittenen Lederriemen auseinander, ziehen dann das Schwert ganz, um sich auch von den Fußfesseln zu befreien. Was nun?

Natürlich nehmen Sie sofort all Ihre Sachen an sich und springen aus einem der hinteren Fenster (Abschnitt 233).

Blödsinn, jetzt ist die Zeit gekommen, den beiden Menschenjägern ihre gerechte Strafe zukommen zu lassen, denken Sie, und stürmen ihnen mit gezogenem Schwert entgegen (Abschnitt 209).

Was hat der Kobold gesagt? Das grüne Hufeisen wird Ihnen einmal helfen, wenn Sie in Not geraten sind. Schnell greifen Sie in Ihre Tasche und holen es hervor (Abschnitt 35).

56

Das wird wohl gerade noch so klappen. Sprinten Sie in Ihr Zimmer und zu Abschnitt 245, wo es mit einem Sprung aus dem Fenster weitergeht.

57

Der Mann scheint Verständnis für Ihre Lage zu haben. Er verspricht, sich um Sie zu kümmern. Allerdings meint er, daß der Dorfälteste Ihnen sicherlich am besten helfen könne. Wenn Sie diesen Vorschlag aufgreifen wollen, sollten Sie in Abschnitt 63 mit dem Dorfältesten sprechen. Möchten Sie den freundlichen Bauern bitten, aus Sicherheitsgründen niemandem von Ihnen zu erzählen, können Sie dies bei Abschnitt 212 tun.

58

Zwischen den dicht stehenden Bäumen werfen Sie sich flach auf den Boden und graben sich ein wenig in die dicke Schicht Kiefernadeln ein. Stiefelschritte sind zu hören, einer der Männer kommt immer näher. Jetzt müssen Sie absolut bewegungslos bleiben, sonst hat Ihr letztes Stündlein geschlagen. Machen Sie eine Geschicklichkeitsprobe, bei deren Gelingen Sie bei Abschnitt 43 weitermachen können. Sonst bleibt wohl nur Abschnitt 221.

59

Sie hoffen, der Bauer wird Sie verstehen und erzählen ihm, daß es sich bei diesen Typen um Sklavenjäger handelt, die es auf Sie abgesehen haben. Schon wollen Sie in die Scheune rennen, um sich im Heu zu verstecken, als der Bauer Sie auffordert, unter das Heu auf dem Wagen zu kriechen. Hastig hilft er Ihnen, schnappt sich dann eine Heugabel und beginnt damit, Heu vom Wagen in die Scheune zu tragen.

Schließlich sind die beiden Männer heran. Einer von ihnen steigt vom Pferd und redet mit dem Bauern.

“Hast du ein junges Mädchen gesehen, das auf dem Weg nach Festum ist?”

“Nein! Kann sein, daß Sie da drin ist. Weiß nicht, hab noch nicht nachgesehen.”

Sofort eilt der Sklavenjäger in den Schober, wo er mit einem Rondrakamm das Stroh durchsucht. Schließlich kommt er wieder heraus und packt den Bauern am Kragen.

“Los, Mann, rede. Hast du ein Mädchen gesehen, oder nicht? Ich kann es auch aus dir herausprügeln, oder sollen wir deine Scheune anstecken?”

Wenn Sie glauben, daß der Bauer dichthält, können Sie bei Abschnitt 179 weitermachen. Ansonsten können Sie zu Abschnitt 192 fliehen.

60

Eine geeignete Stelle ist schnell gefunden. Doch auch diese ist knapp 4 m breit. Vielleicht lassen Sie das mit dem Springen lieber sein und suchen sich eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 90.

Wenn Sie sich aber voll auf Ihr Springtalent verlassen, werfen Sie zunächst Ihre Ausrüstung über die Spalte, um dann selbst zu springen.

Legen Sie bitte eine Springprobe+2 ab. Gelingt sie, landen Sie bei Abschnitt 73. War Ihnen das Glück nicht hold, so stürzen Sie zu Abschnitt 85.

61

Zwei Stunden später erscheint Timus wieder. Er blutet aus einer klaffenden Wunde und bekommt kaum noch ein Wort heraus. Wie sich später herausstellt, haben ihn die beiden Menschenfänger aus Al'Anfa erwischt. Doch wie ein Schatten konnte Timus entkommen, die Beweise mußte er allerdings zurücklassen. Ja, wenn man nicht alles alleine macht! So enden Ihre Bemühungen also hier. Sie erhalten 120 Abenteuerpunkte und reisen verbittert in Ihre Heimatstadt Mendena zurück.

62

Bei Ihrem Gegner handelt es sich um einen recht stämmigen Mann, den man nicht so leicht umstürzt. Legen Sie nun eine Kraftprobe+2 ab. Gelingt sie, können Sie zu Abschnitt 17 fliehen. Sollte der vermaledeite Würfel nicht so gefallen sein, wie Sie sich das vorgestellt haben, harren Sie bei Abschnitt 175 der Dinge, die da kommen.



63

“Fühlen Sie sich hier wie zuhause.” bietet der Dorfälteste Ihnen einen Platz an. “Mein Name ist Verdas. Ich bin der Dorfälteste, ein wenig schmeichelhafter Titel.”

Verdas entschuldigt sich kurz, um ein Festessen zu arrangieren. Als er wiederkommt geleitet er Sie auf ein Zimmer, in dem Sie bis zum Beginn des Essens ein wenig ruhen können. Dankbar nehmen Sie diese Einladung an. In dem weichen Bett fallen Sie schnell in einen tiefen Schlaf. Träume suchen Sie heim, in denen immer wieder ihre Verfolger auftauchen. Mit einem Schrei wachen Sie schweißgebadet auf. Sie glauben noch zu träumen, als Sie einen der Jäger vor sich sehen, aber ein Dolch an Ihrer Kehle überzeugt Sie davon, daß Ihre Häsher Sie gefaßt haben.

Sie werden gefesselt und weggeführt. Als Sie das Haus verlassen, fällt Ihnen der Dorfälteste auf, der ängstlich auf einem Stuhl sitzt.

“Gut gemacht, alter Mann”, raunzt ihm einer der Jäger zu. Nachdem Sie die vernichtende Kraft Ihrer Gegner schon im Dorf der Winzlinge gesehen haben, können Sie den Alten

fast verstehen, der immerhin für das Wohl seines ganzen Dorfes zu sorgen hat. Um Ihr Wohl ist es allerdings schlecht bestellt. Entkommen können Sie den beiden professionellen Menschenfängern nicht mehr. Sie haben nur noch die Chance, den beiden und ihren Kumpanen mit einer anderen Heldin die Tour zu vermasseln.

64

Leise gehen Sie zu dem Mann, nehmen einen kleinen Knüppel, der zufällig neben ihm liegt und betäuben den Beilunker Reiter mit einem gezielten Schlag auf den Kopf. Von nun an ist die Arbeit leicht. Sie ziehen dem Mann die Kleidung aus, und streifen sich diese über, wobei Sie allerdings so fair sind, ihm Ihre Sachen zu lassen. Dann nehmen Sie sich einen Kanten Brot aus seiner Satteltasche, satteln das Pferd und führen es zum Weg, um schließlich aufzusteigen.

Bevor Sie nun in Richtung Festum reiten, ziehen Sie sich bitte einen Charismapunkt ab. Viele Leute werden zwar vollstes Verständnis für Ihre Handlung haben, aber Rahja gefiel sie nicht besonders. Anschließend können Sie zu Abschnitt 201 reiten.

65

Sie folgen den kleinen Männchen durch das Dickicht und wundern sich darüber, warum die so leicht den Weg finden. Schließlich erreicht die Gruppe eine Lichtung, auf der sich noch mehr dieser knapp einen Meter großen Wesen befinden. Sie spielen oder arbeiten zwischen kleinen Hütten aus Ästen und Blättern. Die Kinder rennen erregt auf die Jägerschar zu und bestaunen mit großen Augen den Mann aus Al'Anfa, der inzwischen sein Bewußtsein wiedererlangt hat und nun götterlästerlich flucht. Die Kinder schrecken ab und zu vor dem widerlichen Kerl zurück, laufen aber nicht weg, sondern nähern sich ihm immer wieder.

Ihr Dolmetscher nimmt Sie bei der Hand und führt Sie zu einer der Hütten, vor der ein mit einem Braunbärenfell gewandeter, alter Winzling sitzt, der Sie aus listigen Augen mustert. Ein gewaltiger Schnauzbart hängt bis zu seinen schmalen Schultern herab.

“Das sein unser Häuptling”, sagt der Dolmetscher und spricht dann in der Gnomensprache zu seinem Oberhaupt. Kurz darauf sagt dieser in fast ungebrochenem Aventurisch: “Sei uns Willkommen, junge Frau!”

Er weist auf den Boden neben sich und fordert Sie auf, sich zu setzen. Es wird reichlich zu Essen und Trinken aufgetragen. Vor den Augen der stauenden Winzlinge schaufeln Sie das Essen nur so in sich hinein, da Sie völlig ausgehungert sind. Bei einem Becher starken Heidelbeerweins und etwas Ziegenmilch erzählen Sie dem Häuptling dann noch einmal Ihre ganze Geschichte, wobei Sie auch nicht eine Einzelheit auslassen und sogar an einigen Stellen noch etwas hinzufügen, um in gutem Licht dazustehen. Nachdem Sie ihm alles erzählt haben, klatscht er in die Hände und meint: “Das war mal wieder eine nette Geschichte, und nun will ich dir von unserem Stamm erzählen.”

Bevor er dies tut, sorgt er dafür, daß die Becher noch einmal

gefüllt werden und daß noch mehr zu ihm kommen, um die Geschichte mit anzuhören. Die Kinder sitzen mit leuchtenden Augen in der ersten Reihe, wo sie sich während Ihres Berichtes nach und nach eingefunden hatten.

Die Spannung unter allen Anwesenden wächst, und jeder wartet darauf, daß der Häuptling mit seiner Erzählung beginnt, als plötzlich Tod und Verderben über das friedliche Dorf hereinbrechen. Machen Sie nun bei Abschnitt 254 weiter.

66

So ganz geheim scheint Ihr Aufenthalt doch nicht geblieben zu sein, denn auf einmal erscheinen Ihre beiden Verfolger in der Tür. Sie greifen zu Ihrem Schwert, doch noch bevor Sie es erheben können, trifft Sie ein Rondrakamm so schwer, daß Ihnen nur der Weg zu Abschnitt 204 bleibt.

67

Schließlich hat sich das Pferd wieder beruhigt. Im Sattel sitzt einer der Menschenjäger, der Sie mit einem durchdringendem Blick mustert. Sie sind vor Schreck wie gelähmt. Dann sagt der grausige Mann: “Wenn du die Arena von Al'Anfa dem Tod vorziehst, dann steig auf!”

Wollen Sie mit dem Menschenjäger reiten (Abschnitt 54), oder glauben Sie, daß er Sie hinters Licht führen will (Abschnitt 241).

68

Entschlossen greifen Sie in die Tasche, um das Geschenk des Kobolds hervorzuziehen. Doch Ihre Hand umklammert keineswegs ein Hufeisen, sondern einen stinknormalen Stein. Da hat Sie dieser verfluchte Kobold wohl reingelegt. Aus der wundersamen Rettung wird nichts. Gehen Sie jetzt zurück zu dem Abschnitt, von dem Sie gekommen sind.

69

Hastig sprinten Sie über die Brücke. Auf der anderen Seite werfen Sie sich zunächst erschöpft hinter eine Baum.

Als Sie aufschauen, bemerken Sie, wie sich aus der gegenüberliegenden Seite des Waldes zwei Pferde aus dem Schatten der Bäume lösen. Und auf diesen Pferden sitzen natürlich die Menschenfänger aus Al'Anfa. Sie springen auf und rennen los, doch schon nach wenigen Metern fliegt ein Netz über Sie. Sie werden gefesselt und über ein Pferd gelegt. Ihre Zukunft ist ungewiß. Gewiß ist nur, daß sie finster sein wird. Für diese Heldin ist das Abenteuer zu Ende. Aber sicher hat sie noch eine Freundin in Mendena, die den Kampf mit den gemeinen Menschenhändlern aufnehmen will.

70

Sie folgen den Hinweisen des Passanten und gehen in eine schmale Gasse. Nach einigen Minuten wird die Luft schlechter, und auch die Gestalten werden immer finsterer und verschlagener. Ein Goblin nach dem anderen kommt an Ihnen vorbei, so daß Sie sich fragen, ob Sie noch in Festum oder schon in einer Goblinstadt sind. Die Blicke der anderen



Leute in dieser Gegend heften sich auf Sie, und manches Mal greift eine Hand verstohlen nach Ihrem Rucksack. Sie wollen schon umkehren, als Sie vor sich ein verblichenes Schild sehen, auf dem in roten Lettern steht: "Der Letzte Held". Den besten Eindruck macht diese Kneipe wirklich nicht, aber da Sie schon einmal hier sind, gehen Sie auch hinein. Von innen sieht die Schenke noch schlimmer aus. Überall wimmelt es von Goblins, und auch die paar Menschen, die hier ein Bier trinken, sehen nicht unbedingt freundlicher oder sauberer aus. Jetzt können Sie sich entweder zu Abschnitt 172 an die Theke begeben oder sich bei Abschnitt 106 an einen Tisch setzen. Vielleicht verlassen Sie diesen finsternen Ort aber auch lieber, um bei Abschnitt 75 nach einer anderen Möglichkeit Ausschau zu halten.

71

Sie gehen eine ganze Zeit auf der gut befestigten Straße, bis Sie schließlich in einen kleinen Wald kommen. Hier ist die Straße nicht mehr so gut, überall sind Löcher, und Baumwurzeln haben sich ihren Weg nach oben gebahnt. Wenn Sie hier im Wald der Meinung sind, daß es besser sei, den Weg zu verlassen, dann gehen Sie bitte zu Abschnitt 102. Bleiben Sie auf der Straße, wartet Abschnitt 103 auf Sie.

72

Der Mann, der sich Ihnen nun als Jurgo Purner vorstellt, hat Mitleid mit Ihnen und rechnet Ihnen Ihre nahezu hoffnungs-

lose Lage als mildernden Umstand an. Er holt aus seiner Tasche eine kleine Flasche und trinkt ein wenig daraus. Anschließend reicht er sie Ihnen, und Sie trinken dankbar die erfrischende Flüssigkeit, bei der es sich um einen Heiltrank handelt. Daher können Sie sich 10 LPs wieder gutschreiben. Schließlich meint der Beilunker Reiter, daß Sie sich schlafen legen sollten, er würde schon über Sie wachen.

Am nächsten Morgen wachen Sie auf, und Ihre Wunden schmerzen noch ein wenig, doch der Schmerz läßt sich ertragen. Jurgo holt ein wenig Proviant hervor und bittet Sie, sein Gast zu sein.

Machen Sie nun eine CH-Probe +1, bei deren Gelingen Sie zu Abschnitt 189 gehen können. Mißlingt sie, geht es bei Abschnitt 259 weiter.

73

Am Rand der Spalte kommen Sie mit den Füßen auf, doch Ihr Oberkörper weiß noch nicht so recht, ob er Sie in die Spalte oder auf den festen Boden ziehen soll.

Legen Sie eine einfache Akrobatik-Probe oder eine GE-Probe +3 ab. Gelingt die Probe, können Sie bei Abschnitt 193 aufatmen, wenn nicht, plumpsen Sie zu Abschnitt 85.

74

Sie stürmen in das Haus des Dorfältesten und fragen ihn nach den gestrigen Reitern aus. Als er abstreitet, irgendwelche Reiter gesehen zu haben, werden Sie handgreiflich. Sie packen den Alten am Kragen und schütteln ihn kräftig durch. Gerade als dieser den Mund öffnen will, erhalten Sie einen Schlag auf den Hinterkopf und verlieren die Besinnung.

Wahrscheinlich werden Sie erst auf dem Weg nach Al'Anfa wieder aufwachen. Auf alle Fälle ist das Abenteuer hier für Sie zu Ende. Übernehmen Sie rasch eine andere Heldin und zeigen Sie den Menschenfängern, daß man Sie so leicht nicht abschrecken kann.

75

Als Sie ein geeignetes Versteck für die Nacht gefunden haben, gönnen Sie Ihrem Pferd die verdiente Ruhe. Am nächsten Morgen geht es dann weiter. Und gegen Mittag ist es endlich geschafft: Festum liegt vor Ihnen!

Die große Stadt erhebt sich majestätisch vor Ihnen, und nachdem Sie die Torposten ohne Schwierigkeiten hinter sich gelassen haben, tauchen Sie in ein buntes Treiben ein, in dem Stadtschreier ihre Botschaften zum besten geben, wo sich erboste Wagenbesitzer gegenüberstehen und darüber streiten, wer nun vorwärts und wer rückwärts fahren muß, und wo die Stände der Händler den Passanten den Weg verstellen. Unter diesen Gegebenheiten halten Sie es für angebrachter, erst einmal von Ihrem Pferd zu steigen und es in einem Stall unterzustellen. Schließlich halten Sie einen Passanten an. Wonach fragen Sie ihn?

Nach dem Weg zur Residenz des Adelsmarschalls (Abschnitt 47).

Nach einer anständigen Herberge, in der Sie Ihre müden Knochen ausruhen können (Abschnitt 242).

Nach einer billigen Kneipe, in der Sie Ihren Magen beruhigen können (Abschnitt 70).

76

Tja, hätten Sie damals beim Pilzesuchen nicht immer Verstecken gespielt, dann wüßten Sie heute, ob man all die hübschen Dinger essen kann. Doch nun werfen Sie vor Angst weg, was Sie gerade mühsam aufgelesen haben und marschieren zu Abschnitt 40. Aber vorher ziehen Sie sich 3 Lebenspunkte ab.

77

Leise schleichen Sie aus dem Gebüsch hervor... Wirklich leise? Beweisen Sie erst einmal durch eine Schleichprobe, ob Sie sich tatsächlich so unhörbar bewegen. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 64 weiter. Ansonsten wird der Mann wohl bei Abschnitt 42 wach.

78

Sie testen jede Sprosse der wackeligen Leiter, doch keine bricht, und so erreichen Sie den leerstehenden Lagerraum ohne Probleme. In diesem Keller ist es wirklich düster. Zwei Ratten huschen an Ihnen vorbei zu einer kleinen Holzluke, die recht löchrig ist, und verschwinden in der Dunkelheit. Sie können sich nun diese Holzluke in der Wand etwas genauer anschauen (Abschnitt 262) oder, wenn Sie Angst vor Ratten haben, eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 104 wählen.

79

Sie fragen sich durch und erreichen die vor der Stadt liegende Ruine des ehemaligen Wachturms (in dem es spuken soll), als Praios in Gestalt der Sonne hinter den Bäumen landen will. Sie setzen sich auf die verfallenen Stufen der Eingangstreppe und warten. Nach wenigen Minuten wird Ihnen das ganze zu dumm. Sie stehen auf, und wollen gerade wieder gehen, als eine Gestalt aus den Büschen tritt. Erschrocken weichen Sie zurück, Ihre rechte Hand legt sich auf den Knauf Ihrer Waffe. Doch der Fremde nähert sich Ihnen nicht weiter, statt dessen entledigt er sich seines Kapuzenmantels. Im Dämmerlicht mustern Sie die Lederrüstung Ihres Gegenübers und entdecken darauf einen stilisierten roten Adler: das Wappen der Kriegerschule. Der Krieger stellt sich als Jesso vor. Nun sind Ihre letzten Zweifel beseitigt. Diesen Jesso hat Ihr Bruder Talon oft in seinen Briefen erwähnt. Er war sein bester Freund. Lauschen Sie in Abschnitt 3 den Worten Jessos.

80

Mittlerweile ist es einfach zu dunkel, um noch weiter zu gehen, und so suchen Sie sich schnell einen geeigneten Schlafplatz. Auf der harten Erde zu übermachten macht Ihnen schon fast nichts mehr aus, und so schlafen Sie auch recht schnell ein. Der Schlaf ist traumlos und kurz, denn plötzlich werden Sie von klirrendem Stahl und Todesschreien geweckt. Blitzschnell springen Sie auf und tasten nach dem Schwert,

das Sie mit einem gewaltigen Ruck aus der Scheide reißen. Bereit, dem Tode ins Auge zu blicken, wenden Sie sich in alle Richtungen, aber nichts ist zu sehen. Und auch der Kampflärm ist plötzlich nicht mehr zu hören, dafür aber Hufgeklapper, das schnell näher kommt. Und noch etwas dringt an Ihr Ohr: das aufgebrauchte Gebrüll aus nichtmenschlichen Kehlen.

Angestrengt schauen Sie sich um, aber Sie können überhaupt nichts erkennen. Doch plötzlich tauchen vor Ihnen zwei Reiter auf. Während der eine an Ihnen vorbeistürmt, bäumt sich das andere Pferd mit lautem Wiehern auf, und der Reiter hat alle Mühe, das Reittier wieder unter Kontrolle zu bekommen.

Würfeln Sie mit W20. Bei 1-15 geht es zu Abschnitt 67, ansonsten machen Sie bei Abschnitt 256 weiter.

81

Im oberen Stockwerk finden Sie lediglich zwei alte Decken, die zwar erbärmlich stinken, aber Ihnen gegen die Kälte der Nacht noch gute Dienste leisten werden. Schließlich gehen Sie wieder nach unten und inspizieren den Raum, der einmal die Küche gewesen sein muß. Aber auch hier ist nichts mehr zu gebrauchen. Nach einigem Suchen finden Sie eine Falltür, die in den ehemaligen Vorratskeller führt. Wollen Sie hinuntersteigen (Abschnitt 78) oder eine andere Möglichkeit von Abschnitt 104 wählen?

82

Ein älterer Offizier erscheint und betrachtet nachdenklich die Beweise. Mit einem Lachen schleudert er sie in den Kamin. Sie schauen ihn mit großen Augen an, als er ein paar Soldaten ruft. Dann wirft man Sie in eine Zelle. Sie können sicher sein, daß dem Offizier dafür schon ein guter Grund einfallen wird. Tja, diese Verschwörung ist wohl doch größer, als Sie vermutet haben. Lange werden Sie wohl nicht im Kerker bleiben, denn den Kerker überlebt niemand lange. Nach etwa einem Jahr ruft Sie Boron zu sich (Abschnitt 204).

83

Sie werfen Ihre Waffe weg, woraufhin Posan sofort mit seinen Attacken aufhört. Sie wollen sich abwenden, doch Ihre Beine versagen Ihnen den Dienst. Bewußtlos sinken Sie in die Arme des starken Kriegers. Wann und wo Sie wieder aufwachen, wissen Sie nicht. Erst als Posan Ihnen alles erzählt, kehrt Ihr Gedächtnis langsam zurück. Drei Tage hat Posan Sie in seiner Schule gesundgepflegt. Sie entschuldigen sich bei ihm und bedanken sich herzlich. Jetzt scheint es sinnlos, die Suche wieder aufzunehmen, daher reisen Sie zurück nach Mendena (Abschnitt 14).

84

Der Bär sieht zwar ziemlich schwerfällig aus, doch als er die Verfolgung aufnimmt, merken Sie sofort, daß er Sie einholen wird. Deshalb ziehen Sie Ihr Schwert und stellen sich dem Brummbären zum Kampf. Wirklich imposant, so ein hoch

aufgerichtet heranstürmender Bär! Ziehen Sie sich für diesen Kampf zwei Punkte von Ihrem Mut ab und bekämpfen Sie den Bären in Abschnitt 176.

85

Das Risiko war groß, das war Ihnen klar. Fast hätte es geklappt, doch die Götter waren Ihnen nicht hold. Sie stürzen die Spalte hinunter und fallen immer tiefer. Bevor Sie aufschlagen, sollten Sie noch Abschnitt 204 lesen.

86

Plötzlich nehmen Sie eine Bewegung im Unterholz jenseits der Spalte wahr. Sie beobachten die Stelle eingehend und machen die Umrisse eines Pferdes aus. Nicht weit davon steht ein zweites Pferd. Und wo diese Pferde sind, können die beiden Reiter auch nicht weit sein. Mit tausend Gedanken im Kopf schlagen Sie sich zu Abschnitt 90 durch.

87

Endlich liegt Neersand hinter Ihnen, und es kommt Ihnen vor, als wäre die Luft hier in der Natur viel angenehmer als in diesem korrupten Nest. Eines wissen Sie genau, Jesso muß Sie verraten haben, sonst hätten die Widerlinge aus Al'Anfa nichts von Ihnen wissen können. Wahrscheinlich haben sie ihn furchtbar gefoltert, ein Gedanke, der Sie nicht wieder loslassen will. Hoffentlich lebt Jesso noch. Auch an Ihren Bruder müssen Sie immer wieder denken, doch inzwischen haben Sie sich soweit unter Kontrolle, daß Sie die finsternen Gedanken von sich schieben können, um den Weg nach Festum gut zu überstehen.

Festum. Sie haben überhaupt keine Ahnung, wie Sie dort hinkommen wollen. Aber was noch schlimmer ist, Sie haben nichts zu Essen, und obendrein werden Sie wahrscheinlich verfolgt. Haben Sie nicht eben ein Geräusch gehört? Nein, es war nur Einbildung.

Nachdem Sie etwa eine Stunde auf einer gut befestigten Straße nach Westen gegangen sind, kommen Sie an einen Heuschober, dessen Vordertür offen steht. Ihre müden Beine machen sich schmerzhaft bemerkbar. Warum sollten Sie nicht im warmen Heu übernachten (Abschnitt 163)?

Sind Sie aber der Meinung, Sie sollten die Nähe der Straße meiden und einen Schlafplatz in einem nahen Kieferngehölz suchen, gehen Sie bitte zu Abschnitt 142.

88

“Meinen Sie mich?” fragen Sie höflich den Vermummten. “Bist du an Talon interessiert? Dann komme zu Beginn der Stunde des Phex zur alten Ruine.”

Der Fremde drückt Ihnen etwas in die Hand und verschwindet, ohne daß Sie eine Frage stellen können. Sie sehen sich den Gegenstand an und erkennen eine Kette mit einem stilisierten ‘T’.

Talons Kette! Seit seinem sechsten Lebensjahr trug er sie. Mit klopfendem Herzen begeben Sie sich auf Ihr Zimmer. Die Sorgen um ihren Bruder lassen Sie erst am Morgen einschlafen.

Als Sie wieder aufwachen, steht die Sonne schon ziemlich tief am Himmel.

Wenn Sie nun das Treffen mit dem Finsterling einhalten wollen, gehen Sie zu Abschnitt 79. Vielleicht möchten Sie aber so spät lieber nicht mehr vor die Stadt und ziehen es vor, statt dessen Ihr Abendessen einzunehmen (Abschnitt 13).

89

Mit Glück hat das wenig zu tun, denn Ihr Widersacher ist einer der erfahrensten Jäger, die es gibt. Ihm entgeht ziemlich wenig - Sie gehören nicht dazu. Sie blicken auf und schauen genau in die dunklen Augen des Jägers. Mit einem Sprung sind Sie auf den Beinen. Vielleicht können Sie ja über die Spalte springen! Doch gerade als Sie losspringen trifft Sie das Netz.

Sie verlieren das Gleichgewicht und stürzen zu Abschnitt 85.

90

Wer weiß, wie lang diese Spalte ist? Vielleicht kann man sie problemlos umgehen. Bleibt nur die Frage, ob nach Norden (Abschnitt 173) oder nach Süden (Abschnitt 250)?

Wenn man sich von der Brücke entfernt, kann man diese Spalte (4 m) doch leicht überspringen (Abschnitt 60). Oder sollte man in die Spalte hinabklettern, um auf der anderen Seite zu entsteigen (Abschnitt 186)?

Man kann bei Abschnitt 226 natürlich auch warten, in der Hoffnung, daß die beiden Jäger ihre Suche woanders fortsetzen.

91

Am nächsten Morgen wandern Sie mit neuem Mut zur Residenz des Adelsmarschalls Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, um nun endlich die Beweise zu übergeben. Sie sind entschlossen, sich von den beiden Wächtern auf keinen Fall abwimmeln zu lassen und gehen schnurstracks auf sie zu, als sich plötzlich eine fremde Hand auf Ihre Schulter legt, und Ihnen jemand den Rucksack aus den Händen reißt.

Erbost drehen Sie sich um und blicken unvermittelt in das abscheuliche Gesicht eines der Menschenjäger. So kurz vor dem Ziel hat man Sie doch noch abgefangen. Nun wird Ihr Weg doch in Al'Anfa enden, denn Ihr Schreien und Zetern interessiert hier niemanden. Fangen Sie doch noch einmal von vorn an, natürlich mit einer neuen Heldin.

92

Wollen Sie Ihren Weg nach Festum lieber auf der befestigten Straße fortsetzen (Abschnitt 71), oder wollen Sie sich ein wenig abseits vom Weg halten und durch das hohe Gras gehen (Abschnitt 108).

93

Schon beim Einstieg finden Sie kaum Halt. Vielleicht geben Sie diese Idee besser auf und wählen eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 90. Sind Sie aber nicht von Ihrer Idee abzubringen, sollten Sie eine Kletterprobe+5 (bzw. +6 bei normaler

Kleidung) ablegen. Bei Erfolg winkt Abschnitt 153, bei Versagen droht Abschnitt 85.

94

Wenn Sie einen MU-Wert von mindestens 11 haben und Ihre CH-, KL-, und GE-Werte mindestens 13 betragen, sind Sie würdig, als Mondschaten durch die Nacht zu ziehen. Sie erhalten dann bei Ihrer Weihe 12 Karmapunkte und sind von nun an eine Geweihte des Phex. Für das Abenteuer erhalten Sie 150 Abenteuerpunkte. Steigen Sie dadurch eine Stufe auf, können Sie natürlich eine Eigenschaft erhöhen. Reicht es dann immer noch nicht, bleibt Ihnen nur der Weg nach Hause. Doch der Vogtvikar versichert Ihnen, daß Sie wiederkommen könnten, wenn Sie sich für würdig halten. Weitere Informationen über den Wechsel zur Geweihten erhalten Sie in dem Buch "Die Götter des Schwarzen Auges".

95

Timus Kinn, ein blonder Adept des Phex aus Norburg, der sich hier in Festum bewähren soll, wird ausgewählt. Timus erklärt sich auch gerne mit vielen Worten dazu bereit. Wollen Sie dem Adepten mit dem starken Norburgakzent diese schwere Aufgabe wirklich zumuten (Abschnitt 61), oder wollen Sie lieber eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 185 aufgreifen?

96

Sie geben Ihrem Pferd die Hacken zu spüren und treiben es am Wagen vorbei auf die Sperre zu. Doch der vermaledeite Menschenjäger springt nicht weg, sondern wirft sich dem Pferd in die Seite. Umwerfen kann er das Tier natürlich nicht, doch da Ihr Pferd gerade zum Sprung ansetzt, kommt es ins Straucheln. Jetzt die Zeit reif für eine Reitprobe. Da Ihr Pferd wirklich erfahren ist, wird diese Probe ohne Zuschläge ausgeführt. Meistern Sie zusammen mit Ihrem Reittier diese Probe, wartet Abschnitt 36 auf Sie, ansonsten strauchelt Ihr Pferd zu Abschnitt 177.

97

Da Posan ein erfahrener Krieger und Ehrenmann ist, können Sie jederzeit aufgeben und von dannen ziehen. Für jede Kampfunde, die Sie durchhalten, erhalten Sie 1 AP. Posan kämpft nur mit seinem Dolch.

Hier seine Werte:

MU: 17	AT: 18
LE: 104	PA: 16
RS: 1	TP: 1W + 4
MK: 36	

Sollten Sie mitten im Kampf aufgeben und mindestens 10 Punkte Ihrer LE verloren haben, schleppen Sie sich bitte zu Abschnitt 83. Bei weniger erlittenem Schaden bleibt Abschnitt 139. Wenn Sie Posan besiegt haben, sinkt dieser bei Abschnitt 52 tödlich getroffen zu Boden. Waren Sie so stolz, daß Sie lieber gestorben sind, als sich zu ergeben, weist Ihnen Abschnitt 204 den Weg in Borons Reich.

98

Sie kommen tatsächlich auf einen kleinen Pfad, dem Sie ein Stück folgen. Ein Knacken im Unterholz läßt Sie erschreckt zusammenzucken, und als Sie sich umdrehen, sehen Sie einen der beiden Menschenjäger hinter sich. In der Hand hält er einen bedrohlich wirkenden Rondrakamm und mit großen Schritten kommt er auf Sie zu.

Stellen Sie sich ihm bei Abschnitt 220 zum Kampf, oder fliehen Sie zu Abschnitt 169?

99

Als Sie erwachen, ist es dunkel, und nur langsam erinnern Sie sich daran, wo Sie sind. Nach einigen Augenblicken stehen Sie auf und entdecken zu Ihrer Verwunderung, daß Sie ein frisch duftendes Nachthemd tragen. Als Sie gerade zum Tisch gehen wollen, öffnet sich die Zimmertür, und das junge Mädchen vom Empfang betritt den Raum. Die Kerze, die sie in der Hand hält, blendet Sie zunächst ein bißchen, aber Sie gewöhnen sich schnell an das Licht.

"Oh, Ihr seid schon wach. Ich bringe Euch Eure Kleidung zurück, die ich ein wenig gesäubert habe. Die Sachen aus dem Rucksack sind noch nicht wieder trocken!"

Der Rucksack mit den Beweisen! Instinktiv halten Sie nach dem wichtigsten Ausrüstungsstück Ihrer Reise Ausschau, können es aber nirgends entdecken. Erregt packen Sie das Mädchen bei den Schultern und rütteln es ordentlich durch: "Wo ist mein Rucksack? Rede, Mädchen, oder ich vergesse mich!"

"Ich habe ihn in mein Zimmer gebracht. Ihr hattet ihn in der Küche vergessen."

Schnell ziehen Sie sich an und lassen sich dann zum Zimmer des Mädchens führen. Sie steckt einen gewaltigen Schlüssel in das Türschloß und entdeckt dabei, daß die Tür gar nicht verschlossen ist. Erstaunt öffnet sie sie.

In dem elegant eingerichteten Raum sitzt ein junger Mann am Tisch und blättert interessiert in den Beweismitteln aus Ihrem Rucksack. Wollen Sie den frechen Kerl einfach zur Rede stellen (Abschnitt 28), oder nehmen Sie ihn sich in Abschnitt 260 richtig vor?

100

Sie sehen, wie Sie genau auf einen großen Stein zustürzen. Instinktiv ziehen Sie den Kopf ein und werfen Schultern und Arme nach vorne. Dennoch ist Ihre Landung ziemlich hart, und Sie verlieren 2W+2 Lebenspunkte. Sie rollen sich in ein Gebüsch und verlieren dort die Besinnung. Bei Abschnitt 252 erlangen Sie sie zurück. Sollte Sie dieser Sturz getötet haben, gewährt man Ihnen bei Abschnitt 204 Eintritt in Borons Totenreich.

101

Irgend etwas stimmt hier nicht, schießt es Ihnen durch den Kopf. Hat der Leiter der Kriegerschule möglicherweise etwas zu verbergen? Vielleicht sollten Sie Posan bei Abschnitt 251 unter Druck setzen. Andererseits kann dieser ehrenwerte Krieger doch kein falsches Spiel mit Ihnen trei-

ben. Sollten sie letzterer Ansicht sein, gehen Sie lieber zu Abschnitt 51.

102

Bequem ist es hier nicht gerade, aber sicherer. Wer weiß, wann die gnadenlosen Menschenfänger wieder mit ihren Pferden auftauchen. Nach gut fünf Stunden lichtet sich der Wald. Und plötzlich tut sich vor Ihnen eine Spalte auf, die an der schmalsten Stelle noch 4 m breit ist. Die Tiefe läßt sich nicht feststellen. Auch Anfang und Ende sind nicht zu erkennen. Ihr Bruder Talon hat in einem Brief erwähnt, daß Ingerimms Hammerschläge in diesem Teil der Welt oft zu vernehmen sind. Bis heute konnten Sie dies kaum glauben. Diese Spalte muß durch so ein Erdbeben entstanden sein. Etwa 50 m weiter nördlich entdecken Sie eine solide Brücke über dieses Naturhindernis. Sie wollen sich gerade dorthin in Bewegung setzen, als Sie ein Pferd wiehern hören.

Sie schauen sich suchend um und erkennen jenseits der Spalte Ihre zwei Verfolger im Wald. Offensichtlich haben diese Sie noch nicht entdeckt. Schnell huschen Sie wieder in den Wald zurück und überlegen, was Sie jetzt tun können (Abschnitt 90).

103

Nach drei anstrengenden Stunden Marsch kommen Sie an eine Spalte, die die Gegend in Nord-Süd-Richtung durchzieht. Dabei muß es sich um eine Erdbebenspalte handeln, die Ihr Bruder Talon schon einmal im Brief erwähnt hat. Über die Spalte führt eine Brücke. Von Ihren Verfolgern haben Sie seit Stunden nichts mehr bemerkt.

Nichts hindert Sie daran, schnell über die Brücke zu laufen (Abschnitt 69).

Bei Abschnitt 50 können Sie sich aber auch in die Büsche schlagen, um die Gegend erst einmal zu kontrollieren.

104

In dem Haus, das einen verwahrlosten Eindruck macht, ist es sehr dunkel, aber im Licht der Blitze finden Sie schnell eine Öllampe und Feuerstein, Stahl und Zunder. Nachdem die Lampe brennt, orientieren Sie sich zunächst einmal. Sie befinden sich in einem alten Gastraum, in dem fast nichts mehr heil ist: Die Theke ist zerschlagen, und die Tische sind umgestoßen worden. In dem alten Kamin liegt noch Asche, und daneben ist ein kleiner Stapel Brennholz aufgeschichtet. Sie machen Feuer und wärmen sich erst einmal an ihm, denn durch den Regen ist es merklich kühler geworden.

Was wollen Sie nun tun? Sie können sich den Inhalt des Rucksackes ein wenig genauer betrachten (Abschnitt 166), sich gründlich im Haus umsehen (Abschnitt 81) oder sich neben den Kamin legen und schlafen (Abschnitt 22).

105

Als der Wirt den Tisch abräumen will, halten Sie ihn am Ärmel fest und erkundigen sich nach einem jungen, etwa 20 Jahre alten Mann namens Talon.

Sie erklären dem Wirt, daß es sich bei diesem Mann um Ihren

Bruder handelt, den Sie hier suchen. Der Wirt denkt kurz nach und schüttelt dann den Kopf: "Nein, den hab' ich hier noch nie gesehen!"

Falls Sie seinem Gedächtnis mit einem Silbertaler auf die Sprünge helfen wollen, erhalten Sie vielleicht bei Abschnitt 119 doch eine Information. Ansonsten wählen Sie bitte eine andere Möglichkeit von Abschnitt 1.

106

Mit dem Hut verscheuchen Sie zunächst eine Ratte, die auf dem Stuhl kauerte. Als Sie schließlich sitzen, entdecken Sie eine dicke Schmutzschicht auf dem Tisch.

Wollen Sie hier wirklich etwas bestellen (Abschnitt 172), oder wollen Sie diese Kneipe schnell wieder verlassen (Abschnitt 264)?

107

Sie gehen in den Wald und suchen nach einem geeigneten Schlafplatz, als ein furchtbares Gewitter beginnt. Auf der Suche nach einem Unterschlupf erreichen Sie schließlich eine alte, verfallene Hütte, über deren Tür ein Schild mit der Aufschrift "*Zu den Sieben Eichen - Wegestation*" hängt. Schnell betreten Sie bei Abschnitt 104 das Haus, um nicht noch nasser zu werden.

108

Langsam gehen Sie durch das hohe Gras, das Ihnen immer wieder ins Gesicht schlägt. Ihr ganzer Körper juckt schon, und Sie sind ständig damit beschäftigt, nach irgendwelchen gefräßigen Insekten zu schlagen, die es auf Ihr Blut abgesehen haben. Was sich am Boden befindet, sehen Sie nur selten, da Sie eigentlich immer mit den Insekten beschäftigt sind, und so ist es nicht verwunderlich, daß Sie plötzlich über etwas Weiches stolpern und fallen. Als Sie sich wieder aufrappeln, hören Sie schon eine hohe Stimme, die gewaltig zetert. "Das kann nicht wahr sein! Nirgends ist man vor diesen tolpatschigen Menschen sicher. Na warte..."

Sie drehen sich um und entdecken einen Kobold, der offenbar im hohen Gras ein Nickerchen hielt. Jetzt ist er aufgebracht und murmelt etwas Unverständliches vor sich hin. Werden Sie nun

- weglaufen (Abschnitt 248),

- abwarten, was geschieht (Abschnitt 244),

- sich bei dem Kobold entschuldigen (Abschnitt 194)?

109

Der Wald wird nun langsam lichter. Vor sich können Sie einen ziemlich breiten Weg erkennen. Und in der Ferne sehen Sie ein kleines Dorf. Die Zivilisation scheint Sie wieder zu haben. Vorsichtig schleichen Sie sich heran, wobei Sie darauf achten, daß Sie nicht aus dem Wald treten. In Abschnitt 255 nehmen Sie dann das Dorf unter die Lupe.

110

Sie sind vollkommen fasziniert von diesem Schmetterling und folgen ihm, wo immer er hinfliegt. Doch plötzlich wird

er von zwei Händen erschlagen, und Sie sind deswegen unendlich traurig. Die Trauer legt sich schnell, als Sie erkennen, wer dem Insekt das Ende bereitet hat. Es handelt sich um einen der beiden Menschenjäger.

Noch bevor Sie die Lage vollkommen durchschaut haben, landen Sie gefesselt auf dem Rücken eines Pferdes. Endstation. Von hier aus geht es nur noch nach Al'Anfa, aber nicht mehr nach Festum. Berufen Sie schnell eine neue Heldin, und versuchen Sie noch einmal Ihr Glück!

111

Bei solchen Gegnern ist es immer ratsam, die Flucht anzutreten, aber Sie haben sich dazu ein wenig spät entschieden, denn Ihr Gegner ist schon zu nahe heran, und Sie sind zu erschöpft, um dem ausdauernden Menschenjäger zu entkommen. Schließlich werden Sie von einer starken Hand niedergeschlagen.

Nachdem nun feststeht, daß Sie den Sklavenhändlern von Al'Anfa demnächst zur Verfügung stehen, sollten Sie das Abenteuer mit einer neuen Heldin von vorn beginnen.

112

Ohne die Katze ist es hier bedeutend ruhiger. Und obwohl es kalt ist und Sie hungrig sind, schlafen Sie schnell ein. Am nächsten Morgen erwachen Sie bei Abschnitt 145.

113

Mit Tränen in den Augen rennen Sie entschlossen auf die beiden Kerle zu, um sie zu stellen. Aber genau wie die kleinen Männlein haben auch Sie nicht die Spur einer Chance gegen diese todbringenden Kampfmaschinen.

Doch mit Ihrem Einsatz haben Sie dazu beigetragen, daß alle Winzlinge, die noch lebten, fliehen konnten. Rondra wird stolz auf Sie sein und Sie in ihren Hallen erwarten. Beginnen Sie nun das Abenteuer mit einer neuen Heldin.

114

Igitt, ein giftiger Sauerampferpilz! Wie konnten Sie den nur pflücken? Jedes Kind hier im Norden weiß doch, daß dieser Pilz für einen Menschen absolut tödlich ist, auch dann, wenn er nur einen winzigen Brocken davon gegessen hat. Schnell werfen Sie den giftigen Gesellen weg und essen beruhigt die restlichen Beeren, die sehr nahrhaft sind.

Ihr Magenknurren ist vorerst beseitigt, aber innerlich sehnen Sie sich nach einem ordentlichen Stück Fleisch, dampfendem Gemüse und einem frisch gezapften Dunkelbier. Machen Sie sich nun bei Abschnitt 40 wieder auf den Weg nach Festum.

115

Der Mann bleibt hart und läßt sich auf keine faulen Tricks ein. Am anderen Morgen legt er Sie über sein Pferd und reitet mit Ihnen weiter nach Festum, wo Sie aber niemals ankommen werden. Auf halber Strecke haben die Menschenhändler nämlich einen Hinterhalt vorbereitet, und als sie den Mann mit Ihnen sehen, lassen Sie ihm die Wahl, Sie gleich

auszuhändigen oder erst zu sterben, und Sie dann auszuliefern. Während der Mann sich nun auf dem Weg nach Festum befindet, führt Sie Ihr Weg nach Al'Anfa, oder besser noch, zur Vorgeschichte, wo eine neue Heldin darauf wartet, endlich Festum zu erreichen.

116

Ein häßliches Knacken und ein jäher Schmerz verraten Ihnen, daß der Sprung aus dem Fenster nicht zu Ihrer Zufriedenheit ausgefallen ist. Sie wollen aufstehen, doch Sie schaffen es nicht, denn Sie haben sich den rechten Knöchel gebrochen.

Sie schreien auf, als Sie versuchen, mit dem verletzten Fuß zu gehen, und nur wenige Augenblicke später sind die beiden Menschenjäger bei Ihnen und sehen Sie abfällig an.

“Die ist für uns wertlos geworden”, sagt der eine, “komm, wir töten sie!”

“Nein”, meint der andere, “wir lassen sie einfach liegen.”

Die beiden nehmen Ihnen den Rucksack weg, gehen zu ihren Pferden und reiten davon. Zuerst lassen Sie den Kopf hängen und wollen sich schon mit Ihrem Schwert das Leben nehmen, doch dann kommt plötzlich ein Druide aus dem Unterholz und hilft Ihnen.

Nachdem er Sie gesundgepflegt hat, bietet er Ihnen an, bei ihm zu bleiben, um die Geheimnisse der Natur zu erfahren. Tun Sie dies, wird Ihre Heldin zur Druidin, wenn nicht, kehren Sie bald in Ihr Elternhaus zurück. Schreiben Sie dieser Heldin aber in jedem Fall 50 Abenteuerpunkte gut, die sie sich bis hierher verdient hat.

Dann nehmen Sie eine andere Heldin und beginnen von vorn.

117

Eigentlich heißt es, die Ikanariaschmetterlinge seien im Norden Aventuriens nicht mehr zu finden, aber Sie sind tatsächlich auf eines dieser herrlichen Insekten getroffen. Wollen Sie prüfen, ob sie den Menschen wirklich den Verstand rauben (Abschnitt 258) oder gehen Sie lieber weiter zu Abschnitt 135, der Sie der Stadt Festum wieder ein Stück näher bringt?

118

Sie sind kurz vor dem Einnicken, als Sie plötzlich das Wort “Reiter” vernehmen. Interessiert stellen Sie einige Fragen, auf die die drei redseligen Damen gerne eingehen. Sie können ihren Monologen entnehmen, daß hier vor einem Tag zwei Reiter vorbeigekommen sind - bei diesen kann es sich nur um die Menschenjäger handeln - und einige Zeit mit dem Dorfältesten redeten. Danach seien sie weitergeritten.

Entweder brechen Sie jetzt schnell wieder auf, da auch dieses Dorf unter dem Einfluß Ihrer Gegner zu sein scheint (Abschnitt 49), oder Sie laufen zum Dorfältesten, um diesen nach den Reitern zu fragen (Abschnitt 74).

119

Zahlen Sie 1 ST und legen Sie nun eine CH-Probe+1 ab, um zu sehen, wie der Wirt auf Sie reagiert. Bei einer gelungenen

Probe lächeln Sie sich zu Abschnitt 225, sonst bleibt nur Abschnitt 132.

120

Krachend fliegt die Tür auf, und zwei Männer in schwarzer Lederrüstung treten in den Raum. Es sind die Sklavenjäger, und Sie wissen nur zu genau, daß sie Ihnen im Kampf überlegen sind. Deshalb ergeben Sie sich und werden auf ein Schiff gebracht, das in der Nähe von Neersand vor Anker liegt. Hoffen wir, daß Sie auf dem Sklavenmarkt von einem reichen Kaufmann ersteigert werden, sonst werden Sie bei den Kampfspielen in der Arena assistieren.

121

Im Gebäude angekommen, schleicht Shum zielstrebig auf ein bestimmtes Zimmer zu. Doch davor stehen Wachen! Kein Problem für einen Mondschaten. Shum nimmt die beiden kleinen Ampullen und zerbricht sie. Dann fordert er Sie auf, sich den Umhang vor Mund und Nase zu halten. Nach einigen Minuten sind die beiden Wachen in tiefen Schlaf gesunken und Shum steigt über sie hinweg. "Immerhin", flüstert er grinsend, "wenn Wachen vor der Türe stehen, wird der Marschall auch anwesend sein. Meistens zieht er es nämlich vor, in seiner Hotelsuite in der 'Quelle' zu nächtigen."

Wenig später haben seine Dietriche ihre Arbeit getan. Shum zieht sich zurück, 'damit das Haus des Phex nicht in diese Sache verstrickt wird', wie er leise erklärt. Sie betreten den Raum und stehen vor einem riesigen Bett. Darin befindet sich eine Gestalt im Nachthemd, offensichtlich der Adelsmarschall. Obwohl dieser zunächst äußerst ungehalten ist, als Sie ihn wecken, liest er doch recht interessiert die Beweise durch.

Sie bekommen ein pompöses Bett für die Nacht (erhalten großzügige 200 Abenteuerpunkte) und werden am nächsten Tag dem Volk als Heldin vorgestellt. Die Schuldigen werden verhaftet und zu Ihren Ehren wird ein großes Fest gegeben. auf dem Fest erkennen Sie auch Shum, der Ihnen den Preis verrät, den Sie an Phex zu zahlen haben: Ihre Belohnung. Nun haben Sie zwar keinen materiellen Gewinn gemacht, aber ihr Bruder und sein Freund Jesso sind gerächt.

Außerdem sind Sie jetzt eine lebende Legende im Bornland. Und schließlich haben Sie den Adelsmarschall im Nachthemd gesehen, was wirklich nicht jeder von sich behaupten kann.

122

Es muß schnell gehen, denn Sie wissen ja nicht, wo Ihre Verfolger sind, und so kann es auf jede Minute ankommen. Aber schließlich ist es so dunkel, daß Sie kaum noch die Hand vor Augen sehen können, und zu allem Übel wird der Mond auch noch von einigen dicken Wolken bedeckt. Wollen Sie trotzdem weitergehen, so können sie dies bei Abschnitt 39 tun.

Sie können sich bei Abschnitt 107 auch eine Schlafstelle suchen.

123

Nach einigen hundert Metern sehen sie plötzlich in 20 m Entfernung einen großen Braunbären vor sich, der den Morgen mit einem lauten Brüllen begrüßt. Sie können diesen Bären natürlich in Abschnitt 176 angreifen, bevor dieser zuerst zuschlägt.

Vielleicht bleiben Sie aber lieber ruhig stehen und warten in Abschnitt 33 darauf, was der Bär macht.

Sie können aber auch vorsichtig wegschleichen (Abschnitt 200) oder so schnell wegrennen, wie es Ihr ramponierter Körper noch erlaubt (Abschnitt 246).



124

Vorsichtig klopfen Sie an die Tür. Als sich nach kurzem Abwarten noch nichts getan hat, wollen Sie etwas stärker pochen.

Doch kaum haben Sie die Tür berührt, da merken Sie, daß diese gar nicht geschlossen war. Ohne groß zu überlegen betreten Sie die Hütte. Von innen sieht sie gar nicht so schlecht aus.

Sie schauen sich ein wenig um und entdecken etwas Räucherfleisch, das Sie gierig verschlingen. Als Sie einigermaßen satt sind, sehen Sie ein gemachtes Bett. Mit einem Seufzer fallen Sie auf das bequeme Lager und beschließen, sich kurz auszuruhen.

Aber es kommt natürlich wie es kommen muß: Sie schlafen ein. In Abschnitt 213 werden Sie unsanft aus dem Schlaf gerissen.

125

Ihre Verkleidung durchschaut der stupide Menschenfänger nicht, aber mißtrauisch bleibt er doch. Er will sich gerade Ihr Gepäck etwas genauer ansehen, als ein neuer Reiter seine Aufmerksamkeit erregt. Also läßt er sie passieren. Langsam reiten Sie weiter, und erst als Sie um eine Biegung sind, treiben Sie Ihr Pferd an. Im Galopp erreichen Sie Abschnitt 75.

126

Sie holen den Gegenstand aus der Tasche und schauen ihn an: Es ist ein simpler Stein! Der Kobold hat Sie reingelegt. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als zu Abschnitt 226 zurückzukehren.

127

Nachdem Jurgo Ihnen noch einmal viel Glück gewünscht hat, verabschiedet er sich von Ihnen und reitet von dannen. Auch Sie machen sich langsam wieder auf den Weg, bis Ihre Füße gegen Nachmittag so weh tun, daß Sie eine Rast einlegen müssen. Bei Abschnitt 144 erheben Sie sich wieder, um weiterzugehen.

128

Nachdem Ihr Bewacher den Raum verlassen hat, versuchen Sie aufzustehen, was Ihnen aber nicht gelingen will. Bei all Ihren Bemühungen entdecken Sie schließlich auch das Schwert Ihres Bruders, doch es bleibt Ihnen keine Zeit mehr, es zu ziehen, um sich zu befreien, denn die beiden Menschenjäger betreten schon wieder den Raum. Nun, da läßt sich wohl nichts mehr ändern.

Aber was soll's? Vielleicht ist Al'Anfa ja eine schöne Stadt, in der man seinen Spaß haben kann. Wenn man sich dort geschickt anstellt, kann man es auch als Sklavin weit bringen. Bis es soweit ist, sollten Sie aber noch einmal versuchen, das Abenteuer mit einer anderen Heldin zu bewältigen.

129

„Das ist Shum, ein Geweihter des hiesigen Phextempels. Wir sind seit einem Jahr zusammen und wollen im nächsten Frühjahr heiraten. Ab und zu stattet er mir solche Überraschungsbesuche ab, gegen die man sich nur schwer wehren kann, denn den Dienern des Gottes der Nacht bietet sich immer eine Möglichkeit, die Räume anderer zu betreten. Ich bitte dich um Verzeihung für Shums unmögliches Benehmen.“

Sie vergeben dem Geweihten des Diebesgottes, als sich Shum zu Wort meldet: „Diese Unterlagen sind Gold wert. Mit ihnen kann man einige Mitglieder des ehrenwerten Adels um etliche Dukaten erleichtern, und Phex würde sich bestimmt über diese willkommenen Gaben freuen. Wie sieht es aus, willst du nicht mit uns zusammenarbeiten?“

Wie sieht es aus? Wollen Sie sich mit den Mondschatten einlassen (Abschnitt 30), wollen Sie Shum einen anderen Vorschlag machen (Abschnitt 185), oder wollen Sie doch

lieber alles alleine machen? Dann können Sie am nächsten Morgen zum Palast und somit zu Abschnitt 91 gehen.

130

Nach unendlich scheinenden Minuten wird Ihnen klar, daß Sie sich verlaufen haben und sich in dieser Dunkelheit nur noch schlimmer verlaufen können. Also legen Sie sich einfach auf den Boden und fallen in unruhigen Schlaf. Am nächsten Morgen orientieren Sie sich an der Sonne und finden auch bald die Spalte wieder. Also wandern Sie weiter an ihr entlang zu Abschnitt 20.

131

Sie springen blitzschnell auf und rasen weiter in das dichte Unterholz hinein. Ihr Verfolger hat sie jetzt natürlich gesehen und setzt Ihnen nach. Ob Ihr Vorsprung groß genug ist, erfahren Sie in Abschnitt 17.

132

„Ach ja“, meint der Wirt, „der hat hier kurz gewohnt. Aber der ist schon längst abgereist.“

Wenn Sie zurück nach Mendena reisen wollen, dann zahlen Sie jetzt 3 ST für die Übernachtung und das Frühstück und gehen dann zu Abschnitt 14. Wollen Sie aber noch nicht aufgeben, dann sollten Sie eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 1 wählen.

133

Sie richten noch einmal ihre Kleidung, treten dann in das Büro des Sekretärs und erblicken einen unverschämten fetten Mann, dem man förmlich ansieht, daß er von dem Geld anderer lebt.

Sie wollen sich gerade an ihn wenden, da treten zwei Männer hinter einem Vorhang hervor, bei denen es sich augenscheinlich um die beiden Menschenjäger aus Al'Anfa handelt. Sie sind ihnen also in die Falle gegangen.

Ihr weiterer Weg führt Sie nun in die Stadt der Sklaven, in der Ihr Schicksal noch ungewiß ist. Vielleicht haben Sie ja noch einen Bruder, der Sie befreien wird. Doch zunächst sollten Sie sich eine neue Heldin besorgen, die das Abenteuer auch bis zum Ende durchsteht.

134

Der Bauer scheint Sie wohl eher für eine Herumtreiberin als eine Verfolgte zu halten, denn er fordert Sie auf, sein Haus sofort zu verlassen.

Na ja, Sie haben gegessen und geschlafen, da ist es jetzt auch wieder an der Zeit weiterzugehen. Sie verlassen den Bauern und gehen zu Abschnitt 49, jedoch nicht ohne ihm für Kost und Logis gedankt zu haben.

135

Abrupt wenden Sie sich von dem schillernden Schmetterling ab, um nicht in seinen Bann zu geraten. Ihre leicht verwirrten Gedanken klären sich schnell, so daß Sie wieder Herr Ihrer Sinne sind. Setzen Sie Ihren Weg nun bei Abschnitt 31 fort.

136

Das Dorf, bestehend aus ungefähr 20 Hütten, ist doch nicht ganz verlassen. Auf einer kleinen Veranda sitzen drei ältere Frauen und unterhalten sich angeregt. Sie können in Abschnitt 235 zu ihnen gehen oder sich in Abschnitt 199 dem größten und schönsten Haus am Platz nähern.

137

Wiederum sorgen gesammelte Beeren und Wurzeln für ein bescheidenes Frühstück. Kaum gesättigt gehen Sie weiter an der Felsspalte entlang. Die Spuren am ausgeglühten Lagerfeuer weisen darauf hin, daß die Leute nach Süden geritten sind. Also gehen Sie alleine weiter. Gegen Mittag ist es dann tatsächlich soweit: Der Spalt verjüngt sich zusehends. Als er nur noch einen Meter breit ist, springen Sie mit Leichtigkeit auf die andere Seite. Bei Abschnitt 218 setzen Sie dann Ihren Weg fort.

138

Nun, vielleicht sind ja einige von den Dingen giftig, wer weiß? Sie kennen diese lecker ausschauenden Früchte und Pilze nur flüchtig, daher ist es nur zu verständlich, wenn Sie lieber nichts davon essen und mit knurrenden Magen zu Abschnitt 76 gehen.

Falls Sie aber der Meinung sind, daß alles, was Sie am Wegesrand pflücken, auch genießbar ist, können Sie bei Abschnitt 24 ein Festmahl veranstalten.

139

Posan läßt Sie anstandslos ziehen. Es war wohl wirklich keine gute Idee, einen so erfahrenen und erprobten Krieger anzugreifen. Aus den Augenwinkeln können Sie sehen, daß das mitleidige Grinsen aus Posans Gesicht verschwunden ist. Also stecken Sie Ihre Waffe wieder ein, entschuldigen sich beim Leiter der Kriegerschule und gehen zu Abschnitt 51.

140

Je weiter Sie sich vom Dorf der Winzlinge entfernen, desto mehr verdrängen Sie das Geschehen. Ihnen fallen sogar die Schönheit und Ruhe der unberührten Natur auf. Viele Vögel singen ihre Lieder, Schmetterlinge flattern durch die Luft und die Bäume erheben sich majestätisch in den blauen Himmel. Auf einmal stehen Sie auf einer Anhöhe und schauen hinunter auf einen kleinen Tümpel. Sie entdecken Rehe, Wildschweine und einige andere Tiere, die Sie nicht kennen, geschweige denn schon einmal gesehen haben. Sie halten an und beobachten das bunte Treiben am Wasserloch. Bei diesem friedvollen Anblick erfüllt sich Ihr ausgelaugter Körper wieder mit Kraft und Zuversicht.

Doch plötzlich rennen die Rehe weg, und im selben Moment preschen auch die anderen Tiere fort. Irgend etwas scheint hier in der Luft zu liegen, denn auch die Vögel haben ihr munteres Singen eingestellt und flattern aufgeregt umher. Sie fragen sich, was hier los sein mag, als die Erde von einer Sekunde auf die andere zu beben beginnt und sich Risse auftun. Sie verlieren das Gleichgewicht und stürzen den

kleinen Hügel kopfüber hinunter. Eine gelungene Akrobatik-Probe +3 läßt Sie bei Abschnitt 100 landen. Bei einer mißglückten Probe schlagen Sie bei Abschnitt 149 auf.

141

Entschlossen wenden Sie sich an den Beilunker Reiter und fragen ihn, ob er Ihnen nicht Pferd und Kleidung leihen könnte. Grundsätzlich ist er wohl bereit, jedem zu helfen, der in Not ist. Legen Sie jetzt eine Probe-2 auf Ihr Talent Bekehren *oder* Betören ab. Schaffen Sie sie, können Sie in Abschnitt 261 lesen, wie Jurgo reagiert. Ansonsten war Ihr Flehen in Abschnitt 182 umsonst.

142

Der Boden unter den Kiefern ist mit Nadeln bedeckt und pickt ein wenig. Sie ärgern sich, daß Sie die Decke in Ihrem Zimmer liegen gelassen haben. In dieser Nacht schlafen Sie zum ersten Mal unter freiem Himmel, und es ist ein unruhiger Schlaf. Sie träumen wirres Zeug von Ihrem Bruder und der Göttin Rondra, die ihn hämisch auslacht, weil er im Kampf gegen drei Gegner unterlag. Gerade als Ihr Bruder seinen Ärger über die Göttin zum Ausdruck bringt, wachen Sie auf.

Sie fühlen sich wie gerädert und strecken erst einmal alle Glieder. Überall tut es Ihnen weh. Nachdem Sie sich an einem nahen Brombeerstrauch sattgegessen haben, erblicken Sie einen Bauern, der seinen Wagen vor dem Heuschober an der Straße anhält. Der Wagen ist mit Heu beladen, das der Bauer mit einer Gabel abzuladen beginnt. Sie beobachten den guten Mann ein wenig, während Sie Ihre Sachen zusammenpacken, um sich wieder auf den Weg zu machen. Und so sehen Sie auch, wie plötzlich die beiden schwarzgerüsteten Krieger mit dem goldenen Löwen auftauchen und bei dem Bauern vom Pferd steigen. Sofort liegt etwas Bedrohliches in der Luft, und instinktiv ziehen Sie sich weiter in den Wald zurück. Die beiden Krieger schlagen den Mann, steigen dann aber wieder auf ihre Pferde und reiten weiter in Richtung Festum. Wenn Sie jetzt zu dem Bauern gehen wollen, geht es bei Abschnitt 181 weiter. Sie können aber auch weiter in Richtung Festum gehen (Abschnitt 227).

143

Sie bedanken sich herzlich bei dem freundlichen Mann und versprechen ihm, einmal wiederkommen. Dann brechen Sie auf zu Abschnitt 49, immer darauf achtend, daß Sie keiner sieht.

144

Sie nehmen Ihre Sachen auf, ignorieren Ihre wunden Füße und begeben sich wieder auf den Weg nach Festum.

Als es schließlich zu dämmern beginnt, suchen Sie sich einen abgelegenen Platz, wo Sie übernachten können, und bevor Sie sich hinlegen, um sanft einzuschlummern, schauen Sie sich noch einmal um, ob die beiden Menschenjäger in der Nähe sind.

Vielleicht treiben sie sich ja irgendwo hier herum, denken

Sie und gehen zurück zum Weg, um die Spuren zu Ihrem Schlafplatz zu verwischen. Endlich können Sie beruhigt einschlafen.

Als Sie von groben Händen wachgerüttelt werden, sind Ihre Hände auf den Rücken gefesselt, und Sie schauen in das Gesicht eines Ihrer Verfolger.

“Die Spuren hast du aber erbärmlich verwischt”, sagt er und lacht Sie dabei hämisch aus, “die hätte sogar noch einer unserer Jägerdeften gefunden.”

Nichts für ungut, aber für diese Heldin ist das Abenteuer vorerst einmal zu Ende, auch wenn es wohl in Al’Anfa weitergehen wird. Bis dahin sollten Sie sich eine neue Heldin auswürfeln, um mit ihr das Geheimnis der Sklavenjäger zu knacken.

145

Hungrig brechen Sie am nächsten Morgen auf. Nach drei Stunden steigt Ihnen ein wunderbarer Geruch in die Nase: Gemüsesuppe. Sie gehen dem Geruch nach und treffen auf ein kleines verfallenes Haus. Als Sie sich dem Haus nähern wollen, öffnet sich die Tür und eine alte Frau erscheint: “Was willst denn du hier, meine Tochter?”

“Bitte, habt Ihr etwas zu Essen für mich, Muttmchen?” erwidern Sie.

Beim vierten Teller Suppe (schmeckt wirklich großartig) erzählen Sie der Frau von Ihrem Problem mit der Erdspalte. Plötzlich erscheint die schwarze Katze von gestern in der Tür. Haben Sie dem kleinen Tier geholfen, schnurrt Sie die Katze bei Abschnitt 155 an. Ansonsten werden Sie bei Abschnitt 11 angefaucht.

146

Ein wirklich guter Plan. Dies zeigt sich auch an dem verwirrten Gesichtsausdruck Ihres Gegners, der wohl nicht damit gerechnet hat, angegriffen zu werden. Sie versuchen nun den Mann umzustößeln und dann mit einem kleinen Vorsprung weiter in das dichte Unterholz hinein zu fliehen (Abschnitt 62). Sie können aber auch Ihr Schwert ziehen, um dem Widerling den Rest zu geben (Abschnitt 220).

147

Damit haben Sie sich verraten. Der Mann am Schlagbaum versucht auch schon, Sie aufzuhalten. Würfeln Sie jetzt mit dem W20. Werfen Sie eine 16 oder weniger, geht es zu Abschnitt 4. Bei 17 oder mehr bleibt Ihnen Abschnitt 36.

148

Das Dickicht bereitet Ihnen große Mühe, aber schließlich kommen Sie an eine Mulde, in der Sie sich gut verstecken könnten. Wenn Sie dies tun wollen, dann gehen Sie zu Abschnitt 12. Ansonsten rennen Sie weiter zu Abschnitt 17.

149

Im hohen Bogen fliegen Sie durch die Luft. Sie verlieren völlig die Orientierung, und erst die Landung zeigt Ihnen, wo oben und unten ist. Der Aufprall auf den Rücken nimmt

Ihnen die Luft und 3W+4 Punkte Ihrer Lebensenergie. Hat Sie dieser Aufprall getötet, erscheint Ihnen als letzte Eingebung der Abschnitt 204. Ansonsten verlieren Sie das Bewußtsein und können nur hoffen, daß Sie es in Abschnitt 252 wiederfinden.

150

Aus Angst, Sie könnten getötet werden, werfen Sie Ihr Schwert weg und flehen den Mann um Gnade an. Er verschont Sie, besteht aber darauf, Sie zu fesseln. Erst jetzt werden Sie sich Ihrer Lage bewußt, denn der Beilunker Reiter, denn um einen solchen handelt es sich, will Sie zur Garde nach Festum bringen. Sie beginnen zu weinen und erzählen dem Mann Ihre ganze Leidensgeschichte, in der Hoffnung, daß er ein Einsehen mit Ihnen hat und Sie wieder freiläßt. Ermitteln Sie durch eine Charismaprobe+2, ob Ihr Flehen Wirkung zeigt. Gelingt die Probe, geht es zu Abschnitt 72. Bei Mißlingen wartet der Abschnitt 115.

151

“Oh, ein Beilunker Reiter”, zischt Ihr Gegner. “Wohin soll es denn gehen?”

Mit verstellter Stimme erzählen Sie ihm, daß Sie dringend nach Festum müssen, um eine Depesche für den Bäckermeister Iwo Kornah abzuliefern. Der “Kontrollleur” betrachtet Sie mißtrauisch. Jetzt kommen Ihnen aber doch reichliche Zweifel an Ihrer Verkleidung. Überprüfen Sie Ihre Tarnung mit einer Verkleiden-Probe+2. Eine gelungene Probe führt Sie zu Abschnitt 125, eine mißlungene zu Abschnitt 190.

152

In ihrer Verzweiflung laufen Sie, was die Beine hergeben, doch gegen ein Pferd haben Sie keine Chance. Ein Netz fliegt über Sie und läßt Sie straucheln. Schon bald wird man Sie auf dem Sklavenmarkt von Al’Anfa zum Kauf feilbieten. Aber sehen Sie es positiv: Sie lernen eine neue Stadt kennen! Also, nicht verzagen, nehmen Sie eine neue Heldin, um das Abenteuer mit dieser zu bestehen.

153

Die Kletterpartie ist anstrengend, doch Sie gelangen ohne große Probleme zu einem kleinen Absatz, auf dem Sie kurz ausruhen. Über sich können Sie die Öffnung der Spalte kaum noch erkennen. Die gegenüberliegende Wand ist nicht zu erreichen, und die absolute Finsternis macht jedes Weiterklettern zu einem selbstmörderischen Unternehmen.

Legen Sie nun eine Kletterprobe ab, um zu sehen, ob Sie bei Abschnitt 90 die Spalte unbeschadet verlassen können. Bei einer mißlungenen Probe sollten Sie Ihren Würfel in Rente schicken und zu Abschnitt 85 gehen.

154

Etwas in Ihrem Innern sagt Ihnen, daß es vielleicht doch nicht so klug ist, dem Sekretär gegenüberzutreten, daher wenden Sie sich schnell wieder ab. Nachdem Sie einige Schritte in Richtung Ausgang zurückgelegt haben, hören Sie,

wie die Tür zum Raum des Sekretärs geöffnet wird. Sie drehen sich um und erkennen das Gesicht eines der Menschenjäger. Ohne lange zu zögern, nehmen Sie die Beine in die Hand und rennen davon.

Sie wissen nicht, ob Sie verfolgt werden, aber vor dem Stadthaus halten Sie es für besser, sich nicht umzudrehen und nachzuschauen, sondern gleich im Gedränge der Menschen unterzutauchen. Gehen Sie nun zu Abschnitt 75, wo Sie eine andere Möglichkeit wählen können.

155

Die Greisin nimmt ihre Katze auf den Arm und tollt mit ihr herum. Fast haben Sie den Eindruck, als würden die beiden sich miteinander unterhalten. Schließlich wendet sich die Alte wieder Ihnen zu. "Gut", sagt sie, "da du meiner Katze geholfen hast, werde ich dir helfen."

Sie verschwindet in einem anderen Raum und erscheint bald mit einer Ruderpinne. Fragend schauen Sie die Alte an, die in dieser Einsamkeit wohl vom Eremitenkoller gepackt wurde. Dennoch folgen Sie ihr neugierig, als sie zur Spalte geht. Sie nimmt die Ruderpinne und klemmt sie zwischen die Beine. Dann fordert sie Sie auf, sich hinter sie zu "setzen". Skeptisch kommen Sie dieser Aufforderung nach.

"Jetzt halte dich gut fest!" ruft die Frau. Kaum hat sie dies gesagt, erhebt sich die Ruderpinne in die Luft, und Sie fliegen mit der Alten über die Spalte. Drüben angekommen, springen Sie flink ab und lassen die seltsame Frau zurückfliegen. In der Luft hält sie kurz inne und ruft noch ein: "Möge Satuarria dich beschützen!"

Sie winken der Alten zum Abschied zu und setzen dann Ihren Weg bei Abschnitt 218 fort.

156

Sie werden sofort zu Posan von Neersand, dem Leiter der hiesigen Kriegerschule durchgelassen. Diesem erzählen Sie die ganze Geschichte. Interessiert schaut er sich die Beweise an. Er nickt langsam und meint: "Es ist gut, daß Ihr zu mir gekommen seid. Wer weiß denn noch davon?"

"Niemand!" erwidern Sie. Posan ist zufrieden. Auch Sie scheinen einigermaßen zufrieden zu sein. Dies ändert sich allerdings schlagartig, als zwei Männer in schwarzen Lederrüstungen hereinkommen, auf denen Sie ein goldenes Wapen erkennen, das einen geflügelten Löwen zeigt.

Sie sind tatsächlich zu einem der führenden Köpfe dieser Verbrecherbande gegangen!

Sie können sich jetzt in einen sinnlosen Kampf stürzen, den Sie garantiert nicht überleben. Wenn Sie sich ergeben, hängt Ihr weiteres Schicksal von Ihrem Aussehen ab. Liegt Ihr CH-Wert bei mindestens 12, werden Sie wohl den Rest Ihres Lebens in einem Harem verbringen. Bei einem geringeren CH-Wert, stehen die Chancen gut, daß Sie als Arbeitskraft eingesetzt werden, einem Job, den man im Süden nicht lange überleben kann. Wie Sie sich auch entscheiden, aus dem Abenteuer sind Sie raus! Aber nicht verzagen, nehmen Sie sich eine andere Heldin und legen Sie diesen Halunken das Handwerk.

157

Na, na, na. Wir dachten eigentlich, daß sich die Guten von den Bösen dadurch unterscheiden, daß sie nicht gleich jeden Wehrlosen niederstechen. Ihre Gefühlesind verständlich, aber mit diesem Stoß würden Sie nicht besser sein, als er selbst. Denken Sie einmal darüber nach, bis Sie schließlich bei Abschnitt 45 ankommen.

158

Sie warten noch ein wenig und beobachten, wie der Mann erst sein Pferd trinkt und dann ein Lager aufschlägt, wobei er das Pferd an einen umgestürzten Baum bindet. Wenn Sie jetzt Ihr Versteck verlassen wollen, gehen Sie zu Abschnitt 197. Wollen Sie sich weiterhin verbergen, können Sie dies bei Abschnitt 7 machen.

159

Es gibt keinen Zweifel, die Gegend ist sicher. Keiner kann Sie amÜberqueren der Brücke hindern. Eilen Sie schnell zu Abschnitt 69.

160

Sie lassen den Mann stehen und betreten den Schankraum. Dort spülen Sie den Ärger über jede fehlende Spur erst einmal mit einem Bier hinunter. Als Sie beim dritten Bier angekommen sind, fällt Ihnen ein, daß Sie eigentlich überhaupt kein Bier mögen. Mißmutig ziehen Sie sich Ihr Zimmer zurück, um ein wenig zu schlafen. Gegen Abend erwachen Sie mit einem knurrenden Magen. Also essen Sie sich zu Abschnitt 13 durch.

161

Sie schauen zu, wie sich der Mann langsam wieder aufrappelt, als er und Sie plötzlich von einer wahren Flut Orks überrannt werden. Die Orks fauchen böseartig und stechen mit ihren rostigen Säbeln erbarmungslos auf Sie ein, ohne auf Ihre erbärmlichen Schmerzensschreie zu achten. Finden Sie bei Abschnitt 45 heraus, wie Ihre letzten Minuten aussehen.

162

Der Bär knurrt Sie an und steigt dann hoch auf seine Hinterpfoten. Das Tier überragt Sie um einen guten halben Meter. Es läßt einen markerschütternden Schrei hören und plumpst dann wieder auf die Vorderpfoten. Zum Weglaufen ist es nun zu spät, doch Sie könnten jetzt sowieso nicht laufen, da Sie viel zu sehr zittern. Also bleiben Sie mehr oder weniger ruhig stehen und schicken Stoßgebete an die Götter. Nach einigen Sekunden, die Ihnen wie Minuten vorkommen, läßt der Bär von Ihnen ab und trittet von dannen. Sie warten noch ein wenig, bis sich Ihr Herzschlagen normalisiert hat, dann setzen Sie Ihren Weg bei Abschnitt 9 fort.

163

Das Heu duftet würzig, und nachdem Sie sich davon überzeugt haben, daß alle Türen zu diesem Schober verschlossen

sind, schlafen Sie sanft ein. Sie träumen gerade von den glücklichen Zeiten Ihrer Jugend, als Sie ein lautes Rütteln an der Vordertür weckt.

Wenn Sie sich im Heu verstecken wollen, geht es zu Abschnitt 231. Bei Abschnitt 203 können Sie Ihre Waffe ziehen und auf den Eindringling in einer günstigen Ecke warten. Wenn Sie es vorziehen, durch den Hintereingang zu verschwinden, machen Sie das bei Abschnitt 15, ansonsten können Sie dem Ausgesperrten natürlich auch bei Abschnitt 196 das Tor öffnen.

164

Sie nehmen die Katze auf den Arm und schauen sich ihr verletztes Bein an - offenbar eine Kampfverletzung. Dann suchen Sie einen geeigneten Stock und reißen etwas Stoff aus Ihrem Hemd. Notdürftig schienen und verbinden Sie das Bein des Tieres. Der Verband scheint zu halten, denn kaum daß Sie die Katze abgesetzt haben, verschwindet sie mit ein paar Sprüngen im Wald. Jetzt können Sie sich hinlegen (Abschnitt 112) oder der Katze nachgehen, obwohl es schon sehr dunkel ist (Abschnitt 168).

165

Sie fallen auf die Knie und flehen den Kobold an: "Großer Meister, wie konnte ich nur so töricht sein, nicht auf den Weg zu achten. Ich mußte doch damit rechnen, daß Ihr hier liegt. Bitte vergeb mir!" Der Kobold ist zufrieden und nickt Ihnen wohlwollend zu. Er bückt sich, hebt etwas auf und gibt Ihnen



schließlich ein grünes Hufeisen. "Wenn du einmal in großer Not bist, dann nimm dieses Hufeisen, und dir wird geholfen."

Sie stecken das Hufeisen in Ihre Hosentasche, bedanken sich bei dem Kobold und gehen zurück auf die Straße, die Sie zu Abschnitt 71 führt.

166

Die Beweise, die Jesso erwähnt hatte, bestehen zum größten Teil aus irgendwelchen Urkunden und Quittungen, von denen Sie nicht besonders viel verstehen. Schließlich finden Sie auch noch eine Liste mit vielen Namen, unter denen Sie bekannte, wie z.B. Posan, den Leiter der Kriegerschule, aber auch unbekannte, wie Tzadoz, Sekretär des Adelsmarschalls zu Festum, entdecken.

Wahrscheinlich handelt es sich bei diesen Namen um Leute, die in den Menschenhandel verwickelt sind. Sie packen die Sachen wieder ein und wählen schließlich eine andere Möglichkeit von Abschnitt 104.

167

Als Sie näher kommen, werden Sie von den Männern und Frauen auf dem Feld neugierig gemustert. Sie sehen Ihnen die erlittenen Strapazen an und bedrängen Sie mit unzähligen Fragen. Darauf erwidern Sie, daß Sie aus einer Kutsche gefallen sind, die auf dem Weg nach Festum war. Nicht gerade eine tolle Geschichte, aber die Leute glauben Ihnen, was wahrscheinlich an Ihrem mitleiderregenden Äußeren liegt. Sofort bringen zwei der Bäuerinnen Sie zum Dorfältesten.

Noch einmal wird Ihre Geschichte erzählt. Der Dorfälteste scheint Verständnis zu haben und wendet sich Ihnen in Abschnitt 63 zu.

168

Es kommt, wie es kommen muß: Nach einigen Minuten verlieren Sie die Katze aus den Augen. Jetzt können Sie nur noch zu Ihrem Lager zurückkehren. Aber wie? Orientieren kann man sich hier nur schlecht. Also müssen Sie sich voll und ganz auf Ihr Glück verlassen. Gehen Sie nun zu Abschnitt 232.

169

Sie nehmen die Beine in die Hand und laufen so schnell Sie können. Überall ragen Wurzeln aus dem Boden, und Sie müssen Ihr ganzes Können aufbieten, um nicht zu stürzen. Der Wald wird immer lichter, so daß Sie zwar besser vorankommen, aber auch Ihre Verfolger werden schneller. Deshalb schlagen Sie einen Haken und rennen in das Dickicht hinein. Weiter bei Abschnitt 148.

170

Der Marsch entlang der Spalte scheint endlos zu dauern. Die Dämmerung weicht der Nacht, und Sie erinnern sich daran, daß jeder Mensch Schlaf benötigt. Plötzlich raschelt es vor Ihren Füßen - ein kleines Tier taucht vor Ihnen auf. Blitz-

schnell ziehen Sie das Schwert, um sich vielleicht eine kleine Mahlzeit zu besorgen. Doch als Sie sehen, daß es sich bei diesem Tier um eine schwarze Katze handelt, die ein Bein nachzieht, stecken Sie die Waffe wieder weg.

Streunende Kleintiere sollte man nicht näher in Augenschein nehmen oder gar berühren; wer weiß, was für Krankheiten so ein Tier überträgt. Also legen Sie sich bei Abschnitt 32 nieder und schlafen den Schlaf der Gerechten.

Haben Sie aber doch Mitleid mit der Katze, dann dürfen Sie bei Abschnitt 164 die Mieze näher betrachten und sogar streicheln.

171

Vogtvikar Varent vertieft sich in ein Gebet. Schweißtropfen treten auf seine Stirn. Sie merken förmlich, wie der hohe Geweihte mit seinem Gott feilscht. Nach zehn Minuten sinkt Varent zu Boden. Nachdem man dem völlig erschöpften Vogtvikar zu trinken gegeben hat, setzt sich dieser wieder auf und sagt: "Es ist geschehen, Phex wird uns helfen!"

Nach weiteren zehn Minuten werden Sie langsam unruhig, da nichts geschieht. Doch plötzlich klopft es an die Tür des geheimen Tempels.

"Keine Angst", beruhigt Sie Shum, "das war das geheime Klopfszeichen."

Die Tür wird geöffnet, und vor Ihnen erscheint ein Mann in mittleren Jahren, gekleidet in schlichte Bürgertracht. Der Fremde scheint nicht zum ersten Mal mit dem Vogtvikar zusammenzutreffen. Nachdem er ein paar leise Worte mit Varent gewechselt hat, wendet er sich Ihnen zu und stellt sich mit einer höflichen Verbeugung vor. Nachdem sich Ihre Verblüffung gelegt hat, berichten sie eilig von Ihren Erkenntnissen und übergeben schließlich Herzog Jucho von Dallenthin und Persanzig, dem Adelsmarschall, den Rucksack mit den Beweisen. Der Herzog bedankt sich mit knappen Worten und verläßt eilig den Tempel.

Es ist vollbracht! Schon am nächsten Morgen werden die des Menschenhandels Überführten aus den politischen Stellen des Landes entfernt. Man munkelt, daß der Adelsmarschall in der Nacht Besuch von Phex persönlich bekommen hat. Ein Erfolg für Phex und Sie, auch wenn Sie anonym geblieben sind. Dieses Abenteuer bringt Ihnen 180 Abenteuerpunkte ein.

Aber da wäre noch etwas, Phex fordert seinen Tribut von Ihnen. Varent erklärt, daß Sie im nächsten Jahr die Hälfte Ihrer Verdienste dem Gott der Nacht und der Weisheit opfern "dürfen". Nun ja, viel hat Ihnen das alles nicht gebracht, doch Ihr Bruder und Jesso sind gerächt.

172

Ein zahnloser Wicht grinst sie an und betatscht Sie neugierig mit seinen verkrüppelten Fingern. Der Wirt erscheint und verscheucht den Lustgreis, indem er ihn einfach umschubst. Dann wendet er sich Ihnen zu: "Was darf es denn sein, mein Püppchen?"

Sie bestellen ein Bier und etwas zu Essen; beides wird prompt serviert. Sie nippen an Ihrem Bier und wundern sich,

daß so viel Wasser in einen Humpen Bier paßt. Dann blicken Sie auf den Teller, der vor Ihnen steht. Ein großer Käfer versucht sich in Ihrer Suppe über Wasser zu halten; es gibt keine Fleischeinlagen, an denen er sich festklammern könnte. Das zur Suppe gereichte kleine Stück Brot ist steinhart. Bedient schieben sie dem Wirt einen Silbertaler über den Tresen und wollen den Schankraum zu Abschnitt 264 verlassen.

173

Sie umgehen die Brücke in weitem Bogen, um dann an der Spalte entlang zu marschieren.

So kurz ist die Erdpalte tatsächlich nicht. Also gehen Sie immer weiter und weiter. Wenn Sie jetzt doch lieber nach Süden wollen, heißt es, zurück nach Abschnitt 250 zu stapfen. Der "Spaziergang" nach Norden führt Sie zu Abschnitt 37.

174

Schon zückt der widerliche Kerl aus Al'Anfa den Dolch, um das Seil zu kappen, da dringt lautes, durchdringendes Geschrei aus dem Unterholz, und etwa drei Dutzend kleine Männchen, die Sie in Ihrem Leben noch nicht gesehen haben, springen mit gezogenen Steinbeilen hervor und schlagen auf den Sklavenjäger ein.

Dieser versucht blitzschnell, an seine Waffe heranzukommen, doch da wird er schon von der Flut der kleinen Männchen erdrückt und geht zu Boden.

Sie folgen dem Kampfgeschehen und stellen staunend fest, daß die kleinen Wesen den brutalen Riesen betäubt haben. Die Kleinen fesseln den Mann aus Al'Anfa und lassen Sie anschließend vom Baum herunter.

Unten werden Sie von vier hilfreichen Händen aus dem Netz befreit. Der Hals tut Ihnen ein bißchen weh, aber sonst sind Sie wohlauf. Dann wenden Sie sich den kleinen Männchen zu, die noch immer Ihre Steinbeile in der Hand halten und Sie mißtrauisch beobachten. Ihre runden Gesichter sind von einem feinen, hellen Pelzflaum überzogen, borstige Schnauzbärte zittern aufgeregt.

Sie winken schnell ab und sagen: "Ich will euch nichts Böses, ihr könnt eure Waffen wegstecken."

Doch keiner scheint Sie zu verstehen, bis plötzlich eines der Männchen nach vorn kommt und Sie musternd betrachtet. "Du kein Wildschwein", sagt er, "warum du unsere Falle auslösen?"

Sie versuchen, alles zu erklären, und Ihr Gegenüber übersetzt, was Sie sagen, in eine merkwürdig klingende Sprache, die Sie nicht verstehen. Als Sie an dem Punkt angekommen sind, an dem Sie zufällig in die Falle geraten sind, lachen die drolligen Kreaturen laut auf und stecken ihre Waffen weg. "Du kommen mit in unser Lager", sagt Ihr Gesprächspartner, und schon geht es los.

Der Jäger aus Al'Anfa wird mit Armen und Beinen an einen kleinen Baumstamm gebunden und von den Winzlingen mitgeschleppt. Wie es in dem Lager der kleinen Wesen aussieht, erfahren Sie in Abschnitt 65.

175

Statt den Mann umzustoßen, prallen Sie von ihm ab und hören, wie er hämisch lacht. Nun gut, denken Sie, ziehen Ihr Schwert und wollen Ihrem Gegner bei Abschnitt 220 das Lachen abgewöhnen.

176

Der Bär hat folgende Werte: MU: 11 AT: 8
LE: 45 PA: 7
RS: 2 TP: 2x1W+4
MK: 16

Wenn der Bär Sie besiegt, sinken Sie bei Abschnitt 204 tot ins Gras. Gewinnen Sie den Kampf, können Sie bei Abschnitt 9 die Waffe wegstecken.

177

Ihr Pferd bleibt an der Schranke hängen, und Sie fliegen im hohen Bogen aus dem Sattel. Sie landen so unglücklich, daß Sie sich den linken Fuß brechen. Doch lange müssen Sie diese Schmerzen nicht erdulden, da sich Ihre beiden Gegner schnell auf Sie werfen und Ihnen den Rest geben. Tja, da bleibt nur noch Abschnitt 204.

178

O nein, das kann nur ein böses Omen sein. Wenn schon ein Rabe, das Tier Borons, stirbt, dann kann eine Normalsterbliche nur ein ähnliches Schicksal erwarten. Es ist also auf alle Fälle besser, wenn Sie kehrt machen und das Dickicht auf der anderen Seite umgehen (Abschnitt 123).

179

Der Bauer wird ziemlich kleinlaut. Er scheint kurz davor zu sein, den Sklavenjägern alles zu sagen. Ein mulmiges Gefühl beschleicht Sie. Was wird der arme Mann jetzt antworten? Wäre es nicht sehr menschlich, einfach das Versteck zu verlassen, um den Bauern vor weiteren Qualen zu bewahren? Andererseits steht die Freiheit von Neersand auf dem Spiel. Der schwarze Mann schlägt dem Bauern ins Gesicht, so daß dieser zu Boden fällt. Jetzt wird er Sie verraten, das wird er nicht aushalten...

“Ich habe niemanden gesehen, hohe Herren, so glaubt mir doch.” Ihnen fällt ein Stein vom Herzen, doch innerlich leiden Sie mit, als die Sklavenjäger dem Bauern noch einige heftige Tritte versetzen. Doch der bleibt bei seiner Aussage. Schließlich besteigen die beiden Männer wieder ihre Pferde und reiten in Richtung Festum davon. Machen Sie nun bei Abschnitt 181 weiter.

180

Ziehen Sie sich sofort 1W6 Klugheitspunkte ab und machen Sie erneut eine Probe auf diese Eigenschaft. Gelingt sie, können Sie sich zu Abschnitt 135 retten, wobei Ihre Klugheit schnell zurückkehrt. Wenn Sie immer noch nicht kapiert haben, welche Gefahren dieses Wesen birgt, dann gehen Sie jetzt zu Abschnitt 10.

181

Rasch gehen Sie zu dem armen Bauern, der noch immer auf der Erde kauert und ein wenig Blut ausspuckt. Sie helfen ihm auf und stützen ihn.

“Verfluchte Sklavenjäger!” schimpft er, “jetzt ist man nicht einmal mehr hier draußen vor denen sicher. Sollten sich was schämen, ein armes Mädchen zu jagen. Meinen Jungen haben sie vor zwei Jahren geholt, verdammtes Pack...”

Der Mann läßt noch einige derbe Schimpfwörter hören, wendet sich dann aber Ihnen zu und hört sich Ihre Geschichte an. Schließlich geht er zu seinem Wagen und holt einen kleinen Beutel, in dem sich ein Kanten Brot und etwas Käse sowie eine Wasserflasche befinden. “Hier Kindchen, iß und trink, du kannst es gebrauchen.” Sie nehmen seine Gaben dankbar an. Sollten Sie im Laufe des Abenteuers bereits Lebenspunkte verloren haben, können Sie sich jetzt wieder zwei gutschreiben.

Schließlich nehmen Sie Ihren Rucksack auf, gürteten das Schwert und wenden sich zum Gehen. Doch der Mann hält Sie noch einmal zurück. Er greift sich an den Hals und löst ein Lederband mit Amulett in Form eines Greifen, um es Ihnen um den Hals zu legen. Mit den Worten “Möge Praios dich beschützen” verabschiedet er sich von Ihnen, und Sie gehen zu Abschnitt 92.

182

Das Herz des Beilunker Reiter ist entweder aus Eisen, oder mit Ihrer Überzeugungskraft ist es nicht weit her. Wie dem auch sei, bei Abschnitt 127 reitet Jurgo los.

183

Einen Bettler zu finden kann reichlich schwer sein, wenn man einen sucht. Doch nach einer halben Stunde entdecken Sie einen besonders heruntergekommenen. Sie erklären ihm, um was es geht und beschreiben Ihren Bruder genau. Der Bettler sieht Sie völlig desinteressiert an. Erst als Sie ihm 1 ST geben, schaut er verständnisvoller. Als Sie ihm einen zweiten ST geben, will er sich für Sie umhören. Wenn er etwas herausfindet, wird er mit Ihnen Kontakt aufnehmen. Nun können Sie in der Garnison nachfragen (Abschnitt 44) oder zur Herberge zurückkehren (Abschnitt 25).

184

Ungehindert erreichen Sie den Wald und werden den Häschern wohl entkommen, aber wahrscheinlich können Sie nie wieder in den Spiegel sehen, denn darin würden Sie immer wieder die Person erblicken, die für das traurige Schicksal eines ganzen Stammes freundlicher kleiner Wesen mitverantwortlich war. Dies ist auch die Meinung der Zwölfgötter, und so bekommen sie eine schwere Strafe. Ziehen Sie sich 100 Abenteuerpunkte ab. Sollten Sie nun keine mehr haben, werden Sie den Verstand verlieren und von nun an in diesem Wald ein Einsiedlerleben führen. Das Spiel ist für diese Heldin (???) vorbei, aber vielleicht findet sich ja eine andere, die die Menschenjäger zur Strecke bringt.

Sollten Sie aber noch im Besitz von Abenteuerpunkten sein,

ziehen Sie sich nun von jeder Eigenschaft 2 und von Charisma gar 3 Punkte ab. Alle schlechten Eigenschaften steigen um 1 Punkt.

Sollten Sie irgendwann einmal einen Tempel für einen der Zwölfgötter bauen, verschwinden diese Strafen wieder. So, und nun weiter bei Abschnitt 6.

185

“Ich weiß nicht”, sagen Sie, “ich will hier den Tod meines Bruders rächen, und ich glaube kaum, daß ihr die Menschenjäger bestrafen könnt. Aber vielleicht könnt ihr mir ja helfen, an den Adelsmarschall heranzukommen.”

Shum meint, daß er nicht befugt sei, darüber zu entscheiden, und so bringt er Sie zu seinem Vogtvikar, dem edlen Varent. Der würde auch lieber die Beweise für sich behalten, aber er fragt Sie, wie Sie sich diese Hilfe vorstellen.

Sollen die Phexgeweihten Sie in den Palast schleusen (Abschnitt 48)?

Soll einer der Geweihten die Beweise zum Adelsmarschall bringen (Abschnitt 95)?

Soll Diebesgott Phex persönlich um Hilfe gebeten werden (Abschnitt 171)?

Auf alle Fälle weist Sie der Vogtvikar darauf hin, daß Sie Phex etwas schuldig seien, wenn er Ihnen helfen würde.

Sie können natürlich immer noch auf eigene Faust handeln und am nächsten Morgen bei Abschnitt 91 zum Palast gehen.

186

Bevor Sie Ihre Klettertour beginnen, entscheiden Sie sich bitte, ob Sie Ihre Kleidung ablegen möchten. Die Beweise werden Sie wohl auf alle Fälle mitnehmen.

Ist die Kleiderfrage geklärt, legen Sie bitte eine Kletterprobe+3 ab, wenn Sie nur noch die Unterwäsche tragen oder eine Probe+4, wenn Sie sich nicht von Ihrer Garderobe trennen wollen. Eine gelungene Probe läßt Sie zu Abschnitt 153 gelangen. Scheitert die Probe, kraxeln Sie zu Abschnitt 93.

187

Sie sehen fünf Gestalten, die am Lagerfeuer sitzen und sich den Bauch mit Kaninchenbraten vollschlagen. Erst jetzt fällt Ihnen Ihr Hunger ein.

Wollen Sie sich diesen Gestalten nähern und sie um Nahrung und einen warmen Platz am Feuer bitten (Abschnitt 41)? Natürlich können Sie ein Einzelbett vorziehen, auch wenn das aus Moos besteht (Abschnitt 243).

188

Schnell laufen Sie zurück zum Waldrand, um zu schauen, was los ist. Aus der Richtung von Neersand kommen sechs Reiter, die in wildem Galopp auf Jesso zureiten. Der Freund Ihres Bruders steht immer noch dort, wo Sie sich von ihm getrennt haben und scheint die Reiter mit seinem Bastardschwert zu erwarten. Doch als er erkennt, daß seine Widersache Netze bei sich haben, dreht er sich um und läuft in Ihre Richtung. Zu spät! Die Reiter sind schon zu nahe heran. Zwei Netze fliegen über Jesso und lassen ihn straucheln. Schnell



sind drei der Reiter abgesprungen und verschnüren Jesso noch fester. Dann richten sie ihn auf und bringen ihn zu zwei Männern, die in schwarzen Rüstungen stecken, von goldenen, geflügelten Löwen geziert.

Dort drüben scheint nun ein Verhör stattzufinden, aber Sie können nichts verstehen, da Sie zu weit von der Gruppe entfernt sind. Jesso wird einige Male geschlagen und schließlich über eines der Pferde geworfen. Dann entfernt sich die Gruppe, und Sie sind ganz allein.

Langsam verlassen Sie den Wald und entdecken den Rucksack, in dem sich die Beweise für einen Menschenhandel befinden sollen. Nun ist guter Rat teuer. Sie betrachten noch einmal das Schwert Ihres Bruders und beschließen dann

- den Rucksack wegzuworfen, um zurück nach Hause zu fahren und den Eltern vom Tod Ihres Bruders zu berichten (Abschnitt 198),

- nach Neersand zu gehen, um Unterstützung in der Kriegerschule zu suchen (Abschnitt 156),

- nach Neersand zu gehen, um alles der Garde zu erzählen, die schon wissen muß, was zu tun ist (Abschnitt 34),

- die Angelegenheit selbst in die Hand zu nehmen, um den Tod Ihres Bruders zu rächen (Abschnitt 263).

189

Beim Frühstück wendet sich Jurgo plötzlich an Sie: “Du, ich habe mir während der Nachtwache etwas überlegt. Mich wird schon keiner schnappen wollen, und außerdem kenne ich die Gegend gut genug, um mich vor zwei Menschenjägern

gern verstecken zu können. Du solltest mein Pferd und meine Kleidung nehmen, dann wirst du es schon schaffen!"

Sie sagen, Sie könnten dieses Angebot unmöglich annehmen, aber Jurgo besteht darauf, so daß Sie schließlich einwilligen. Während Sie sich umziehen, dreht er sich höflich um und hilft Ihnen schließlich in den Sattel. "Wir sehen uns in einer Woche im "Pegasus"", sagt er und winkt Ihnen noch einmal zu. Reiten Sie nun weiter zu Abschnitt 201.

190

Mit gelassenem Blick schaut Ihnen der eiskalte Mörder in die Augen. Sie merken, wie Ihnen aus allen Poren der Schweiß ausbricht. Da zuckt die Hand des Mannes hoch, packt Sie am Kragen und wirft Sie aus dem Sattel. Es gibt keinen Zweifel, er hat die Verkleidung durchschaut. Sie greifen zu Ihrem Schwert und gehen zum Angriff über. Obwohl Sie sich gut halten und Ihren Gegnern einige Blessuren beibringen, liegen Sie am Ende bei Abschnitt 204 tot am Boden.

191

Der Wirt hat längst die Garde informiert. Sie werden festgenommen und zur Garnison gebracht. Dort erzählen Sie alles und legen auch Ihre Beweise vor. Dem einfachen Soldaten scheint Ihr Fall zu groß zu sein, deshalb holt er aus Abschnitt 82 einen Vorgesetzten.

192

In wilder Panik reiten Sie los, doch im Grunde genommen rechnen Sie sich keine große Chance aus, den beiden zu entkommen. Als Ihnen das klar wird, ziehen Sie das Schwert aus der Scheide und stellen sich zum Kampf. Doch da werden Sie schon von etwas Schwerem am Kopf getroffen.

Als Sie wieder zu sich kommen, bewegt sich der Boden unter Ihnen. Jesso, der neben Ihnen liegt, erklärt alles. Sie befinden sich auf einem Sklavenschiff, das in Richtung Al'Anfa unterwegs ist.

Irgendein reicher Kaufmann wird Sie dann erstehen, oder Sie dienen als Figur in einem Spiel, das in Al'Anfa unter dem Namen "Hungrige Löwen" bekannt ist.

Kopf hoch. Versuchen Sie es noch einmal von vorn und achten Sie diesmal besser darauf, den Jägern nicht in die Hände zu fallen.

193

Sie fallen ins Gras und können sich zunächst nicht rühren. Am ganzen Körper bricht Ihnen der Schweiß aus. Ein Stoßgebet an alle Götter, die Ihnen heilig sind, läßt Sie wieder neuen Mut fassen. Eiligst nehmen Sie Kleidung und Ausrüstung wieder auf.

Da die Verfolger in der Nähe sind, schlagen Sie vorsichtig den Weg zu Abschnitt 218 ein.

194

"Oh, bitte verzeih mir", sagen Sie zu dem kleinen Mann, der daraufhin verstummt. Schließlich jammern Sie ihm die Ohren voll und erzählen ihm die ganze Leidensgeschichte.

Nach kurzem Stirnrunzeln befiehlt er Ihnen, auf die Knie zu fallen und ihn förmlich und untertänig um Verzeihung zu bitten. Sie können dies bei Abschnitt 165 tun, können aber auch in Abschnitt 253 entschieden "Nein" sagen.

195

Etwas mulmig ist Ihnen schon, doch auch Raben können sterben. Sie machen einen großen Schritt über das tote Federvieh hinweg und setzen Ihren Weg fort. Vier Stunden später kommen Sie zu Abschnitt 109.

196

Mit gezogenem Schwert huschen Sie zum Haupteingang der Scheune und schieben den Riegel beiseite. Sie blicken unversehens in das erstaunte Gesicht eines Bauern, der mit einem Wagen voll Heu vor der Scheune wartet. Er zuckt genau wie Sie zusammen, aber Sie sind sichtlich erleichtert, daß es sich nicht um die Jäger aus Al'Anfa handelt. Sie wollen dem Bauern gerade erklären, warum Sie die Scheune von innen versperrt haben, als sich zwei Reiter von Neersand her nähern, die Sie nur allzu gut kennen: Es handelt sich um die beiden schwarzgerüsteten Sklavenjäger. Was tun Sie jetzt? Sie erklären dem Bauern alles und hoffen, daß er Sie verstehen und Ihnen helfen wird (Abschnitt 59), oder packen Sie schnell Ihre Sachen und rennen in wilder Flucht los (Abschnitt 192)?

197

Mutig treten Sie aus dem Gebüsch hervor und zeigen sich dem Mann mit den Worten "Praios zum Gruß!" Der Mann, der nur unwesentlich größer ist als Sie, dreht sich ertaunt um, macht aber keine feindselige Bewegung und antwortet Ihnen mit einem einfachen "Möge er dich auf allen Wegen schützen!"

Praios sei Dank, ein freundlicher Mensch. Es dauert ein wenig, aber dann kommen Sie mit ihm ins Gespräch.

Bei dem Mann handelt es sich um einen Beilunker Reiter mit dem Namen Jurgo Purner. Er will nach Festum, um dort einem Kaufmann einen wichtigen Brief aus Neersand zu übergeben. Auf Ihre Frage, wie weit es denn noch nach Festum sei, antwortet er Ihnen, gut zwei Tagesritte, und daß man zu Fuß wohl noch vier Tage bräuchte.

Nachdem er Ihnen einiges über die Beilunker Reiter erzählt hat, berichten Sie ihm recht offen von Ihren Problemen mit den Sklavenjägern, woraufhin er Sie mitleidig anschaut.

"Ich hoffe, Phex wird dich beschützen", sagt er. "Ich habe von diesen Häschern aus Al'Anfa schon vieles gehört, und nach deinen Erzählungen zu urteilen, hast du es mit zwei Meisterjägern zu tun. Ein Wunder, daß du ihnen so lange entwischen konntest. Aber vielleicht haben sie dich auch nicht richtig gejagt, weil sie dich in Festum abfangen wollen. Wie dem auch sei, wir sollten jetzt schlafen. Und da sich diese miesen Kerle wohl noch in der Nähe befinden, sollten wir abwechselnd Wache halten."

Sie stimmen diesem Vorschlag zu, und bei Abschnitt 205 übernehmen Sie die erste Wache.

198

Das war zwar nicht gerade mutig, aber immerhin haben Sie das Abenteuer auf diese Weise überlebt. Ziehen Sie sich schnell drei Punkte von ihrem MU-Wert ab und erhöhen Sie Ihre schlechten Eigenschaften um jeweils einen Punkt. Dafür dürfen Sie aber ihren KL-Wert um einen Punkt erhöhen. Sie sind eine überaus durchschnittliche Aventurierin. Aus Ihnen kann noch etwas werden, vielleicht eine Buchhalterin! Aber für das Abenteuerleben taugen Sie nicht.

Packen Sie diese Pseudo-Heldin schnell weg und gehen Sie mit einer wahren Heldin in dieses Abenteuer, einer Heldin, die vor keiner Herausforderung kneift.

199

Auf Ihr Klopfen öffnet Ihnen ein kleiner Junge, der Sie sofort zu seinem Großvater, dem Dorfältesten, bringt. Dieser heißt Sie in Abschnitt 63 herzlich willkommen.

200

Ganz ruhig sollten sie jetzt eine Schleichprobe ablegen. Mißlingt diese, bleibt Ihnen nur eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 123. Glückt sie aber, machen Sie sich nach Abschnitt 9 aus dem Staub.

201

Ein fast schon vergessenes Reisegefühl überwältigt Sie: Auf dem Pferderücken scheint die Landschaft nur so an Ihnen vorbeizufliegen. Jetzt haben Sie wirklich das Gefühl, daß Sie



Ihr Ziel, Festum, erreichen können. Das Pferd geht sehr gut unter Ihnen, so daß Sie nicht mit den Hacken oder der Peitsche arbeiten müssen. Ihnen fällt wieder Ihr Pferd in Mendena ein, der kleine Schimmel, auf dem Sie in frühester Jugend immer so gerne geritten sind. Und jetzt sitzen Sie auf einem echten Beilunker, ein wirklich großartiges Pferd, und tragen die Kleidung eines Beilunker Reiters.

Doch plötzlich müssen Sie Ihr Pferd zügeln. Vor Ihnen wurde eine Straßensperre errichtet. Eine Art improvisierter Schlagbaum blockiert den Weg. Davor steht der Wagen eines Händlers, der gerade von einem Mann durchsucht wird...

Ihnen stockt der Atem, und Ihr Herz scheint die Lederweste sprengen zu wollen: Bei dem Mann handelt es sich um einen der Sklavenjäger! Wo der eine ist, kann der andere auch nicht weit sein. Und tatsächlich, neben dem Schlagbaum steht er mit eiserner Miene.

Da der Händler ziemlich lautstark gegen diese Sperre protestiert, haben die beiden Mörder Sie zwar schon entdeckt, aber noch nicht weiter beachtet. Puh, gut, daß Sie verkleidet sind. Instinktiv ziehen Sie den Hut etwas tiefer ins Gesicht. Was nun? Wollen Sie versuchen, die Sperre bei Abschnitt 96 einfach zu durchbrechen oder vertrauen Sie Ihrer Verkleidung soweit, daß Sie es auf eine genauere Untersuchung durch die Verbrecher aus Al'Anfa in Abschnitt 19 ankommen lassen?

202

Als der Menschenjäger endlich weitergeht, atmen Sie erleichtert auf. Doch was ist das? Der Mann aus AL'Anfa ist genau in dem Augenblick stehengeblieben, als Sie etwas lauter ausgeatmet haben. Das kann er doch unmöglich gehört haben?! Und doch dreht er sich um und kommt auf Ihr Versteck zu. Legen Sie nun eine Mutprobe ab, bei deren Gelingen es zu Abschnitt 131 geht. Sollte sie Ihr Mut ausgerechnet jetzt verlassen haben, folgt Abschnitt 46.

203

Blitzschnell ziehen Sie Ihr Schwert aus der Scheide, stellen sich kampfbereit auf und warten, was da geschehen möge. Werden Sie nach einer Weile ungeduldig und wählen eine andere Möglichkeit von Abschnitt 163 oder bleiben Sie bei Abschnitt 210 kampfbereit?

204

Jeder Held stirbt einmal, auch Ihre nette Heldin. Vielleicht ist sie etwas zu früh hingeshieden, aber die Wege Borons sind unergründlich. Wenn Sie sich von Ihrer Niedergeschlagenheit erholt haben, schicken Sie bitte eine neue Heldin ins Spielgeschehen. Wir wünschen Ihnen diesmal mehr Glück.

205

Als Sie dasitzen und über Ihre Situation nachdenken, beginnt Jurgo laut zu schnarchen. Wie Sie ihn so betrachten, entwickeln Sie einen kühnen Plan. Sie werden dem Beilunker Reiter Pferd und Ausrüstung rauben, um an seiner Stelle nach

Festum zu reiten. Erstens wären Sie auf diese Weise erheblich schneller, und zweitens würden die Menschenjäger Sie bestimmt nicht erkennen. Was nun?

Schnell verwerfen Sie den Plan und halten weiter Wache (Abschnitt 206).

Sie werden diesen verwegenen Plan in die Tat umsetzen (Abschnitt 64).

206

Wie abgesprochen, wecken Sie Jurgo nach etwa vier Stunden, um dann selbst zu schlafen. Endlich mal keiner von diesen schauerhaften Alpträumen, die Sie in den letzten Nächten gequält haben, und so wachen Sie relativ erholt auf und nehmen gern etwas aus dem Proviantbeutel des Beilunker Reiters an. Legen Sie nun eine Charismaprobe+1 ab. Gelingt sie, geht es zu Abschnitt 189, ansonsten machen Sie bei Abschnitt 259 weiter.

207

Als Sie sich der Hütte genähert haben, erkennen Sie, daß diese schon recht heruntergekommen ist. Vielleicht wählen Sie doch lieber eine andere Möglichkeit aus Abschnitt 255. Wollen Sie aber tatsächlich an die Tür dieser Bruchbude klopfen, dann gehen Sie zu Abschnitt 124.

208

Ganz still bleiben Sie in Ihrem Versteck liegen und spüren, daß Ihr Herz schneller schlägt. Schweiß bricht Ihnen aus, als Sie sich vorstellen, was mit Ihnen geschieht, wenn Sie von den beiden Sklavenjägern gefaßt werden.

Der eine steht immer noch vor Ihnen und scheint auf ein Geräusch zu lauschen. Wenn Sie es nicht mehr aushalten, schlagen Sie Abschnitt 224 auf und ziehen Sie dort Ihrem Gegner die Beine weg. Sie können auch bei Abschnitt 68 das grüne Hufeisen aus der Tasche holen oder aber bei Abschnitt 202 weiter abwarten, was wohl geschehen wird.

209

Mit einem wilden Kampfschrei auf den Lippen stürmen Sie zur Tür hinaus und werfen sich den beiden Angebern aus Al'Anfa entgegen. Es folgt ein gnadenloser Kampf; Blut fließt, Knochen splintern...

Ersparen wir uns eine detaillierte Beschreibung Ihres Todes. Bevor nichts mehr an Ihnen dran ist, geht's noch mal schnell zu Abschnitt 204, wo Sie darüber nachdenken können, warum man keine Leute angreifen sollte, die stärker sind als man selbst.

210

Sie warten also immer noch ab? Na gut, dann schauen Sie mal bei Abschnitt 211 rein, denn dort erfahren Sie alles weitere.

211

Sie warten noch ein wenig und lauschen, als Sie plötzliche die Stimme eines Mannes hören. "Sag, Alter, hast du ein

junges Mädchen gesehen, das hier vorbeigekommen ist?" "Nein", antwortet eine ältere Stimme, "ich habe niemanden gesehen, aber jemand muß in meiner Scheune sein, denn ich bin mir sicher, daß ich sie gestern nicht verschlossen habe."

"Dann geh mal zur Seite, wir machen das schon!"

Was nun? Wollen Sie immer noch warten (Abschnitt 120) oder verschwinden Sie lieber durch den Hinterausgang (Abschnitt 237)?

212

Der Bauer zuckt mit den Achseln, willigt aber in Ihre Bitte ein.

Er wäscht sich und lädt Sie zum Essen ein. Danach weist er Ihnen sein Bett zu. Er selbst will auf einem kleinen Strohlager nächtigen. Sie lehnen entschieden ab, doch der Mann besteht darauf, so daß Sie schließlich doch nachgeben. Wenn Sie Lebenspunkte verloren haben, verbindet Sie der freundliche Bauer.

Er gewährt Ihnen so lange Unterschlupf, bis Sie sich genügend erholt haben. Jeden Tag, den Sie bleiben, regenerieren Sie 4 Lebenspunkte. Werfen Sie für jeden Tag einen W6, ist eine 6 dabei, geht es zu Abschnitt 66.

Wenn Sie den Bauern schließlich verlassen wollen, geht es zu Abschnitt 143.

213

Sie wachen auf und schauen in das ungewaschene Gesicht eines Bauern. "Was machst du hier in meinem Bett?" brüllt er Sie an.

Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als dem Mann die Wahrheit zu erzählen. Als Sie geendet haben, mustert Sie der Bauer mißtrauisch. Es liegt jetzt an Ihnen, den Mann mit einer CH-Probe zu überzeugen (Abschnitt 57). Mißlingt die Probe, geht es zu Abschnitt 134.

214

Wie von Furien gejagt, rennen Sie ins Unterholz, wo die Sklavenjäger Sie nicht sehen können. Doch in dem tiefen Waldboden hinterlassen Sie gut sichtbare Spuren, die Sie in der Kürze der Zeit auch nicht mehr verwischen können. Handeln Sie nun schnell. Sie können nach rechts ins dichtere Unterholz rennen (Abschnitt 148) oder nach links, wo Sie einen Pfad zu erkennen glauben (Abschnitt 98).

215

Ihr Pferd ist sehr schnell, doch Sie sind schon einige Zeit damit geritten. Die Pferde Ihrer Verfolger sind frisch. Und so verringert sich Ihr Vorsprung rasch. Als Sie daran denken, sich zum Kampf zu stellen, kommt auch schon ein Netz geflogen. Sie verfangen sich und stürzen vom Pferd. Ihr Bewußtsein kehrt erst auf einem Schiff wieder. Das Ziel dürfte klar sein: Al'Anfa.

Also schnell mit einer anderen Heldin ins Abenteuer, denn diesen gemeinen Verbrechern muß doch beizukommen sein.

216

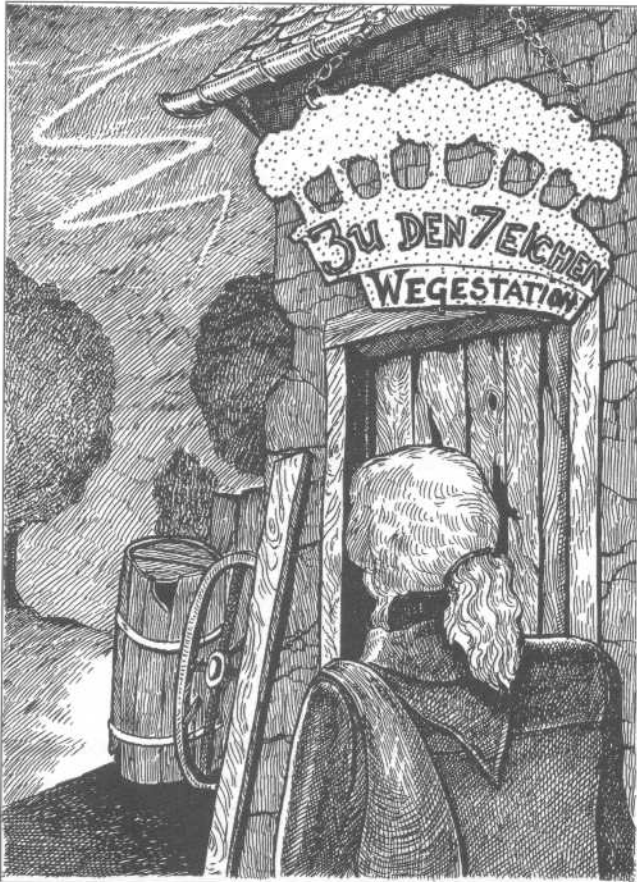
Sie gehen noch einmal zurück zum Kamin und löschen das Feuer. Da selbst der dümmste Bauer nicht glauben würde, daß dieses Feuer schon seit Wochen erloschen ist, nehmen Sie ein Brett und befördern die noch glimmenden Holzreste zum Fenster hinaus. Mit den Sachen in der Hand geht es dann zurück in den Keller, der vielleicht nicht gerade gemütlich, dafür aber ungeheuer sicher ist. Am nächsten Morgen wachen Sie dann bei Abschnitt 23 wieder auf.

217

Die Beeren sind sauer, und Sie sind geneigt, alle gleich wieder auszuspucken, als Sie plötzlich eine seltsam belebende Wirkung feststellen. Gierig essen Sie auch den Rest der Beeren, deren Saft Sie wirklich stärkt. Schreiben Sie sich für jede gegessene Beere 2 Lebenspunkte gut, wobei Sie den ursprünglichen Wert nicht übersteigen können. Schließlich geht es mit neuer Kraft weiter zu Abschnitt 80.

218

Nach einem anstrengenden Tag kommen Sie in der Abenddämmerung an eine Weggabelung, an der sich ein Wegweiser befindet. Ein Holzschild zeigt in die Richtung, aus der Sie gekommen sind und trägt die Aufschrift "Neersand", ein anderes trägt die Aufschrift "Festum" und deutet auf den linken Weg (Abschnitt 122). Das dritte Schild zeigt auf den rechten Weg, und auf ihm steht "Zu den sieben Eichen" (Abschnitt 53). Wählen Sie Ihren Weg!

**219**

In Ihren Gedanken sehen Sie schon sieben gewaltige Eichen, die einen Kreis bilden und als Kultstätte für Druiden oder Hexen dienen, als sie plötzlich zu einem Haus mitten im Wald kommen. Über der offenstehenden Eingangstür hängt ein altes Schild, auf dem folgendes zu lesen steht: "Zu den sieben Eichen - Wegestation". Sie sind ein wenig enttäuscht, aber als plötzlich ein Blitz die Gegend erhellt und der erste Donner grollt, sind Sie doch recht froh, für heute Nacht ein Dach über dem Kopf zu haben. Schnell gehen Sie zur Tür, um nicht naß zu werden, denn schon fallen die ersten Tropfen. Bei Abschnitt 104 können Sie dann das Haus betreten.

220

Mit gezogener Waffe werfen Sie sich dem Feind entgegen und schwören ihm einen Kampf bis zum letzten Blutstropfen, als auch noch der zweite der beiden Menschenjäger auftaucht. Gegen einen hätten Sie vielleicht siegen können. Aber der Kampf gegen zwei kann nur zu Abschnitt 204 führen.

221

Plötzlich werden Sie entdeckt, und das Blut gefriert Ihnen in den Adern. Doch Sie wollen lieber Ihrem Bruder zu Boron folgen, als auf dem Sklavenmarkt zu enden. Mutig ziehen Sie Ihre Waffe, doch noch bevor Sie zuschlagen können, werden Sie vom tödlichen Hieb eines Rondrakammes zu Abschnitt 204 befördert.

222

Mit Todesverachtung werfen Sie sich den beiden Schergen entgegen. Bei dem Gedanken an den Tod Ihres Bruders kommt Ihr ganzer Haß gegen diese Menschenhändler hoch. Sie können Ihren Attackewert in diesem Kampf um 3 verbessern, müssen allerdings zwei Punkte von Ihrer Parade abziehen. Die beiden kämpfen mit Rondrakämmen, mit denen sie sehr gut umgehen können.

Hier die Werte: MU: 14 AT: 17
 LE: 54 PA: 16
 RS: 3 TP: 1W+8
 MK: 36

Wer gegen die beiden verliert, braucht sich nicht zu schämen, Boron in Abschnitt 204 gegenüberzutreten. Gewinnen Sie, dürfen Sie bei Abschnitt 191 Ihre Wunden lecken.

223

Mit der Prinzessin am Arm verlassen Sie das kleine Piratendorf. Bald werden Sie mit der Prinzessin in Sicherheit sein. Sie werden sicherlich mit Schätzen überhäuft... Glückwunsch, Sie haben es als erster geschafft, auf magische Weise ein Abenteuer zu wechseln.

Schließen Sie nun dieses Heft und kaufen Sie sich die "Liebliche Prinzessin Yasmina". Beginnen Sie dieses Abenteuer dann bitte bei Abschnitt 1.

224

Ihr Verfolger will gerade weitergehen, als sie ihm Ihr Schwert zwischen die Beine halten. Ihr Manöver hat Erfolg, und schon stürzt der schwere Mann zu Boden und flucht, was das Zeug hält. Sie springen derweil schnell aus Ihrem Versteck und rennen tiefer ins Dickicht.

Ihr Vorsprung vor Ihrem Verfolger ist zwar nicht besonders groß, aber vielleicht reicht er, bis Sie ein neues Versteck finden.

Machen Sie nun bei Abschnitt 17 weiter.

225

Der Wirt schaut sich vorsichtig um, dann sagt er leise: "Verschwinde lieber von hier, Kindchen. Du wirst deinen Bruder nicht wiederfinden. Geh lieber zurück in dein Dorf." Mehr will er nicht sagen.

Nun können Sie die Warnung des Wirtes beherzigen und zurück nach Mendena reisen (Abschnitt 14), oder Sie setzen Ihre Suche unbeeindruckt mit einer anderen Möglichkeit aus Abschnitt 1 fort.

Wenn Sie verschwinden wollen, zahlen Sie bitte noch 3 ST für Übernachtung und Frühstück.

226

Nach drei Stunden sind die beiden immer noch an ihrem Platz. Sie überlegen gerade, ob Sie nicht doch etwas anderes machen sollten, als der eine der beiden Reiter über die Brücke kommt. Er beginnt den Wald zu durchsuchen. Da der Wald in Ihrer Nähe nicht sehr dicht ist, wird er Sie unweigerlich entdecken. Entweder springen Sie auf und versuchen, dem Reiter zu entkommen (Abschnitt 152), oder Sie verlassen sich auf Ihr Glück und bleiben liegen (Abschnitt 89). Wenn Sie ein grünes Hufeisen haben, können Sie es ergreifen und bei Abschnitt 126 Hilfe erbitten.

227

Sie nehmen Ihre Sachen zur Hand und gehen zurück auf die Straße, wo Sie Ihren Weg fortsetzen. Machen Sie bei Abschnitt 92 weiter.

228

Nach vielleicht fünf Minuten Fußmarsch bemerken Sie etwas Schwarzes vor sich auf dem Boden. Sie nähern sich und identifizieren das Ding als toten Raben. Der Schreck fährt Ihnen in die Glieder, und Sie legen eine Aberglauben-Probe-2 ab. Gelingt die Probe, gehen Sie zu Abschnitt 178, ansonsten zu Abschnitt 195.

229

Das ist Ihre Chance. Schnell schnappen Sie Ihren Rucksack und schwingen sich auf den Rücken des Pferdes. Doch das Tier scheint Sie nicht zu mögen, denn wieder bäumt es sich auf. Sicher, Sie können ganz famos reiten, aber mit dieser Reaktion des Pferdes hatten Sie nicht gerechnet. Im hohen Bogen fliegen Sie vom Rücken des Tieres und schlagen bei Abschnitt 45 auf.

230

Geschickt rollen Sie sich ab und stehen sofort wieder auf den Beinen. Als Sie die Rufe "Dort ist sie! Nichts wie hinterher!" hören, drehen Sie sich nicht erst um, sondern rennen einfach tiefer in den Wald hinein. Wie Sie sich denken können, werden Sie natürlich verfolgt. Wie diese Jagd verläuft, erfahren Sie im Abschnitt 214.

231

Sie verstecken sich in dem großen Heuhaufen und warten, was passiert. Doch zunächst geschieht gar nichts. Wollen Sie weiter warten, geht es zu Abschnitt 211. Sie können aber immer noch eine andere Möglichkeit von Abschnitt 163 wählen.

232

Nach einigen Minuten, die Ihnen wie Stunden vorkommen, erreichen Sie die Spalte. Erschöpft legen Sie sich nieder und wachen schließlich am nächsten Morgen bei Abschnitt 145 wieder auf.

233

Schnell haben Sie den wichtigen Rucksack mit all den Beweisen geschnappt und hechten aus einem der Fenster. Eine Geschicklichkeitsprobe wird entscheiden, wie Sie gelandet sind. Gelingt sie, gehen Sie bitte zu Abschnitt 230, ansonsten stürzen Sie zu Abschnitt 116.

234

Als Sie am nächsten Morgen aufwachen, ist der Mann mit seinem Pferd verschwunden. Sie sehen sich nach etwas Eßbarem um, finden aber nichts, so daß Sie sich wegen des leeren Magens 2 Lebenspunkte abziehen müssen.

Dann machen Sie sich wieder auf den Weg, und Sie gehen, bis Ihre Füße zu schmerzen beginnen. Die Sonne steht hoch am Himmel, und es ist furchtbar warm. So beschließen Sie, eine kurze Rast zu machen, um dann zu Abschnitt 144 zu gehen.

235

Die Damen schauen kurz auf und bitten Sie dann, sich zu Ihnen zu setzen. Nachdem Sie ihnen eine wilde Geschichte von einem Überfall auf dem Weg nach Festum erzählt haben, bedauern die Frauen Sie zunächst, wenden sich dann aber wieder wichtigeren Gesprächen über die Nachbarn zu. Wollen Sie dem örtlichen Kaffeekränzchen weiter zuhören (Abschnitt 118) oder gehen Sie doch lieber in das größere Haus, in dem nach Auskunft der Plaudertaschen der Dorfälteste wohnt (Abschnitt 199)?

236

Ach, ich Dummerchen, ich muß doch erst noch meine Sachen von oben holen, denken Sie und kehren zum Kamin zurück. Mit den Gedanken bereits in den tiefsten und dunkelsten Höhlen gehen Sie pfeifend die Leiter hoch, schlendern in den ehemaligen Schankraum und prallen mit einem Oger

zusammen, der sich die kalten Hände am Feuer wärmt. Und weil es hier so schön warm ist, hat er auch noch seine Frau und seinen älteren Bruder mitgebracht.

Hurra, das Labyrinthabenteuer hat begonnen. Ihr Leben endet als Abendessen dreier Oger. Rülps! Oh, entschuldigen Sie bitte, aber Sie kennen ja diese ungehobelten Oger. Bitte schließen Sie ganz sachte dieses Heft.

237

Sie nehmen Ihre Sachen und sind kaum zur Hintertür hinaus, als die Vordertür krachend aus den Angeln fliegt. Sie laufen, was das Zeug hält und erreichen den kleinen Kiefernwald, in dem Sie sich hastig ein Versteck suchen. Machen Sie nun eine Probe auf das Talent 'Sich verstecken'. Gelingt sie, landen Sie bei Abschnitt 58, ansonsten schauen Sie mal bei Abschnitt 221 rein.

238

Mit der Waffe in der Hand stürzen Sie in das Zimmer dieses ungehobelten Kriegers zurück. Posan steht vor dem Fenster und wendet sich zu Ihnen um. Wieder erscheint dieses impertinente Grinsen auf seinem Gesicht. Ihre Waffe zuckt auf sein vernarbtes Gesicht zu, um ihm dieses Grinsen auszutreiben. Doch mit einer behenden Körperbewegung weicht Posan dem Schlag mühelos aus. Ihre Waffe bohrt sich in das Holz der Vertäfelung. Schon ist Posan hinter Ihnen und setzt Ihnen einen kleinen Dolch an die Kehle.

"Ich will nicht, daß Euer unschuldiges Blut fließt, meine Dame. Ich weiß nicht, wo Euer Bruder ist. Verschwindet jetzt lieber", zischt Posan Ihnen ins Ohr. Dann entläßt er Sie aus seinem Griff.

Hat Ihnen diese Vorführung eines erfahrenen Kriegers gereicht, dann machen Sie sich nach Abschnitt 51 davon. Sind Sie aber der Meinung, Posan habe Sie nur überrumpelt und müsse unbedingt bestraft werden, dann kämpfen Sie sich zu Abschnitt 97 durch.

239

Entweder hat der Bär Sie nicht bemerkt, oder der Herr dieses Waldes hat besseres zu tun, als harmlose Frauen zu belästigen. So erreichen Sie tatsächlich lebend Abschnitt 9.

240

Auf dem steinernen Boden klingen Ihre Schritte wie das Getrampel einer ganzen Ochsenherde. Schon sind die Wachen bei Ihnen, und Sie werden abgeführt. Shum hat sich geschickt aus dem Staub gemacht. Sie werden dem Sekretär vorgeführt, neben dem zwei alte Bekannte aus Al'Anfa stehen. Diese Verschwörung ist wirklich groß, das wird Ihnen spätestens jetzt klar. Sie werden wegen eines "versuchten Mordanschlags auf den Adelsmarschall" nach fünf Tagen in Abschnitt 204 gehenkt.

241

Der Reiter schaut Sie noch einmal mitleidig an und gibt seinem Tier die Sporen. Und schon stehen Sie in der Mitte

einer grauslichen Horde Orks, die Sie aus mordlustigen Augen mustern. Im Abschnitt 45 kann sich Ihr Schicksal entscheiden.

242

Der freundliche Bürger rät Ihnen, in die Herberge zum "Fliegenden Bornländer" zu gehen, in der man nach seinen Auskünften einen hervorragenden Eintopf bekommen kann. Außerdem sollen die Zimmer wirklich nicht besonders teuer sein.

Sie folgen seiner Beschreibung und stehen schließlich vor einem sauber verputzten Haus, über dessen Eingangstür ein hübsches Schild angebracht ist, das einen heldenhaft dargestellten jungen Mann auf einer Turmzinne zeigt. Unter dem Bild steht in goldenen Buchstaben: "Zum Fliegenden Bornländer".

Neugierig treten Sie ein und finden drinnen eine saubere Stube mit einem Tresen aus Ebenholz. Dahinter steht eine sympathische junge Frau, die Sie nett anlächelt. Sie erzählen ihr, daß Sie ein Zimmer bräuchten und seit Tagen nichts gegessen hätten.

Sofort führt Sie das Mädchen in die Küche, wo Sie erst einmal einen großen Teller Eintopf bekommen, der wirklich vorzüglich schmeckt.

Schließlich sind Sie so müde, daß Sie sich auf ein Zimmer führen zu lassen, wo Sie ermattet auf ein sehr weiches Bett fallen. Erst bei Abschnitt 99 wachen Sie wieder auf.

243

Die Nacht wird sehr kalt. Anfangs quält Sie Ihr knurrender Magen, später halten Sie Stechmücken und anderes Ungeziefer (Borbaradmoskitos sind nicht dabei) auf Trab. Schließlich fallen Sie doch noch in einen unruhigen Schlaf. Sie erwachen und setzen Ihren Weg nach Norden bei Abschnitt 137 fort.

244

Sie schauen dem Kobold zu, wie er einige Worte murmelt und beschwörend mit den Armen in der Luft herumfuchelt. Plötzlich stellen Sie fest, daß der Kobold immer größer wird und auch das Gras zu wachsen beginnt, oder...

Nein, Sie schrumpfen! Immer kleiner werden Sie, bis Sie nur noch ein Drittel Ihrer Körpergröße haben, wobei Ihre Masse die gleiche geblieben ist. Zu Ihrem Leidwesen müssen Sie erkennen, daß Sie die Form eines Kürbisses angenommen haben.

Der Kobold kichert und meint dann: "So, und nun achte besser darauf, wo du hingehst." Er dreht sich um und läßt Sie in Ihrer neuen Gestalt zurück.

Sie wollen nach ihm rufen, aber kein Wort verläßt Ihren Mund. Es ist wie verhext. Es dauert ein wenig, bis Sie sich leidlich an Ihre neue Gestalt gewöhnt haben, aber schließlich klappt es einigermaßen mit dem Gehen, so daß Sie zurück auf den Weg kommen.

Gehen sie nun zu Abschnitt 71, wobei Sie nach einigen Augenblicken wieder Ihre normale Körpergestalt annehmen.

245

Schnell werfen Sie den Rucksack mit den Beweisen und Ihren Habseligkeiten aus dem Fenster und lassen sich dann ebenfalls hinab. Weil Sie verfolgt werden, springen Sie schnell hinter eine Ecke und warten, was geschieht. Da taucht auch schon das Gesicht des einen Menschenjägers im Fenster auf. Der Kerl schaut sich hastig um und beginnt lauthals zu fluchen.

Nachdem er weg ist, verlassen Sie Ihr Versteck und rennen los. Sie wissen zwar noch nicht wohin, aber Ihr Weg führt Sie zunächst aus der Stadt hinaus zu Abschnitt 87.

246

Werfen Sie nun einen W6. Bei einer 1-2 rennen Sie zu Abschnitt 239, bei einer 3-6 zu Abschnitt 84.

247

Sie schreien immer lauter, und tatsächlich, die beiden Fieslinge reagieren. Behende nehmen Sie die Beine in die Hand und rennen, was das Zeug hält. Verfolgt von zwei blutrünstigen Menschenjägern geht es zu Abschnitt 21.

248

Sie drehen sich schnell um und wollen das Weite suchen, als Ihnen plötzlich die Kleider vom Körper rutschen und Sie splinternackt sind. Beschämt versuchen Sie so schnell wie möglich, die Kleidung wieder anzulegen, während sich der Kobold vor Lachen ausschüttet.

Noch bevor Sie wieder völlig bekleidet sind, verschwindet der Kobold mit viel Rauch und einem Knall. Nur sein widerliches Gekicher liegt noch in der Luft und wird wohl noch einige Augenblicke in Ihren Ohren nachhallen. Gehen Sie jetzt lieber auf dem Weg weiter, der Sie zu Abschnitt 71 führt.

249

Nachdem die Luft für Sie rein ist, können Sie wieder in Ihre Heimatstadt zurückkehren. Die Phexgeweihten haben Ihnen zwar versprochen, daß Sie den Menschenhandel beenden wollen, aber sicher können Sie sich da natürlich nicht sein. Auf alle Fälle wird Phex an diesem Handel reichlich verdienen.

Sie greifen in Ihre Tasche und umfassen die kleine Fuchstatue, die die Mondschatten Ihnen mitgegeben haben. Sie sagten, daß Sie sich in der Not auf die Hilfe des Fuchses verlassen könnten.

Mit der betrüblichen Nachricht vom Tode Ihres Bruders kommen Sie nach Hause. Sie sind um 150 Abenteurpunkte reicher. Und von Phex höchstpersönlich erhalten Sie einen GE-Punkt.

250

Der Riß in der Erde erweist sich als endlos. Stunde um Stunde, Kilometer um Kilometer folgen Sie der Spalte, die mancherorts wie ein Mund aussieht, der Sie hämisch auslacht.

Wenn der richtige Weg im Norden liegt, sollten Sie umkehren und zu Abschnitt 173 marschieren. Wollen Sie aber nicht verzagen, dann folgen Sie der Spalte zu Abschnitt 170.

251

„Ihr lügt doch“, bricht es aus Ihnen heraus. Posan stößt ein verächtliches Lächeln aus und fordert Sie auf, die Schule zu verlassen. Er faßt Sie hart am Arm und setzt Sie vor die Tür. Entweder stürmen Sie in den Raum zurück, um Posan mit der Waffe Manieren beizubringen (Abschnitt 238), oder Sie ziehen unverrichteter Dinge zu Abschnitt 51.

252

Sie öffnen die Augen, aber Sie können nichts erkennen. Endlich löst sich der Dunstschleier vor Ihren Augen zögernd auf, und Sie erblicken rundherum Bäume. Als Sie sich aufrichten, fährt ein stechender Schmerz durch Ihren gepeinigten Körper. Auf die Ellenbogen gestützt, sehen Sie sich um. Es ist wieder alles friedlich. Nur der Hügel, auf dem Sie gestanden haben, ist nicht mehr da. Die Erde hat ihn verschluckt, mitsamt den beiden Bäumen, die auf ihm wuchsen. Langsam kehrt Ihre Erinnerung zurück.

Aber Sie haben keine Ahnung, wie lange Sie hier gelegen haben. Sie robben zu dem kleinen Teich und nehmen erst einmal ein Bad. Belebt verlassen Sie das Wasser nach einigen Minuten wieder.

Nachdem Sie ihre Kleidung angelegt und Ihre Sachen aufgenommen haben, ergreifen sie einen großen Stock, auf den Sie sich von nun an stützen. Sie orientieren sich kurz und bemerken, daß die Sonne gerade aufgegangen sein muß. Also haben Sie mindestens einen halben Tag hier bewußtlos gelegen.

Nach einigen Minuten versperrt Ihnen ein undurchdringliches Dickicht den Weg. Sie können es entweder links (Abschnitt 123) oder rechts (Abschnitt 228) umgehen.

253

„Nein!“ brüllen Sie und nehmen Ihre Sachen auf. Der Kerl verlangt zuviel. Den lassen Sie einfach stehen und verschwinden. Ob das gelingt, erfahren Sie in Abschnitt 248.

254

Von einem Augenblick zum nächsten herrscht plötzlich Panik im Dorf dieser netten Gesellen, denn der zweite Menschenjäger reitet im vollen Galopp über den Platz zwischen den kleinen Hütten und schlägt mit seinem Rondrakamm wild um sich.

Die Winzlinge, die sich ihm entgegenwerfen haben nicht den Hauch einer Chance, denn sie sind nicht auf den Kampf gegen einen todbringenden Gegner vorbereitet. Ihre kleinen Beile benutzen sie nur, um Wild zu erlegen oder kleine Bäume zu fällen. Im Kampf Mann gegen Mann taugen sie nichts.

Schwer getroffen wirbeln die Kleinen durch die Luft. Der Reiter erreicht mühelos den Pfahl, an den sein Gefährte gefesselt ist. Im Nu ist der andere befreit, und zusammen halten

sie dann unter den kleinen Männchen blutige Ernte. Die beiden kennen kein Erbarmen.

Sie sind vollkommen überrascht, und der Anblick des leibhaftigen Schreckens in Menschengestalt läßt Ihnen das Blut in den Adern gefrieren. Für einige Augenblicke wissen Sie nicht, was tun, aber dann haben Sie sich gefangen. Sie

- ziehen Ihr Schwert und rennen auf die beiden Mörder zu (Abschnitt 113),

- springen auf und fliehen in den Wald, um den beiden Häschern endgültig zu entkommen (Abschnitt 184),

- greifen in die Tasche, um das grüne Hufeisen herauszuholen (Abschnitt 68),

- springen auf und schreien den beiden Menschenjägern zu: "He, hier bin ich. Legt euch doch mit mir an, oder könnt ihr nur wehrlose Kinder abschlachten?" (Abschnitt 247).

255

Das kleine Dorf macht in der Mittagssonne einen überaus friedlichen Eindruck. Die meisten Dorfbewohner scheinen auf dem Feld zu arbeiten, denn auf den Straßen ist niemand zu sehen. Nach dem anstrengenden Marsch der letzten Stunden und den erlittenen Verletzungen lechzt Ihr Körper nach etwas Ruhe und Nahrung. Und da von den beiden Reitern aus Al'Anfa nichts zu sehen ist, beschließen sie, dem Dorf einen kleinen Besuch abzustatten. Schon der Gedanke an ein richtiges Bett läßt Ihre Schritte länger werden. Aber wohin wollen Sie sich wenden? Zu einem Haus direkt im Dorf (Abschnitt 136), zu einem Haus etwas außerhalb des Dorfes (Abschnitt 207) oder zunächst einmal zu den Bauern aufs Feld (Abschnitt 167)?

256

Bei dem Reiter handelt es sich um einen der Sklavenjäger, aber so gut er auch kämpfen kann, sein Pferd bekommt er in diesem Augenblick nicht in den Griff. Er stürzt zu Boden. Jetzt ist Ihre Chance gekommen. Greifen Sie sich schnell das Pferd und reiten Sie davon (Abschnitt 229). Vorher können Sie aber noch durch einen Schwerthieb Aventurien von diesem Unmenschen befreien (Abschnitt 157), oder wollen Sie einfach nur warten, was geschieht, dann machen Sie bei Abschnitt 161 weiter.

257

Nach genauerem Hinsehen haben Sie schließlich festgestellt, daß die Spuren noch keine Stunde alt sind. Schnell weiter zu Abschnitt 8.

258

Gebannt starren Sie auf den bunten Schmetterling. Machen Sie nun schnell eine Klugheitsprobe, um Schlimmeres zu vermeiden. Gelingt sie, besinnen Sie sich bei Abschnitt 135. Ansonsten führt Sie Ihr Weg zu Abschnitt 180.

259

Während der Beilunker Reiter ein wenig Käse und Brot mit Ihnen teilt, kämpfen Sie mit sich, ob Sie den Mann um Hilfe

bitten sollen oder nicht. Wenn Sie ihn fragen wollen, ob er Ihnen hilft, gehen Sie zu Abschnitt 141. Bei Abschnitt 127 können Sie darauf warten, daß der gute Mann endlich forttritt.

260

Wutentbrannt wollen Sie sich auf den Mann stürzen, werden aber von dem Mädchen zurückgehalten und ein wenig besänftigt.

Bei Abschnitt 129 erklärt sie Ihnen, was los ist.

261

Es bedurfte Ihrer ganzen Überzeugungskraft, aber schließlich hat Jurgo eingesehen, daß es seine Pflicht ist, Sie vor den Menschenjägern zu bewahren. Und so tauschen Sie Ihre Kleidung mit ihm und reiten dann auf seinem Pferd nach Festum.

In einer Woche wollen Sie sich dort mit ihm im "Pegasus" treffen. Reiten Sie nun zu Abschnitt 201.

262

Die kleine Holzluke versperrt den Zugang zu einem engen Tunnel, der lange nicht mehr benutzt wurde. Überall befinden sich Spinnweben, in denen fette Spinnen hängen. Aus sicherer Entfernung werden Sie von einigen Ratten beobachtet, die nicht recht wissen, ob da ihr Sonntagsbraten oder der Mörder ihrer Kinder kommt.

Meine Güte, der Eingang zu einem unterirdischen Labyrinth, denken Sie sich und leuchten ein wenig weiter in den Gang hinein.

Jetzt haben Sie drei Möglichkeiten: Sie können den Lockungen eines Labyrinthabenteuers widerstehen und zurück zu Abschnitt 104 gehen, um eine andere Möglichkeit zu wählen.

Sie können Ihr Lager in diesem Keller aufschlagen, denn schließlich sind da ja immer noch Ihre Verfolger (Abschnitt 216).

Oder wagen Sie sich sofort in das Reichtümer verheißende Gangsystem (Abschnitt 236).

263

Sie kehren nach Neersand zurück und eilen sofort in die Herberge, wo Sie ihre paar Habseligkeiten zusammenpacken. Als Sie die Tür öffnen, hören Sie den Wirt unten sagen: "...ein junges Mädchen, warten Sie mal..."

Wenn Sie nachschauen wollen, mit wem der Wirt da redet, gehen Sie bitte bei Abschnitt 27 zur Treppe.

Halten Sie es aber für ratsamer, schnell und unauffällig zu verschwinden, so bleibt nur der Sprung durchs Fenster zu Abschnitt 245.

264

Angewidert wenden sie sich um, da bemerken Sie, daß Ihr Rucksack verschwunden ist. Vor wenigen Sekunden erst haben Sie ihn neben sich abgestellt und jetzt hat ihn jemand geklaut.

Sie schauen in die Runde, doch Sie können niemanden entdecken, der die Tat begangen hat. Eigentlich wäre es allen hier zuzutrauen. Tja, die Beweise sind weg, alles war umsonst.

Wenn Sie hier jetzt Stunk machen, werden Sie wohl kaum lebend aus der Kneipe kommen. Und so verlassen Sie ge-

knickt die Kneipe "Der Letzte Held" und beschließen nach Mendena zurückzukehren.

Immerhin haben sie dieses Abenteuer überlebt, und 120 Abenteuerpunkte können Sie sich auch gutschreiben.

Vielleicht hat eine andere Heldin mehr Glück und bewältigt das ganze Abenteuer.

Ein kleines Wort hinterher...

Zufrieden werden Sie nun dieses Buch zuklappen, um es zu Ihren anderen DSA-Abenteuern zu stellen, die möglicherweise inzwischen viel Platz im Regal für sich beanspruchen. Doch die "Menschenjagd" ist vielleicht noch gar nicht abgeschlossen. Die kleine Geschichte enthält nämlich einige Dinge, an die Sie als Held/in oder Spielleiter/in später einmal anknüpfen können: Da ist zum Beispiel das Amulett des Bauern, das der Heldin Glück bringen sollte. An einer anderen Stelle kann die Heldin Warzen bekommen, die erst wieder verschwinden, wenn sie einem Tier das Leben gerettet hat. Ferner kann es einer Heldin geschehen sein, daß sie die "Winzlinge" im Stich gelassen hat und nun einem der Zwölfgötter einen Tempel bauen muß.

Auch die Begegnung mit dem Beilunker Reiter in der Herberge "Pegasus" kann zu einer eigenen Episode ausgebaut werden. Jeder Spieler, der eine Heldin erfolgreich durch das Abenteuer gelotst hat, sollte sich diese Besonderheiten aufschreiben, damit ein späterer Meister weiß, woran er ist. Um das Amulett könnte z.B. ein Szenarium entstehen, in dem die Heldin versucht herauszufinden, was es damit auf

sich hat. Das Gleiche gilt für die kleine Fuchsstatue, die die Heldin von den Mondschaten bekommen hat, wenn sie die Beweise den Phexgeweihten übergibt.

Sollte sich der eine oder andere Spieler dafür entscheiden, dieses Abenteuer seinen Mitspielern vorzuenthalten, um es als Meister zu leiten, steht dem nichts im Wege. Das könnte so ablaufen, daß die Schwester von Talon in einer Kneipe in Neersand nach Gefährtinnen sucht, die sie dann nach Festum begleiten.

Der Meister sollte sich das Abenteuer dann noch einmal gründlich durchlesen und auch solche Möglichkeiten wählen, für die man sich normalerweise niemals entscheiden würde. Überhaupt kann man dieses Abenteuer ruhig zwei- oder dreimal spielen, denn auch die weniger logischen Abschnittsangebote verbergen noch die eine oder andere Überraschung. Auch für die weiteren Spiele wünschen wir Ihnen viel Spaß.

die Autoren

Anhang

Hintergrundinformationen zu Menschenjagd

Ganz zum Schluß wollen wir Ihnen einen Einblick in die vielen kleinen Geheimnisse des Abenteuers gewähren. Sie sollten diesen Anhang wirklich erst dann lesen, wenn Sie das Abenteuer nicht noch einmal spielen wollen.

A: Die Sklavenjäger aus Al'Anfa

Es ist bekannt, daß es in Al'Anfa eine große Arena gibt, in der auch Menschen auf Leben und Tod kämpfen. Klar ist auch, daß die Toten aus den Wettbewerben für immer ausscheiden, und daß sich so die Zahl der Gladiatoren ständig dezimiert. Ein nicht unbeträchtlicher Teil der Gladiatoren versucht, sich seinem Auftritt in der Arena durch Flucht zu entziehen. Kämpfersklaven sind sehr teuer! Wenn ein solcher oder ein anderer wertvoller Sklave aus seiner Gefangenschaft entflieht, wendet sich der "Besitzer" normalerweise an einen der professionellen Sklavenjäger, von denen einige in Al'Anfa regelrechte Agenturen unterhalten.

Diese Sklavenjäger kann man ohne Ausnahme zu den skrupellosesten und grausamsten Geschöpfen zählen, die unsere Welt bevölkern - aber auch zu den fähigsten Waldläufern und Kämpfern. Ein Al'Anfaner Sklavenjäger spürt einen entlaufenen Moha im Dschungel auf und er ist in der Lage, einen geflohenen Gladiator zu fangen und zu überwältigen, ohne ihn zu töten (denn ein toter Gladiator erbringt nur ein Zehntel der Prämie).

Etwa 30 solcher Sklavenjäger gibt es in Al'Anfa - üble Bluthunde sind sie alle, aber ungefähr die Hälfte von ihnen ist *wirklich gut*. Mit zweien von diesen bekommt es unsere Heldin in dem Abenteuer zu tun.

Die beiden wurden von einer kleinen Gruppe alanfanischer Menschenhändler, die sich in der ehemaligen Ordensburg Pilkamm an der bornländischen Küste versteckt hält, zur Hilfe gerufen, um alle Nachforschungen über die üblen Machenschaften der Händler zu unterbinden.

Die Namen der beiden Jäger sind Khor Al'Phared und Suaxus Al'Daggar.

B: Verschwörung in Bornland

Die Zusammenarbeit mit den Menschenhändlern bringt vor allem einigen reichen Leuten in Neersand noch mehr Geld ein, aber auch im restlichen Bornland sind viele bedeutende Personen des Landes von den Al'Anfanern bestochen worden. Auch wenn die Heldin alle Beweise in Festum abgeben kann, wird Neersand weiterhin von den Menschenhändlern beherrscht werden, denn es gibt nicht genügend Beweise, um alle Kollaborateure in Neersand zu überführen, und das Versteck der Al'Anfaner in Pilkamm wurde bisher nicht entdeckt.

C: Das Volk der Winzlinge

Bei diesem Volk handelt es sich um eine aussterbende Rasse von Koboldartigen, denen aber jegliche magischen Kräfte

fehlen. Für Wesen von so freundlichem Gemüt scheint in unserer rauen Welt kein Platz mehr zu sein.

Früher soll es überall in Aventurien Winzling-Siedlungen gegeben haben, heute kann man ihnen wohl nur noch in einigen entlegenen Landstrichen des Bornlandes begegnen.

D: Eine neue Pflanze - Der Sauerampferpilz

Der Sauerampferpilz hat einen etwa 15 cm langen, schneeweißen Stengel, der selten dicker als 2 cm ist. An seinem Ende befindet sich ein grüner, kugelförmiger Kopf, der doppelt so dick wie der Stengel ist. Er lebt in Symbiose mit dem eßbaren Sauerampfer, so daß man ihn überall finden kann, wo diese Pflanze wächst. Alles an diesem Pilz ist giftig, und schon der Genuß eines winzigen Stückchens führt zum schnellen Tod.

Meistens hat man weniger als eine Minute Zeit, über seinen Fehler nachzudenken, dann liegt man schon tot am Boden.

E: Eine Redewendung - "Über den Yaquir schicken"

Diese Redewendung stammt noch aus den Feldzügen der ersten Armee des Alten Reiches im Jahre 1876 vor Hal. Unter den Soldaten war es üblich, die gefangenen Goblins in den Yaquir zu jagen, da sie wußten, daß diese nicht schwimmen konnten.

Seitdem gibt es diese Redewendung. Schickt man also jemanden über den Yaquir, so tötet man ihn.

F: Ein Mythos - Der "Fliegende Bornländer"

Zur Zeit der Priesterkaiser, als auch das Bornland unter der Knute dieser grausamen Herrscherkaste litt, gab es zahlreiche Volkserhebungen. Eine von diesen wurde von einem gewissen "Dajin aus Ouvenmas" angeführt.

Als Dajin in Gefangenschaft geriet, verriet er auch unter der härtesten Folter nicht einen seiner Gefährten. Als ihn der Inquisitor fragte, woher er die Kraft nähme zu solcher Verschwiegenheit, antwortete Dajin: "Aus dem Born. Das Bornland selbst gibt mir die Kraft. Und es wird mir die Macht verleihen, aus diesem Kerkerturm zu fliegen."

"Das wollen wir sehen", erwiderte der Inquisitor, ließ Dajin hinauf auf die höchste Zinne schaffen und zeigte hinab in die Tiefe. "Dann gib uns einen Beweis deiner Kraft und fliege...!"

Dajin straffte sich und rief: "So gewiß, wie ich von diesem Turm fliegen werde, so sicher wird dein Ende kommen - und das deiner Herren im verruchten Gareth!" Damit stürzte er sich in die Tiefe.

So soll es sich zugetragen haben, im Jahre 528 v.H., zwei Monate vor dem Tod Gurvan des Zweiten, des letzten Priesterkaisers in Gareth. Wer aber kennt heute noch Gurvan II oder seinen namenlosen Iquisitor, aber der Name des Dajin von Ouvenmas, des "Fliegenden Bornländers", ist von Norburg bis Neersand unvergessen

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

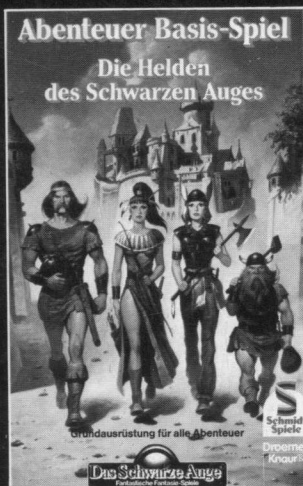
Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Zum Inhalt des Buches »Menschenjagd«

Das erste DSA-Soloabenteuer, das den Spielern die Möglichkeit gibt, einmal in die Rolle einer weiblichen Figur zu schlüpfen. Die endlosen Wälder des Bornlandes sind der Schauplatz einer verzweifeltten Suche nach dem verschollenen Bruder der Heldin.

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



01868

T.Nr. 142689



4 002998 018681