

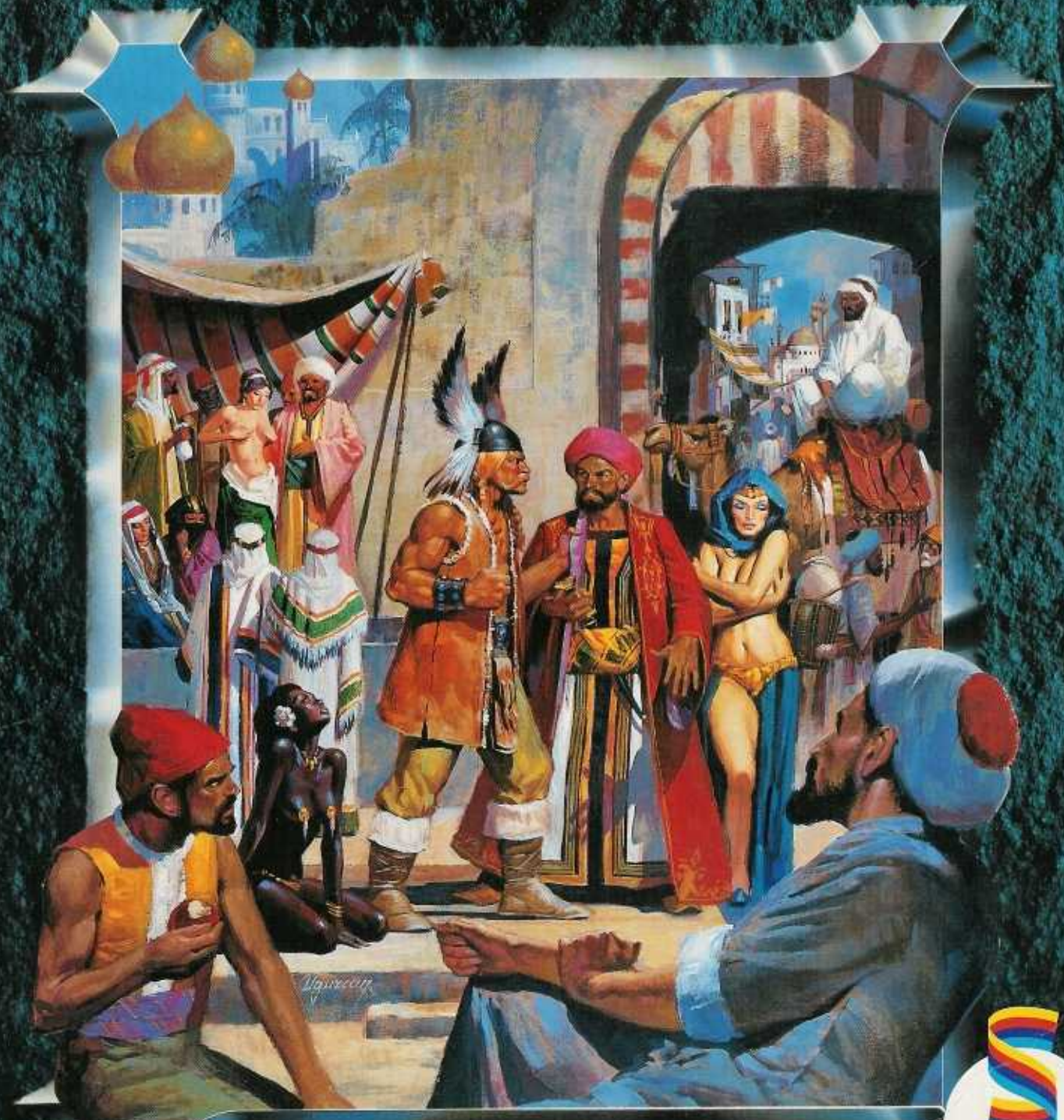
ERFAHRUNGSSTUFEN

1-3

ABENTEUER
50

Das Schwarze Auge

STUNDEN DER ENTSCHEIDUNG



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Solo-Abenteuer

Stunden der Entscheidung



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer

©1993 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

Stunden der Entscheidung

von
Jörg Raddatz und Heike Kamaris

Ein Solo-Abenteuer für einen Zwergenkönig
(ab 14 Jahren)



Inhalt

Stunden der Entscheidung.....	5
Vorbemerkung.....	5
Anhang.....	38
Abenteuerideen.....	43

Stunden der Entscheidung

Vorbemerkung

Wenn Ihr Held in diesem Abenteuer seine ersten Eindrücke sammelt, ist er noch recht verwirrt und weiß weder, wer er ist, noch, wo er sich befindet - und um Ihnen nicht diese Überraschung zu verderben, wollen wir hier auch nicht zu viel verraten. Statt dessen sei hier nur auf das kurze Heldendokument im Anhang hingewiesen, dem Sie bei Bedarf alle spielwichtigen Werte entnehmen können.

Ein Hinweis noch zu den hier verwendeten Regeln: Bei Kämpfen wird häufig auf mögliche Bewußtlosigkeit des Helden oder seiner Gegner Bezug genommen - in diesem Fall geht es einfach um die optionale Sonderregel, nach der man

jeweils beim Verlust von mehr als 15 LP durch einen Schlag eine (um den gerade erlittenen Schaden erschwerte) Probe auf seine Selbstbeherrschung machen muß, um nicht durch den Schock das Bewußtsein zu verlieren, daneben wird jeder Charakter ohnmächtig, sobald er nur noch 5 LP oder weniger hat.

Aventurien ist ein gefährliches Land, und ohne Kämpfe kommt man manchmal nicht an sein Ziel - doch nun wünschen wir Ihnen viel Vergnügen mit diesem Abenteuer, das für Sie mit Abschnitt 1 beginnt.



1

Erst Stille...

Alles ist von Dunkelheit eingehüllt...

Dann - urplötzlich - zerreißt ein unmenschlicher Schrei die Lautlosigkeit. Mühsam öffnen sich erschöpfte, das Sehen kaum noch gewohnte Augen und blicken in das grelle Licht, vor dem ein Schatten aufragt.

Ein großer, ein gewaltiger Schatten ...

Unter fahlweißer, fettglänzender Haut bewegen sich Muskeln wie flüssiges Eisen, als das Wesen - das Unwesen? - schnell immer größer und größer wird, mit einem wütenden und gierigen Schrei heranstürmt.

Im Hintergrund splittert Holz...

Bäume brechen wie Strohhalme, als sich das Geschöpf seinen

Weg bahnt, in der Hand eine gewaltige Keule hoch erhoben... Doch auch in der eigenen Hand ruht ein großes Gewicht, und die schmerzenden Augen erblicken eine breite Waffe aus zwei blitzenden Schneidblättern an einem dicken Holm - eine Doppelaxt...

Soll es zu einem Kampf gegen das Ungeheuer kommen (41), oder scheint rasche Flucht klüger zu sein (61)?

2

Das Kurzsword liegt angenehm in der Hand und sollte es Euch ermöglichen, einem Gegner 1W+6 Trefferpunkte zu zufügen. (Weiter bei Abschnitt 66)

3

Ihr habt Euch entschieden, den Dreizack als Waffe zu verwenden. Wenn Ihr ihn führt, verursacht er 1 W+7 Trefferpunkte. (Weiter bei Abschnitt 66)

4

Hattet Ihr die Küche einmal mit Wein beliefert, so lest bei Abschnitt 110, ansonsten bei 142 weiter.

5

Ihr zieht das Tuch vorsichtig zur Seite und entdeckt ein ganzes Bündel Nachschlüssel. Eilig steckt Ihr sie ein. Möchtet Ihr nun in die Kanalisation zurückkehren, so lest bitte bei 219 weiter. Falls Ihr aber auskundschaften wollt, wohin der Ausgang in der Höhlenwand führen mag, so ist Euer nächster Anlaufpunkt die Nummer 235.

6

Wie gut, daß Ihr den Haken, an dem die Wurst hing, mitgenommen habt - damit könnt Ihr nun versuchen, das Schloß zu knacken. Als Dietrich ist der Eisenhaken zwar ein wenig grob, aber Euren geschickten Fingern wird es schon gelingen,

ihn zurechtzubiegen. Sollte Euch die Schlösser-Knackens-Probe gelingen, so lest bei Abschnitt 333, ansonsten bei 63 weiter.

7

Der Alte blickt in Eure Richtung: "Axmann? Das wird aber langsam Zeit. Ich hab auf dich gewartet, hier sind die Sachen, die du damals dabei hattest, als du hierher gebracht wurdest. Ach ja, du hast wohl noch jemanden, zu dem du zurückkehren kannst..." Der Mann reicht Euch Eure Rüstung (RS 7, BE 5) und Euer Familienerbstück, die Axt Adamant (2W+9 TP). Überglücklich bedankt Ihr Euch bei Eurem Helfer, der traurig der Wand etwas vom Schicksal seiner Lieben erzählt und dabei mit großen Zügen aus seinem Krug trinkt. Ihr hingegen gebt Euch nach Abschnitt 97.

8

Erschöpft, aber zufrieden mit Eurem Sieg und glücklich über die nahe Freiheit, stolpert Ihr die Treppe hinauf und gelangt an eine massive Tür. Mit zitternden Fingern durchsucht Ihr den Schlüsselbund und findet nach einer kurzen, Euch allerdings wie eine Ewigkeit vorkommenden Zeit, den passenden Schlüssel. Ihr steckt ihn ins Schloß, dreht um und hört das ersehnte Klicken. Die Tür öffnet sich, und Ihr taumelt hinaus. Weiter bei Abschnitt 75.

9

Ein dumpfes Rumpeln ist zu hören, als Ihr eben an der Türe vorübergeschlichen seid. Erschreckt zuckt ihr zusammen, macht Euch zum unvermeidlichen Kampf bereit, doch dann wird Euch klar, daß Ihr nur den Stein gehört habt, der Euch vom Herzen fiel ...

Langsam folgt Ihr dem düsteren Gang, der schließlich in der Westwand eine weitere Türe aufweist und weiter nach Süden verläuft. Wollt Ihr versuchen, die Türe zu öffnen (342), oder einfach weiter dem Gang nach Süden folgen (44)?

10

Ihr betretet die Kammer und entdeckt neben den Zutaten für den unvermeidlichen Reisbrei, einen Mehlsack, einen Strang Knoblauchzwiebeln, ein Faß Sauerkohl, mehrere Säcke mit getrockneten Feuerbohnen und eine äußerst appetitanregend aussehende Hartwurst, die an einem Haken von der Decke baumelt.

Wollt Ihr Euch diese Wurst, die erste seit einer Ewigkeit, zu Gemüte führen (45) oder befürchtet Ihr, daß auch diese mit Kräutern behandelt wurde, und geht statt dessen lieber zu der Türe in der Südwand (32)?

11

Bevor die überraschte Wache ihre Waffe ziehen kann, landet Ihr einen schmerzhaften Hieb in ihren Magen. Allerdings habt Ihr kaum die Möglichkeit, Euch über den gelungenen Treffer zu freuen, da schnell vier Wachmänner mit Knüppeln herbeieilen und auf Euch einschlagen, bis Euch das Bewußtsein schwindet. Lest weiter bei 1.

12

Ihr befindet Euch in einem dunkel getäfelten Flur, vor Euch seht Ihr eine Treppe, die sowohl nach oben als auch in den Keller führt. Möchtet Ihr Euer Zimmer aufsuchen (227) oder lieber der Treppe nach unten folgen (254)?

13

Ihr stellt den Krug achtlos zur Seite und zieht Eure Waffe - diese Aktion erlaubt Eurem Gegner allerdings eine unparierbare Attacke (133).

14

Nachdem Ihr die Türe vorsichtig hinter Euch geschlossen habt, steht Ihr auf einem nur spärlich erleuchteten Gang. Einige Pechfackeln werfen ihr fahles Licht auf eine eisenverstärkte Holztür im Osten (48), eine schmale Holztüre im Norden (181) sowie eine weitere im Süden (116). Der Schlafsaal befindet sich im Westen. Wohin wollt Ihr Euch nun wenden?

15

Anscheinend hatte Euer Gegner einige schmutzige Tricks auf Lager, die Ihr noch nicht kanntet. Als Ihr zu Bewußtsein gelangt, befindet Ihr Euch jedenfalls in einem finsternen Loch, das nach den Hinterlassenschaften vieler Jahrgänge von Gefangenen stinkt; das einzige Licht fällt durch eine Türe mit einem vergitterten Fenster. In einer Ecke befindet sich ein fauliger Strohsack. Plötzlich öffnet sich die Türe, und eine Wächterin steckt Ihren Kopf hinein.

Wollt Ihr sie angreifen (11) oder erst einmal abwarten, was sie vorhat (202)?

16

Mutig geht Ihr zum Kai und stellt Euch an den Rand des Hafenbeckens. Vom Schiff ertönt die Bitte, daß Ihr Euch zu erkennen geben mögt.

Sagt Ihr Euren richtigen Namen (163), oder gebt Ihr einen anderen Namen an (187)?

17

Ihr geht den Gang weiter, vorbei an weiteren Gemälden, Stühlchen mit aufwendig verzierten Kissen, kleinen Tischchen mit silbernen Kerzenleuchtern und Ähnlichem, bis Ihr schließlich am Ende des Ganges vor einer einfachen Holztüre steht.

Möchtet Ihr diese öffnen (120) oder lieber den Gang bei 206 zurückgehen?

18

"Nun, wenn ich Euch damit nicht helfen kann, mein Herr, gibt es vielleicht einen anderen Wunsch, den ich Euch erfüllen könnte?"

Wenn Ihr dies bejahen und Eure Sorgen vortragen wollt, so lest bitte bei Abschnitt 194 weiter. Ansonsten könnt Ihr Euch verabschieden und bei Abschnitt 179 nach einem neuen Schlupfwinkel suchen.

19

"Angrosch ist mit den Tapferen!" - mit diesen beruhigenden Gedanken erhebt Ihr Euch leise von Eurer Lagerstatt und schleicht zur Tür des Schlafsaales. Ihr habt das Gefühl, daß das Pochen Eures Herzens so laut sei, daß ein jeder im Raume davon erwachen müßte, und fast scheint es, als ob einer der Schläfer etwas vernommen hat, denn er richtet sich schlaftrunken auf. Starr verharrt Ihr in der Bewegung. Wird der Kerl sich zu Euch umdrehen? Wird er womöglich ein häßliches Gebrüll ausstoßen, die anderen Schläfer aufwecken und die Wachen auf den Plan rufen? Weiter geht es bei **184**.

20

Ihr stellt Euch breitbeinig im Gang auf. Plötzlich kommt ein Sklavenwächter um die Ecke, in seinen Händen hält er einen Tonkrug. Als er Euch sieht, stutzt er einen Moment. Wollt Ihr die Gelegenheit nutzen und ihn angreifen (**289**) oder lieber erst einmal abwarten (272)?

21

Ob Ihr wohl je erfahren werdet, ob Ihr es geschafft hättet? Wohl kaum - denn am nächsten Tag wird bekanntgegeben, daß es am Abend zu einem Auftritt in der Arena kommen wird. Diese "Überraschungen" sollen dazu dienen, die Gladiatoren stets wachsam zu halten. Noch während Ihr über Eure Erfolgchancen nachdenkt, verschwimmt die Welt um Euch herum. Vermutlich wollte irgend jemand wieder ganz sicher gehen und hat Euch mit diesem angroschverfluchten Kraut die Sinne benebelt.

Weiter geht es bei Abschnitt 1...

22

Ihr hebt Eure Waffe und attackiert das Rudel Ratten - es handelt sich um insgesamt 14 Tiere.

Die Werte der Ratten sind wie folgt:

MU 12; **AT** 7; **PA** 0; **LE** 6 ; **TP** 1 **SP**

Bei einer gelungenen Attacke fügt Euch die Ratte einen Schadenspunkt zu. Wenn Ihr die Ratten mit Eurer Waffe angreift, habt Ihr einen Attackemalus von -3. Sobald Ihr zehn der Kreaturen getötet habt, fliehen die anderen. Solltet Ihr die Ratten besiegen, begeben Euch bitte nach Abschnitt 236. Sollten die Ratten Euch überlegen sein, findet Ihr Euch bei Abschnitt 328 wieder.

23

Tatsächlich gelingt es Euch, durch einige markige Worte die Unterwerfung der anderen einzufordern - und so könnt Ihr endlich Euren Hunger an drei, vier Schüsseln Reisbrei stillen, die Ihr anderen Sklaven fortgenommen habt. Wahrlich, so gebührt es einem König - wären da nur nicht die bohrenden, haßerfüllten Blicke der übrigen in Eurem Rücken, die Euch rasch lehren, was das höchste Gut des Herrschers ist: die Liebe seiner Untertanen.

Weiter bei Abschnitt **246**.

24

An dem hell erleuchteten Gebäude schwingt ein Schild träge im Wind. Auf ihm ist ein mit schäumendem Bier gefüllter Krug abgebildet - fast vermögt ihr den herben Duft des Bräus zu riechen... Stimmen und Gelächter dringen auf die Straße. Als Ihr die Türe öffnet, verstummt das Stimmengewirr, und man starrt Euch entgegen: "Ich fasse es nicht," ruft einer, "was willst du halbe Portion denn hier? Hat deine Mami dir überhaupt erlaubt, so lange aufzubleiben?" Auf diese Frechheit hin brechen die Schänkenbesucher in brüllendes Gelächter aus.

Wollt Ihr dem Rüpel sagen, wer Ihr seid (**180**) oder wollt Ihr ihm mit Euren Fäusten Manieren beibringen (**205**)? Ihr könntet ihn natürlich auch ignorieren und zur Theke gehen (177) - vielleicht wollt Ihr diesen ungastlichen Ort aber auch verlassen und begeben Euch zurück nach **179**?

25

Um ihm den Krug zu entwenden, sollten Euch sowohl eine Körperkraft- wie auch eine Gewandtheitsprobe gelingen. Bei einem Erfolg könnt Ihr bei Abschnitt 287 erfahren, was als nächstes geschieht. Solltet Ihr eine oder beide der Proben nicht schaffen, lest bitte weiter bei 270.

26

Angesichts dieser Umstände scheint es nur einen Ausweg zu geben: die Flucht, möglichst noch vor dem nächsten Kampf. Zwar ist ein solches Vorhaben höchst gefährlich, und viele Berichte erzählen vom grausigen Schicksal geflohener und wieder eingefangener Sklaven, doch - bei Angrosch! - Ihr seid ein König Eures Volkes und wollt noch viele Heldentaten erleben. Fast scheint es, als würden die schurkischen Al'Anfaner auch Euer aller Nahrung mit Kräutern versetzen, die einem jeden Schwung und jede Entschlußkraft rauben. Erinert Euch: Immerhin seid Ihr in die Stadt gekommen, um große, rühmensewerte Taten zu tun, nicht aber, um als "Axmann" den Ruf der Arena zu erhöhen (Weiter bei Abschnitt **51**).

27

Ihr begeben Euch weiter in den Park, der von wirklich beachtlicher Schönheit ist. Farbenfrohe Orchideen werden von nicht minder prächtigen Schmetterlingen umflattert. Einige Wasserspeier lassen spritzende Fontänen in steinerne Becken strömen. Sehnsüchtig denkt Ihr an Eure Heimat, an das Blumenreiche Schatodor und Lorgolosch von den Brillanten, an die rauhe Schönheit der Insel Olrong und an die Kunstfertigkeit Eurer Untertanen, und wandert weiter, bis Ihr schließlich zu einer Mauer gelangt. In dieser Mauer befindet sich eine kleine Pforte - möchtet Ihr versuchen, sie zu öffnen (332), oder wieder zum Haus zurückkehren (**260**)?

28

"Keine Sorge, Freunde - wer wie Halb-Oger auf reine Brutalität baut, wird immer einmal einem Stärkeren unterliegen. Ich für meinen Teil will nur meinen Frieden haben." Mit diesen Worten sind die Sorgen der Gladiatoren rasch zer-

streut, und Ihr könnt Euch Eurem Mahl zuwenden. Weiter geht es bei Abschnitt 246.

29

Was nützt es, für einen Klecks verdorbener Speise einen Kampf zu beginnen, denkt Ihr und reicht dem großen Tölpel stillschweigend die Butter. "Oho," frohlockt Halb-Oger, "mal ein Zwerg, der Manieren hat. Na, dann wirst du noch oft so großzügig sein dürfen ..." Weiter bei Abschnitt 100.

30

Ihr hebt das Weinglas in die Höhe und nehmt einen Schluck des süßen, aber durchaus wohlschmeckenden Getränks. Die Schöne lächelt Euch verführerisch an. "Nun, eine der Gaben der Göttin lernt Ihr gerade kennen, wie sieht es aus..? Möchtet Ihr auch die weiteren Segnungen der Herrin Rahja erfahren?" Wollt Ihr dies bejahen, so lest bitte bei 218, ansonsten bei Abschnitt 18 weiter.

31

Neugierig schlendert Ihr durch den kleinen Saal, der mit allerlei Kostbarkeiten geschmückt ist, und entdeckt in der östlichen Ecke eine Türe, die in einen Park zu führen scheint. Wollt Ihr Euch den Park näher anschauen (132) oder lieber den Raum verlassen (260)?

32

Ein erstes Rütteln an der Türe zeigt Euch, daß sie verschlossen ist. Habt Ihr an diesem Abend schon Wurst gegessen? Dann lest bei Abschnitt 6, ansonsten bei 340 weiter.

33

Euer nächster Hieb raubt dem Mann den Atem, doch das einmalige Pfeifen hat offensichtlich schon genügt: Trampelnde Schritte verraten die Annäherung mehrerer Wachen. Kurz ehe ein tückischer Tritt des Sklavenwärters Euch von den Beinen reißt, seht Ihr noch, wie fünf oder sechs Männer und Frauen mit kurzen Knüppeln herankommen. Keuchend stößt der Sklavenwärter hervor: "Bringt dem kleinen Schwein Manieren bei - aber macht ihn nicht kaputt. dazu ist er zu kostbar..!"

Dann fallen auch schon die Hiebe; dicht wie Hagel und schmerzhaft wie die Hufe einer trampelnden Rinderherde. Zwar könnt Ihr dem einen seinen Knüttel entreißen und damit zwei der Angreifer zu Boden schicken, doch schließlich siegt die Überzahl der Sklavenwächter ...

Kurz ehe Ihr, auf dem harten Steinboden liegend, das Bewußtsein verliert, hört Ihr noch die Worte: "Das war's dann ja wohl - haltet ihn bis zu seinem nächsten Kampf unter Kräutern..!"

Weiter geht es bei Abschnitt 1 ...

34

Die erschöpften Muskeln und müden Glieder fordern ihr Recht, und auch wenn der Boden aus hartem Stein ist - ein gutes, ein würdiges Bett -, ist rasch eine bequeme Haltung

gefunden, und allmählich schweigt auch die seltsame Stimme der Erinnerungsfetzen im Kopf und gewährt dem müden Geist Entspannung - möge sie nach dem Schlafe laut und klar sprechen.

Der Schlaf ist erholsam und traumlos und endet zu einer unbestimmten Stunde: Kein Licht dringt in die enge Kammer; und doch wirkt das eher beruhigend als erschreckend... Weiter bei Abschnitt 285.

35

In der kleinen, unbeleuchteten Kammer kehrt langsam und stockend die Erinnerung zurück - Axmann, das ist der Name eines gefeierten Gladiators. Doch dahinter verbirgt sich noch eine andere Identität ...

Bilder von Kämpfen in einer Arena mischen sich mit kurzen Eindrücken von Pferden, von einem lauschigen Talkessel voller prächtiger Obstbäume und von einem schier unüberblickbaren Schatzhort - eine seltsame und vieldeutige Sammlung unzusammenhängender Erinnerungen.

Ob es Sinn hat, das Gedächtnis durch stetes Grübeln zurückgewinnen zu wollen (59)? Oder wäre nicht ein guter Schlummer besser, um die Gedanken zu sammeln (Weiter bei 337)?

36

Ihr seid Euch nicht sicher, ob Ihr einen Fehler begangen habt, und stellt das Weinglas hastig ab. Nur kein Risiko eingehen, denkt Ihr Euch, als Ihr mit eiligen Schritten zurück zu Punkt 179 rennt.

37

Ihr steigt die ausgetretenen Stufen hinab in die Dunkelheit. Lediglich eine trübe Öllampe spendet etwas Licht. Schließlich gelang Ihr in einen großen Raum, dessen Wände mit Fässern vollgestellt sind. Auf einem Tischchen steht ein Krug mit Wein. Wollt Ihr den Wein mit nach oben nehmen (149), oder fühlt Ihr Euch nicht angesprochen und steigt die Treppe wieder hoch (117)?

38

Stolpernde Füße nähern sich dem blutigen Kopf, zitternde Finger heben ihn in die Höhe. Der blutrünstige Krawall und der Jubel werden noch lauter.

Die Füße setzen sich in Bewegung, nehmen einen Weg am Fuße einer hohen Mauer entlang, diese aber krümmt sich stetig, schließt sich endlich zu einem großen Kreis; über sie hinweg schallen die Stimmen und werden Dinge geworfen - Blumen, Tücher, Pergamentstücke - seltsam, doch keine direkte Gefahr...

Nachdem die dritte Runde vollbracht ist, wird das Jubeln der Stimmen leiser, und die Hände des Schwarzgewandeten greifen zu: "Nun reicht's aber. Kannst wohl gar nicht genug bekommen..?" Weiter bei Abschnitt 60.

39

Das Essen ist wirklich vorzüglich, obwohl die Menge sicher ausreichen würde, um zehn Angroschim (oder vier Hügel-

zwerge) zu sättigen. Der Dicke stopft mit wahrer Wonne die Köstlichkeiten in sich hinein. Schmatzend erzählt er Euch, wie sehr er Eure Kampferfolge in der Arena bewundert, daß er eine Dauerkarte für eine der vornehmsten Tribünen besitzt, daß er noch jeden Eurer Kämpfe gesehen hat, daß Ihr ihm Eure Kniffe beibringen müßtet und daß er Euch all seinen Freunden vorstellen werde, die ihn sicher glühend beneiden würden, daß er einen derartig berühmten Helden bei sich beherbergen dürfte...

Unter dera'tigem Geschnatter geht das Essen zu Ende. Weiter hei Abschnitt 154.

40

Vor Euch liegt ein toter Säbelzahniger. Das Fell wäre eine schöne Trophäe für Euer Kaminzimmer, aber leider habt Ihr nicht die Zeit, den Tiger abzuhäuten. Mit einem leichten Gefühl des Bedauerns setzt Ihr Euren Weg fort und hofft, daß niemand den Kampfslärm gehört hat.

Weiter hei Abschnitt 139.



41

Die Axt erhebt sich scheinbar von alleine, wie von der Luft selbst geführt - oder von Muskeln, die sich besser an viele Kämpfe erinnern als der betäubte Verstand..? - und schlägt eine tiefe Wunde in die Brust des unachtsam herbeistürmenden Ungeheuers, das mit einem heiseren Aufbrüllen das

Gleichgewicht verliert und zu Boden stürzt.

Rufe, laute Rufe erschallen ringsumher!

Ohne von bewußten Gedanken gelenkt zu sein, schwingen kräftige Arme erneut die Axt, trennen dem seltsam hilflos zappelnden Oger - ja genau, *Oger* ist sein Name..! - den schweren Kopf glatt von den Schultern und schleudern ihn fast sieben Schritt weit fort ...

Nach kurzer Stille braust ein ohrenbetäubender Jubel durch die Luft, und immer wieder wird ein Name gerufen: "Axmann! Axmann!" Ein überraschend vertrauter Name, und doch ist dieser Name falsch..!

Braunhäutige Männer huschen heran und zerren den Leichnam des Ogers davon. Ein starker, in schwarzes Zeug gehüllter Mann kommt herbei, ganz nahe heran - wie riecht er nach billigem Schnaps und teuren Rauchkräutern..! - und zischt: "Nun pack dir endlich den Kopf und schwenk ihn! Das ist dein Jubel!"

Den Kopf des Ogers umherzeigen? Das klingt seltsam - scheint es richtig (336) oder falsch (60)?

42

Die doppelseitige Axt ist eine Waffe, mit der Ihr bereits einige Erfahrungen gesammelt habt, nicht zuletzt in der Arena. Im Kampfe geführt, verursacht sie 2W+7 Trefferpunkte. Weiter bei Abschnitt 66.

43

Klar erkennend, wann es besser ist nachzugeben, leistet Ihr keinen Widerstand, als die Wachen Euch zum Schlafsaal zurückführen und Euch einen Trank einflößen. Während Euch langsam die Sinne schwinden, wißt Ihr genau, daß Euch irgendwann die Flucht gelingen wird. Bis dahin allerdings geht es bei Abschnitt 1 weiter.

44

Ihr folgt dem Gang, der sich weiter nach Süden windet, und entdeckt in der östlichen Wand eine weitere Türe, durch die ein schwacher Lichtschein dringt. Der Gang führt weiter in südlicher Richtung.

Wenn Ihr die Türe öffnen wollt, lest bitte bei 65 weiter, ansonsten führt Euch Euer Weg zu Abschnitt 139.

45

Ihr könnt Euch im Rahmen Eurer geschwächten Gedächtniskraft nicht daran erinnern, daß je einer der Gladiatoren Wurst zum Essen erhielt, also wird sie auch wohl nicht mit Rauschkraut versetzt sein. Ihr nehmt Euch die schmackhafte Zwischenmahlzeit entschlossen - dabei löst sich allerdings auch der Haken aus der Decke. Um ihn noch aufzufangen, müßt Ihr ein Probe auf Eure Körperbeherrschung schaffen. Bei Erfolg könnt Ihr hei Abschnitt 186, hei Mißerfolg bei Abschnitt 312 weiterlesen.

46

Als Ihr diese Türe durchschritten habt, befindetet Ihr Euch in einem weiteren Gang, der sich nach Süden fortsetzt. Durch

eine einen Spalt breit geöffnete Tür in der Ostwand dringen dumpfe Stimmen - offensichtlich kommen sie aus einem Wachraum. Ihr solltet nun versuchen, so leise wie möglich an der Türe vorbeizuschleichen, damit man Euch drinnen nicht hört. Legt eine Schleichen-Probe ab und zählt bitte zusammen, welchen Malus Ihr noch hättet ausgleichen können, dann schaut bei Abschnitt 313 nach.

47

Um auf den Steg zu gelangen, müßt Ihr eine Gewandtheitsprobe +5 ablegen. Sollte die Probe erfolgreich sein, so lest bitte bei 221, ansonsten bei 52 weiter.

48

Vorsichtig öffnet Ihr die schwere Tür und befindet Euch in einem kleinen Raum, der nur eine Bank sowie eine weitere östliche Tür enthält. So sehr Ihr Euch auch bemüht, diese Türe bleibt verschlossen. Schwach glaubt Ihr Euch zu erinnern, daß Ihr durch sie aus der Arena geführt wurdet. Entschlossen wendet Ihr Euch einem anderen Ausgang zu. Weiter bei Abschnitt 14.

49

Vor Euch seht Ihr eine Herberge. Die Fensteröffnungen sind mit einfachen getrockneten Schweinsblasen verschlossen, in einer davon hängt ein noch recht neues Schild mit den Worten "Aushilfe gesucht". Ihr hört drinnen Stimmen miteinander reden. Ihr öffnet die Türe und seht einen kleinen Raum vor Euch, in der Mitte des Raumes stehen zwei Tische. Einige Leute sitzen darum und würfeln. Als Ihr eintretet, blickt einer der Männer auf und spricht Euch an: "Nun, später Gast, was führt Euch hierher? Sucht Ihr ein Zimmer (261) oder vielleicht Arbeit (231); oder wollt Ihr nur einen Schluck trinken?" Möchtet Ihr eines seiner Angebote annehmen oder nach einem erfrischenden Bier das Haus lieber wieder verlassen (179)?

50

Die Zeit verinnt nur langsam, und Eure Gedanken kreisen um Eure bevorstehende Flucht: "Wer mag wohl dieser Bewunderer sein?" -

"... vielleicht ist es eine Falle ?" - "... und wenn der Schlafsaal abgeschlossen sein sollte ..?"

Ihr lauscht auf die Atemzüge Eurer Gefährten, Eure Gedanken werden träge. Endlich schlummert Ihr ein, Euer brummelndes Schnarchen nach bester Zwergenart erfüllt den Schlafsaal, bis Ihr am nächsten Morgen in Abschnitt 21 erwacht.

51

In diese Überlegungen platzt eines Tages ein Vorfall, der Euch mit neuer Hoffnung erfüllt: Der alte Mann an der Essensausgabe, der Euch seit dem ersten Tag die Treue gehalten hat, steckt Euch eine altbackene Semmel zu, mit den Worten: "Aber kaut vorsichtig, vielleicht steckt ja etwas drin - Splitter vom Mühlstein oder so..."

Und wirklich findet Ihr etwas in dem Stück Brot: Ein kleine Nachricht mit dem Wortlaut: "Wenn Ihr befreit werden wollt, so kommt in der nachten Nacht zum Südausgang. Eine Droschke erwartet Euch. Ein Bewunderer."

Wollt Ihr- diese Gelegenheit nutzen (124)? Ihr müßtet Euch dafür allerdings erst einmal zum Südausgang durchschlagen, und vielleicht ist das Risiko dafür ja auch zu hoch. Nein, nein, wer immer den Zettel geschrieben hat, er will Euch doch nur eine Falle stellen.

Nicht mit Euch, Ihr wartet fein weiter ab (21)'?

52

Mit einem lauten Platschen landet Ihr in der stinkenden Brühe. Ihr rudert mit den Armen in der Luft herum. Dann bemerkt Ihr, daß Ihr zumindestens hier den Boden berühren könnt.

Als Ihr Euch aufrichtet, reicht Euch das Wasser zwar bis zum Hals, aber Ihr könnt Euch doch fortbewegen. (Weiter bei Abschnitt 243.)

53

Nach Eurem werweißwieviehlten Schlagabtausch kommen endlich die Wachen heran und zerren Halb-Oger und Euch auseinander. Wütend und erschöpft star't ihr einander an, und Halb-Oger knurrt: "Das wird dir noch leid tun, Zwergenbrut." Der Sklavenaufseher entscheidet, daß ihr beide als Unruhestifter in Einzelzellen gesperrt werdet - selbstverständlich ohne Essen.

Erst am nächsten Morgen öffnet sich für Euch die Tür, und Ihr könnt endlich eine Mahlzeit einnehmen.

Weiter bei Abschnitt 246.

54

Ihr öffnet vorsichtig die Türe und befindet Euch auf einem düsteren Flur. An den Wänden hängen einige Fackeln in rußig schwarzen Halterungen. Vor Euch seht Ihr zwei Türen. Eine führt Euch nach 232, die andere nach 123.

55

Als sich die Wolken in Eurem Kopf geklärt haben, steht der triumphierende Halb-Oger grinsend über Euch und spuckt Euch an. Dann meint er: "So, Bursch', jetzt hab ich dir Manieren eingebleut. Und wenn der gute Halb-Oger noch mal was haben will, dann heißt's aber »Jawohl, mein Herr und Meister«, verstanden..?"

Mit einem böartigen Tritt in die Rippen geht er davon zum Tisch - nicht ohne auch noch Euren Reisbrei mitzunehmen. Die Schmach der Niederlage trifft Euch allerdings auch weit tiefer als der Hunger...

Weiter bei Abschnitt 100.

56

Nach einer Stunden oder Tagen, wer weiß es so genau, erwacht Ihr auf rauhem Steinboden. Eure derzeitige Lebensenergie beträgt 10 Punkte. Mühsam rappelt Ihr Euch auf und begeben Euch nach Abschnitt 222.

57

Während im Hintergrund zusätzliche Wachen heran stolpern, laßt Ihr demonstrativ Eure Hände sinken. "Na was denn, Kleiner, wohl noch im Kampfesrausch, hm ..? Willst wohl den großen Mann markier'n . Das schaffste doch nie, hei deinen sechs Spann, haha. Nun aber marsch zum Essen, oder soll'n wir dich tragen, du Held..?"

Argwöhnisch beäugt vom Sklavenwärter und seinen sechs neu dazugekommenen Kumpanen, macht Ihr Euch auf in den Speisesaal - denn tatsächlich nagt der Hunger schon kräftig in Eurem Magen. Weiter bei Abschnitt 118.

58

Mit einem heiseren Lachen wendet sich der Mann an Euch: "Na, Axmann, du Held, willst nicht rauskommen zum Frühstück? Wenn du nächstes mal netter bist und nicht vor jedem Kampf deine Kräuter bräuchtest, könntest auch nach deinen Kämpfen zu Abend essen..."

Die Erwähnung von Essen läßt Euch Euren Hunger bewußt werden, und ohne den Rüpel weiter zu beachten, schreitet Ihr an ihm vorbei den Gang entlang, von dem Euch der Duft eines Frühstücks entgegenweht. Weiter bei 118.

59

Der Zwang bringt keine neuen Erkenntnisse, stellt das bisher zurückgewonnene Wissen allenfalls erneut in Frage. Vielleicht, nein, vermutlich ist keine normale Vergeßlichkeit schuld an solcher Verwirrung. Namen und Berichte von seltsamen Rauschkräutern steigen im Gedächtnis auf. Unter diesen Umständen scheint es wirklich das Klügste, die Wirkung der Droge einfach zu überschlafen. Weiter bei Abschnitt 34.

60

Mit einem Schulterzucken, begleitet von einem grimmigen Lächeln, zerrt der schwarz gekleidete Mann an dem Arm, der den bluttriefenden Ogerkopf hält. In der Wand tut sich eine Tür auf, und die dort lauende Dunkelheit umfängt wieder alles. Nur schwach wehen die Worte heran: "So, Bursche, jetzt schlaf erst mal deinen Rausch aus... deinen Blutrausch, haha!" (Weiter bei 35)

61

Nur protestierend bewegen sich müde Muskeln - nein, nicht müde, eher betäubt - und ohne klare gedankliche Lenkung wendet sich der Körper um; taumelt von der furchtbaren Kreatur fort. Wie bei einem Mechanismus werden die Gelenke bewegt, setzt sich ein Fuß vor den anderen.

Doch schon scheint der Wald zu Ende, ragt ein hohe, steinerne Mauer empor.

Und in der Luft erhebt sich Protest..!

Das Knirschen und Splittern des Holzes zeugt vom Herannahen des Geschöpfes. Bald wird es da sein, seine Keule niedersausen lassen

- einmal, mehrmals, bis sich kein Leben mehr regt - und dann seine Zähne in das noch warme Fleisch graben.

Woher stammt dieses Wissen..?

Die schwere Doppelaxt hat schon genügend Erschöpfung verursacht, so soll sie denn zumindest einen letzten Schlag gegen das Ungeheuer führen... (Weiter bei Abschnitt 41)

62

Ihr be gebt Euch in den Euch zugewiesenen Raum. Er ist einfach, aber zweckmäßig eingerichtet. Das Bett sieht schmal, aber einigermaßen bequem aus. Müde laßt Ihr Euch hineinfallen, und nachdem Ihr ein wenig von Eurer Kraft zurückgewonnen habt, werdet Ihr bei Abschnitt 225 rüde geweckt.

63

Schweren Herzens seht Ihr ein, daß Ihr keine Möglichkeit habt, die Türe zu öffnen, und folgt dem Gang nach 44.

64

Ihr werft Euch gegen den Wärter und kämpft mit erbitterter Entschlossenheit, als sieben mit Knüppeln bewaffnete Wachen in den Raum stürmen. Ihr könnt Euch nicht um alle zugleich kümmern und merkt daher nur noch, wie Euch jemand von hinten etwas über den Schädel schlägt. "Wie unedel..." sind Eure letzten Gedanken..

Als Ihr das nächste Mal wieder etwas von der Welt spürt, seid Ihr bei Abschnitt 282.

65

Vorsichtig öffnet Ihr die Türe und erblickt einen Mann, der im Schein einer Öllampe in einem Pergament liest. Ihr hättet die Möglichkeit zu einem Überraschungsschlag, den er nicht parieren könnte. Wollt Ihr ihn angreifen, gelten für Euch die Kampfwerte entsprechend Eurer Bewaffnung. (Und Eure Kampferfahrung lehrt Euch, daß gut gezielte Schläge zwar riskanter sind, aber oft auch weit mehr Schaden anrichten.) Gelingt es Euch, beim ersten Schlag mehr als 15 Trefferpunkte zu verursachen, so lest bei Abschnitt 85, ansonsten bei 228 weiter.

66

Seid Ihr durch die Speisekammer in die Waffenkammer gelangt: Weiter bei 341. Seid Ihr auf anderem Wege gekommen: Weiter bei 44.

67

Ist Euch die Gewandtheitsprobe gelungen, so lest bitte bei Abschnitt 134 weiter, ansonsten bei Abschnitt 87.

68

Ihr werdet von einem Zupfen an Euren Bart- und Haupthaaren wach; außerdem liegt ein Geruch von einem schrecklich süßen Duftwasser in der Luft.

Als Ihr die Augen öffnet, erblickt Ihr zwei Menschenfrauen, die gerade noch die letzten Locken in Euren Bart drehen. Mit einem Knurren richtet Ihr Euch auf. Die beiden springen kichernd zur Seite. Voller Entsetzen stellt Ihr fest, daß man Euch mit diesem scheußlichen Duftwasser eingesprüht hat.

Auf einem Stuhl neben Eurer Schlafstätte liegen Eure Kleider. Mit einer Handbewegung scheucht Ihr die beiden albernen Frauen aus dem Zimmer und kleidet Euch erst einmal an. Das Wasser im Krug reicht gerade aus, um den schlimmsten Gestank abzuwischen. Ein Blick in den Spiegel zeigt Euch, daß Euer Bart gelockt und mit Schleifchen verziert wurde. Unter einigen Mühen gelingt es Euch, wenigstens die lächerlichen Schleifen zu entfernen. Auf der Nachricht von gestern abend stand etwas von Frühstück, da Ihr keines erblicken könnt, verlaßt Ihr den Raum und steht wieder in der Badekammer. Der Zuber ist nun ausgeleert, so daß Ihr mit dem Euch noch anhaftenden Geruch leben müßt. Ihr öffnet die Türe in der Ostwand und gelangt nach **88**.

69

Ihr geht entschlossen auf die Türe zu, hinter der - kaum zu vernehmen - auf einmal Schritte zu hören sind. Weiter bei Abschnitt **157**

70

Ihr wartet eine Weile, doch die Frau macht keine Anstalten, den Raum zu verlassen - sie dreht Euch aber immerhin den Rücken zu. Weiter bei Abschnitt **92**

71

Ihr beschließt, erst einmal das Bad zu beenden: Nachdem Ihr Euch hinreichend gereinigt und erquickt habt, steigt Ihr aus der Wanne und geht nach Abschnitt **91**.



72

"Nein meine Dame", ruft Ihr, "ich bin zwar nicht Justan, sondern Orbal, doch fürchtet Euch nicht, denn ich könnte einer edlen Dame nichts zuleide tun!"

Nach Euren Worten hört Ihr Schritte, und eine kräftige Frau erscheint in einem weißen Gewand. Sie beginnt Euch zu mustern. "Ich vor Euch zittern, pah. Seid froh, wenn ich Euch nichts tue, Ihr halbe Portion. Hat Euch mein nichtsnutziger Mann geschickt, damit ich Euch helfen soll, ihn aus der Kaschemme zu schleppen?"

Offensichtlich hält Euch die Frau für einen Zechkumpanen Ihres Mannes. Wollt Ihr sie in dem Glauben lassen und ihr irgendeine Geschichte erzählen (**291**) oder ihr die Wahrheit gestehen (275)?

73

Ihr denkt Euch, daß es das beste ist, erst einmal abzuwarten, was weiter geschieht, und macht es Euch auf dem Boden bequem. Weiter bei Abschnitt 157.

74

Als Ihr Euch durch das Faß gezwängt habt, bemerkt Ihr verduzt, daß es keinen Boden hat. Kaum habt Ihr diese Erkenntnis gewonnen, da stürzt Ihr auch schon in die Tiefe. Aus den Augenwinkeln könnt Ihr in der Wand Steigeisen erkennen. Dann verspürt Ihr den Aufprall, den Ihr zum Glück ein wenig abfangen könnt, so daß Ihr nur das Ergebnis von 4 Würfeln mit dem W6 als Schadenspunkte erleidet. Sollte Euch das Bewußtsein verlassen, so lest bitte bei Abschnitt **56**, sonst hei 249 weiter.

75

Während Ihr in die Dunkelheit taumelt, drehen sich Eure Gedanken um Eure neu gewonnene Freiheit. Ihr blickt Euch um, könnt aber keine Kutsche erkennen, entweder seid Ihr oder aber Euer Bewunderer etwas zu spät dran. Wollt Ihr auf ihn warten (94)? Vielleicht ist der Brief ja auch nur eine Falle gewesen ...

Oder aber scheint es Euch sinnvoller, auf eigene Faust durch die nächtliche Stadt zu fliehen (141)?

76

"Alarm. Alarm - ich habe einen Flüchtling entdeckt!" - die Schreie gellen durch den Raum. Weiter hei Abschnitt **104**

77

Entschlossen, daß nichts Euch bei Eurer Flucht behindern soll, stürzt Ihr Euch auf den Alten. Weiter bei Abschnitt 228

78

Auch diese Türe ist dank Eures Schlüssels ohne Probleme zu öffnen. In dem Raum befinden sich neben einigen Kleidungsstücken auch Rüstungsteile, die es Euch erlauben, Euren Rüstungsschutz auf 3 zu erhöhen. Zufrieden verlaßt Ihr den Raum wieder und setzt Euren Weg bei 97 fort.

79

Während Ihr dem Gang weiter folgt, entdeckt Ihr auf einem Tisch einen Krug mit Wein - offensichtlich hat ihn jemand vor kurzem dort abgestellt.

Wollt Ihr nun vorsichtig weitergehen (106) oder Euch irgendwo verbergen, um zu sehen, wem der Wein gehört (99)?

80

Ihr horcht an der Türe und, als Ihr nichts hört, öffnet Ihr sie vorsichtig. Vor Euch liegt ein Raum, in dem einige Requisiten für die Arena aufbewahrt werden: Kalkeimer, Wischlappen, Ziegelpulver gegen rutschige Blutflecken und Ähnliches. Da Ihr nichts von Interesse entdeckt, schließt Ihr die Tür wieder und befindet Euch erneut bei **101**.

81

Wie durch einen Nebel seht Ihr zwei Leute, die sich über Euch beugen. Euer ganzer Körper schmerzt. Einer der beiden scheint offensichtlich ein Medicus zu sein und er lächelt Euch aufmunternd zu - der andere, Ihr erkennt ihn als den Vorsteher der Arena, schaut Euch äußerst grimmig an: "Nun, Medicus, wie lange dauert es, bis er wieder kämpfen kann? Er kann froh sein, daß wir ihn noch retten konnten. Seinetwegen haben wir einen wertvollen Tiger verloren - den Verlust muß er bald wieder eingebracht haben." Ein bösesartiges Grinsen überzieht sein Gesicht: "Nun, so bald wird er keinen unerwünschten Schaden anrichten - haltet ihn aber bis zum nächsten Kampf unter entsprechenden Kräutern!"

Nach endlosen Wochen auf der Krankenstation geht es für Euch schließlich bei Abschnitt 1 weiter.

82

Eine hohe Freitreppe führt zu diesem kleinen, aber ansehnlichen Gebäude. An der rechten Seite des Eingangs steht die Statue einer schönen Menschenfrau. links die einer Stute. Ihr tretet durch das weitgeöffnete Portal in eine große Halle. In der Mitte des Raumes befindet sich ein Wasserhecken, in dem einige unbedeckte Menschen sitzen. In anderen Ecken des Raumes entdeckt Ihr vereinzelt Pärchen, die auf weichen Kissen sitzen und sich miteinander unterhalten. Während Ihr Euch noch umschaut, tritt eine junge Frau in dünnen roten, fast durchsichtigen Gewändern auf Euch zu: "Willkommen in einem der Häuser der Göttin, die diese Stadt zieren. Sagt, was ist Euer Begehrt?"

Wollt Ihr der jungen Frau Eure Geschichte erzählen und sie bitten, Euch zu verbergen (194), oder wollt Ihr lieber etwas mit Ihr plaudern (138)? Wenn Ihr der Ansicht seid, daß Ihr Euch lieber nach einem anderen Versteck umschauen möchtet, dann lest bitte bei (179) weiter.

83

Vorsichtig untersucht Ihr den Schlüsselbund, und auch für diese Türe findet sich daran der passende Schlüssel. Ihr steckt ihn in das Schloß, und mit einem leisen Klicken öffnet es sich. Ihr unterdrückt einen Fluch über die beim Öffnen leise knarrende Türe und gelangt nach **101**.

84

Mit Hilfe des Schlüssels gelingt es Euch problemlos, das Schloß zu öffnen, und auch der Riegel ist erstaunlich leichtgängig. Ihr zieht die Türe auf und steht vor einem dunklen Raum. Zuerst seht Ihr nur zwei leuchtende, grügelbe Punkte, die schnell auf Euch zukommen, dann erkennt Ihr die geduckte, aber langgestreckte Gestalt eines ausgewachsenen Säbelzähntigers. Das Tier scheint Euch nicht zu mögen; vielleicht hat es aber auch gar nichts gegen Euch persönlich, sondern einfach nur Hunger ... Nun, wie dem auch sei, mit einem Sprung ist es heran und attackiert Euch!

Die Werte des Tigers:

MU 16; AT 15; **PA** 7; (2AT/KR) **LE** 40; **TP** 3W+2; **RS** 1

Dieser Tiger wurde speziell auf Beißangriffe abgerichtet.

Solltet Ihr den Tiger innerhalb der ersten fünf Kampfrunden besiegen können, so lest bei **40** weiter. Sollte Eure Lebensenergie in den ersten zehn Kampfrunden unter 5 Lebenspunkte, fallen so geht es bei Abschnitt 103, ansonsten bei Abschnitt **104** weiter.

85

Mit einem kräftigem gezielten Schlag habt Ihr den Wächter zumindest für einige Zeit in Borons Reich geschickt. Als Ihr Euch kurz umblickt, entdeckt Ihr an seinem Gürtel einen Schlüsselbund. Das Pergament stellt sich als ein Wettschein für den nächsten Arenakampf heraus, auf dem für den zwischen Euch und dem Halboger stattfindenden Kampf letzterer als Sieger gesetzt wurde - ein weiterer Ansporn, diese ungastliche Stätte zu verlassen. Ihr nehmt den Schlüsselbund an Euch und entdeckt eine weitere, eisenverstärkte Tür in der Ostwand.

Zwischenzeitlich bemerkt Ihr einen unangenehmen Geruch, der den Raum durchdringt. Wollt Ihr die Tür in der Ostwand untersuchen (105) oder den Raum verlassen, bevor eventuell Wachen auftauchen (139)?

86

Ein Schmiedehammer ist zwar keine Waffe im eigentlichen Sinne, aber jeder richtige Zwerg kann damit umgehen. Daher ist es für Euch kein Problem, mit diesem schweren Werkzeug einem Feind einen Schaden von 1 W+10 Trefferpunkte zuzufügen. Weiter bei Abschnitt **66**.

87

Unter Aufbietung aller Disziplin laßt Ihr Euch von dem Dicken umarmen. "Mein lieber Freund," säuselt er, "ich bin entzückt, daß Ihr es geschafft habt, zu mir zu kommen, aber ich bitte Euch, eßt doch erstmal ein Häppchen..." Weiter bei Abschnitt 39

88

Ihr steht auf einem Gang, dessen Teppich derartig weich ist, daß Ihr bis über die Knöchel einsinkt. An den Wänden hängen in schweren vergoldeten Rahmen Bilder von reich geschmück-

ten, wohlbeleibten Männern und schönen, leichtbekleideten Frauen.

Während Ihr noch die Bilder betrachtet, kommt scheinbar aus dem Nichts ein kupferhäutiger Mann in einem schwarzen Anzug mit goldenen Knöpfen. Er verneigt sich vor Euch und bittet Euch, ihm zu folgen. Er führt Euch durch den Gang, an einer Reihe von Türen vorbei, hinter denen Ihr prunkvoll eingerichtete Räume erahnen könnt.

Schließlich gelangt Ihr zu einer doppelflügeligen Türe, vor der er Euch bittet, einzutreten. Ihr drückt den Türgriff nach unten und schreitet nach 211.

89

"Oh, wie leid tut es mir, daß ich Euch nicht mit Musik erfreuen kann - doch die Gegenwart einer solch klugen und gebildeten Dame raubt mir die Erinnerung an alle Lieder und läßt meine Fingern beben!" erklärt Ihr der Frau mit ernster Miene.

"Wie schön gesagt von Euch - ich wünschte, mir würde noch jemand solche Komplimente machen! Doch will ich Euch, einen fahrenden Ritter auf hoher Queste, nicht länger aufhalten, sondern alles tun, um Euch Euren Weg zu erleichtern." Weiter bei 302.

90

Ihr öffnet die Türe und blickt in einen Raum mit einem bequem anmutenden Bett sowie einem Tisch, auf dem einige äußerst appetitlich aussehende Speisen aufgebaut sind. Ihr starrt erstmal eine Weile sprachlos in den Raum. Weiter bei Abschnitt 157

91

Ihr geht zu dem Tischchen und findet dort nicht nur weiche Tücher, mit denen Ihr Euch abreibt, sondern auch eine kurze Notiz: "Werter Freund. Ich hoffe, das Bad hat Euch gut getan. Ich habe Euch in Eurem Zimmer hinter der nördlichen Türe einen Mitternachtsimbiß hinstellen lassen. Ich wünsche Euch nun eine angenehme Nachtruhe; alles weitere beim Frühstück."

Ihr folgt nach kurzem Überlegen den Anweisungen und schläft einen ruhigen und erfrischenden Schlaf (denkt auch an Eure Regeneration) bis Abschnitt 68.

92

Ihr entkleidet Euch achselzuckend und steigt in die Wanne. Eure Zuschauerin scheint sehr höflich zu sein, denn sie enthält sich aller Bemerkungen und jeglichen Gelächters. Weiter bei Abschnitt 152

93

Das Bad sieht sehr verlockend aus, und so legt Ihr Eure nicht mehr besonders frische Kleidung ab und steigt in den Zuber. Das Wasser ist sehr wohltuend, und Eure müden Glieder entspannen sich. Während Ihr Euch wohlig räkelt und im Wasser über Euer weiteres Schicksal nachsinnt, öffnet sich die östliche Türe und ein kupferhäutiges Mädchen betritt den

Raum. Eiligst rutscht Ihr tiefer in den Zuber. Weiter bei Abschnitt 152

94

Ihr macht es Euch im Schatten des verabredeten Treffpunkts bequem und bemerkt nun erst, als die Anspannung ein wenig von Euch weicht, wie müde Ihr eigentlich seid. Langsam beginnt Ihr einzuschlafen, als Ihr plötzlich spürt, wie Ihr von kräftigen Armen gepackt und hochgehoben werdet und man Euch in einen Sack steckt. Danach bekommt Ihr mit, daß Ihr irgendwohin abgelegt werdet und der Boden um Euch herum zu schwanken beginnt. Ihr versucht, gegen diese rüde Behandlung zu protestieren, aber keiner scheint Euch zu hören. Ihr hört das Getrappel von Hufen und schließt daraus, daß Ihr Euch in einer Kutsche befindet.

Da Ihr ohnehin nichts anderes tun könnt, beschließt Ihr, in Abschnitt 259 erst einmal abzuwarten, was weiter geschieht.

95

Ihr erwacht in einem Bett und fühlt die Schmerzen in Eurem gesamten Körper. Neben Euch steht grinsend Halb-Oger, daneben einige lachende Wächter - anscheinend ist Euer Feind zum Helden des Tages befördert worden. Ingeheim schwört Ihr Rache, als er Euch brutal den Mund aufdrückt und eine übel-schmeckende Flüssigkeit hineingießt. Langsam schwinden Euch erneut die Sinne, und Ihr findet Euch bei Abschnitt 1 wieder.

96

Der Halb-Oger steht erwartungsvoll grinsend vor Euch, seine Werte sind wie folgt:

MU 13; **KK** 21; **AT** 12; **PA** 8; **TP** W+11" (Keule); **LE** 40;

Ausweichen: 6; **Selbstbeherrschung:** -4

* *Der Körperkraft-Bonus ist bereits eingerechnet.*

Eure eigenen Werte entnehmt Ihr bitte dem Anhang unter Berücksichtigung eventueller Rüstungen oder Waffen. Sollten Ihr das Bewußtsein verlieren, bevor Ihr den Oger besiegt habt, so lest bei **198**, ansonsten bei Abschnitt 8 weiter.

97

Ihr könnt vor Euch eine Treppe erkennen, die nach oben führt - dies muß der Ausgang sein. Triumphierend und in Gedanken schon in der Freiheit, stapft Ihr auf sie zu, als Ihr hinter Euch ein Geräusch hört. Weiter bei Abschnitt 226

98

Links seht Ihr einen gemauerten Gang hinfortführen, bei einem schnellen Blick nach rechts ist eine Röhre zu sehen. Wollt Ihr der Röhre folgen, so lest bitte bei 212 weiter, entschließt Ihr Euch hingegen, dem gemauerten Gang nachzugehen, so schlägt bitte Abschnitt 233 auf.

99

Ihr huscht hinter einen Vorhang und verharrt dort, bis eine

Euch wohlbekannte Gestalt auftaucht: der Alte, der Euch auch die Nachricht überbrachte. Er trägt ein Bündel unter dem Arm. Wollt Ihr ihn angreifen (77) oder abwarten (7)?

100

Für die anderen ist die Lage eindeutig: Ihr seid im ständigen Streit um die Rangordnung unterlegen und müßt dafür die Folgen tragen - die Wachen lassen keinen Zweifel daran, daß sie jeden weiteren Widerstand hart und streng ahnden werden.

In den nun folgenden Tagen erweist sich Halb-Oger als Euer persönlicher Tyrann: Nach Belieben nimmt er sich aus Eurem kargen Besitz, was ihm gefällt oder Euch irgend etwas zu bedeuten scheint. Neben Essen und Kleidung sind dies vor allem Übungswaffen; doch verlangt er auch allerlei erniedrigende Handreichungen. Noch hat er Euren Erbstein, daß wertvollste Kleinod eines Angroschim, nicht entdeckt, doch Ihr wißt nicht, was geschehen würde, sollte er das Juwel einfordern: Vermutlich würden Er oder Ihr den folgenden Kampf nicht überleben und selbst als Sieger würdet Ihr zur Abschreckung sterben... (Weiter bei Abschnitt 26)

101

Nachdem Ihr die Türe vorsichtig hinter Euch geschlossen habt, steht Ihr auf einem weiteren Gang, der allerdings besser beleuchtet ist. Nach Westen (80) und Osten (283) führen jeweils Türen fort. Wollt Ihr eine öffnen oder lieber dem Gang nach 79 folgen?

102

Die Türe sieht sehr solide aus, und das Schloß scheint ordentliche Zwergenarbeit zu sein - eine Qualität, die Ihr im Moment allerdings wenig zu schätzen wißt. Da Ihr unter Zeitdruck steht, gibt es für Euch nur die Möglichkeit, die Türe einzurennen (240) oder umzukehren zu 46, um anschließend einen Raum zu durchsuchen, den Ihr möglicherweise übersehen oder ausgelassen habt.

103

Unerbittlich schlägt die Bestie ihre Zähne immer wieder in Euren ungeschützten Leib. Ihr kämpft mit aller Kraft, aber die Schmerzen sind selbst für einen Zwerg zu viel. Nach einem weiteren Angriff hört ihr die Knochen in Eurem Waffenarm knirschen und schnell schwinden Euch die Sinne. Weiter bei Abschnitt 81

104

Eilig stürmen fünf Wachen mit gezogenen Waffen in den Raum. Wollt Ihr Euch ergeben (43) oder lieber um Eure Freiheit kämpfen (11)?

105

Die eisenverstärkte Türe ist verriegelt und außerdem mit einem Vorhängeschloß verschlossen. Ein kurzer Blick auf den Schlüsselbund zeigt Euch allerdings, daß der Schlüssel am Bund hängt. Ihr glaubt aber, hinter der Türe Geräusche zu

hören, und es kommt Euch so vor, als ob der Geruch in der Nähe der Türe stärker sei. Wollt Ihr versuchen, die Türe zu öffnen (84), oder lieber den Raum direkt verlassen (139)?

106

Vorsichtig schleicht Ihr weiter und erblickt vor Euch eine weitere Türe in der Ostwand (78). Wollt Ihr sie öffnen oder nach 97 weitergehen?

107

Dieses Haus ist ein sehr schlichtes Bauwerk. Ihr öffnet die einfache Holztüre. Als Ihr den in rotgelben Tönen gehaltenen Raum betretet, kommt Euch ein älterer Mann in Gewändern von ähnlich flammender Farbe entgegen und begrüßt Euch: "Möge das Feuer der Göttin über Euren Wegen wachen und Euch stets eine sichere Zuflucht schenken.

Mitglieder Eures Volkes sind in diesem Hause seltene Gäste, aber dennoch ist ein jeder im Hause der gütigen Göttin willkommen. Mein Sohn, ich bin Bruder Traviso; sagt, was ist Euer Begehrt, der Ihr zu so später Stunde kommt? Möchtet Ihr vielleicht zur Göttin beten oder möchtet Ihr nur etwas zu essen, mein Sohn?" Wollt Ihr ihm Eure Geschichte erzählen und ihn bitten, Euch zu verbergen, so lest bitte bei Abschnitt 207 weiter. Wenn Ihr der Ansicht seid, daß man Euch hier nichtweiter helfen kann, so kehrt zurück nach 179.

108

"Aber nein, meine Dame, ich bin kein Verbrecher. Ich bin Axmann, der berühmte Gladiator. Ich bin aus der Arena geflohen, und daher möchte ich Euch bitten, mich hier zu verbergen, bis ich gefahrlos diese Stadt verlassen kann", erklärt Ihr der Dame.

Sie lächelt Euch vielsagend an. "Warum habt Ihr das denn nicht gleich gesagt..? Bitte macht es Euch doch erst einmal bequem. Vielleicht möchtet Ihr etwas Wein? Aber bitte wartet doch hier auf mich, damit ich das Nötige veranlassen kann". Die junge Frau steht auf, drängt Euch förmlich ein Glas Wein auf und verschwindet. Wollt Ihr warten, bis sie zurückkehrt (137), oder erscheint es Euch klüger, den Tempel zu verlassen (36)?

109

Mit einem gewaltigen Stoß werft Ihr Euch gegen die Türe. Es gibt einen sehr lauten Knall, doch noch hat das Schloß kaum Schaden genommen. Wollt Ihr - Eurer schmerzenden Schulter zuliebe - für diese Nacht auf weitere Ausbruchsversuche verzichten, um auf Eurer Zimmer zurückzukehren und etwas Schlaf zu finden? Dann geht es mit Abschnitt 68 weiter. Wollt Ihr hingegen auf das Fest zurückkehren, so geht bitte zu Abschnitt 311. Wollt Ihr aber ein weiteres Mal Euer Glück an der Tür versuchen, so lest bei Abschnitt 241 weiter.

110

Mit bangem Herzen steckt Ihr den Schlüssel in das Schloß - er hakt ein wenig, aber die Türe läßt sich öffnen. Vorsichtig schiebt Ihr die Türe auf. Vor Euch liegt das nächtliche

Al'Anfa. Mit der Gewißheit, Eurer Freiheit ein Stück näher gekommen zu sein, marschiert Ihr nach 141.

111

Ihr schlüpft in Eure Kleidung, nehmt Eure Habseligkeiten und schleicht die Treppe hinunter. Vor der großen Türe in der Südwand verharrt Ihr. Weiter bei Abschnitt 4.

112

"Nein, meine Dame, es tut mir wirklich leid, aber zur Zeit ist es mir nicht möglich, Euren Wünschen zu entsprechen", erwidert Ihr.

"Wirklich schade, mein Freund, aber vielleicht ein anderes Mal..?" Mit einem Lächeln wendet sich die Dame daraufhin dem Büffet zu.

Möchtet Ihr ebenfalls etwas essen (343) oder lieber schauen, ob Ihr vielleicht dem Käfig entfliehen könnt (27)?

113

Der Diener begleitet Euch auf die geschmückte Veranda des Hauses. Bunte Lampions hängen in den Bäumen. Auf einer langen Tafel sind alle nur erdenklichen Köstlichkeiten aufgebaut. Gut zwei Dutzend Menschen, mit Juwelen behängt wie Früchte an einem Beilunker Apfelbaum, stehen herum und klatschen in die Hände, als Ihr auf die Veranda tretet.

Der Dicke erscheint und wedelt theatralisch mit einem Seidentuch in der Luft: "Was ich jetzt zu sagen habe, muß natürlich unter uns bleiben, doch vertraue ich auf Eure Verschwiegenheit: Hier, meine teuren Freunde, präsentiere ich Euch Axmann, den tapferen Kämpfer: Schaut nur einmal diese Muskeln..!" Bei diesen Worten greift er Euch an den Oberarm, ganz wie ein Marktschreier, der auf die Qualität seiner Sklaven aufmerksam machen will. "Ich habe extra einige wilde Tiere bei Pokallos bestellt, damit unser Freund seine Talente unter Beweis stellen kann, doch leider kann es noch etwas dauern, bis sie hier eingetroffen sind. Aber zuerst sei einmal der Festschmaus eröffnet."

Nach dieser Rede begeben sich die Menschen zu der Speisetafel.

Ernüchtert stellt Ihr fest, daß Euer "Bewunderer" Euch auch nur als Kämpfer vorführen will. Zugegebenermaßen ist dieses Haus ein bedeutend komfortablerer Aufenthaltsort als die Keller unter der Arena - aber auch ein goldener Käfig ist nicht anderes als ein Gefängnis. Selbst wenn ein derartiges Verlies einem Hügelzwerg durchaus gefallen könnte...

Weiter geht es bei Abschnitt 311.

114

Die Türe ist abgeschlossen, und so kehrt Ihr zu Abschnitt 119 zurück.

115

Der Gang windet sich weiter. Ihr folgt ihm und seht an der linken Wand Steigeisen, die zu einer Holzluke führen. Möchtet Ihr hinaufklettern (242), oder wollt Ihr lieber weitergehen (219)?

116

Nachdem Ihr durch diese Türe getreten seid, befindet Ihr Euch in dem Speisesaal, der zu dieser Stunde noch trüber beleuchtet ist als bei den Mahlzeiten: Eine einzelne Stummelkerze blakt in einer Wandnische.

Ihr entdeckt eine halb geöffnete Türe im Westen (136) und eine weitere Türe (46) am südlichen Ende des Raumes. Für welche der Türen werdet Ihr Euch entscheiden?

117

Ihr steigt die Treppe wieder hinauf und begeben Euch zurück nach Abschnitt 206.

118

Der "Speisesaal" entpuppt sich als düsteres, nur schwach von Tranfunzeln erleuchtetes Gewölbe irgendwo unter dem Rund der Arena. An zwei langen Tischen sitzen hier die und Sklaven beisammen und warten auf ihr Morgenmahl: große Bottiche voller Reisgrütze mit dicken, glasigen Speckstücken - nun ja, ein hungriger Magen ist nicht wählerisch. Mit einem Grunzen drückt Euch der alte Mann, der die Grütze austeilt, ein zweites Schüsselchen mit streng riechender Butter in die Hand: "Hier, für unseren Sieger!"

Kaum habt Ihr Platz genommen und überlegt, ob Ihr wirklich die fade Grütze mit der anscheinend ranzigen Butter "veredeln" sollt, als eine grobe Stimme in Eure wehmütigen Erinnerungen an zart gebratene Wachteln aufdringt: "He, Kerl, willst deine Butter wohl nicht..? Dann kann ich sie mir ja nehmen!", und eine dunkle Pranke die Schüssel vom Tisch reißt.

Aufblickend erkennt Ihr einen wohl zweieinhalb Schritt großen Hünen mit schmutzig grauer Haut und abstoßenden Gesichtszügen - "Halboger" nennen die anderen diesen Neuankömmling nur zum Teil im Scherz, und manchmal munkeln sie von dem Schwarzoger, der in den Sklavenpferchen zu seiner Mutter geführt worden war...

Es sieht ganz so aus, als ob dieser Riese Euch an schierer Kraft weit überlegen wäre - doch vermutlich habt Ihr die größere Kampferfahrung.

Wollt Ihr deshalb diesen Rüpel in seine Schranken weisen, um weiteren Schikanen ein klaren Riegel vorzuschieben (130) oder lieber doch als der Klügere nachgeben und die zerlassene Butter abtreten (29)?

119

Ihr seht vor Euch einen Raum im Norden 191 und eine weitere Türe in der Westwand 114. Wohin wollt Ihr Euch wenden?

120

Die Holztüre läßt sich unter Knarren öffnen. Ihr hört eine Stimme hinter Euch: "Wenn du in den Keller gehst, Hogar, bring den Wein mit hoch." Ihr wundert Euch nur einen Augenblick lang - offensichtlich verwechselt man Euch mit jemand anderem, wohl einem Dienstboten.

Vor Euch führt eine steinerne Treppe nach unten in einen

Keller. Möchtet Ihr hinuntersteigen (37) oder lieber bei **206** wieder umkehren?

121

Das war wohl weniger entzückend - die Laute ist alt und ziemlich verstimmt. Eure Finger sind nicht mehr an dünne Saiten gewohnt, und die richtigen Takte scheinen aus Eurem Gedächtnis verschwunden. Die Miene der Frau umwölkt sich, und wenn Ihr nicht ihren Argwohn heraufbeschwören wollt, solltet Ihr vielleicht einige passende Worte finden.



Legt dazu bitte einen Betören-Probe ab - gelingt sie Euch, könnt Ihr bei Abschnitt **89** weiterlesen, anderenfalls bei 326.

122

Erstaunlicherweise ist die Türe sehr leichtgängig und öffnet sich absolut lautlos. Ihr seht vor Euch einen schweren Samtvorhang. Möchtet Ihr ihn beiseite schieben (**160**) oder noch einen Moment hinter dem Vorhang verharren (**318**)?

123

Ihr öffnet die Türe und erblickt einen prächtigen Raum, der über und über mit Kostbarkeiten gefüllt ist: Goldene Schätze stapeln sich auf dem Boden und an den Wänden fast einen Schritt hoch: Münzen, Ringe, Ketten, Statuetten, Pokale, Eßgeschirr, Schmuck und viel, viel mehr - vermutlich weit

mehr, als je ein einzelner Zwerg besessen hat. Bitte überprüft Eure Goldgier (eine GG-Probe -5).

Solltet Ihr widerstehen können, so lest bitte bei Abschnitt 314 weiter. Falls Euch Eure Goldgier übermannen sollte, könnt Ihr im Abschnitt **256** Eure Taschen füllen.

124

Ungeduldig wartet Ihr, bis der Abend zu Ende geht und die allgemeine Nachtruhe verkündet wird. Von Eurem Strohlager im gemeinschaftlichen Schlafsaal aus horcht Ihr auf das allmähliche Verstummen der Stimmen, bis niemand mehr redet und allgemeines gleichmäßiges Atmen vom Schlaf der übrigen Gladiatoren kündigt. Die Fackeln sind gelöscht, und die lichtlose Dunkelheit ist für jeden Menschen ein undurchdringliches Hindernis - doch die an Lichtmangel gewöhnten Sinne der Angroschim erlauben Euch die Orientierung auch in dieser Finsternis.

Wollt Ihr Euch nun erheben und den Schlafsaal verlassen (**19**), oder erscheint es Euch sicherer, noch eine Stunde zu warten (**50**)?

125

Hinter den Büschen hört Ihr Stimmen. Wollt Ihr Euch verbergen, bis sich die Stimmen entfernt haben, so schlagt bitte **279** auf. Wollt Ihr der möglichen Gefahr lieber ins Auge schauen, ist Euer nächstes Ziel die Nummer 295.

126

Schnell huscht Ihr in die Zelle und kauert Euch zwischen die erstaunten Gefangenen. "Psst, eine Wache kommt!" raunt Ihr ihnen zu. Draußen hört Ihr die erstaunte Stimme eines Wächters: "Na, wer hat denn hier vergessen, die Türe zu schließen. Na, dank Boron, seid ihr Waldaffen so tumb, daß ihr es nicht einmal bemerkt habt." Der Wächter öffnet die Zelle, in seiner Hand hat er einen großen Tonkrug. "So, jetzt werdet Ihr alle schön artig eure Medizin nehmen und morgen früh werdet Ihr dann brav zum Herrn Boron gehen."

Wollt Ihr den Wächter angreifen (**289**) oder lieber heimlich die Fesseln der Gefangenen lösen (**244**)?

127

Ihr öffnet die Türe und seht vor Euch einen Raum mit Regalen, auf denen allerlei Bücher stehen. Bequem aussehende Polster laden zum Verweilen ein.

Möchtet Ihr vielleicht ein wenig lesen (**204**) oder den Raum in Richtung Abschnitt **206** wieder verlassen?

128

Der Sklavenwächter beginnt, "Alarm, Alarm, Sklavenaufstand" zu brüllen. In der Ferne hört Ihr Stiefel über Steinboden rennen. Ihr könntet es vielleicht schaffen, mit einem gewagten Sprung aus der Zelle zu flüchten und zurück in die Kanalisation zu gelangen.

Wenn Ihr beschließt, es zu versuchen, könnt Ihr dies bei **267** tun. Wenn Ihr hingegen kämpfen wollt, lest bitte bei **64** weiter.

129

Die Türe läßt sich problemlos öffnen. Vor Euch liegt eine große Küche, in der ein gutes Dutzend Leute damit beschäftigt ist, in großen Töpfen herumzurühren und Speisen anzurichten. Als Ihr eintretet, blickt einer der Köche auf: "Falls Ihr noch Hunger habt, bedient Euch." Mit diesen Worten deutet er auf einen Arbeitstisch, auf dem noch einige gebratene Fleischstücke liegen. Ihr nehmt Euch eine Hühnerkeule und verläßt die Küche wieder. Draußen auf dem Gang könnt Ihr Euch entscheiden, ob Ihr bis ans Ende des Ganges gehen (17), den Gang in die andere Richtung (206) oder bei Abschnitt 153 auf Euer Zimmer gehen wollt.

130

"Keineswegs ist die Butter für Euch gedacht, mein Herr. Und nun verfügt Euch anderenorts, damit ich in Ruhe speisen kann!"

Halb-Oger knurrt nur - verstanden hat er wohl nur die in Euren Worten liegende Herausforderung. Mit einem raschen Schwung hebt er Euch zu einer schnell freiwerdenden Stelle zwischen den beiden Tischen, die für derlei Auseinandersetzungen üblich ist. Die Wachen am Rande des Gewölbes verlagern leicht ihr Gewicht - eingreifen werden sie aber erst, wenn einer der Gegner schwer verletzt zu werden droht...

Gekämpft wird nach den Regeln für Waffenlosen Kampf. Eure eigenen Kampfwerte findet Ihr im Anhang, die Halb-Ogers sind:

MU 13; KK 21; AT 12; PA 8; LE 40;

Selbstbeherrschung: -4; Ausweichen: 6

Solltet Ihr während der ersten zwanzig Kampfunden das Bewußtsein verlieren, geht es bei **55** weiter. Geht Halb-Oger in dieser Zeit zu Boden, so schlägt Abschnitt 143 auf. Nach Ablauf dieser Zeit greifen die Wachen ein (53).

131

Ihr steht auf dem prächtigen Gang, der sich nach Norden (159) und Süden (206) fortsetzt. In welche Richtung werdet Ihr gehen?

132

Ihr betretet eine großzügig angelegte Park. Zu Eurer Rechten befinden sich einige Stühle und Tische, welche anscheinend für den Empfang am Nachmittag vorbereitet werden. Eifrige Dienstboten huschen geschäftig hin und her, beachten Euch aber nicht. Möchtet Ihr tiefer in den Park hineingehen (27) oder lieber wieder ins Haus zurückkehren (260)?

133

Nachdem der Wärter über den ersten Schreck hinaus ist, greift er nach dem Streitkolben an seiner Seite. Seine Kampfwerte sind wie folgt:

MU 13; KK 14; AT 12; PA 8; LE 40

Selbstbeherrschung: 0; Ausweichen: 6

Seine Waffe verursacht 1 W+4 Trefferpunkte. Solltet Ihr den Wächter besiegen, schlägt bitte Abschnitt **266** auf. Solltet Ihr hingegen das Bewußtsein verlieren, findet Ihr Euch bei 282 wieder.

134

Mit einem geschickten Schritt zur Seite gelingt es Euch, der Umarmung zu entkommen. "Ach ja," säuselt der Feiste, "Ihr Zwerge seid ja nicht so überschwenglich veranlagt wie wir heißblütigen Menschen. Aber laßt uns doch erst einmal eine Kleinigkeit essen..." Weiter bei Abschnitt **39**.

135

Es dauert eine geraume Zeit, bis die Schöne - Ihr Name ist übrigens Rana - mit einem schon älteren Mann zurückkehrt. "Nun, Bruder Raschomon, ich habe hier jemanden, der zum Glauben an die Göttin bekehrt werden möchte. Übernimmst du bitte so lange meine Tempelwache?"

Der Mann nickt und Rana führt Euch in einen Raum, der von einem riesigen Bett ausgefüllt wird. In den folgenden Stunden lernt Ihr die Segnungen der Göttin kennen und begehrt Euch danach ein wenig müder, aber weiser zurück nach Abschnitt **179**.

136

Ihr lugt vorsichtig durch die halb geöffnete Türe und schaut in eine Vorratskammer - ein durchaus erfreulicher Anblick. Möchtet Ihr den Raum betreten und Euch umsehen (**10**) oder Euch lieber der Türe in der Südwand zuwenden (46)?

137

Ihr macht es Euch in den weichen Polstern bequem. Der Wein schmeckt vorzüglich, und Ihr seid rundum mit der Welt zufrieden. Nach einiger Zeit kehrt die freundliche junge Frau mit fünf gar nicht so freundlich aussehenden bewaffneten Männer zurück und deutet mit den Worten - "Das ist der flüchtige Sklave, er hat es mir selber erzählt" - auf Euch.

Die Männer packen Euch und legen Euch Ketten um Eure Handgelenke: "Vielen Dank für Eure Mithilfe, Schwester Rana. Der Tempel wird bestimmt eine gute Belohnung erhalten." Danach wendet der Wachmann sich Euch zu: "Los, Bursche, beweg dich!"

Man führt Euch eiligst durch die Straßen zurück zu der Arena. Dort werdet Ihr für euren Ungehorsam schwer bestraft und kommt erst bei Abschnitt 1 wieder zu Euch.

138

"Nun, ich glaube, ich würde mich gerne ein wenig mit Euch unterhalten," erklärt Ihr der jungen Frau.

Sie lächelt Euch freundlich an. "Wartet einen Moment, ich sehe zu, daß wir etwas von der Gabe der Göttin zu trinken bekommen." Sie winkt einer anderen Frau zu, die Euch zwei Gläser Wein bringt.

Die junge Dame scheint zu erwarten, daß Ihr von dem Wein trinkt. Nehmt Ihr das Glas? Dann lest bitte Abschnitt (30): ansonsten geht es bei Abschnitt (303) weiter.

139

Ihr steht auf dem Gang, der sich nach Süden und damit Eurem Ziel entgegenschlingelt. Nach einiger Zeit befindet sich vor Euch eine Tür mit Eisenbeschlägen. Wenn Ihr gegen den lesenden Mann gekämpft habt, so lest bei **83** weiter, ansonsten ist Euer nächstes Ziel der Abschnitt 102.

140

Mit einem Satz springt Ihr aus dem Zuber. Ohne einen Gedanken daran zu verschwenden, daß Ihr tropfnaß seid, reißt die Türe auf und versinkt erstmal bis zu den Knöcheln in einem weichen Teppich. Die junge Frau dreht sich verständnislos nach Euch um. "Was wollt Ihr mit meinen Kleidern anfangen?" ruft Ihr empört.

"Ich Kleider waschen, Ihr schlafen, und morgen früh bring ich Euch zurück", stammelt die verwirrte Menschenfrau.

Beschämt über Eure Ungeduld kehrt Ihr in das Badezimmer zurück. Weiter bei Abschnitt **91**.

141

Orbal befindet sich nun irgendwo in Al'Anfa. Schlagen Sie dazu bitte den Stadtplan in der Heftmitte auf. Die Arena ist mit A, die Villa mit V gekennzeichnet. Weiter geht es bei Abschnitt 179.

142

So sehr ihr Euch auch bemüht, die Türe ist verschlossen. Wollt Ihr versuchen, sie mit Eurer gewaltigen Kraft einzurennen, so lest bitte bei Abschnitt **(109)** weiter. Vielleicht scheint es Euch ja auch klüger, das Ganze zu überschlafen, dann ist Eure nächste Station der Abschnitt (68).

143

Vor Euch liegt der riesige Halb-Oger und atmet nur noch unregelmäßig. Ohne weitere Mühe setzt Ihr Euch und verzehrt Eure Mahlzeit, während die Wachen den Bewußtlosen zu seiner Unterkunft schleppen. Mit Ehrfurcht und ein wenig Sorge betrachten Euch die anderen Sklaven. Wollt Ihr die Gelegenheit nutzen, eine Art Führungsposition - zumindest unter den Gladiatoren - zu beanspruchen (23) oder Eure aufgeregten Leidensgenossen beruhigen, daß es Euch nur darum geht, Eurerseits in Frieden gelassen zu werden (28) ?

144

Ihr hört eine verschlafene Frauenstimme rufen. "Justan, bist du das?" Wie wollt Ihr reagieren? Wollt Ihr versuchen, zu flüchten (193) oder Euch zu erkennen geben (72)?

145

Nachdem ihr Euch vergewissert habt, daß Euch keiner beobachtet, raunt Ihr der Dame zu: "Dann müßtet Ihr mir aber schon auf mein Zimmer folgen, denn ich trage meine Waffe bei einem derartigen Empfang natürlich nicht offen mit mir herum." Die Schöne folgt Euch auf Euer Zimmer, wo Ihr eine angenehme Zeit verbringt. Nach einiger Zeit strahlt Euch die Menschlein an und erklärt, daß sie dies all Ihren Freundinnen

erzählen würde, die sie sicher glühend beneiden werden und verläßt Euer Zimmer. Möchtet Ihr versuchen, ein wenig Schlaf zu finden (68), oder wollt Ihr ebenfalls den Raum verlassen und schauen, ob Ihr einen Ausweg aus dem Haus finden könnt (**111**)?

146

Gemeinsam greift ihr den Wächter an. Die befreiten Sklaven haben einen Hrruzat-Attackewert von 14 und verursachen mit ihren Schlägen W6 Trefferpunkte. Gelingt es Euch gemeinsam, dem Wärter in den ersten beiden Kampfrunden 20 Trefferpunkte zuzufügen, lest bitte bei **156**, ansonsten bei **270** weiter.

147

Nach Euren gewaltigen Hieben reißt der Wächter den Mund zu einem Schrei auf. Verdattert streckt er seine Arme von sich und hält Euch damit ungewollt den Tonkrug hin. Ihr greift nach dem Krug. Möchtet Ihr dem Wächter etwas daraus einflößen (**269**) oder weiter auf den Mann einschlagen (13)?

148

Ihr steht wieder auf dem Gang - möchtet Ihr Euch bei Abschnitt 114 noch weiter umschaun, auf Euer Zimmer zurückkehren (153) oder wieder nach 131 hinuntersteigen'?

149

Als Ihr die Weinkrug aufnehmt, seht Ihr dahinter einen Schlüssel liegen. Ihr steckt ihn ein - vielleicht öffnet er ja die Tür zu einem interessanten Raum wie einer Schatzkammer... - und steigt die Treppe hinauf. Ihr gebt den Wein in der Küche ab, wo man Euch erstaunt dankt. Um Euch noch ein wenig auszuruhen, begeben Ihr Euch dann bei Abschnitt **153** auf Euer Zimmer.

150

Ihr schreckt zusammen, als Euch jemand an der Schulter berührt. Neben Euch entdeckt Ihr einen Diener in Livree. "Es ist Zeit für den Empfang, wenn Ihr mir bitte folgen würdet." Der Diener begleitet Euch nach Abschnitt 113.

151

Als Ihr dem Gang weiter folgt, kommt Ihr an einer Treppe vorbei (**196**). Der Gang führt allerdings weiter, und Ihr könnt am südlichen Ende einen massive Türe erkennen. Möchtet Ihr die Treppe hinaufsteigen oder lieber die Türe untersuchen (**316**)?

Vielleicht möchtet Ihr auch bei Abschnitt **159** den Gang in die andere Richtung erkunden?

152

Die junge Menschenfrau nickt Euch freundlich zu, nimmt Eure Kleidung und verläßt den Raum, bevor Ihr auch nur protestieren könnt.

Ihr könntet eilig aus der Wanne springen und Ihr hinterhereilen (**140**) oder Euer Bad in Ruhe beenden (71).

153

Ihr begeben Euch, vorbei an den Gemälden und prunkvollen Räumen, zurück auf Euer Zimmer. Dort überlegt Ihr, was Ihr nun weiter tun sollt, um zu Euren Untertanen und vor allem zu Eurer angetrauten Tirza zurückzukehren - wie muß sie sich um Euch sorgen! "Wie lange mögt Ihr wohl schon fort sein ..?" Über diesem Gedanken schlummert Ihr langsam ein und erwacht bei Abschnitt 150.

154

Nach dem Essen erklärt der Mensch, daß er erschöpft sei und sich ausruhen müsse. Aber man werde sich am späten Nachmittag zu einem großen Empfang wiedersehen. "Und falls Ihr Euch auch ausruhen wolltet, was Euch nach den erlebten und erlittenen Strapazen nur wohl anstände, so könntet Ihr Euch ja auf Euer Zimmer zurückziehen."

Mit diesen Worten verläßt der Dicke das Zimmer und läßt Euch in dem Raum allein. Möchtet Ihr Euch noch ein wenig umschauen (31) oder den Raum verlassen (260)?

155

Gato Waltich heißt Euch herzlich an Bord willkommen. Er bittet Euch, ihm zu erzählen, wie Ihr an das Wissen über den geplanten Überfall gekommen seid und erfährt dabei auch Eure Geschichte. "Nun", sagt er, "ich verdanke Euch mein Leben - Ihr seid eine Zierde des stolzen Angroschvolkes, und meine Wünsche sind mit Euch. Ich kann Euch zwar nicht aus der Stadt bringen, aber ich glaube, daß die Zahl 49 Euch Glück bringen könnte - schließlich zählt Euer Volk ja sieben mal sieben Stämme."

Mit diesen ominösen Worten verabschiedet sich der Kaufmann von Euch. Auf einigen Umwegen gelangt Ihr zurück in das Stadttinnere an den Abschnitt 179.

156

Während der verwundete Wärter Euch mit weit aufgerissenen Augen anstarrt, gelingt es Euch, ihm nach Anweisungen der Mohas etwas aus dem Tonkrug einzuflößen, woraufhin er vor Euch zusammenbricht Weiter bei Abschnitt 321.

157

Plötzlich öffnet sich die Türe in der Ostwand, und eine kupferhäutige Menschenfrau betritt den Raum. Sie blickt Euch erstaunt an und sagt dann etwas in einer Sprache, die Ihr nicht versteht. Da sie dabei auf den Zuber deutet, kann man zu Recht vermuten, daß sie Euch sagen will, daß Ihr baden sollt. Sie bleibt stehen und scheint zu erwarten, daß Ihr Euch auszieht und in die Wanne steigt. Wollt Ihr dies tun, so lest bei 92, ansonsten bei 70 weiter.

158

Mit behenden Schritten steigt Ihr die Treppe hinauf. Vor Euch erblickt Ihr eine eiserne Türe. Möchtet Ihr versuchen, sie zu öffnen (122) oder lieber bei 233 wieder in die Kanalisation zurückkehren?

159

Ihr folgt dem prachtvoll mit Gemälden, Wandbehängen und Teppichen ausgestatteten Flur in Richtung Norden. In der Ostwand befindet sich eine weitere Türe (129), der Gang selbst führt weiter nach Norden fort (17). Möchtet Ihr die Türe öffnen, dem Gang folgen oder auf Euer Zimmer zurückkehren (153)?

160

Vor Euch liegt ein kleiner Raum, der nur von einigen schwarzen Kerzen erleuchtet wird. Einige Kissen laden zum Verweilen ein. In der Mitte des Raumes steht ein kleiner Altar von der schwarzen Farbe der tiefsten Nacht - nein, schwärzer noch, denn fehlt ihm doch das Funkeln auch nur eines einzigen Lichtes ...

Während Ihr noch den Raum studiert, öffnet sich die Türe und zwei schwarz gekleidete Menschenmänner treten in den Raum. Als sie Euch erblicken schreit einer auf: "Das darf doch nicht wahr sein - da ist dieser kleine Dieb schon wieder. Das letzte Mal war er in der Schatzkammer, und nun wagt er es tatsächlich, in unsere geheiligten Räume einzudringen. WACHEN!!!"

Ihr habt Eure Verblüffung noch nicht überwunden, als auch schon einige Tempelwachen hereinstürzen und Euch packen. Man schleppt Euch davon und flößt Euch eine Flüssigkeit ein. Danach wandert Ihr nach 1.

161

Mit laut pochendem Herzen steht Ihr stocksteif hinter dem stickigen Vorhang. Zwei Männer sprechen in einer krächzenden Sprache miteinander. Sie scheinen sich hinzusetzen. Staub dringt in Eure Nase, Ihr verspürt das Bedürfnis zu niesen. Mit letzter Kraft gelingt es Euch, den Niesreiz zu unterdrücken. Immer noch könnt Ihr hören, wie die Leute sich in Ihrer kehligen Sprache unterhalten, einer Sprache, die Euch teils an die Zunge der Tulamiden, aber eher noch an das Gekrächze eines Raben erinnert. Viel bekommt Ihr von dem Gespräch nicht mit - nur daß die beiden sich über einen Gegenstand unterhalten, den sie die *'Kugel der Zwietracht'* nennen und den sie "als Versöhnungsgeschenk und Zeichen des guten Willens" dem Puniner Boronkult zukommen lassen wollen. Beide scheinen dies für einen guten Witz zu halten, denn sie beginnen doch tatsächlich, ganz kurze heisere Geräusche von sich zu geben, die entfernt an ein Kichern erinnern.

So viel Ihr mitbekommt, soll dieser Gegenstand im Laufe des Tages auf die Reise gehen. Nach einiger Zeit, in der Ihr glaubt, an Eurem Niesreiz ersticken zu müssen, hört Ihr, wie sie aufstehen und den Raum verlassen. Mit letzter Kraft zieht Ihr den Vorhang zur Seite und atmet durch. Ihr erblickt vor Euch einen dunkel gehaltenen Raum. Auf einem kleinen Altar liegt auf einem Samtkissen eine goldene, überaus fein gearbeitete Kugel - offensichtlich der Gegenstand, um den sich das Gespräch drehte.

Möchtet Ihr die Kugel an Euch nehmen und wieder zurück in die Kanalisation flüchten, so begeben Euch bitte zu Abschnitt

233, wollt Ihr Euch statt dessen weiter im Tempel umschaun, so könnt Ihr dies bei 317 tun.

162

Mit einem raschen Griff packt Ihr die Kugel und verläßt den Raum bei 54.

163

Ihr ruft hinüber: "Mein Name ist Orbal, Sohn des Orim!"
Der Kaufmann ruft Euch zu, Ihr mögt an Bord kommen.
Weiter bei Abschnitt 155.

164

Ihr nehmt Eure Beine in die Hand, und nach einer ganzen Reihe von falschen Abzweigungen - zweimal lauft Ihr beinahe Stadtwachen in die Hände - gelang Ihr schließlich zurück nach Abschnitt 179.

165

Der Kaufmann kommt über die Schiffsplanke auf den Kai. Er sieht Euch und lächelt Euch an: "Ah, Ihr müßt Pokallos sein." Während er Euch seine Hand entgegenstreckt, erstirbt sein Lächeln und er greift an seine Brust - aus der auf einmal der nachtschwarze Griff eines Wurfdolches herausragt. Fassungslos blickt Ihr auf die Waffe, als scheinbar aus dem Nichts ein Haufen Wachen auftauchen. Eure Begleiter sind natürlich nirgendwo zu sehen. Die Wachen stürmen auf Euch zu: "Das kleine Dreckstück hat einen ehrenwerten Gast unserer schönen Stadt umgebracht." Bitte lest bei Abschnitt 201 weiter.

166

Ihr springt nach vorne und versucht, die Frau zur Seite zu schubsen. Der Wächter schaut Euch einen Augenblick verdutzt an und umklammert den Krug. Weiter bei Abschnitt 248.

167

Die Männer scheinen Euch nicht entdeckt zu haben. Voller Erleichterung wartet Ihr, bis das Schiff anlegt und eine Planke an Land geschoben wird. Ihr erblickt einen elegant gekleideten Mann. "Bleibt an Bord, Meister Waltich, hier lauert eine Falle auf Euch", ruft Ihr. Was daraufhin geschieht, könnt Ihr in Abschnitt 188 nachlesen.

168

Ihr stellt Euch auf den Kai und wartet auf das herannahende Schiff. Es legt an, und ein Steg wird an den Kai gelegt. Ihr erblickt einen reich gekleideten Mann, der schnell von Bord geht. Ihr öffnet Euren Mund, um ihm eine Warnung zuzurufen, als Euch die Sinne schwinden. Weiter bei Abschnitt 1.

169

"Ich bin weder ein Spion, noch arbeite ich mit Verbrechern wie Euch zusammen", erklärt Ihr stolz. "Dann stirb!", ruft einer der Männer und stürmt auf Euch zu, gleichzeitig mit einem zweiten. Die beiden schaffen es mit schier unglaublich

eher Gewandtheit, einen Zusammenprall zu vermeiden, sind aber dennoch für einen Moment abgelenkt. Ihr nutzt die Chance, vermutlich Eure einzige, und rennt vorbei an den Kisten und Säcken. Um ein Haar wäret Ihr gestolpert, aber Ihr erreicht mit letzter Mühe den Ausgang. Vor der Halle erblickt Ihr einige Wachen, auf die Ihr zuhastet - nur fort von diesen Meuchlern! Weiter bei Abschnitt 201.

170

"Na gut - wenn für mich genügend dabei herausspringt", erklärt Ihr den Gestalten. "Pah, du Angeber," wirft einer höhnisch ein: "Du hast gar keine Wahl, und wenn du dich geschickt anstellst wirst du vielleicht sogar ohne allzu große Qualen zu Boron gelangen." Die Aussicht kann Euch zwar nicht begeistern, aber für das Erste bleibt Euch gar nichts anderes übrig, als die sieben Menschen nach 195 zu begleiten.

171

Um aus der Halle zu schleichen, müßte Euch eine um 8 Punkte erschwerte Probe auf Euer Schleich-Talent gelingen. Falls Ihr dies schafft lest bitte bei Abschnitt 229 weiter - ansonsten ist der Abschnitt 199 Euer nächster Anlaufpunkt.

172

Da Euch kaum etwas anderes übrigbleibt, folgt Ihr der Wache in einen großen Raum, in dem sich noch einige andere Wachen aufhalten! Weiter bei Abschnitt 201.

173

Ihr greift in die Tasche und umfaßt den Stein, den der Dicke Euch schenkte. Ihr gebt ihn der Wächterin mit den Worten: "Hier, reicht das für Eure Augen?"

Die Wachfrau grinst Euch an und sagt: "Ich glaube, ich begutachte den Stein einmal, dabei kann ich Euch leider nicht im Auge behalten - aber Ihr würdet so etwas doch nicht ausnutzen?"

Rasch huscht Ihr an der Frau vorbei nach 179.

174

Ihr schaut den Wirt gleichmütig an: "Ich glaube nicht, daß wir uns kennen. Für mich sieht ein Mensch wie der andere aus und - mit Verlaub gesagt - ich denke, Euch wird es mit uns Angroschim nicht anders gehen."

"Da mögt Ihr recht haben ...", nickt der Wirt und wendet sich einem anderen Kunden zu.

Erleichtert, daß dieser riskante Moment vorüber ist, hebt Ihr Euren Krug und nehmt einen langen, erfrischenden Schluck. Es ist zwar kein Ferdoker, oder - besser noch - Beilunker, aber es stillt den Durst und verleiht neue Kräfte.

Wollt Ihr Euch noch einen weiteren Humpen bestellen (308) oder lieber wieder hinausgehen (329)?

175

Während Ihr noch aufeinander einschlägt, öffnet sich die Türe, und eine Gruppe bewaffneter Wachen stürmt in die Schankstube. Schnell stürzen sie sich zwischen Euch. Nun,

so viel Feind ist zu viel der Ehr, und angesichts der Überzahl laßt ihr Eure Waffe sinken. Weiter bei Abschnitt **201**.

176

Nach einigen Schlägen liegt Euer Gegner vor Euch auf dem Boden. Der Wirt kommt empört angelaufen, in der Hand einen schweren Knüppel, und fragt, wer seine zerbrochenen Stühle bezahlen werde. Geschrei nach den Stadtwachen wird laut. Ihr kommt zu dem Entschluß, daß es klüger sei, ganz rasch zu verschwinden und hastet nach Abschnitt **179**.

177

Ohne auf diese unwürdigen Menschen zu achten, begeben sich Ihr Euch zur Theke. Ihr bemüht Euch, Euch würdevoll aufzurichten, leider reichen Eure Augen trotzdem nur bis zur Thekenkante - was Euer Auftreten fürwahr etwas abschwächt. "Guter Herr Wirt, ich hätte gerne einen Krug von Eurem besten Bier, bringt Ihr ihn nur rasch hei-vor!"

Der Wirt stellt Euch einen Krug schäumendes Bier vor die Nase. Dann schaut er Euch prüfend an. "He, kenn' ich dich nicht von irgendwo her?" Wollt Ihr ihm sagen, wer Ihr seid und ihn vielleicht um Unterschlupf (203) bitten, oder wollt Ihr ihm antworten, daß er Euch kaum kennen kann (174)?

178

"Ich nannte Euch einen stinkenden Flohsack, aber ich vergaß anzumerken, daß Ihr offensichtlich überdies auch noch taub seid." Der Mensch springt wütend auf - nach Abschnitt **205**.

179

Ihr steht auf den Straßen des nächtlichen AI'Anfas. Dort herrscht immer noch etwas Verkehr, Ihr glaubt aber, daß es sicherer ist, Euch bis zum Morgen irgendwo zu verbergen, so daß Ihr Euch nach einem geeigneten, offenstehenden Gebäude umschaute.

Solche Häuser, in die Ihr Euch zu dieser Nachtzeit flüchten könnt, tragen auf dem Stadtplan Nummern. Wenn Ihr Euch entschieden habt, wohin Ihr gehen wollt, so schlagt bitte den Abschnitt mit der entsprechenden Nummer auf.

180

"Was glaubt Ihr eigentlich, wen Ihr vor Euch habt?" brüllt Ihr den Kerl an. "Ich bin König Orbal, behandelt mich gefälligst mit Respekt, Ihr stinkender Flohsack". Der Mensch richtet sich auf: "Wie hast du Ratten mich genannt...? Wiederhole das noch mal, falls du dich traust!"

Wollt Ihr die Beleidigung wiederholen (**178**), oder möchtet Ihr ganz schnell den Rückzug nach **179** antreten?

181

Ein kurzer Blick hinter diese Türe enthüllt eine übelriechende Latrine. Da dies wohl kaum ein Fluchtweg sein kann, beziehungsweise, da Ihr Euch in einem Soloabenteuer befindet, das für Leser von gehobener Lebensart geschrieben wurde und darum auf unappetitliche Fluchtwege weitgehend ver-

zichtet, wendet Ihr Eure Aufmerksamkeit einem anderen Ausgang zu. Weiter bei Abschnitt **14**

182

Ihr entschließt Euch, die Gastfreundschaft des Tempels anzunehmen.

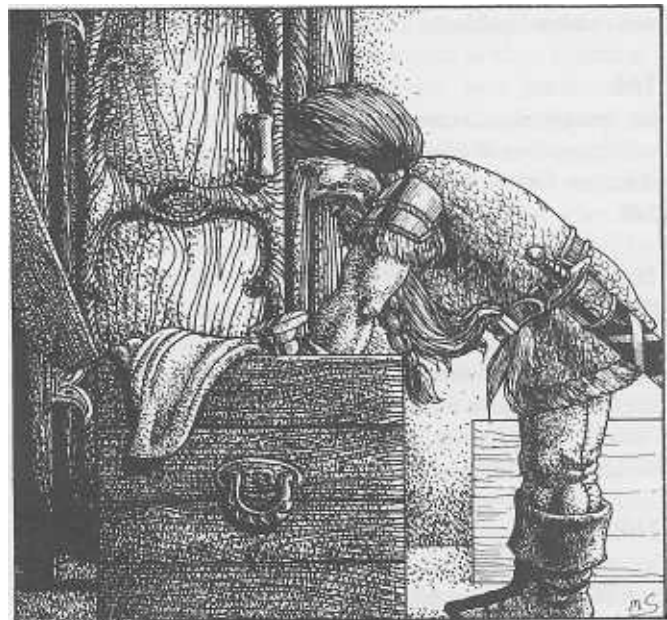
In den kommenden Tagen und Wochen lernt Ihr viel über die Göttin Travia. Das Leben im Tempel ist zwar sehr eintönig, aber nachdem die Tage zu Wochen und die Wochen zu Monaten geworden sind, habt Ihr Euch daran gewöhnt. So vergehen die Jahre. Ihr denkt nur noch sehr selten an Eure Heimat, denn als Laienbruder des Traviakultes fühlt Ihr Euch dem Tempel in AI'Anfa verbunden und denen, die sich hierhin flüchten.

Vielleicht werdet Ihr Euer Volk einmal wiedersehen. Aber das ist eine andere Geschichte ...

183

Ihr schaut Euch ausgiebig im Raum um. In den Schränken befinden sich Zeremonialgegenstände, Roben, Räuchergefäße und ähnliche Dinge.

Als Ihr Euch gerade tief über eine Truhe beugt, um ihren Inhalt zu untersuchen, öffnet sich die Türe, und jemand betritt den Raum. Ihr hört, wie der Neuankömmling heranspringt und gleichzeitig nach den Wachen ruft, er habe einen Eindringling erwischt. Dann senkt sich der Truhendeckel nieder und hört Ihr nichts mehr. Weiter bei Abschnitt **1**.



184

Nach einer Ewigkeit, wie es Euch scheint, dreht sich der Bursche auf die Seite und schläft weiter. Sicherheitshalber wartet Ihr noch einen Moment, bis seine regelmäßigen Atemzüge verraten, daß er wieder fest eingeschlafen ist. Eilig hastet Ihr zur Tür und öffnet sie so vorsichtig wie möglich. Weiter bei Abschnitt **14**.

185

Ihr betrachtet die vergitterten Türen und seht, daß es sich um Zellen handelt, die mit verschiedenen Lebewesen vollgestopft sind - offensichtlich befindet Ihr Euch in einer Art Gefängnis. Als man Euch aus der Zelle heraus entdeckt

, humpelt eine zerlumpte Gestalt an die Türe und flüstert: "Du bist doch keiner von denen - bitte hilf uns!"

Wollt Ihr versuchen, nach einer Möglichkeit zu suchen, wie Ihr die Gefangenen befreien könnt (290) oder wollt Ihr lieber in die Kanalisation zuückkehren (273)?

186

Geschafft - noch ehe der Drahtaken auf den Boden fällt, habt Ihr ihn gepackt und in Eure Tasche gesteckt. Man weiß ja nie, wozu so etwas gut sein könnte...

Nun kommt Ihr auch dazu, die Wurst zu verspeisen, die Euch köstlich mundet. Dann schreitet Ihr zu der anderen Türe. Weiter bei Abschnitt 46.

187

"Mein Name ist Gubra." Der Mann bittet Euch an Bord, wo er Euch herzlich dankt und Euch eine Belohnung von zwanzig Dublonen überreicht. Danach begeben Ihr Euch wieder in die Stadt, wo Ihr Euch bei Abschnitt 179 weiter umschaut.

188

Ihr hört, wie die Mörder unter Fluchen davonrennen. Wollt Ihr es ihnen gleich tun (164) oder zum Kai gellen und mit dem Kaufmann reden (16)?

189

Die Kugel ist zwar sehr schön gearbeitet, aber Geschenke stiehlt man nicht - mit diesem frommen Gedanken wendet Ihr Euch ab und geht nach Abschnitt 315.

190

"Vorsicht, das ist eine Falle!" ruft Ihr. Ihr seht noch, wie der Kaufmann zurückweicht, als Euch auch schon die Sinne schwinden und Ihr in einen endlosen Schacht stürzt bis zu Abschnitt 1.

191

Ihr kommt in ein mit Kissen vollgestopftes Zimmer, in dem der Dicke auf einem Divan liegt und in einer Schmuckkiste wühlt. Bei Eu'em Eintreten blickt er auf. "Ah, lieber Freund kommt doch ein wenig näher. Schaut, ich habe hier einen Anhänger, der wunderbar zu Euren braunen Augen passen würde." Mit diesen Worten hält er Euch einen von Diamanten umfaßten Rubin entgegen, der bestimmt seine hundert Dukaten wert sein mag. Ob er Euch stellt, ist eher zweifelhaft, doch im Haarschmuck Eurer Tirza sähe er gewiß bewundernswert aus. Ihr steckt ihn dankend ein.

"Aber nun laßt mich bitte noch ein wenig ausruhen, mein Freund, wir sehen uns dann ja zum Empfang."

Mit diesen Worten werdet Ihr aus dem Zimmer komplimentiert. Weiter bei Abschnitt 148).

192

Ihr entdeckt einen Haufen Seile, hinter dem Ihr Euch recht gut verstecken könnt. Ihr hört über Euch etwas leise knacken, scheinbar eine der vielen streunenden Hafenkatten - in diesem Fall aber vermutlich die Mörder, die auf dem Dach lauern. Werden sie Euch entdecken...? Nun, bei Abschnitt 167 werdet Ihr es erfahren.

193

Ihr beschließt, Euer Heil in der Flucht zu suchen. Mit einem gewagten Satz springt Ihr zu der Türe und reißt den Riegel zur Seite. Ihr hört, wie sich in der Zimmer jemand aus dem Bett bewegt, als Ihr gerade die Türe öffnet. Bitte würfelt nun einmal mit einem W6: Bei einer geraden Zahl lest bitte bei Abschnitt 292, bei einer ungeraden bei 276 weiter.

194

"Nun, ich habe ein Problem: Ich benötige ein Versteck", erklärt Ihr der jungen Frau.

Ihr Gesicht verdunkelt sich: "Wir bieten flüchtigen Verbrechern keinen Unterschlupf", erklärt sie, "es ist dies doch nicht einer der Tempel der Travia. Ihr solltet lieber verschwinden, bevor ich die Wachen rufe."

Wollt Ihr dem Rat folgen und den Tempel schnell wieder verlassen, so lest bitte Abschnitt 179. Wenn Ihr hingegen dableiben und erst erklären wollt, daß Ihr kein Verbrecher, sondern ein entlaufener Gladiator seid, so könnt Ihr in Abschnitt 108 lesen, was dann geschieht...

195

Ihr geht auf einer Reihe von verschlungenen Pfaden, bis Ihr schließlich den Al'Anfaner Hafen erreicht. Um diese Stunde sieht man hier keine lebende Seele. Während des ganzen Weges haben Eure Begleiter weder untereinander noch mit Euch ein Wort gewechselt. Selbst Ihre Schritte sind kaum hörbar. Wäre nicht die ganze Zeit diese leichte Dolchspitze in Eurem Nacken zu spüren gewesen, so könntet Ihr glauben, daß Ihr alleine wäret. Im Hafen angekommen stößt man Euch auf den Kai, wo bereits die Lichter des ankommenden Schiffes deutlich zu sehen sind. Einer der Männer spricht Euch an. "Du stellst dich hierhin, und wenn der Waltich kommt, sprich ihn an und sage, du wärest gekommen, um die Lieferung in Empfang zu nehmen. Und unterstehe dich, ein falsches Wort zu sagen - dann würdest du wünschen, nie geboren zu sein." Weiter bei Abschnitt 264.

196

Ihr steigt die Treppe hinauf und seht vor Euch, im Westen, die Tür Eures Zimmers. Wollt Ihr dort hineingehen, um Euch etwas auszuuhnen (153) oder aber dem Gang weiter nach Norden (119) folgen?

197

Mit einem lauten Aufschrei stürzt Ihr Euch auf den vordersten Meuchler. Nach der ersten Schrecksekunde springen die Männer auf. Es gelingt Euch auch durchaus, einen Schlag zu

landen, bevor es vor Euren Augen schwarz wird und Ihr zu Abschnitt 1 geschleudert werdet.

198

Unerbittlich schlagt Ihr auf Euren Gegner ein, und dieser scheint zwar angeschlagen zu sein, aber er holt immer noch einmal zu einem weiteren vernichtenden Schlag aus. Während Euch das Blut in die Augen tropft, schwinden Euch langsam die Sinne. Weiter bei Abschnitt 95.

199

Es hat den Anschein, daß Ihr lauter aufgetreten seid, als Ihr beabsichtigt hattet. Blitzschnell springen schwarze Schatten hinter einer Kiste hervor, und binnen weniger Herzschläge fühlt Ihr einen Dolch an Euer Kehle. "Na los, vorwärts!" Ihr werdet in die Mitte der Kisten geschoben und eine der Personen hält die Lampe neben Euer Gesicht. "Na, was haben wir denn hier für einen Spion ..? Nun, wenn du schon zugehört hast, wirst du uns eben helfen. Es ist sowieso besser, wenn ein Außenstehender als Mörder entlarvt wird."

Willigt Ihr ein, so lest bitte bei 170 weiter, wenn Ihr dieses Ansinnen empört von Euch weisen wollt, blättert bitte weiter zum Abschnitt 309.

200

Ihr steht vor einem großen Gebäude, das überraschenderweise keine Fenster hat. Durch einen Spalt in der Holztüre dringt Licht. Vorsichtig öffnet Ihr die Türe. Ihr hört gedämpftes Murmeln im Raum. Wollt Ihr in das Zimmer eindringen (307) oder lieber nach 179 zurückkehren?

201

Ihr hört eine triumphierende Stimme sagen: "Schaut mal, wen wir hier haben: Den Axmann, der aus der Arena entflohene Zwerg. Na - wenn das kein Glücksfall ist!" Man legt Euch Ketten an, und dann spürt Ihr nur noch, wie man Euch von hinten etwas über den Schädel schlägt. Bitte lest bei Abschnitt 1 weiter.

202

Die Wächterin grinst Euch an. "Tja - eigentlich müßte ich Euch nun zum Sklavenmarkt schaffen - und für mich gibt's keinen roten Heller. Aber vielleicht habt Ihr etwas, das Ihr mir gehen könnt, damit ich Euch aus den Augen verliere." Besitzt Ihr etwas, das gut zu ihren braunen Augen paßt (173), wollt Ihr die Wachfrau überraschend angreifen (11) - oder laßt Ihr Euch gar abführen (172)?

203

Ihr flüstert dem Wirt Euren Namen zu und fragt, ob er Euch verbergen würde. Darauf könnt Ihr goldene Punkte vergnügt in seinen Augen tanzen sehen, als er wissen will: "Einen Flüchtigen verstecken, das ist riskant und aufwendig. Habt Ihr fünfzig Dukaten, die Ihr mir für meine Mühen zahlen könnt?" Diese Frage müßt Ihr verneinen, und so erklärt Euch der Wirt mit einem Schulterzucken: "Nun, nehmt es nicht persönlich,

aber diese Herren dahinten werden mir dies als Belohnung zahlen, wenn ich Euch an sie ausliefere". Bei seinen Worten dreht Ihr Euch eiligst um, um zu fliehen, doch Ihr merkt nur noch, wie Euch etwas am Hinterkopf trifft, dann wird es auch schon dunkel um Euch, und Ihr fallt und fallt - bis zu Abschnitt 1.

204

Ihr ergreift eines der Bücher und laßt Euch in den Polstern niedersinken. Das Buch ist äußerst spannend geschrieben und berichtet von edlen Helden und ihren Damen. Ihr lest bis zum Abschnitt 150.

205

Mit einem raschen Schritt stürmt Ihr auf den ungehobelten Kerl zu und holt mit Eurer Waffe aus. Es entbrennt ein Kampf. Seine Werte sind wie folgt:

MU 16; KK 18; AT 12; PA 10; LE 40

Selbstbeherrschung: 2; Ausweichen: 4

Eure Werte entnehmt Ihr bitte Eurem Helden-Dokument (am Schluß dieses Buches), zuzüglich der Modifikationen für Eure Waffe und Rüstung. Sollte Euer Gegner in den ersten drei Kampfrunden das Bewußtsein oder gar sein Leben verlieren, so lest bitte bei 176 weiter. Sollte hingegen Euch dieses Schicksal vor der fünften Kampfrunde widerfahren, so lest bitte bei 15 weiter. Falls der Kampf bis zur fünften Kampfrunde dauert, begeben Euch bitte zu Abschnitt 175.

206

Ihr folgt dem Gang nach Süden. Neben dem Porträt eines älteren Mannes, der dem Feisten etwas ähnelt, erblickt Ihr eine Türe in der westlichen Wand (127). Der Flur geht weiter nach Süden (151). Wollt Ihr schauen, was sich hinter der Türe verbirgt, den Gang weiter erkunden oder Euer Zimmer aufsuchen (153)?

207

Der Höflichkeit halber sprecht Ihr zuerst ein Gebet. Danach erzählt Ihr Bruder Triviso Eure Geschichte. Der Geweihte versinkt für kurze Zeit in Gedanken und antwortet dann, daß er Euch vielleicht irgendwann einmal aus der Stadt bringen könnte, daß Ihr bis dahin aber gerne Zuflucht im Tempel haben könntet.

Wollt Ihr sein Angebot annehmen, so lest bitte bei Abschnitt 182 weiter, wenn Ihr hingegen dankend ablehnen möchtet, verabschiedet Ihr Euch und kehrt zurück nach 179.

208

Angrösch ist mit Euch - zumindest soweit man das über die Gewährung eine Seereise sagen kann - und Ihr findet in Mirham angenehm schnell ein Schiff, das Richtung Beilunk fährt und dessen Kapitän keine Fragen stellt - nicht einmal an einen in abgerissene Lumpen gehüllten Zwerg, der unbedingt eine Seefahrt machen will...

Diese Fahrt ist zwar nicht angenehm für Euren empfindlichen Magen, doch immerhin geht sie rasch voran - und wenn Ihr Euch nicht in Eurer Koje vergräbt, hört Ihr ermutigende Hinweise auf Euer Vorankommen: Schon sind Selem und die Echsensümpfe passiert, in Thalusa wird kurz Zwischenstation gemacht, in Khunchom ebenfalls - das Gebiet der gefürchteten Schwarzen Galeeren habt Ihr damit weit hinter Euch gelassen.

Führt Ihr eigentlich eine Trophäe in Kugelform mit Euch? Wenn ja, so lest bitte bei Abschnitt **299** weiter, anderenfalls setzt Ihr die Fahrt bei 323 fort.

209

An dem Bündel Dietriche befindet sich einer, der es Euch ermöglicht, das Gitter aufzusperren. Ihr schiebt es zur Seite und seht um Euch herum Gestrüpp. Weiter hei Abschnitt **125**.

210

Um unbemerkt zu der verriegelten Türe zu gelangen, solltet Ihr eine um vier Punkte erschwerte Probe auf Euer Schleich-Talent ablegen. Gelingt sie Euch, so begeht Euch bitte zu Abschnitt 278, ansonsten könnt Ihr bei **294** nachschauen, was weiter geschieht.

211

Ihr erblickt vor Euch einen großen Saal, dessen Prunk durchaus dem Thronsaal eines niederrangigen Zwergenherrschers würdig wäre - ja, selbst Euer eigener in Lorgolosch ist nur um geringes prächtiger.

In der Mitte des Raumes befindet sich eine große Tafel mit allerlei Köstlichkeiten, Ihr glaubt sogar ein Spanferkel zu erblicken. Am Ende der Tafel seht Ihr einen unglaublich feisten Menschenmann, auf geschmackloseste Weise mit Edelsteinen behangen, die am zierlichen Hals einer Zwergenschönheit eine Wohltat für die Augen wären - bei diesem Fettkloß wirken sie allerdings lediglich grotesk. Als er Euch erblickt, fangen seine Schweinsäuglein an zu strahlen, und seine vier Kinne zittern vor Begeisterung. "Liebster Freund, da seid Ihr ja!", ruft er aus und steht mühevoll auf, die Arme weit ausgebreitet; anscheinend will er Euch an seinen massigen Leib drücken.

Wollt Ihr Euch dies gefallen lassen (87) oder versuchen, mit einer Gewandtheitsprobe auszuweichen (67)?

212

Ihr folgt der Röhre, die immer enger zu werden scheint. Schließlich gelangt Ihr an ein Gitter. An einer Stelle ist eine Öffnung zu sehen. Falls Ihr etwas in einer Höhle gefunden habt, schlägt bitte Abschnitt **209** auf. Seid Ihr hingegen in der Rumpelkammer fündig geworden, geht es für Euch bei Abschnitt 297 weiter. Trifft keines der beiden Dinge auf Euch zu, so begeht Euch bitte nach 281.

213

Erneut erweist Euch der Wursthaken gute Dienste. Mit einem kaum vernehmbaren Klicken öffnet sich das Schloß. Vorsich-

tig schiebt Ihr die Türe auf - und steht in der Diele eines Hauses. Am Ende der Diele ist eine verriegelte Holztüre zu sehen, ansonsten könnt Ihr zu Eurer Rechten ein weiteres Zimmer entdecken. Wollt Ihr zu der Holztüre schleichen, so blättert bitte zu **210**, wenn es Euch hingegen interessiert, was sich hinter der anderen Türe befindet, so wird Eure Neugier bei Abschnitt 258 befriedigt.

214

Der Gang endet schließlich in einer Höhle. An den Wänden stehen verschlossene Kisten, auf einer davon liegt ein Tuch über einem anscheinend etwa handgroßen Gegenstand. Wollt Ihr Euch das Tuch näher betrachten (5) oder lieber zurückkehren nach **115**? Vielleicht wollt Ihr auch nachsehen, wohin die Öffnung in der Höhlenwand führt (235)?

215

Tapfer versucht Ihr, nicht auf die wimmelnden Körper zu achten und gelangt an den Ratten vorbei nach 236.

216

Ihr hebt die knarrende Luke in die Höhe. Über Euch erblickt Ihr einen schmalen Raum. Als Ihr durch die Luke klettert, könnt Ihr erkennen, daß es sich anscheinend um eine Art Werkstatt handelt. Ihr seht einen Amboß und darauf einen Hammer, allerdings könnt Ihr keine Esse erkennen. Eine Treppe führt nach oben. Möchtet Ihr der Treppe folgen (237), Euch ein wenig weiter im Raum umschaun (**265**) oder bei Abschnitt 238 zurück ins Wasser klettern?

217

Als Ihr zu Euch kommt, erblickt Ihr ein zahnloses Gesicht über Euch. Ihr bemerkt einen Dolch an Eurer Kehle. Eine alte Menschenfrau funkelt Euch böse an: "Eigentlich müßte ich Euch die Kehle durchschneiden, weil Ihr meinen Gorgi so schrecklich zugerichtet habt. Aber der Arenabesitzer hat auf Eure Ergreifung eine beachtliche Summe ausgesetzt. Er will Euch zwar lebend haben, aber das heißt ja nicht, das ich Euch nicht trotzdem für das Schicksal meines Hundes bestrafen kann."

Sie versetzt Euch einige schmerzhaft Tritte in den Magen, und Eure ohnehin getrübtene Sinne verdunkeln sich erneut. Weiter bei Abschnitt 1.

218

"Oh, ich würde nur zu gerne die Segnungen der Göttin kennenlernen", sagt Ihr zu der Priesterin. Nun lächelt sie Euch an: "Dann wartet bitte einen Moment, ich werde Bruder Raschomon Bescheid sagen." Sie erhebt sich und läßt Euch allein.

Möchtet Ihr auf diesen Bruder Raschomon warten, dann lest bitte Abschnitt 135 weiter. Wollt Ihr Euch lieber wieder aus dem Tempel fortbegeben, geht bitte zu Abschnitt 36.

219

Als Ihr weiter durch das faulige Wasser wadet, seht Ihr Euch

auf einmal einem Rudel Ratten gegenüber. Wollt Ihr versuchen, sie zu ignorieren (215) oder sie angreifen (22)?

220

Als Ihr die Stufen hochsteigt, gelangt Ihr in einen trockenen Gang, der aufwärts zu führen scheint. Ihr folgt ihm, bis Ihr plötzlich irgendwo vor Euch ein Knurren zu hören glaubt. Wollt Ihr trotzdem weitergehen (288) oder lieber schnell zurück nach 115 flüchten?

221

Vorsichtig balanciert Ihr weiter. Ihr kommt einige Schritte weit, vorsichtig einen Fuß vor den anderen setzend, immer wieder an der Wand nach Griffstellen tastend, Eure ganze Aufmerksamkeit auf den schmalen Steg vor und unter Euch gerichtet. Knurrend stellt Ihr fest, daß diese Art der Fortbewegung einfach zu anstrengend ist. Daher beschließt Ihr unter heftigen Flüchen, Euch in die Mitte des Ganges im Dreckwasser zu bewegen - es soll schließlich keiner denken, daß alle Angroschim Nichtschwimmer sind! Weiter hei Abschnitt 52.

222

Vor Euch erstreckt sich ein schmaler, aus sehr rauhen Felsbrocken gemauerter Gang. Die Luft ist abgestanden und riecht unangenehm. Doch zumindest bei Höflichkeitsbesuchen im Amboßgebirge habt Ihr schon manchen noch übler riechenden Stollen erblickt - und ein Geheimgang ergibt nur Sinn, wenn er irgendwohin führt. Mit diesen beruhigenden Gedanken geht Ihr weiter nach Abschnitt 247.

223

Um dem Wirt keine Schwierigkeiten zu bereiten, eilt Ihr zu dem Euch beschriebenen Geheimgang. Ihr seht, daß an der Hinterseite des Fasses ein schmaler Durchgang verborgen ist. Weiter hei Abschnitt 253.

224

Mit einer schnellen Bewegung gelingt es Euch, Euch auf dem schmalen Innenrand des Fasses abzufangen. denn unter Euch gähnt ein tiefes Loch - das war knapp! Ihr schaut Euch das Loch näher an und seht, daß eiserne Steigringe in die Wände getrieben wurden. Sie sind - für Eure Körpermaße - sehr weit auseinander angebracht, aber man muß das Beste aus der Situation machen.

Insgesamt gibt es sieben dieser Ringe. Um von dem einen auf den nächsten zu gelangen, muß Euch eine Gewandtheitsprobe gelingen.

Wenn Euch alle sieben Proben gelingen, lest bitte hei 250 weiter.

Bei einem Mißlingen der GE-Probe könnt Ihr Euch noch mit Hilfe Eurer Muskelkraft festzuhalten versuchen (KK-Probe), ansonsten stürzt Ihr in die Tiefe und erleidet dann das Ergebnis so vieler Würfe mit dem W6 Schaden, wie noch Steigringe vor Euch lagen. Verliert Ihr dabei das Bewußtsein, so geht es hei 56, anderenfalls hei Abschnitt 249 weiter.

225

Viel zu früh klopf es an die Türe Eures Zimmers. Vor Euch steht der Wirt: "Los, los, nicht den ganzen schönen Morgen verschlafen, ich habe Arbeit für Euch."

Müde erhebt Ihr Euch. Der Mann führt Euch in einen Innenhof, wo Unmengen von Feuerholz darauf warten, kleingeschlagen zu werden. "Danach habe ich noch einige Körbe Flickwäsche für Euch", erfährt Ihr von dem Wirt. Also packt Ihr Euch die Axt und beginnt mit der Arbeit. Stunden später werdet Ihr in einen Raum gebracht, wo Berge von zerrissenen Wäschestücken liegen - und nachdem Ihr diese geflickt habe und glaubt, nicht einen Finger mehr rühren zu können, sollt Ihr auch noch zerschlagenes Mobiliar wieder herrichten.

Als Ihr am Abend erschöpft vor einem Becher Wein sitzt, fragt Euch der Wirt, was einen Zwerg nach Al'Anfa treibt. Möchtet Ihr ihm wahrheitsgemäß Eure Erlebnisse berichten (320) oder erzählt Ihr ihm lieber irgendeine Lügengeschichte (252)?

226

"Dacht' ich mir doch, dat du Ratte was ausbrüttest. Na, wie gut, dat Halb-Oger dir gefolgt is' - die wer'n mich reich belohnen." Grinsend steht Euer Feind vor Euch und schwingt eine nagelgespickte Keule. Es sieht ganz so aus, als oh Ihr ihn entweder bekämpfen und schnell zum Schweigen bringen müßt - oder aber zulassen, daß er Euch ver'ät.

Wollt Ihr den Kampf aufnehmen, so lest hei Abschnitt 96 weiter; ansonsten geht es zu Abschnitt 76.

227

Ihr begeht Euch auf Euer Zimmer. Die Einrichtung ist einfach, aber zweckmäßig, ganz wie es Euch gefallen könnte, wenn Ihr ein Erzzwerg wärt ... Die Aufregungen der letzten Tage waren ein wenig viel für Euch, und Ihr schlaft bis in die Abendstunden - ein erholsamer Schlaf, in dem Ihr einen Teil der verlorenen Kraft zurückgewinnt. Wollt Ihr noch eine weitere Nacht hier verbringen (306) oder bei Abschnitt 179 nach einem Ausweg aus der Stadt suchen?

228

Nachdem Ihr den ersten Schlag gelandet habt, greift der Mann zu seiner Waffe und ruft gleichzeitig Alarm. Ihr könnt den Kampf noch eine Weile fortsetzen, ohne überragende Erfolge zu erzielen - als plötzlich, wenn auch nicht unerwartet, Schritte auf dem Gang laut werden. Weiter bei Abschnitt 104.

229

Nach einigen kurzen Momenten der Suche findet Ihr den Weg zum Hafen. Um diese Nachtzeit sind hier außer ein paar betrunkenen Matrosen und streunenden Katzen keine Anzeichen von Leben zu sehen.

Eine innere Stimme sagt Euch, daß die kaum zu bemerkenden Lichter des hereinkommenden Schiffes die des Herrn Gato Waltich sein müßten. Wollt Ihr Euch verstecken (192) oder offen auf das Schiff warten (168)?

230

Rasch erhebt Ihr Euch und greift den Sklavenwärter an - mit bloßen Fäusten, denn irgendwann hat man Euch während Eures Schlafes die Doppelaxt fortgenommen. Ohne seine Augen von Euch zu wenden, weicht der Mann Eurem ersten Schlag aus, setzt eine kleine Pfeife an seine Lippen und läßt ein schrilles Trillern ertönen. Wollt Ihr mit dem Kampf fortfahren (33) oder lieber nachgeben, um das Schlimmste zu vermeiden (57)?

231

"Nun, es kommt natürlich auf die Art der Arbeit an, aber generell wäre ich nicht abgeneigt," antwortet Ihr.

"Oh, ich könnte einen Hausdiener gebrauchen," erklärt Euch der Wirt. "Drei Taler die Woche; Kost und Logis frei. Na, was sagt Ihr?"

Wenn Ihr die Arbeit annehmen möchtet, so lest bitte bei Abschnitt 255 weiter. Falls Ihr Euch doch lieber weiter umschauen möchtet, bedankt Ihr Euch höflich und kehrt zurück nach **179**.

232

Vor Euch erstreckt sich ein Raum, in dem einige Kisten und Schränke an den Wänden stehen. An einem Haken hängt eine schwarze Robe. In der Westwand ist eine weitere Türe. Wollt Ihr Euch weiter in dem Raum umschauen (183) oder die Türe öffnen (**315**)? Vielleicht wollt Ihr auch auf dem Flur nachschauen, wohin Euch die Türe (123) nebenan führt.

233

Der gemauerte Gang führt Euch an einer Treppe vorbei. Möchtet Ihr schauen, wo diese Treppe hinführt, könnt Ihr dies hei **296** tun. Falls Ihr hingegen dem Gang weiter folgen möchtet, lest bitte Abschnitt 280. Wenn Ihr zurück zu der Kreuzung gehen möchtet - diese liegt hei Abschnitt **98**.

234

Dummerweise habt Ihr keine Ahnung, wie Ihr die Türe ohne passendes Werkzeug öffnen sollt. Sie einzurennen, erscheint Euch eher unklug und so steigt Ihr bei **219** wieder in das Abwasser.

235

Mit einem schnellen Schritt tretet Ihr durch die Öffnung ins Freie. Vor Euch erblickt Ihr eine Wasserfläche und einige bewaffnete Stadtwachen, die zwei Männer in Schach halten. Dummerweise blicken ein paar der Wachen in Eure Richtung. Näheres könnt Ihr hei Abschnitt **201** erfahren.

236

Langsam sinkt der Wasserspiegel, so daß Ihr besser vorankommt. Nach einigen weiteren Schritten kommt Ihr an eine Kreuzung. Weiter bei Abschnitt **98**.

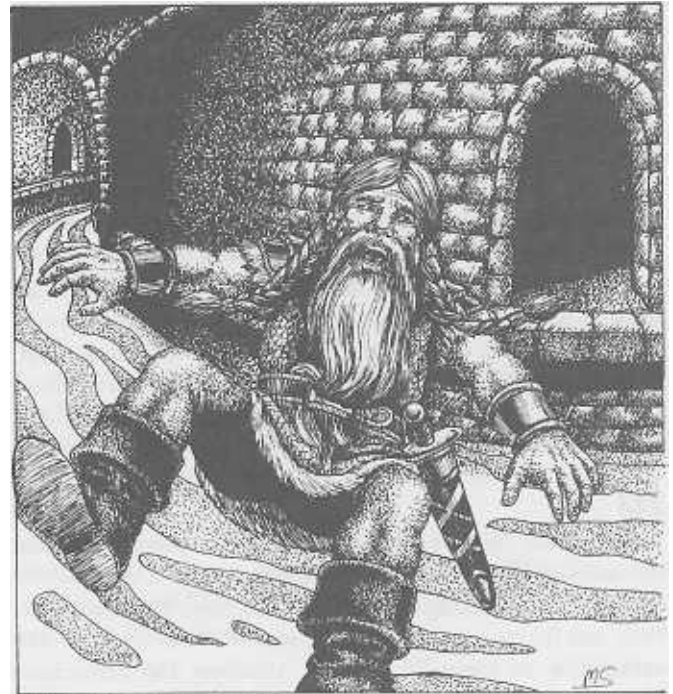
237

Leise steigt Ihr auf der Treppe nach oben. Vor Euch befindet

sich eine hölzerne Türe. Ein kurzes Rütteln an ihr zeigt Euch, daß sie verschlossen ist. Habt Ihr von der Wurst gegessen, so lest bitte bei 213, anderenfalls hei 234 weiter.

238

Mit einem Klatschen landet Ihr wieder im Wasser und folgt dem Gang weiter nach **219**.



239

Der tote Hund liegt zu Euren Füßen. Wollt Ihr herausfinden, wo er herkam (214) oder lieber nach 115 zurückkehren?

240

Mit einem kräftigen Stoß rammt Ihr Eure Schulter gegen die Türe. Es gibt einen lauten Krach, den leider auch die Wächter gehört haben; die Türe hingegen sieht unbeeindruckt aus. Noch ehe Ihr Eure schmerzende Schulter dazu bewegen könnt, sich ein weiteres Mal gegen das dicke Holz zu werfen, erscheinen mehrere Bewaffnete mit Laternen hinter Euch. "Nun, schaut Euch mal diesen Burschen an. Dachtet wohl, du könntest so einfach entweichen. Los, mach den Mund auf!"

Eine der Wachen hält Euch fest, und eine andere kippt Euch eine scheußliche Flüssigkeit in den Mund. Dann verschwimmt Eure Sicht ... Als Ihr wieder zu Euch kommt, steht Ihr bei Abschnitt 1.

241

Ein weiteres Mal prallt Eure Schulter an die Tür, die sich nun fast öffnet - doch es gab auch diesmal ein so lautes Geräusch, daß es nicht weiter verwunderlich ist, daß einige Augenblicke später eine ganze Reihe Leute erscheinen, während Ihr noch Eure Schulter reibt.

Vorneweg hastet der Dicke, der Euch besorgt zuruft: "Was ist

geschehen..? Etwa ein Unhold, ein Einbrecher, den Ihr abwehren müßtet ..? Seid Ihr gar verletzt, teurer Freund? Rasch, kommt herbei und laßt Euch anschauen!"

Wollt Ihr lieber zu Eurem "Gastgeber" gehen und damit alle Fluchtversuche für eine Weile zurückstellen (330) oder aber versuchen, die Tür doch noch aufzubekommen? (257)

242

Um die Luke zu öffnen, solltet Ihr eine Körperkraftprobe ablegen: Gelingt sie Euch, so lest bei 216 weiter, mißlingt sie hingegen, dann begeben Euch bitte zu Abschnitt 238.

243

Mühsam bewegt Ihr Euch weiter, wüste Beschimpfungen gegen die Herren Al'Anfas ausstoßend - allmählich seht Ihr gewiß so aus, wie sich Klein-Alrik einen Zwerg vorstellt. Immer wieder sind Löcher in der Decke sichtbar, durch die Unrat hinunterfällt, dem Ihr aber zum Glück meistens ausweichen könnt. Nach einiger Zeit seht Ihr, daß nach rechts einige Stufen in einen etwas höher gelegenen Gang führen. Möchtet Ihr diesem Tunnel folgen (220) oder wollt Ihr weiter den Haupttunnel bei **115** entlanggehen?

244

Während der Wärter die Gefangenen verspottet, habt Ihr zweien von ihnen bereits die Fesseln gelöst. Der Wächter entkorkt den Tonkrug und greift nach einer braunhäutigen Frau, um Ihr etwas aus dem Krug einzuflößen. Wollt Ihr das verhindern, so könnt Ihr dies bei Abschnitt **166** versuchen. Wollt Ihr hingegen weitere Fesseln lösen, begeben Euch bitte zu 271.

245

Eure Schritte waren wohl doch lauter, als Ihr geglaubt habt. Die Türe öffnet sich vollständig, und Ihr erblickt fünf bewaffnete Männer, die vor Euch stehen, in ihrer Mitte den Sklavenaufseher.

"Na, wenn haben wir denn hier? Die Latrine wirst du hier wohl nicht gesucht haben. Du wolltest wohl an die Waffen, Bürschchen. Los, bring ihn zurück!" Die Wachen zögern noch einen Augenblick - wollt Ihr sie mit bloßen Händen angreifen (**11**) oder Euch ergeben (43)?

246

In den folgenden Tagen genießt Ihr unter den Sklaven großen Respekt, und manche sind sogar direkt bemüht, Euch einige Gefallen zu tun - doch die Erinnerung an Eure Ausdauer und Kampfkraft verblaßt allmählich, der aus der Demütigung geborene Haß aber bleibt bestehen: Wann immer Ihr Halb-Oger erblickt, bemerkt Ihr seine glühenden Blicke. Allmählich scharft der Hüne auch diejenigen um sich, die sich von Euch gekränkt fühlen, und bald scheint seine Anhängerschaft weit größer als die, auf die Ihr zählen könnt.

Vorerst sind es noch kleine Unannehmlichkeiten, die Euch widerfahren : Bei den Übungskämpfen sind die Riemen Eurer Rüstungen defekt, oder eine Waffe ist verschwunden,

bei den Mahlzeiten findet sich Unrat oder Ungeziefer in Eurer Speise. Eines Tages vermißt Halb-Oger unter lautem Geschrei ein Amulett, daß sich schließlich unter Eurem Strohsack findet - und nur angesichts Eures hohen Wertes für die Kämpfe werdet Ihr mit "nur" einigen Tagen Dunkelhaft bei Brackwasser bestraft. Weiter bei Abschnitt **26**.

247

Ihr kommt an eine große runde Öffnung. Um durch sie hindurchzugelangen, müßt Ihr kriechen. Nach einiger Zeit erreicht Ihr das Ende dieser Röhre und seht vor Euch einen weiteren Gang. In der Mitte dieses zweiten Ganges plätschert ein übelriechendes Gewässer - offensichtlich seid Ihr irgendwie in die Kloaken der Stadt Al'Anfa geraten (dabei hatten wir uns doch vorgenommen, unappetitliche Fluchtwege zu vermeiden!). Nun denn, sei es, wie es sei, an der linken Gangseite verläuft ein etwa ein Spann breiter Steg direkt über der Oberfläche des stinkenden Abwassers. Wollt Ihr versuchen, auf diesem Steg zu laufen, so lest bitte Abschnitt 47, wollt Ihr dagegen einfach in der übelriechenden Brühe vorwärtsstapfen und dabei auf die Al'Anfaner fluchen, so geht es bei Abschnitt 52 weiter.

248

Da der Wächter nicht mit einem Angriff rechnet und keine Waffe in der Hand hält, versucht er nur, Eure Hiebe mit den bloßen Armen abzuwehren - für Euch heißt das, Ihr könnt die ersten beiden Attacken ohne Gegenwehr durchführen. Solltet Ihr Eurem Gegner in den ersten beiden Kampfunden mehr als 20 Schadenspunkte zufügen, lest bitte den Abschnitt 147, ansonsten geht der Kampf im Abschnitt 133 weiter.

249

"Autsch, das hat weh getan!", denkt Ihr Euch, als Ihr mühsam wieder auf Eure Füße kommt. Nachdem Ihr Euch vergewissert habt, das Ihr zwar Prellungen und blaue Flecken davongetragen habt, ansonsten aber noch vollständig seid, geht Ihr weiter nach Abschnitt 222.

250

Mit zitternden Knien, aber ansonsten wohlbehalten, seid Ihr auf dem Boden des Ganges angekommen. Ein Blick nach oben zeigt Euch, daß Ihr hier nur unter überaus großen Mühen wieder hochklettern könntet, also wendet Ihr Euch nach Abschnitt 222.

251

Ihr seid ja schließlich ein Brillantzwerg und wißt, was sich einer Dame gegenüber gehört ... Und so lächelt Ihr zurück und erwidert, daß Ihr für eine edle Dame immer etwas Zeit hättet. Die Schöne lächelt Euch verschwörerisch zu und flüstert in Euer Ohr: "Wißt Ihr, ich bin mit einem fürchterlich alten und langweiligen Kaufmanne verheiratet und habe wahre Wunderdinge von Eurem Volke gehört. Zudem - so weit ich weiß, gibt es keine Halbzwerge, oder ..? Wir hätten also keinen Skandal zu befürchten, und da kam mir der Gedanke, daß Ihr

mir doch einmal Eure Waffen zeigen könntet..." Wollt Ihr der Dame Ihren Wunsch erfüllen (145) oder diesen entrüstet von Euch weisen (112)?

252

Ihr erzählt dem Mann irgendeine Geschichte von Geschäftsreisen, Handelsrouten und ähnlichem - und trinkt dabei noch einige Becher Wein. Am Ende seid Ihr beide betrunken und Ihr schwankt in Euer Zimmer. Weiter bei Abschnitt 62.

253

Unter einigen Mühen zwingt Ihr Euch durch den engen Durchgang. Jetzt solltet Ihr Eure Gewandtheit überprüfen. Gelingt Euch diese Probe, so lest bitte Abschnitt 224, ansonsten geht es bei 74 weiter.

254

Neugierig folgt Ihr der Treppe nach unten. Ihr gelangt in einen großen Raum, der mit allerlei Voräten gefüllt ist. In der hinteren Ecke des Raumes steht ein eigenartig aussehendes Faß. Wollt Ihr es Euch näher ansehen (338) oder wieder in den Flur zurückkehren (12)?

255

"Euer Angebot klingt verlockend, guter Mann. Wann kann ich anfangen?"

"Sofort, aber begeben Euch erst einmal zur Ruhe, damit Ihr morgen ausgeruht seid." Der Wirt nimmt einen Schlüssel von der Wand. "Ihr könnt in den ersten Stock gehen und dort das Zimmer am Ende des Ganges nehmen (weiter bei 62)."

256

So viel wunderschönes Gold, und hier liegt es nur nutzlos herum. Ihr öffnet Eure Taschen und schaufelt hinein, so viel Ihr vermögt. Voller Wonne wälzt Ihr Euch in den Münzen und Edelsteinen herum, werft Dukaten und Dublonen empor und laßt sie auf Euch niederprasseln. Fast bringt Ihr Verständnis für die Erzfeinde Eures Volkes auf, denn Ihr fühlt Euch bald selbst wie ein alter Drache auf seinem Hort. In Eurer Begeisterung hört Ihr leider nicht, wie sich die Türe öffnet und jemand den Raum betritt. Auch sein Entsetzensschrei läßt Euch kalt. Noch lange, nachdem Euch die Wachen davongeschleppt haben, seid Ihr Euch sicher, daß es all den Ärger wert war, einmal in einem solchen Schatzhort zu wühlen (weiter bei Abschnitt 1).

257

Um die schwere Tür mit einem Mal aus den Angeln zu drücken, ist eine um 4 Punkte erschwerte Probe auf Eure Körperkraft nötig.

Bei einem Erfolg lest Ihr bitte bei Abschnitt 332 weiter, bei einem Scheitern bei 310.

258

Leise nähert Ihr Euch der Türe am Ende des Flurs. Hinter ihr sind Atemgeräusche zu hören. Möchtet Ihr die Tür öffnen

(277) oder Euch lieber zu der verriegelten Türe begeben (210)?

259

Nach geraumer Zeit hört das Hufgetrappel auf, und Ihr vernehmt, wie eine Türe geöffnet wird. Dann werdet Ihr auch schon wieder hochgehoben und davongetragen. Hinter Euch scheint sich eine Türe zu schließen. Ihr habt das Gefühl, daß es aufwärts geht, seid Euch aber nicht sicher, zumal Euch recht schwindelig ist.

Dann öffnet sich erneut eine Türe, Ihr werdet abgesetzt, und es lösen geschickte Hände den Knoten um den Sack, ohne diesen selbst von Euch abzustreifen; kurz darauf schließt sich die Türe wieder.

Mühsam krabbelt Ihr aus dem Sack und schaut Euch um. Ihr befindet Euch in einem Raum, in dessen Mitte ein großer, mit dampfendem und wohlduftendem Wasser gefüllter Baderauber steht. Auf einem Beistelltischchen liegen einige große Tücher sowie ein Stück Seife.

In der Nord- (90) und Ostwand (69) befinden sich Türen. Ihr habt seit einer Ewigkeit kein Bad mehr genossen. Wollt Ihr die Gelegenheit nutzen (93) oder lieber abwarten (73), oder wollt Ihr Euch einer der Türen zuwenden?

260

Ihr befindet Euch auf dem prächtig verzierten Flur. Wollt Ihr Euch zu Eurem Zimmer begeben (153) oder Euch lieber noch etwas im Haus umschaun (131)?

261

"Ja, ich hätte gerne ein Zimmer," bestätigt Ihr die Frage des Wirtes.

"Hm - wißt Ihr schon, wie lange Ihr bleiben werdet?"

"Nein, das kommt ganz darauf an, wie die Geschäfte laufen," antwortet Ihr ihm.

"Na denn, viel Glück!" Er gibt Euch einen Schlüssel: "Geht einfach durch die Tür dort, wenn Ihr die Treppe hochkommt, die zweite Türe links."

Weiter bei Abschnitt 12.

262

"Nein danke", lehnt Ihr ab und erklärt: "Ich glaube, ich flüchte lieber alleine durch die Kanalisation."

"Gut, wie Ihr meint - aber seid vorsichtig. Die Wächter erwähnten mal irgend etwas davon, daß es zwar einen Ausweg aus der Kanalisation gehe, aber daß ein bestimmter Flüchtling so dumm gewesen sei, statt dessen die Totengeister zu behelligen ... Er soll von ihnen bitter bestraft worden sein. Na ja, vielleicht ist das auch nur ein Ammenmärchen, um die Gefangenen einzuschüchtern. Habt nochmals Dank und viel Glück - möge Phex über Euren Wegen wachen!" wünscht er Euch, als Ihr Euch verabschiedet und in verschiedene Richtungen die Flucht antretet.

Der Fuchsgott ist auch dem Volk der Brillantzwerge bekannt, und so schreitet Ihr, durch den Segen beruhigt und gestärkt, vorwärts nach Abschnitt 233.

263

Ihr folgt dem Mann durch einige verwinkelte Gänge und gelangt schließlich an eine glatte Wand - sollte das hier das Ende Eurer Flucht sein?! Ihr beginnt, an der Weisheit zu zweifeln. die Euch diesem Menschen folgen ließ... Allerdings, die übrigen Gefangenen setzten anscheinend großes Vertrauen in ihn. In diesem Augenblick murmelt er etwas und drückt leicht gegen einen Steinquader, woraufhin ein Geheimgang sichtbar wird. "Beeilt Euch", raunt er Euch zu - eine Aufforderung, der alle nur zu gerne folgen.

Nachdem alle in den Gang geschlüpft sind, verschließt er den verborgenen Durchgang wieder. Während Ihr durch weitere Gänge lauft, um schließlich in der Nähe eines Hauses ins Freie zu gelangen, erfahrt Ihr etwas über Euren Führer: Daß sein Gott ihm aufgetragen habe, etwas im Borontempel zu besorgen und daß er alle Pläne schon in der Tasche gehabt habe, um dann unweit der Reliquienkammer des Tempels ergriffen zu werden. Aber Phex habe ihn wohl doch nicht verlassen und Euch geschickt, und irgendwann würde er es erneut versuchen..!

Wie eigentümlich bekannt und vertraut Euch die Geschichte doch vorkommt... Während Ihr noch über das merkwürdige Schicksal Eures Leidensgenossen nachsinnt, gelangt Ihr in ein Haus, das anscheinend ebenfalls einem Anhänger des Fuchsgottes gehört. Dort werdet Ihr versorgt und im Laufe der nächsten Nacht aus der Stadt geschmuggelt. Die von Euch befreiten Mohas bieten Euch an, als großer Held mit in den Regenwald zu kommen - doch das lehnt Ihr dankend ab, da Ihr in Eure Heimat zurückkehren wollt.

Weiter geht es hei Abschnitt **300**.

264

Während sich das Schiff Euch nähert, überlegt Ihr, ob Ihr versuchen sollt, dem Mann eine Warnung zuzurufen. Wollt Ihr dies tun, dann lest bitte hei **190** weiter. Wenn Ihr dagegen, schon um Euer eigenes Leben zu retten, mitspielen wollt, dann schlagt bitte Abschnitt **165** auf.

265

Als Ihr den Raum näher betrachtet, gelangt Ihr zu dem Schluß, daß hier wohl nur Gerümpel gelagert wird. In einer Ecke könnt Ihr eine Brechstange entdecken. Wenn Ihr wollt, könnt Ihr Euch entscheiden, sie mitzunehmen. Möchtet Ihr nun die Treppe hinaufgehen (237) oder bei **219** wieder zurückkehren in den Abwasserkanal?

266

Ihr habt es geschafft: Der Wächter liegt vor Euren Füßen. Ob er nun tot oder nur bewußtlos ist, vermögt Ihr so rasch nicht zu sagen. Die bereits befreiten Gefangenen umringen Euch. Weiter hei Abschnitt 321.

267

Für dieses Unterfangen muß Euch schon eine um 6 Punkte erschwerte Probe auf Eure Gewandtheit glücken.

Wenn Ihr es schafft, lest bei Abschnitt 301 weiter, anderen-

falls gleitet Ihr aus, erleidet 1 W6 SP durch den Sturz und müßt bei 324 fortfahren.

268

Aus dem Krug steigt ein Euch nicht unbekannter Geruch von Kräutern auf, wie sie auch in der Arena Verwendung fanden. Unangenehmerweise fühlt Ihr Euch alleine von dem Geruch schon etwas benebelt (weiter bei 128).

269

Der Mann ist derartig verblüfft, daß er keine Gegenwehr leistet, als Ihr den Krug nehmt und an seine Lippen setzt. Nachdem die ersten Schlucke seine Kehle hinuntergelaufen sind, bricht er vor Euren Füßen zusammen. Sicherheitshalber schüttet Ihr noch ein wenig nach (321).

270

Der Wächter blickt einen kurzen Moment erstaunt, gibt den Krug aber nicht frei (weiter bei **128**).

271

Weitere zwei Sklaven sind von ihren Fesseln befreit, als Ihr aus den Augenwinkeln seht, wie die Frau ohnmächtig wird und zu Boden fällt. Der Wächter wendet sich nun einem anderen Opfer zu. Die vier befreiten Sklaven scheinen unerschlüssig zu sein, was sie nun machen sollen. Wollt Ihr mit ihrer Hilfe den Sklavenwächter attackieren (146) oder die ausgezehrten Gestalten schonen und ihn alleine angreifen (248)? Vielleicht wollt Ihr aber auch weitere Gefangene befreien (284)?

272

Als Ihr nicht reagiert, grinst der Wächter: "Na, jetzt kommen die Leute schon freiwillig zu uns. So ist es brav. Nun leg noch schön deine Waffen nieder und komm zu mir." Wenn Ihr seiner Aufforderung nachkommen wollt, könnt Ihr dies bei **286** tun. Wenn ihr ihn hingegen nun doch angreifen möchtet, so wendet Euch bitte Abschnitt 334 zu.

273

Jeder ist seines Glückes Schmied, denkt Ihr hei Euch, ich kann mich nicht auch noch um gefangene Menschen kümmern. Ihr seht noch einen Augenblick lang die bettelnden Augen vor Euch und befindet Euch wieder hei Abschnitt **296**.

274

"Jetzt oder nie!" denkt Ihr, als Ihr aus dem Gebüsch tretet. Ihr erblickt vor Euch eine schmale Straße und in Eurem Rücken die Stadtmauer Al`Anfas. Eilig macht Ihr Euch auf den Weg in die Freiheit, nach Abschnitt **300**.

275

"Nun meine teure Dame, ich bin mitnichten ein Trinkgefährte Eures edlen Herrn Gemahls ...", setzt Ihr an.

"Pah, edler Gemahl, ein verdammter Herumtreiber ist das," fährt Euch die Frau über den Mund.

Irritiert blickt Ihr auf: "Nun, wie ich Euch erklären möchte, mein Name ist Orbal. Bei meinem Volke hin ich ein König, aber in dieser Stadt nur ein entlaufener Sklave, der nichts mehr will, als in seine Heimat zurückzukehren, und daher komme ich hierher in Euer Haus zu Euch, großmütige Dame, und bitte Euch um Hilfe." Sie schaut Euch zweifelnd an. Dann lächelt sie versonnen. "Ihr seid der König der Brillantzwerge - sagt einmal, stimmt es, was man von Eurem Volke erzählt?" Vermutlich spielt die Menschenfrau auf die legendären Zwergenschätze an - und so hebt Ihr an, ihr zu erklären, daß Ihr Euch sicher erkenntlich zeigen würdet, wenn sie Euch behilflich sei. "Aber nein, das meine ich doch nicht, Eure Majestät, seid so gut und folgt mir einmal in mein Zimmer. Wenn es Euch recht ist, könnt Ihr mir dann Eure Künste zeigen." Weiter bei Abschnitt **305**.

276

Ihr reißt die Türe auf und springt auf die Straße, geradewegs in die Arme einer patrouillierenden Stadtwache. "Gemach, gemach, Bursche!" sagt deren Anführer. "Was hast du es denn so eilig?" Weiter geht es mit Abschnitt 201.

277

Mit einem laut vernehmbaren Quietschen öffnet sich die Türe, die nun folgenden Ereignisse könnt Ihr in Abschnitt 144 nachlesen.

278

Ihr öffnet die Türe und befindet Euch auf einem Gang. Links und rechts könnt Ihr vergitterte Türen sehen. Möchtet Ihr herausfinden, was es mit diesen Türen auf sich hat (**185**), oder lieber bei 296 eine andere Entscheidung treffen?

279

Ihr kauert Euch hinter den Büschen zusammen. Nach einiger Zeit entfernen sich Schritte. Wollt Ihr weiter warten (293) oder aus Eurem Versteck hervorkriechen (274)?

280

Ihr folgt dem düsteren Gang, der sich stetig nach oben windet, bis Ihr schließlich vor einer hölzernen Türe steht. Ihr tretet ein und befindet Euch in einem muffigen Gewölbe. Der Raum ist sehr dunkel und nur dank der Tatsache, daß Ihr ein Recke aus dem ruhmvollen Volk der Angroschim seid, könnt Ihr überhaupt etwas erkennen. Um Euch herum stehen große Steinquader im Weg und Ihr glaubt, in einer Ecke einen Ausgang zu erspähen. Möchtet Ihr Euch weiter umschauchen (319) oder nach Abschnitt 233 zurückkehren? Vielleicht wollt Ihr aber auch herausfinden, was es mit dem Ausgang auf sich hat (**158**)?

281

Das Gitter versperrt Euch den Weg in die Freiheit - doch davon läßt sich ein Zwerg nicht aufhalten! Ihr nehmt Anlauf und werft Euch dagegen. Mit einem lauten Krachen bricht das Gitter aus der Mauer. Ihr krabbelt aus dem Loch, zwängt Euch

durch dichtes Gestrüpp und erblickt vor Euch sechs Stadtwachen (**201**).

282

Nach und nach erwacht Ihr und hört Stimmen im Raum: "Nun, dann werden wir ihn auch dem Herren opfern. Schneidet ihm die Kehle durch!" Ihr seht, wie sich jemand über Euch beugt und einen Moment stutzt. "Ich glaube, das ist der aus der Arena geflohene Zwerg." Ein anderer schaut Euch an: "Stimmt - laßt ihn am Leben und schafft ihn zur Arena!" Weiter geht es mit Abschnitt 1.

283

Nach dem Öffnen dieser Türe zeigt sich Euch ein Raum, in dem Fackeln, Seile und dergleichen aufbewahrt werden. Zur Sicherheit nehmt Ihr Euch ein 10 Meter langes Seil und eine Fackel mit, bevor Ihr zu **101** zurückkehrt.

284

Ihr befreit noch einen weiteren Gefangenen, derweil werden die bereits Entfesselten unruhig. Dies bemerkt der Wächter (128).

285

Nach und nach stellen sich immer mehr Gedächtnissplitter ein - Erinnerungen an einen kühnen Plan, an eine Seefahrt und die schwache, aber stets spürbare Furcht vor dieser Fahrt, an die Ankunft in einer fremden, riesigen Stadt.

Plötzlich fügen sich alle Gedanken und Erinnerungen zu einem vollständigen Bild zusammen: Ihr seid König Orbal, der König der Brillantzwerge. In Lorgolosch in den Beilunker Bergen steht Euer Thron. Und dort entwarft Ihr auch Euren kühnen Plan, der die Macht eines Götterkultes herausforderte: Daß Ihr nach Al'Anfa, in die Pestbeule des Südens, reisen und ein Schmuckstück vom größten Hort dieser reichen Stadt nehmen würdet - vom Tempelhort des Boronkultes...

Doch es kam anders, und Ihr wißt nicht, ob durch Götterwillen oder Verräter, durch eigenen Übermut und durch mangelnde Vorsicht. Düstere Erinnerungen an den Gründer und Vater Eures Stammes drängen sich Huch auf, doch Ihr wischt sie beiseite.

Wie dem auch sei, Ihr wurdet gefangengenommen, ohne erkannt zu werden - und so steckte man Euch einfach als den zwergischen Gladiator Axmann in die Arena Al'Anfas, wo Ihr wohl schon viele Gegner besiegt habt - doch noch immer muß man Euch unter den Einfluß benebelnder Kräuter zwingen, damit Ihr die anderen Gladiatoren bekämpft und tötet, geht es doch all diesen armen Kerlen mehr als miserabel - genauso wie Euch.

In Eure Überlegungen platzt das Geräusch eines Schlüssels, der in ein Schloß gesteckt wird - nicht an der Stelle, wo man Euch zuvor hineingestoßen hatte, sondern seitlich davon. Dann schwingt auch schon die Tür auf, und eine Flut grellen Lichts fällt in Euer Gesicht. Nur die Erfahrung vieler Jahre erlaubt es Euch, die Gestalt des Mannes hinter der Laterne zu erkennen. Wollt Ihr ihn überraschend angreifen, um Euch den

Weg in die Freiheit zu erkämpfen (230), oder lieber warten, was nun mit Euch geschehen soll (58)?

286

Hypnotisiert wie ein Kaninchen von einer Schlange legt Ihr Eure Waffen auf den Boden. Der Mann deutet Euch an, daß Ihr zu ihm kommen sollt. Auch dieser Aufforderung kommt Ihr widerstandslos nach. Zur Belohnung gibt Euch der Mann einen Schluck aus dem Tonkrug zu trinken. Eure Glieder werden schwer, Ihr seid müde und wollt Euch ausruhen. Bitte lest bei 1 weiter.

287

Ihr haltet den Krug in Euren Händen. Wollt Ihr den Wächter nun direkt angreifen (13) - dazu müßt Ihr aber erst den Krug abstellen und Eure Waffe ziehen - oder wollt Ihr den Krug untersuchen (268)?

288

Als Ihr dem nach oben führenden Gang weiter folgt, seht Ihr Euch einer knurrenden Bestie gegenüber. Es scheint sich um einen kampferprobten Wachhund zu handeln. Mit gesträubtem Nackenfell und gefletschten weißgelben Zähne stürzt er sich auf Euch - es bleibt Euch nicht anderes übrig, als gegen die Bestie zu kämpfen.

Ihre Werte sind wie folgt:

MU 12; AT 13; PA 5; LE 25; TP 1 W+2

Ausweichen: 2



Sollte Euch während des Kampfes das Bewußtsein verlassen, so lest bitte bei Abschnitt 217, ansonsten bei 239 weiter.

289

Mit einem Schrei stürzt Ihr Euch auf den verblüfften Wächter. Wollt Ihr ihm den Krug entwenden (25) oder ihn direkt mit Eurer Waffe angreifen (248)?

290

Ihr untersucht die Türe und bemerkt, daß man sie zwar von außen, anscheinend aber nicht von innen zu öffnen vermag. Mit ein wenig Geschick habt Ihr die Türe gerade geöffnet, als Ihr irgendwo auf dem Gang Schritte vernehmt. Wollt Ihr versuchen, in die nun offene Zelle zu flüchten (126), oder Euch im Abschnitt 20 einem eventuellen Kampf stellen?

291

"Ja also, Euer Mann meinte, ich soll Euch aufsuchen und Euch sagen, daß es etwas später werden könnte, damit Ihr Euch keine Sorgen macht..."

"Ich mache mir keine Sorgen!" brüllt sie Euch an. "Sagt diesem nichtsnutzigen Hallodri, daß er entweder umgehend nach Hause kommt - oder er kann von nun an ganz fortbleiben! Ich bereue heute noch den Tag, an dem ich mit ihm die Gans getrieben habe! Und nun packt Euch fort!" (304)

292

Ihr öffnet die Türe und rennt hinaus in die Straßen Al'Anfas. Keuchend hastet Ihr um Winkel und Ecken, bis Ihr Euch schließlich an einem Euch bekannten Ort wiederfindet (179).

293

Ihr beschließt, noch eine Weile im Verborgenen zu bleiben. Das Warten macht Euch allerdings schläfrig, und bald träumt Ihr von Freiheit und Abenteuern.

Plötzlich werdet Ihr rüde geweckt. Ihr bemerkt, daß man Euch Ketten anlegen will. Sechs Kerle stehen um Euch herum. Einer grinst Euch höhnisch an.

"Wie kann man nur so blöde sein, sich vor der Stadtmauer schlafen zu legen. Aber Ihr konntet Euch wohl nicht von uns trennen. Nun, mir soll es recht sein. In der Arena wird man mir ein schönes Lösegeld für Euch zahlen. Aber nun schlaft ruhig weiter." Etwas Hartes trifft Euren Hinterkopf, und alles verschwimmt vor Euren Augen. Als Ihr wieder zu Euch kommt, befindet Ihr Euch bei Abschnitt 1.

294

Dummerweise quietscht der Fußboden, als Ihr zu der Türe schleichen wollt. Bei Abschnitt 144 erfahrt Ihr, wie es weiter geht.

295

Ihr stakst durch das Gebüsch und stellt zwei Dinge fest: Die erfreuliche Neuigkeit ist, daß Ihr Euch vor der Al'Anfaner Stadtmauer befindet. Die schlechte Neuigkeit ist die, daß Ihr eradewegs in eine Versammlung herumstehender Stadtwa-

chen platz. Einer blickt auf, als Ihr ins Freie tretet. Gelangweilt meint er zu seinen Kollegen:
"Schaut mal, wieder jemand, der etwas zu verbergen hat und nicht wie ein normaler Sterblicher das Tor benutzen kann."
Bitte lest weiter bei Abschnitt 201.

296

Die gemauerte Treppe führt Euch vor eine hölzerne Türe. Möchtet Ihr diese öffnen, schlagt bitte 278 auf. Wenn Ihr hingegen wieder hinuntergehen möchtet, könnt ihr bei Abschnitt 233 weiterlesen.

297

Ihr setzt das Brecheisen an einer Stelle des Gitters an. Mit einem leichten Knirschen öffnet sich das Hindernis. Als Ihr hindurchgekrochen seid, seht Ihr vor Euch einige Büsche. Bitte lest bei 125 weiter.

298

Über Eure heimliche Rückkehr in Euer Reich und zu Eurer Frau ließe sich gewiß ein eigenes Epos verfassen - doch es sei genug damit gesagt, daß die Freude in den Augen Eurer Angebeteten heller strahlt als alle Juwelen, die Ihr ihr vielleicht mitgebracht habt. Euer eigenes Herz wird aber auch von der Freude erhellt, das Blühen Eures Reiches zu sehen: Der noch so jugendlich wirkende Omgrasch scheint wirklich Talent für derartige Dinge zu haben... Weiter bei Abschnitt 335.

299

Viel versteht Ihr ja nicht von der Seemannskunst - doch selbst Euch fällt auf, wenn die Matrosen offen Befehle verweigern und dem Kapitän und den Offizieren gegenüber ungehorsam sind. Doch erst als es zur offenen Meuterei kommt, seht Ihr einen Zusammenhang mit der goldenen Kugel der Zwietracht - doch nun ist es zu spät: Mit dem Kapitän und den überlebenden Offizieren werdet Ihr in einer überladenen Nußschale von Bord gejagt. Doch viel Freude werden die Meuterer auch nicht haben, denn sie haben auch die Kugel mit sich - als Lösegeld hattet Ihr sie herausgehen müssen...
Vorerst aber heißt es, sicher das Land zu erreichen, und nachdem Ihr schließlich an der maraskanischen Küste gelandet seid und Euch in einen Stützpunkt der Armee durchgeschlagen habt, findet Ihr tatsächlich ein Schiff, das Euch nach Beilunk bringt - nur knapp acht Monde hat diese Irrfahrt gedauert ... Weiter bei Abschnitt 331.

300

Nachdem Ihr eine Weile lang nur aus der direkten Umgebung Al'Anfas fortgelaufen seid, legt ihr Euch erst einmal einige Zeit zur Ruhe. In den folgenden Tagen ruht Ihr bei Tag und lauft bei Nacht, und Eure zwergische Konstitution leistet Euch dabei gute Dienste. In dieser Zeit reift auch Euer Plan heran: Ihr wollt in Mirham ein Schiff besteigen, denn diese Stadt ist nahe genug, daß Ihr sie noch erreichen könnt, andererseits aber doch so weit entfernt von Al'Anfa, daß man

dort gewiß nicht gezielt nach Euch sucht. Weiter bei Abschnitt 208.

301

Mit einem geschickten Sprung hüpfet Ihr vorbei an dem verdutzten Wärter, rennt auf den Gang öffnet die Türe und flieht die Treppe hinunter. In wilder Flucht huscht ihr durch die Kanalisation. Als Ihr sicher seid, daß Euch niemand mehr folgt, seid Ihr bei Punkt 219.

302

"Oh, Majestät, wie glücklich bin ich, daß Ihr mir eine Visite abgestattet habt, und nie werde ich Euer Erscheinen vergessen. Und da Ihr ganz offenbar nicht mit Eures Degen Macht, sondern inkognito durch List und Geschick Euren Weg verfolgt, so kann ich Euch sagen: Wenn Ihr hinunter in die Kanalisation geht, gibt es dort ein Gitter. Sobald Ihr dieses geöffnet habt, seid Ihr außerhalb der Stadtmauer." Sie küßt Euch auf die Stirn. "Viel Glück, Majestät, und vergeßt Eure ergebene Yrralilia Hunkeldorn nicht!"

Voller Dankbarkeit für diese romantische Seele in einer Stadt von Verbrechern steigt Ihr wieder hinab in die Dunkelheit und setzt Euren Weg durch das Wasser bei Abschnitt 219 fort.

303

"Nein danke, ich trinke keinen Alkohol", erklärt Ihr der Dame. "Ein Zwerg, der keinen Alkohol trinkt? Das kommt mir aber unter allen Geschöpfen Deres am seltsamsten vor, merkwürdiger noch als die fliegende Maus und der Hund der See. Sagt. habt Ihr etwas zu verbergen..?" Sie schaut Euch prüfend an.

Möchtet Ihr ihr nun Eure Geschichte erzählen, so könnt Ihr dies bei Abschnitt 194 tun. Oder wollt Ihr Euch lieber schnell verabschieden und den Tempel verlassen? Dann geht es für Euch bei 36 weiter.

304

Mit diesen Worten schiebt Euch die Dame äußerst energisch zur Vordertür, entriegelt diese und schubst Euch in die Nacht. Ihr verspürt ein wenig Mitleid mit dem unglücklichen Ehemann und denkt wehmütig an Eure sanfte Tirza. Nach einem kurzen Augenblick schüttelt Ihr Eure trüben Gedanken ab und schlendert wachsam weiter, bis ihr bei Abschnitt 179 einen bekannten Straßenzug erblickt.

305

Im Zimmer der Frau angekommen, wedelt sie Euch mit einem dünnen Pergamentheftchen vor der Nase, wie sie zu Hunderten in Beilunk und anderen großen Städten gedruckt werden - der Titel dieses Werkes lautet: "Reichsgräfin Gissa und ihr Kavalier." Die aufgeregte Frau meint: "König Orbal der Kühne, das seid doch gewiß Ihr..? Dann ist der Kavalier Gamallo Euer getreuer Vasall! Dann könnt Ihr gewiß auch so gut Laute spielen wie er!"

Während Ihr noch kurz an Gamallo, diesen windigen Heiratschwindler, denkt, drückt Euch die Frau auch schon eine

Laute in Hand und fordert Euch auf: "Ach, Majestät, seid so gut und spielt mir ein Ständchen!"

Es sieht ganz danach aus, als sei überraschend Euer Musizier-Talent gefordert - und wenn Ihr gut genug spielt, um die Frau zu entzücken (eine Probe+4 sollte dazu schon gelingen!), geht es hei Abschnitt 327 weiter, anderenfalls bei 121.

306

Ausgeruht steigt Ihr hinab in die Empfangskammer der Herberge. Der Wirt begrüßt Euch: "Nun, einen guten Morgen wünsche ich Euch, oder sollte ich besser guten Abend sagen? Gut geschlafen, der Herr? Wenn Ihr einen kleinen Imbiß wollt, so sagt es nur."

Dankbar bestellt Ihr ein kleines Nachtmahl, und als ein Teller mit Brot und Käse sowie eine dampfende Schüssel Gemüsebrühe vor Euch steht, merkt Ihr erst, wie hungrig Ihr seid. Nachdem Ihr alles verspeist habt, bedankt Ihr Euch beim Wirt und verläßt den Raum in Richtung Abschnitt 12.

307

Vorsichtig begeht Ihr Euch tiefer in das Gebäude - offensichtlich ein fast leerstehendes Lagerhaus: Seine Inneres. ein einziges großes Gewölbe, ist fast leer, nur an den Wänden sind einige wenige Kisten und Säcke aufgestapelt.

Mit großem Geschick dringt Ihr tiefer in das Lagerhaus ein. Schließlich lugt Ihr hinter einer Kiste hervor. In der Mitte zwischen diesen Kisten sitzen sieben schwarz gekleidete Gestalten wie Verschwörer tuschelnd beisammen. Das trübe Licht einer Öllampe taucht die ganze Szene in ein gespenstisches Licht. Die dunklen Gestalten reden sehr leise und es kostet Euch Eure gesamte Aufmerksamkeit, um Ihren Worten zu lauschen. "Heute nacht, um die vierte Stunde nach Mitternacht, kommt im Hafen die Barke des Kaufmanns Gato Waltich an. Wie Ihr wißt, hat er seine Gründe, mit seiner Fracht nicht am helllichten Tage einzulaufen. Was aber viel wichtiger ist: Er wird alleine von Bord gehen, da er sogar ohne seine Leibwächter reist. Pokallos hat uns tausend Dublonen geboten, wenn Waltich den Sonnenaufgang nicht erlebt. Ihr wißt, daß dieser Auftrag sehr wichtig ist. Wir werden uns auf dem Dach der Hafenmeisterei verbergen und dann hinter ihn springen und den Auftrag beenden."

Gebannt hört Ihr den Plänen der Meuchler zu. Der Name der Beilunker Kaufmannsfamilie Waltich ist Euch keineswegs unbekannt, und soweit Ihr wißt, hat sie auch eine Seitenlinie, die in Al'Anfa lebt. Wollt Ihr versuchen, die Halle zu verlassen, um Waltich zu warnen (171) - oder wollt Ihr den Überfall vereiteln, indem Ihr die Bande angreift (197)?

308

Wenn ein Krug schon so kräftigend wirkt, wie wird es da erst mit zweien sein - oder gar dreien... Zudem kann es Euch nur nützen, eine Weile in dieser Schänke unterzutauchen. Mit diesen Gedanken ordert Ihr schnell ein weiteres Bier und genießt den kühlen Gerstensaft.

Das Bier ist allerdings auch das weitaus beste an der Schänke - die Besucher lassen doch einigermäßen zu wünschen über.

Vor allem der Rüpel, der schon Euch beleidigt hat, sucht offensichtlich Streit. Nach einiger Zeit hat er damit auch Erfolg und eine stämmige Fuhrfrau geht auf ihn los - offensichtlich, um ihm die Prügel zu versetzen, die er schon lange verdient hat. Wollt Ihr dieses Schauspiel genießen (325) oder lieber schnell die Kneipe verlassen, ehe der Streit ausartet (329)?

309

"Was glaubt Ihr eigentlich, wen Ihr vor Euch habt?" schreit Ihr empört. "Einen elenden kleinen Spion!" lautet die Antwort. Wollt Ihr Eurem Ärger Luft machen (197) oder wollt Ihr weiterdiskutieren (169)?

310

Tja - das war wohl doch zu viel für Euren geschundenen Körper. Der Dicke schaut Euch erst verblüfft und dann feindselig an: "So dankt Ihr mir also meine Gastfreundschaft, indem Ihr sie mit Füßen tretet? Ihr wolltet also einfach davonlaufen? Es gefällt Euch wohl nicht bei mir?" Sein beleidigter Gesichtsausdruck ändert sich und spiegelt plötzlich Erleichterung und Freude wieder: "Aber ich kann Euch ja immer noch in der Arena kämpfen sehen, und dort wird man mir für einen entlaufenen Gladiatoren auch gewiß ein beachtliches Lösegeld zahlen ..." Während er noch redet, versetzt Euch jemand einen harten Schlag aufs Haupt, so daß Ihr das Bewußtsein verliert. Bitte lest bei Abschnitt 1 weiter.

311

Die meisten Menschen sind mit den Delikatessen beschäftigt und schenken Euch keine Aufmerksamkeit. Nur eine Dame schaut Euch verträumt an und fragt Euch mit einem leichten Lächeln, ob Ihr etwas Zeit für sie übrig hättet. Wollt Ihr dies bejahen, so lest bei 251, ansonsten bei Abschnitt 112 weiter.

312

Na, da wart Ihr entschieden zu langsam! Zwar könnt Ihr es vermeiden, daß sich der Haken in Eure Schulter - oder gar Euren Kopf - bohrt, aber Ihr schafft es nicht, ihn aufzufangen: Mit einem Klirren prallt der Eisenhaken auf den Boden!

Vorsichtig lauscht Ihr, ob sich Stimmen oder Schritte nähern - doch als nach einigen Minuten immer noch kein neugieriger Wachmann seine Nase in die Kammer steckt, entspannt Ihr Euch ein wenig und verspeist hastig die duftende Hartwurst. Trotz der Eile bemerkt Ihr, wie gut sie nach vielen Wochen des Reisbreis schmeckt.

Um keine auffälligen Spuren zu hinterlassen, hebt Ihr auch den Haken auf und steckt ihn ein; dann schreitet Ihr zu der anderen Türe (46).

313

Auch wenn die Wächter miteinander schwatzen, so sind sie doch erstaunlich aufmerksam: Eine Schleich-Probe+8 müßt Ihr schon geschafft haben, sonst wird man Eurer gewahr!

Ist Euch die Probe gelungen, lest bei Abschnitt 9 weiter, ansonsten bei 245.

314

Während Ihr mannhaft die Schätze bewundert, kommt Euch der Gedanke, daß es doch eine gute Idee wäre, diese Kugel der Zwietracht unter all den Schätzen zu verbergen. Hier wird sie bestimmt keiner suchen. Ach, und was für ein herrlicher Gedanke, daß diese intriganten Priester von ihren eigenen Waffen geschlagen werden! Eiligst wühlt Ihr nach einem sicheren Versteck. Nachdem Ihr alles wieder gut zusammengelegt habt, haben sich einige Edelsteine in Eure Taschen verirrt- darunter ein wunderbares Brillantencollier für Eure Gemahlin und ein schmucker Siegelring für Euch -, aber das fällt bestimmt keinem auf. Leise horcht Ihr an der Türe und als Ihr sicher seid, daß niemand draußen steht, tretet Ihr den Rückzug an. Schließlich befindet Ihr Euch erneut in der Kanalisation bei Abschnitt 233.

315

Ihr gelangt auf einen düsteren Flur. Leider wart Ihr wohl etwas zu voreilig, denn die beiden Männer stehen noch immer da. Als Ihr hinaustretet, blicken sie auf. Ihr bemerkt, wie einer von ihnen die Stirn runzelt: "Ein Spion! WACHEN, herbei!! Packt ihn!!!" Auf seinen Ruf hin erscheinen in Windeseile eine Reihe von Tempelwachen, die Euch ergreifen und eine übelriechende Flüssigkeit einflößen. Weiter hei Abschnitt 1.

316

Die massive Türe ist abgeschlossen und ohne Schlüssel kaum zu öffnen. Enttäuscht wendet Ihr Euch ab und kehrt zurück nach Abschnitt 151.

317

Nehmt Ihr die Kugel mit (162) oder laßt Ihr sie liegen (189)?

318

Wie gut, daß Ihr Euch entschlossen habt, hinter dem Vorhang zu verweilen: Denn wenige Augenblicke später vernehmt Ihr, wie sich eine Türe öffnet, hört die Schritte von mindestens zwei Personen, die den Raum betreten, und wie sich eine Türe schließt. Mit schweißfeuchten Handflächen stellt Ihr Euch die Frage, was wohl geschehen mag, wenn man Euch hinter dem Vorhang ertappt (161).

319

Ihr nähert Euch einem der Steinquader. Vorsichtig streicht Ihr mit Euren Fingern über den Rand und bemerkt, daß sich Vertiefungen an einer Seite des Quaders befinden. Es scheint, daß es sich um Kusliker Zeichen handelt: Eure Finger ertasten ein B, ein A, weiter führt Ihr euren Finger durch ein L. - dann ist ein kurzer Zwischenraum ohne Zeichen.

Eure Finger begeben sich weiter zu einem H, einem O, dann folgt ein N, des weiteren ein A und ein K - Bal Honak, der frühere Patriarch Al'Anfas! Mit großer Wahrscheinlichkeit steht Ihr an seinem Sarkophag...

Aber wenn dies ein Sarkophag ist, würde es bedeuten, daß Ihr

irgendwo in den Katakomben eines Borontempels wäret. Eines Borontempels..? Gewiß ist es der große Borontempel, das Vaterhaus des Al'Anfaner Kultes, unter dem Ihr Euch aufhaltet und wo Ihr vielleicht Euer ursprüngliches Ziel doch noch erreichen könnt. Wollt Ihr den schon erspähten Ausgang untersuchen, ob es sich bei ihm um einen Zugang zum Tempel handelt, so könnt Ihr dies bei 158 tun. Scheut Ihr hingegen das vermutlich tollkühne Risiko und wollt lieber zurückkehren in die Kanalisation, so führt der Weg dorthin über Abschnitt 233.

320

Ihr beschließt, dem Wirt Euer Vertrauen zu schenken und erzählt ihm die lange Geschichte. Nachdem Ihr geendet habt, sind zwei Krüge Wein geleert. Der Mann schaut Euch lange schweigend an: "Nun mein Freund, ich danke Euch für das Vertrauen, das Ihr mir geschenkt habt. Wenn man Euch in meinem Hause entdeckt, kann mir das große Schwierigkeiten bringen. Soweit ich weiß, hat der Vorbesitzer dieser Herberge irgendeinen Geheimgang im Keller anlegen lassen, der Zugang liegt in einem Faß in der Ecke des Kellers. Ich habe allerdings keine Ahnung, wo er hinführt. Ich möchte Euch aber auf jeden Fall bitten, mein Haus umgehend zu verlassen - entweder durch diesen Geheimgang (223) oder durch die Vordertüre (179), wenn Euch das sicherer vorkommt; aber bitte, geht nun."

Nachdem Ihr Euch bedankt und verabschiedet habt, müßt Ihr Euch für einen der vorgeschlagenen Wege entscheiden.

321

Die Sklaven beginnen, aufgeregt durcheinander zu reden. Ihr beruhigt sie erst einmal und löst ihre Fesseln. Einer der Gefangenen - offensichtlich ein Nordländer, kein Waldmensch wie die übrigen - erzählt Euch, daß er Freunde in Al'Anfa hat, die ihm aus der Stadt helfen würden. Er bietet Euch an, mit ihm und den restlichen Gefangenen zu fliehen. Wollt Ihr darauf eingehen (263) oder Eure Flucht hei Abschnitt 262 alleine fortsetzen?

322

Um keinen öffentlichen Aufruhr zu verursachen, reist Ihr inkognito nach Lorgolosch. An die richtigen Pässe und Paßwörter erinnert Ihr Euch noch - Ihr habt sie ja zum Teil selber festgesetzt. In Schatodor angelangt, trifft Ihr Euch zuerst mit Eurer Frau, dann mit Eurem Sohn und der Matriarchin. Und während Eure Gemahlin nur überglücklich ist, ist Euer Sohn zwar auch froh - doch die Aussicht, wieder abzudanken, will ihm nicht recht schmecken. Und von der alten Matriarchin Ingrascha - oh weh, da bekommt Ihr etwas zu hören: Von "Pflichtvergessenheit" und "Tollkühnheit" ist da die Rede, von "leichtfertiger Verschleuderung der Krone" und ähnlichem. Gewiß, Ihr hättet das Recht, den Thron einzufordern, doch gegen solchen - für das Volk von Lorgolosch nur gutgemeinten Widerstand - erscheint Euch das eher sinnlos. Weiter bei Abschnitt 335.

323

Die Fahrt verläuft ruhig und ohne Störungen - wenn man von einem kurzen Scharmützel mit Seeräubern vor Jergan einmal absieht. Doch als Ihr endlich in Beilunk wieder festen Boden betretet, dankt Ihr doch dem Herrn Angrosch aus tiefster Seele, daß er Euch sicher zurückgeleitet hat. (Weiter bei Abschnitt 331)

324

Zu spät - um nicht noch größeren Schaden zu erleiden, müßt Ihr Euch vorzeitig auf den Boden werfen. Der erste Hieb des Wächters geht dadurch allerdings daneben, und Ihr schöpft schwache Hoffnung: Vielleicht könnt Ihr ja doch durch einen kühnen Angriff Erfolg^g haben?

Weiter geht es bei Abschnitt **64**.

325

Unter lauten Fluchen prügeln sich die beiden Streitenden, umringt von den schaulustigen Zechern. Der Wirt ist derlei Auftritte anscheinend schon gewöhnt und schickt eine Schankmaid nach draußen, ehe er selbst einen Knüppel packt und auf die Kämpfenden zustapft. In diesem Moment allerdings wird ein Pokal Wein in Eure Richtung geschleudert, dessen Inhalt Euer Gesicht^b enäßt. Wollt Ihr schnell ent schlüpfen und auf die Straße gehen (179) oder reicht es Euch nun, und Ihr beschließt, auch mal ein wenig mitzumischen (175)?

326

"Äh, ich bin halt schon ein wenig erschöpft, und die Finger sind recht klamm... Ach, wenn ich Euch so sehe, fange ich an zu zittern, ich meine, ich ..." bringt Ihr stockend hervor.

Das Gesicht der Frau wechselt von bewölkt zu stürmisch: "Was redest du da, du Tropf - du stinkender Betrüger willst der edle König Orbal sein? Daß ich dir stotterndem Narren geglaubt habe, und dich gar in meine Kammer gebeten! Peinlich ist das, zu peinlich... Nun aber genug, pack dich!" Weiter geht es bei Abschnitt **304**.

327

Fast zu Eurem Erstaunen schlägt Ihr die Laute so gut und klangvoll wie daheim in den Hallen von Schatodor - die lange Leidenszeit hat Euren Fertigkeiten nicht geschadet, und entzückende Akkorde und Harmonie füllen den kleinen Raum. Ihr seht, wie Tränen in die Augen der Frau steigen, als würde sie an lang verfllossene Tage romantischer Liebe denken. Als Ihr geendet habt, wischt sie sich verstohlen die Augen und dankt Euch. (Weiter bei Abschnitt 302)

328

Von einem Rudel Ratten besiegt - ein Schicksal, das daheim auch keiner erfahren darf ... Mit diesem Gedanken verliert Ihr endgültig das Bewußtsein. Ihr kommt noch ein weiteres Mal zu Euch, als Ihr brutal an Deck eines kleinen Bootes gehievt werdet und einige verkommene Gestalten sich voller Freude über diesen kostbaren "Fang" unterhalten. Dann gleitet Ihr

abermals davon ins Reich Borons und kommt erst bei Abschnitt 1 wieder zu Euch.

329

Nun, das Bräu hier ist wirklich lobenswert, doch andererseits sollte man auch nicht zu lange verweilen - Ihr zahlt Euer Bier und verläßt die Schänke zum Abschnitt **179**.

330

Mit plumpen Fingern betastet der Dicke Eure Schulter, während herbeigerufene Diener erst die Tür in Ordnung bringen und Euch dann allen Protesten zum Trotz in Euer Zimmer tragen - `damit Ihr Euch von diesen Strapazen ausruhen könnt. Für morgen könnt Ihr Euch auf noch einen Empfang freuen, wo diese Heldentat gewiß nicht zu kurz kommen wird.' (68)

331

Der Weg von Beilunk ins heimatliche Schatodor ist fast ein Spaziergang im Vergleich zu den durchlebten Strapazen. Doch inzwischen habt Ihr Nachrichten aus Eurem reichen Schatodor erfahren - beruhigend und beunruhigend zugleich: Wie es scheint, hat man Euch dort für tot erklärt, und Euer Sohn Omgrasch hat den Thron bestiegen, ein noch junger, aber schon hochgelobter König.

Wie wollt Ihr Euch da verhalten? Selbstverständlich wollt Ihr Eure geliebte Frau begrüßen, das blumenreiche Tal von Schatodor sehen, den Duft seiner Erde riechen und den Sonnenaufgang über den Gipfeln genießen - aber wollt Ihr wirklich nach so langer Zeit Euren Thron wieder einfordern (322)? Oder erscheint es Euch nicht besser, ja weiser, Eu'em Sohn die Herrschaft zu überlassen und künftig als Abenteurer durch die Lande zu ziehen (298)?

332

Mit lautem Krachen springt die Tür endlich auf - Euer Weg in die Freiheit steht offen. Eilig springt Ihr über die am Boden liegende Tür hinweg und läuft ins Dunkle; hinter Euch erschallen die Stimmen des überraschten Dickens und seiner Begleiter. Zum Glück scheint Euch niemand zu verfolgen, so daß Ihr nach einigen Augenblicken erschöpft, aber vorläufig sicher bei Abschnitt **141** angelangt seid.

333

Gute Arbeit: Mit einem leisen Knacken öffnet sich das Schloß, und Ihr schiebt die Türe auf. Vor Euch liegt ein kleiner Raum, in dem einige zerbrochene Waffen verstreut sind. Außerdem seht Ihr einen Amboß sowie einige Übungswaffen.

Bei diesen Übungswaffen handelt es sich um einen Dreizack (3), eine doppelseitige Axt (42) sowie um ein Kurzschwert (2). Neben dem Amboß (339) entdeckt Ihr noch einen Schmiedehammer (86).

Eine dieser Waffen bringt Euch bei der Flucht sicherlich Vorteile, nur müßt Ihr Euch für eine entscheiden.

334

Ihr springt nach vorne, auf den Wächter zu. Bitte lest hei Abschnitt 248 weiter.

335

Aus diesem Grund einigt Ihr Euch mit Eurer Familie darauf, daß Ihr gar nicht offiziell wieder unter die Lebenden zurückkehrt, sondern einfach von Zeit zu Zeit nach Lorgolosch kommt, um die Freuden von Heim und Familie zu genießen - in der übrigen Zeit reist Ihr unerkannt und unter anderem Namen durch Aventurien, um Abenteuer zu erleben, gegen große Feinde zu kämpfen, den Schwachen zu helfen und den Ruhm Eures (neuen) Namens zu mehren - wer weiß, vielleicht kehrt Ihr ja auch einmal in den Regenwald zurück, um die Mohas in ihrem Kampf gegen die Al'Anfaner Sklavenhändler zu unterstützen..?

Weiter hei Abschnitt 340.

336

Man blättert froh, man blättert heiter - bei **38** geht es weiter.

337

Weiter hei 34!

338

Vorsichtig pirscht Ihr Euch an das eigenartige Faß heran. Und dann bemerkt Ihr auch, was Euch so seltsam vorkam: Von der Hinterseite des Fasses fehlen einige Bretter, was einen sehr merkwürdigen Schattenfall verursachte. Der durch diese Lücke entstandene Durchgang ist zwar schmal, aber Ihr könntet Euch hineinzwängen. Falls Ihr es versuchen wollt, schlagt bitte Abschnitt 253 auf. Wenn Ihr hingegen - jetzt, wo Eure Neugier gestillt ist - das Faß Faß sein lassen wollt, steigt Ihr wieder hoch nach Abschnitt 12.

339

Bravo, Euer Hoheit, eine originelle Idee! Der Amboß bleibt fortan Euer treuer Begleiter. Auch als man Euch einfängt und schnurstracks den Noioniten übergibt, wagt niemand, Euch von Eurem Beutestück zu trennen. An jedem Abend nehmt Ihr das Eisentrumm mit ins Bett, am Morgen erhält es seinen Ehrenplatz neben Euch am Frühstückstisch.

Senkt Euren Klugheitswert permanent um 7 Punkte, verdreifacht diese Zahl und verwendet sie für die - extra für Euch neu kreierte - Eigenschaft "Frohsinn". Schließlich muß es ja einen Grund haben, daß Eure neuen Freunde Euch den "Lachenden Herrn vom Amboß" nennen.

Übrigens, man munkelt, das Abenteuer "Auf der Suche nach einem Kaiser" enthielte eine längere noionitische Passage: Wäre das nichts für Euch?

340

Und Sie, lieber Leser, können Orbal in seiner neuen Identität gerne als eigenen Helden führen, wenn Sie an diesem Charakter Freude gefunden haben.



Durch seine in diesem Abenteuer beschriebenen Taten hat sich König Orbal 1000 Abenteuerpunkte verdient - viel, aber nicht zuviel für die gelungene Flucht aus alanfanischer Sklaverei; dadurch hat er genau so viele AP, wie er zum Erreichen der 16. Stufe braucht.

(Hinweise auf seine Werte finden Sie ja bekannterweise in seinem Charakterblatt im Anhang 1, die übrigen Talente können Sie gerne nach eigenen Vorstellungen ausgestalten.)

340

Die Türe will sich nicht öffnen lassen. Das ist ärgerlich! Weiter bei 341.

341

Ihr geht zurück in den Speisesaal, verläßt diesen durch eine Tür in der Südwand und befindet Euch nun in Abschnitt **46**.

342

Ein erstes Rütteln an der Türe zeigt Euch, daß sie verschlossen ist. Habt Ihr an diesem Abend schon Wurst gegessen? Dann lest bei Abschnitt **6**, ansonsten hei Abschnitt 44 weiter.

343

Obwohl ihr am Vortag schon kräftig geschlemmt habt, langt Ihr noch einmal herzlich zu. Irgendwann endet das Fest mit dem gemeinschaftlichen Gesang der Al'Anfa-Hymne, und Ihr werdet auf Euer Zimmer geleitet. Wollt Ihr versuchen, den Bauch voll vom guten Essen, ein wenig Schlaf zu finden (68), oder macht Ihr Euch leise auf, um dem Haus den Rücken zu kehren (111)?

Anhang 1

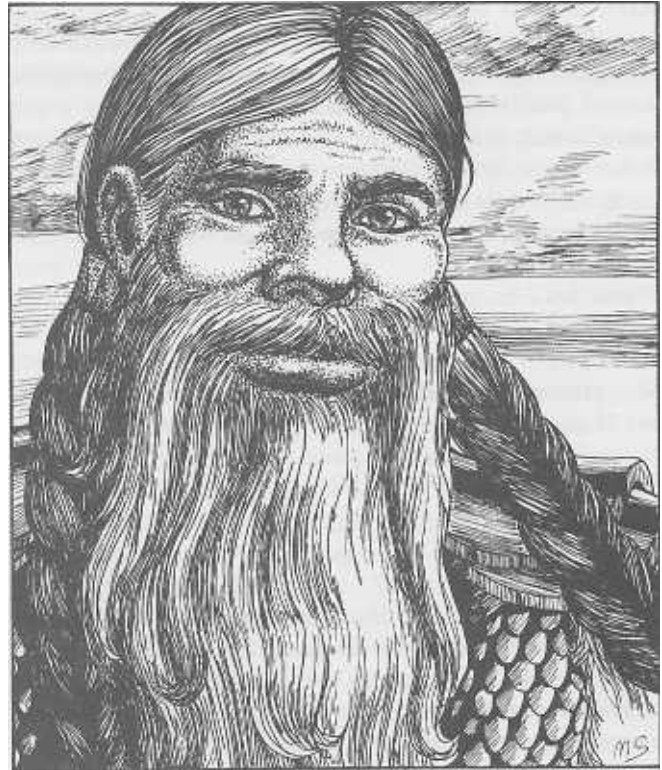
Orbal, Sohn des Orim; einst König der Zwerge von Lorgolosch

Typus: Kavalier

MU: 15	AG: 4	ST: 15	Alter: 171
KL: 16	HA: 3	MR: 10	Größe: 1,29
IN: 14	RA: 2	LE: 56	Haarfarbe: braungrau
CH: 18	TA: 3	AU: 72	Augenfarbe: braun
FF: 19	NG: 7	AE/KE: —	
GE: 15	GG: 6	AT/PA: 13/12 (Schwerter)	
KK: 14	JZ: 1	12/12 (Äxte, Beile)	

Wichtige Talente:

Raufen: 4
Schwerter: 7
Äxte, Beile: 6
Hieb Waffen, stumpf: 5
Betören: 6
Musizieren: 8
Schleichen: 12
Schlösser Knacken: 12
Selbstbeherrschung: 10
Körperbeherrschung: 8



Anhang 2

Die Bal-Honak-Arena zu Al'Anfa

Die Arena der Stadt Al'Anfa spielt nicht nur in diesem Soloabenteuer eine wichtige Rolle, sondern sie bietet sich auch sonst als Hintergrund für Abenteuer in der reichsten und sündigsten Stadt des Südens an. Aus diesem Grund wollen wir das Gebäude und die dort gebotenen Attraktionen etwas näher vorstellen:

Im Glaubensgebäude des südlichen Boron-Kultes nehmen Menschenopfer eine zentrale Stellung ein und sind bei Geheilten sowie schaulustigem Volk gleichermaßen beliebt und gern gesehen. Keine Ausnahme machen da die größtenteils erzwungenen Kämpfe zwischen Mensch und Mensch sowie Mensch und Tier, wie sie in der nach dem früheren Patriarchen benannten Arena zu "bewundern" sind.

Der Hochgeweihte Bal Honak ließ gleich zu Beginn seiner Herrschaft die Bauarbeiten für eine Anlage zum "ewigen Lob und Preis des Herrn über Leben und Tod" beginnen; die Grundsteinlegung erfolgte in einer sieben Tage währenden Reihe von Festlichkeiten, in deren Verlauf angeblich über fünfhundert Sklaven und fast zweitausend wilde Tiere ihr Leben ließen. Die wenigen Proteste seitens der übrigen Kulte - vor allem des der Tsa - gegen derlei Untaten wurden schnell zum Schweigen gebracht.

Die Anregung zu dem Projekt soll der Patriarch von Boron selbst in einem visionären Traum erhalten haben. In den kommenden Jahren wurde der Bau jedenfalls zu seinem Herzensanliegen - doch zahllose Rückschläge und Probleme verzögerten ihn: Viele Bausklaven kamen durch rätselhafte Unglücksfälle ums Leben.

Bal Honak erlebte die Vollendung des Bauwerkes nicht mehr, und kurz vor dem Abschluß der Arbeiten starb auch der Baumeister: Norrad Nebeling, ein gewissenloser Zwer^g unbekannter Herkunft, wurde vom letzten zu verlegenden Stein erschlagen. Der Geist des Angroschim soll heute noch in den zahllosen labyrinthischen Gängen der Arena umherstreifen - ein deutlicher Hinweis darauf, daß Ingerimm den Menschenschinder nicht zu sich geholt hat.

Wenig später ließ Patriarch Tar Honak die Arena ohne großes Zeremoniell einweihen und übergab sie im Jahr darauf dem Kult des Söldner- und Blutgottes Kör. Der Kult versprach, für Erhalt und Betreibung der Anlage aufzukommen - ein Versprechen, das er bis heute getreulich erfüllt, zumal die Arena ihm jährlich viele tausend Dublonen in die Kassen spült.

Die Bal-Honak-Arena besitzt eine kreisförmige Grundfläche, gleich einem großen Freilufttheater, die größtenteils von den treppenartig aufsteigenden Sitzreihen eingenommen wird.

Die eigentliche Arena, das Kampfgebiet, ist relativ klein - was die Al'Anfaner nicht davon abhält, schwere Kübel mit Bäumen aufzustellen, um einen Wald nachzuahmen. Manchmal werden sogar Hügel und kleine Berge aufgebaut, in denen sich die Kämpfer regelrechte Jagden liefern können. Verstecke sind allerdings unüblich, da sie den Kampf langatmiger machen - und wenn sich ein Gladiator doch einmal geschickt verborgen hat, mag es durchaus geschehen, daß ihn die Zuschauer mit lauten Rufen verraten.

Zumindest theoretisch ist es auch möglich, die Arena bis kurz unterhalb der ersten Zuschauerbänke mit Wasser zu füllen und dann Gefechte zwischen Booten und Seeungeheuern auszutragen, doch derlei Veranstaltungen hat es seit Jahren nicht mehr gegeben.

Die Kammern der Kämpfer, die Sklavenpferche, die Wachtuben ebenso wie Tierzwinger und Schreibstuben befinden sich alle irgendwo unterhalb der Sitzreihen - doch nur wenige wissen genau darüber Bescheid. Es hält sich hartnäckig das Gerücht von vergessenen Kammern, die selbst den heutigen Betreibern nicht bekannt sind und in denen unsägliches auf den Tag warten, da ein Unglücklicher sie entdeckt...

Die Attraktionen

Jeweils einmal im Monat finden in der Arena die blutigen Veranstaltungen statt, die sie so berühmt und berüchtigt gemacht haben (im Boronmond auch an bis zu zwölf Tagen). Ein solcher Veranstaltungstag beginnt meist damit, daß um die Mittagszeit die Tore für die Zuschauer geöffnet werden, die eigentlichen "Spiele" beginnen etwa eine bis zwei Stunden später - die lange Einlaßzeit hat ihren Grund, denn bei bedeutenden oder langerwarteten Ereignissen kann es schon einmal zu ausgedehnten Raufereien um die besten Plätze kommen, die von den nichtbeteiligten Zuschauern als eine Art Vorspiel zu den eigentlichen Darbietungen angesehen werden.

Im Grunde lassen sich drei Typen von Kämpfen unterscheiden: Kämpfe zwischen Gruppen sind meist an berühmte Schlachten angelehnt und zeigen zwei "Parteien" - wie die Al'Anfaner und die Novadis oder die Mittelreicher gegen als Orks kostümierte Sklaven -, die solange aufeinandereinschlagen, bis eine Seite ausgelöscht ist. Der Sieger solcher Begegnungen steht natürlich von vornehmeren fest.

Ebenso beliebt, wenn nicht noch populärer, sind Kämpfe zwischen Menschen und Tieren - eine übliche Kombination wäre das Gefecht zwischen zwei, drei Gladiatoren und einer Hundemeute. Noch wesentlich begehrter sind allerdings Begegnungen zwischen einem einzelnen Gladiator und einer seltenen Bestie, sei es nun ein Oger, ein Olifant oder gar ein

Höhlendrache. Häufig werden in solchen Fällen zuerst einige unbewaffnete Sklaven dem Monster als leichte Beute vorgeworfen, um dessen Gefährlichkeit unter Beweis zu stellen, ehe der eigentliche Favorit auftritt und nach langem Kampf der Kreatur ein Ende bereitet - der Tod eines hochgerühmten Gladiators im Kampf gegen Bestien ist eher selten.

Das bleibt den berühmtesten, wenn auch zugleich seltensten Kämpfen vorbehalten: Allenfalls ein Gefecht pro "Spieltag" findet zwischen zwei bekannten Gladiatoren statt - da einem der beiden Favoriten der Tod gewiß ist, fiebern die Massen solchen Kämpfen besonders entgegen.

Eine besondere Kategorie von Tierkämpfen sind jene seltenen Ereignisse, die eine bislang unbekannte Bestie präsentieren, sei es nun ein Mantikor oder irgendeine andere magisch erzeugte Tierart: Es kursiert das Gerücht, daß die Veranstalter hin und wieder von einem Schwarzmagier eine besonders abstoßende Chimäre oder einen schier unbesiegbaren Golem erwerben, um jene dem staunenden Publikum zu präsentieren.

Pro Veranstaltungstag werden etwa zwei "Schlachten", drei Tierkämpfe und ein Gladiatorenkampf gezeigt. Die zum Reinigen und Aufräumen der Arena notwendigen Pausen zwischen den einzelnen Kämpfen werden oft von Possenreißern in albernen Rüstungen gefüllt, die die Kämpfe karikieren, derbe Scherze reißen oder das Publikum mit Spottreden amüsieren. Wer allerdings feinsinnige Kleinkunst wie in den Theatern des Lieblichen Feldes erwartet, muß sich andernorts umschauen - die hier gebotenen Possen sind allenfalls grober Klamauk und richten sich ausschließlich gegen allgemein anerkannte Feinde wie etwa das Kalifat, König Mizirion von Brabak, die Thorwaler oder die Festumer Kaufleute. Sollte sich tatsächlich einmal ein Al'Anfaner Patrizier als Gegenstand dieser Possen wiederfinden, ist das ein fast untrügliches Anzeichen dafür, daß er an allerhöchster Stelle in Ungnade gefallen ist.

Private Veranstaltungen

Von Zeit zu Zeit kommt es auch vor, daß Privatleute eine halbe oder ganze Stunde Zeit im Rahmen des Tagesprogramms erwerben - die Preise dafür liegen bei zehn bis dreißig Dublonen -, die sie dann für eigene "Darbietungen" nutzen. Nicht selten sind dies Ehrenhändel und Duelle zwischen vornehmen Al'Anfanern, die aus Prestige Gründen in der Arena ausgetragen werden. Den Veranstaltern ist die Art der Nutzung weitgehend egal, solange die Absichten der Kunden das übrige Publikum zu interessieren vermögen. Hin und wieder kommt es sogar dazu, daß ein lebensmüder Al'Anfaner - und davon scheint es sehr viele in der Stadt des Boron zu geben - den Betrag investiert, um möglichst viele Zeugen für seinen Selbstmord zu haben. Derlei "Attraktionen" werden von den Veranstaltern aus dem Kör-Kult allerdings mit gemischten Gefühlen betrachtet.

Nicht, daß sie sich um moralische Aspekte scheren würden - doch solche Selbstmörder neigen dazu, vor ihrem Tod lange

Rechtfertigungen abzugeben, die das Publikum langweilen oder - schlimmer noch - aufhetzen könnten: Ehe sich vor einigen Jahren ein junger Offizier vor den Massen ins Schwert stürzte, klagte er in einer flammende Rede die unfähigen Kommandanten des Feldzuges gegen die Novadis an; daraufhin wurde bei tagelangen Unruhen einer der beschuldigten Generäle vom Pöbel ermordet.

Außerhalb der "Spieltage" kann man die Arena übrigens für einen relativ geringen Obolus gleich tageweise mieten, und deshalb werden hier auch immer wieder private Festlichkeiten abgehalten. Ein Ereignis, das von sich reden machte, fand vor einem Jahr statt: Der schwerreiche Polkommerr hatte die Arena für einen Abend gemietet und freien Eintritt gewährt - als die zusammengeströmten Schaulustigen dann endlich merkten, daß die Tore geschlossen waren, und sie sich acht Stunden lang Herrn Polkommers selbstkomponierte Lieder, von ihm selbst zum Lautenspiele vorgetragen, anhören mußten, war es für eine Flucht zu spät ...

"Üblichere" Nutzungen sind die Ausrichtung von Geburtstagsfeiern oder Hochzeiten der Oberschicht, bei denen mit Scharen von Gästen gerechnet wird - Gäste, von denen es niemand zu kümmern scheint, daß dort, wo sich der Blütenteppich für Braut und Bräutigam erstreckt, vor kurzem noch Mensch und Tier unter Qualen gestorben sind.

Die Veranstalter

Die Spiele in der Bal-Honak-Arena sind eine der einträglichsten Einnahmequellen der "Gemeinschaft des Kör", die dem Gott der Söldner und der Gemetzler geweiht ist: Die wenigen Priester des eigens für die Durchführung der Spiele gegründeten "Ordens des Schwarzen Löwen" sind dabei für Aufgaben wie Verwaltung, Organisation, Buchführung und dergleichen zuständig und stellen vor allem die Verbindung zur Al'Anfaner Obrigkeit dar.

Die zwei von den Ordensmeistern gern als Elite gerühmten Einheiten der Ordenskrieger haben sich ihren düsteren Ruhm ausschließlich im Zusammenhang mit der Arena erworben: Formell sind beide Reiter-Banner, doch in der Praxis wird es so gehandhabt, daß jeweils ein Banner zu Fuß Wachdienst versieht - darunter fallen neben der Bewachung der Gefangenen und Gladiatoren auch der Schutz der Einrichtungen und Wettstuben vor Dieben sowie die Einschüchterung unbequemer Gegner -, während das andere Banner "auf Außendienst" unterwegs ist, um neue Gladiatoren und Monster zu erwerben. Gute Krieger und sehenswerte Ungeheuer bekommt man schließlich nicht auf jedem Markt. Die beiden Banner tauschen ihre Aufgaben alle drei Monde.

Aufgrund ihrer ausgiebigen Beschäftigung als Sklavenfänger und -wächter sind die "Krieger des Schwarzen Löwen" nicht nur in den Kreisen der ritterlichen Kämpfer geächtet, sondern auch bei anderen Söldnern. In der Tat braucht es ein vergeudetes Leben oder aber tiefsten Sadismus, um ein Mitglied dieses Verbandes zu werden: Die Ordensmeister nehmen nahezu jeden, der seine Kampfkraft unter Beweis stellen kann

und keine Fragen stellt. Wohl mehr als die Hälfte aller "Schwarzen Löwen" tragen nicht den Namen, den sie bei der Geburt erhielten ...

Daß die "Uniform" der Schwarzen Löwen das in ganz Al'Anfa beliebte Schwarz trägt, hat übrigens triviale Ursachen: Die Kampftracht besteht einfach aus dem, was man bei der Anwerbung am Leibe trägt - und in Schwarz läßt sich jede Farbe umfärben.

Gemessen an dem recht kargen Sold sind die Gefahren zumindest bei der Jagd nach neuen "Attraktionen" groß, und der Tod ist ein ständiger Begleiter, doch zwei Dinge halten die gefürchteten Mörder und Entführer bei der Stange: das Wissen darum, daß sie es kaum zu einem anderen 'Broterwerb' bringen würden, und die Hoffnung auf reiches Plündergut, denn alles, was bei ihren "Geschäftsreisen" anfällt, dürfen sie behalten.

Religiöse Stimmen

Der vorherrschende Kult des Boron sowie der des Kör haben natürlich Argumente parat, die die besondere Göttergefälligkeit der Kampfspiele belegen sollen:

Der Opfertod im Zweikampf ermöglicht es den Seelen der Sklaven, in weit direkterer Weise zu den Göttern zu gelangen, als ihnen nach einem "normalen" Tod möglich wäre - wer in der Arena stirbt, gilt als Opfer für Boron. Der Kampf zwischen Menschen und Tieren wiederum soll das Ringens von Verstand und ungezügelter Natur darstellen und so dem Betrachter ein strahlendes Vorbild sein.

Die Priester und Anhänger des Kör schließlich glauben fest daran, daß derlei blutige Gemetzel ihrem düsteren Gott eine Freude sind und ihm neue "Nahrung" zuführen.

Unter den ablehnenden Stimmen sind die der Tsageweihnten naturgemäß am lautesten, wenn auch weitgehend ohne Wirkung, und Ähnliches muß man von den Protesten der übrigen Tempel sagen. Vor einigen Jahrzehnten kam es sogar hin und wieder vor, daß ein als Priester eines mißliebigen Kultes kostümierter Sklave in die Arena gestoßen wurde, doch derlei Spott erregte die Gemüter auch der gottlosesten Zuschauer und wurde deshalb bald abgeschafft.

Die Kämpfer

Auf den verschiedensten Wegen gelangen die in der Arena gezeigten Kämpfer in den Besitz der Veranstalter: Die meisten werden einfach auf Sklavenmärkten gekauft, andere aber werden auf speziellen "Jagdausflügen" eingefangen oder bewerben sich gar als Schaukämpfer. Ein guter Teil der Gladiatoren sind noch kriegsgefangene Novadis aus den letzten Heerzügen, doch auch Waldmenschen sind häufig. Mittelländer sind seltener zu sehen, und nur hin und wieder einmal erblickt man einen hünenhaften Kämpfer aus Thorwal, der dann aber fast immer der Liebling der Massen wird.

G'undsätzlich kann man die in der Arena zur Schau gestellten

Kämpfer in zwei Gruppen einteilen: die Opfer und die Gladiatoren. Opfer sind all jene unglücklichen Sklaven, die keine oder nur geringe Kampfkraft besitzen und deren einziger "Zweck" es ist, von Untieren oder Gladiatoren niedergemetzelt zu werden.

Letztere sind talentierte Schaukämpfer, die ihre Ausbildung entweder schon mitgebracht oder in der Arena erworben haben. Anders als die gewöhnlichen Sklaven tragen die Gladiatoren Namen, die oft auf ihr Aussehen oder ungewöhnliche Kampfweisen hindeuten und je nach Laufbahn mit weiteren Beinamen (die fast immer auf "-töter" enden) ergänzt werden.

Anders als die Opfersklaven sind manche der Gladiatoren kein Eigentum der Arena: Viele gehören reichen Bürgern Al'Anfas, andere sind gar Freie. Für einen alfanischen Patrizier ist der Besitz eines Gladiators eine Geldanlage wie der Kauf eines edlen Rennpferdes: Zum einen lassen sich damit Ruhm und Ansehen gewinnen, zum anderen stellt ein erfolgreicher Gladiator eine nicht unbeträchtliche Einnahmequelle dar, bringt er seinem Besitzer doch stattliche Preisgelder. Kein Wunder also, daß vor wichtigen Kämpfen die beiden Besitzer oft alles tun, um ihren Favoriten zu retten: Drogen in den Speisen des Gegners, dünne Giftschichten in seiner Rüstung, Gift auf der Waffe des eigenen Kämpfers oder gar Artefakte in Waffenform, die einen PLUMBUMBARUM auslösen, sind nur einige Beispiele von vielen.

Natürlich belassen es die wirklich reichen Al'Anfaner nicht bei einem einzigen Gladiator: Von dem verschollenen Großadmiral Paligan etwa ist bekannt, daß ihm bis zu zehn Gladiatoren zugleich gehörten.

Der siegreiche Gladiator erhält für seinen Triumph nur eine Dublone Preisgeld, die die meisten dazu einsetzen, um mittels der Bestechung eines Wärters an die üblichen Annehmlichkeiten wie einen Krug Wein, etwas Süßspeise oder den Besuch einer Frau oder eines Knaben zu gelangen - denn was nützt das schönste Gold, wenn man morgen schon tot sein kann. Manche Arenakämpfer allerdings sparen ihre Preisgelder so lange (und halten sich so lange am Leben...), bis sie sich dem Brauch gemäß freikaufen können: Denn es muß einem Gladiator die Freiheit gewährt werden, wenn er 101 in der Arena erworbene Dublonen zahlt. Und manche der wenigen, denen das gelingt, wissen tatsächlich nicht mehr mit ihrer Freiheit anzufangen, als daß sie in der Arena bleiben, um künftig als Freie zu kämpfen, die die ganzen Preisgelder einstecken können. Bei einigen der freien Gladiatoren handelt es sich jedoch um Frauen und Männer, die nie Sklaven waren, sondern ihre eigenen Gründe hatten, "in die Grube zu gehen", wie es in der Sprache der Gladiatoren heißt -, und es wäre unklug, ihnen neugierige Fragen über diese Gründe zu stellen...

Das Publikum

Offensichtlich muß man als Bürger oder Besucher Al'Anfas nicht einmal besonders verroht sein, um die Spiele in der Bal-

Honak-Arena zu "genießen": Der regelmäßig Besuch bei den Spielen gehört für die Wohlhabenden einfach dazu, für die Mittelschicht ist der gelegentliche Besuch ein besonderes Ereignis, das man sich vielleicht zwei-, dreimal im Jahr gönnt. Für die vielen Armen ist er ein langgehegter Traum, der nur dann in Erfüllung geht, wenn ein reicher Patrizier ihnen freien Zutritt spendiert - ein Ereignis übrigens, das gar nicht so selten ist, denn mit kaum einem anderen Mittel kann man sich im steten Ringen um Macht und Ansehen besser die Anhängerschaft der Massen erwerben.

Ansonsten aber ist der Eintritt tatsächlich kaum erschwinglich, denn schon ein ungünstig gelegener Stehplatz kostet einen Silbertaler, ein Tribünenplatz mit eigener Liege mag - je nach Art der Veranstaltung - durchaus ein Dutzend Dublonen kosten.

Noch teurer allerdings sind die für jeweils für ein Jahr gemieteten privaten Logen, die jeweils zehn Personen Platz bieten und in der Regel fast schon das "Erbgut" der reichsten Familien geworden sind. Es gibt wenig im sündigen Al'Anfa, das grausamer ist als die gelangweilte Blicke, mit denen die in finanzielle Erörterungen versunkenen Patrizier hin und wieder das Leiden und Sterben der Menschen im Sand unter ihnen bedenken.

Als ein traditionelles Vorrecht des Publikums gilt es, beim Abschlußkampf über Leben und Tod des Unterlegenen entscheiden zu dürfen: Wenn der Besiegte im Staub liegt, wird vom triumphierenden Gladiator erwartet, daß er den Forderungen der Zuschauer folgt. Allerdings sind die Stimmen aus der Menge meist widersprüchlich, und so bleibt es letztlich dem Gladiator überlassen, welcher Empfehlung er folgt - doch er sollte sich tunlichst durch einen schnellen Blick zum Arenarand der Meinung der Veranstalter vergewissern. Diese nämlich haben meist ganz genaue Vorstellungen davon, wie ein Kampf ausgehen soll, und es ist ein offenes Geheimnis, daß in den vordersten Reihen bezahlte Schreihälse stehen, die die Meinung des Publikums durch lautes Gebrüll beeinflussen sollen.

Magie

Die arkanen Künste spielen in der Bal-Honak Arena eine weit kleinere Rolle, als man allgemein vermuten könnte. Offensichtlich sind die magischen Kräfte den Veranstaltern zu unheimlich oder unberechenbar, als daß sie damit herumspielen möchten. Die gelegentlich vorgeführten magischen Kreaturen wurden schon erwähnt, ansonsten aber sind magiebe-

gabte Wesen von den Spielen (es sei denn als zahlende Zuschauer) grundsätzlich ausgeschlossen.

Wetten

Nicht nur die Eintrittsgelder bringen viel Gold in die Kassen der Arena, auch an den Wetten verdienen die Veranstalter gut mit: Zumindest von den Einnahmen der vier offiziellen Wettstuben rund um die Arena gehen zwei Drittel an den Kult des Kör.

In der Regel werden die Veranstaltungen eine Woche im voraus bekanntgegeben, zusammen mit einer ersten Einschätzung der Siegeschancen. Dieses Kräfteverhältnis, nach dem sich der mögliche Gewinn berechnet, wird allerdings bis zu einer Stunde vor Beginn der Kämpfe immer wieder dem Wettverhalten der Al'Anfaner angepaßt.

Kein Wunder ist es auch, daß die zahllosen nicht zugelassenen Wettstuben von den Veranstaltern auf das Härteste bedrängt werden: Zwar sind derlei Unternehmungen nicht ausdrücklich verboten, doch muß man als Besitzer oder Besucher einer solchen Kammer immer damit rechnen, daß zufällig vorbeikommende Söldner mitten zwischen Kunden und Mobiliar eine Keilerei anfangen, daß dubiose Beschuldigungen wegen Betrug erhoben oder einfach Einrichtung und Unterlagen Feuer fangen - so lange, bis der ungeliebte Konkurrent einwilligt, die Arena an seinem Gewinn zu beteiligen.

Daneben gibt es natürlich noch die Ein-Frau- oder Ein-Mann-Betriebe, die ihre Kunden möglichst unauffällig vor der Arena ansprechen, sie mit weit günstigeren als den offiziellen Kursen zu locken versuchen - und von denen so manche mitsamt dem Wetteinsatz auf Nimmerwiedersehen verschwinden ...

Die Gewinner großer Summen werden nach jeder Veranstaltung fast so sehr gepriesen wie die Kämpfer in der Arena. Schon von Kindesbeinen an erfahren die Al'Anfaner, daß ein jeder, der nur auf die Götter vertraut und sich durch häufige Arenabesuche Kenntnisse erwirbt, eines Tages durch einen unglaublichen Gewinn aller Sorgen ledig sein wird. Viele glauben gern daran und tragen jeden Kreuzer zu den Wettstuben, den wirklichen Hauptgewinn aber machen die Veranstalter.

Was den Ausgang der jeweiligen Kämpfe betrifft, so wird von Natur aus weniger gemogelt als etwa bei Immanspielen - schließlich ist es schon ein Unterschied, ob man durch eine absichtlich schlechte Darbietung einen Punkt oder aber sein Leben verliert...

Abenteuerideen

Vermutlich haben sich bei Ihnen schon bei der Lektüre eigene Ideen eingestellt, wie man die Bal-Honak-Arena zu einem interessanten Schauplatz in einem Abenteuer machen kann. Einige weitere Vorschläge mitsamt kurz skizzierten Abenteuerverläufe wollen wir Ihnen aber nicht vorenthalten:

- Die Verstrickung des Korkultes - dessen Gott immerhin als Sohn der Rondra gilt - in die blutrünstigen Spiele haben schließlich den Argwohn des "Bund des Schwertes" erregt. Ein hoher Würdenträger des Rondrakultes entsendet einen "Beobachter" gen Al'Anfa, der die theologischen Behauptungen der selbsternannten Korpriester unter die Lupe nehmen soll. Die Helden könnten seine Begleiter sein oder durch Zufall von der Visite erfahren, die natürlich viel Staub aufwirbelt und zu einem für den Korkult verhängnisvollen Bannspruch aus Perricum führen könnte. Eigentlich sollte ein Geweihter der Rondra sich selbst verteidigen können - aber wie, wenn er durch eine tückische Herausforderung zum Kampf in der Arena gezwungen würde, mit unbekanntem Feinden und unsicheren Waffen... Die Aufgabe der Helden wäre es nun, vor dem Zweikampf heimlich auszukundschaften, welcher Betrug für diesen Kampf geplant worden ist.

- Ein kurzes Intermezzo in einem in Al'Anfa angesiedelten Abenteuer könnte sich ergeben, wenn die Helden an dem Tage die Arena besuchen, da dort eine besonders furchtbare Kreatur präsentiert wird. Man stelle sich nur einmal vor, was geschieht, wenn dieses Wesen lieber auf die Ränge springt und durch das Publikum stürmt, statt sich um die Gladiatoren zu kümmern... (Bei der Wahl des Monsters bietet sich eine skurrile Chimäre an, besonders stilvoll wäre auch ein Riesenaffe...)

- Bei der Verfolgung der Schuldigen an einem Massaker an Waldmenschen oder Dörflern erfahren die Helden, daß es sich bei den Gesuchten um einen Trupp Reiter der "Schwarzen Löwen" handelt. Weitere Nachforschungen ergeben, daß diese Einheit allerdings gerade ihren "Schichtwechsel" hinter sich gebracht hat und die Mörder inzwischen zurück in Al'Anfa sind. Die Helden können nun entweder die Gegend vor weiteren Verbrechen schützen, oder aber sie dringen buchstäblich in die "Höhle des Löwen" vor und versuchen, die Verbrecher in der Arena zu stellen. Als zusätzliche Motivation könnten diese Mörder einen bestimmten, wichtigen Gegenstand oder eine unverzichtbare Information besitzen.

- Ein junger Al'Anfaner bittet die Helden um Hilfe bei der

Suche nach seiner verschwundenen Schwester Yrasella, der kürzlich ein gigantischer Gewinn gelungen war - eine Summe, die in aller Munde gewesen war ... Bei der Untersuchung bieten sich erlogene Erpresserbriefe ebenso an wie falsche Fährten in Form neidender Verwandter oder "Freunde", die Wahrheit aber ist noch düsterer: Die verschwundene Yrasella hatte ihren Gewinn aufgrund einer Abmachung mit dem Korkult zugespielt bekommen, um Aufsehen zu erregen und die Wettleidenschaft der Al'Anfaner noch weiter zu steigern, dafür sollte sie eine "angemessene", sprich niedrige Bezahlung erhalten - sie aber hat sich mit dem Gewinn aus dem Staub machen wollen...

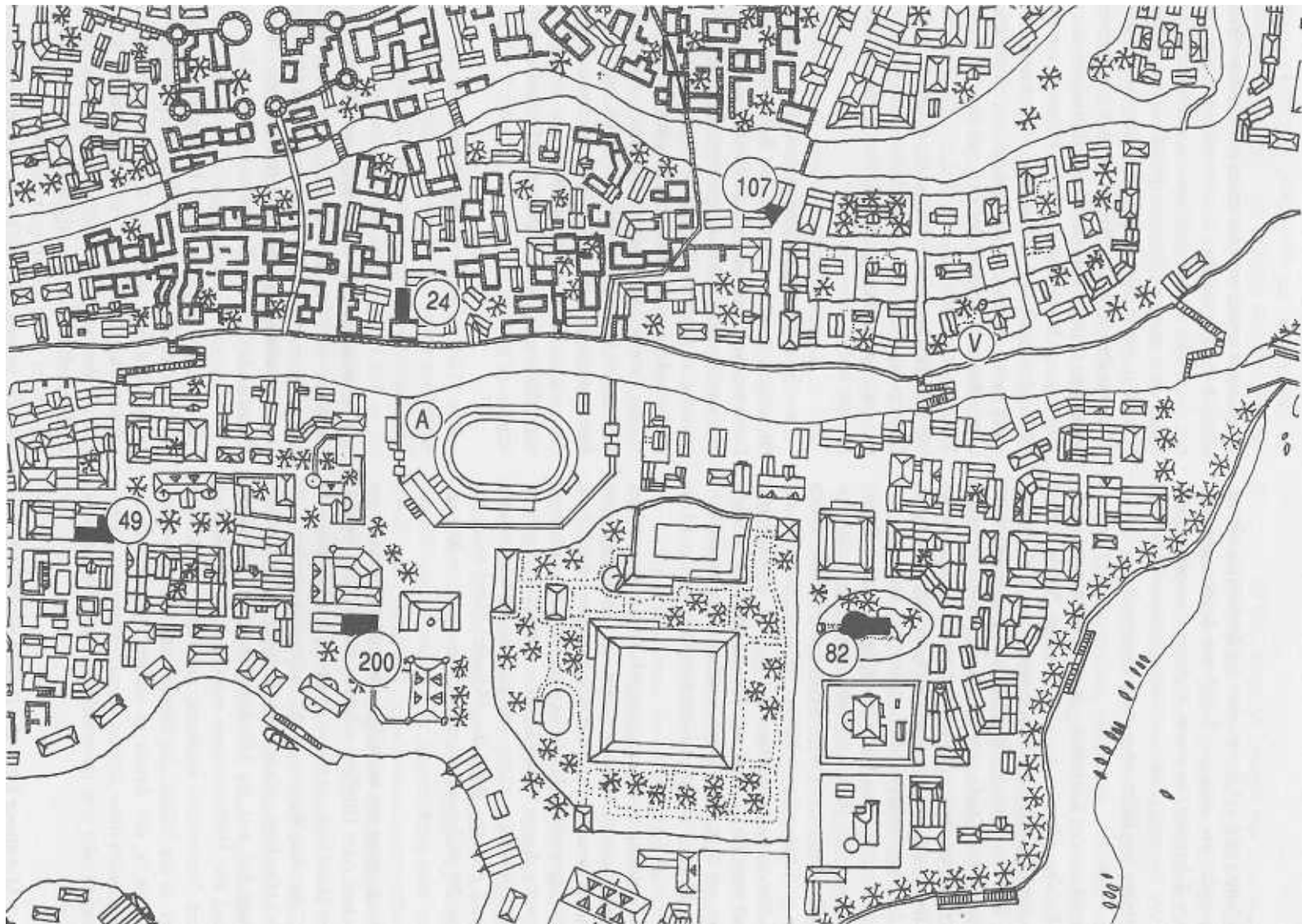
Ob das Mädchen seinen "Geschäftsfreunden" auf- und zum Opfer gefallen ist, oder ob sein kühner Plan gelingt (vielleicht gar mit Unterstützung der Helden?), das sollten Sie als Meister selbst entscheiden...

- Eine der gefeiertsten Gladiatoren, die erfahrene Rotzopf Olifantentöter, hat in über hundert Kämpfen die nötigen 101 Dublonen verdient, um sich die Freiheit zu kaufen. Doch ihr jetziger Besitzer hält davon gar nichts, da diese Ablösesumme seine zu erwartenden Verluste durch ausbleibende Preisgelder nicht einmal annähernd ausgleicht.

Da die Arenaleitung in dieser Hinsicht geradezu peinlich auf Korrektheit bedacht ist, will der Mann Rotzopf mit allerlei Betrügereien und Drohungen einschüchtern. Wenn die Helden sich der Bitte der Gladiatorin um Unterstützung nicht verschließen, könnten interessante Erlebnisse auf sie warten...

- Eine "Gefangenenbefreiung" besonderer Art könnte sich schließlich noch ergeben, wenn die Sklavenfänger auf einem ihrer Raubzüge ein ganz besonders Tier eingefangen hätten, sei es ein heiliges Tier der Waldmenschen oder gar ein intelligentes, aber für ein Monster gehaltenes Echsenwesen. Vielleicht sind die Al'Anfaner aber auch restlos übermütig geworden und wollen die Arena erst fluten und dann darin die Jagd auf einen kleineren Wal präsentieren - wenn sich da unter den Helden ein Thorwaler befinden sollte ...

- Gut möglich ist es auch, daß Helden, die sich in der einen oder anderen Weise mit Al'Anfa angelegt haben und bezwungen worden sind, nach ihrer Gefangennahme als Gladiatoren wiederauftauchen. Nach viele Jahrzehnten der Erfahrung sind die Veranstalter sehr selbstsicher und glauben fest an ihre Kraft, mit allen widerspenstigen Kämpfern umgehen zu können. Die Flucht sollte allerdings keinesfalls zu einfach sein, sondern die Helden mit vielfältigen Gefahren konfrontieren.



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



Zum Inhalt des Buches »Stunden der Entscheidung«

Aus einer Reisebeschreibung: »Es gibt wenig im sündigen Al'Anfa, das grausamer ist als die gelangweilte Blicke, mit denen die in finanzielle Erörterungen versunkenen Patrizier hin und wieder das Leiden und Sterben der Menschen in der Arena unter ihnen bedenken.«

Stellen Sie sich vor, Sie wären gegen Ihren Willen zum Gladiator gemacht und in die Arena geschickt worden. Da kann es für Sie nur einen Gedanken geben: Nichts wie fort von hier! Von Ihrer abenteuerlichen Flucht auf Leben und Tod handelt dieses Buch ...



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«.



01719

CE



4 002998 017196