

Das Schwarze Auge

ERFAHRUNGSTUFEN

4-7

ABENTEUER

71

# DAS DSCHUNGELGRAB

Am Fuß des Geisterfelsens I



Ein Soloabenteuer für einen Helden





---

Solo-Abenteuer

---

Das Dschungelgrab



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet  
von Christian Turk.

©1996 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching  
Redaktion: Ulrich Kiesow, Thomas Römer  
Lektorat: Michael Meyhöfer  
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne  
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Erkrath  
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg  
Printed in Germany

# Das Dschungelgrab

## Am Fuß des Geisterfelsens 1

von  
Ralf Hlawatsch

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 4-7  
für 1 Helden ab 14 Jahren



# Inhalt

Vorbemerkung.....	5
Letzten Windstag in Ferdok.....	5
Anhang.....	62

# Das Dschungelgrab

## Vorbemerkung

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

Alle nichtmagischen Charaktere sind im Dschungelgrab gut spielbar. Ausnahme: Mohas sind nicht geeignet (und nicht zugelassen), da sie einige Eigenschaften nicht haben, über die 'zivilisierte' Aventurier verfügen.

Noch eine kleine Regeländerung: Aus Gründen der Vereinfachung wollen wir die Kampfunfähigkeit / Bewußtlosigkeit bei einer LE von fünf oder weniger einfach fortlassen. Das bedeutet, daß Ihr Held prinzipiell bis hinunter zu einem einzigen LP quitschfidel ist, bei 0 LP aber das Zeitliche segnet.

## Letzten Windstag in Ferdok ...

Wie fängt ein bössartiger Meister ein Abenteuer an? Doch meistens so: „Ihr schleppt euch über die schlammige Piste, die man hierzulande hochtrabend Straße nennt. Immerhin regnet es schon seit einigen Tagen ohne Unterlaß. So seid ihr naß bis auf die Knochen. Zwar kamt ihr an einigen anheimelnden Gasthöfen vorbei, doch da ihr nicht einen roten Heller bei euch tragt, hat man euch sofort wieder an die kalte Luft gesetzt. Ich muß wohl kaum noch erwähnen, daß der eisige Nordwestwind euch wie mit tausend kleinen Nadeln ins Gesicht sticht. Zu schade auch, daß eure Pferde umgekommen sind, ihr wißt schon, sie wurden von den Räufern abgestochen, die euch auch eure Kleidung nahmen. Natürlich könnt ihr unter solch widrigen Umständen nicht regenerieren. Eure Lebensenergie ist also noch auf dem gleichen niedrigen Stand wie damals, als ihr durch meine Gnade aus der Folterkammer des Inquisitors entkommen konntet ...“ Und so weiter, und so weiter. Nun, das wäre natürlich ein möglicher Einstieg. Der alte Mann mit dem lukrativen Auftrag würde jetzt sicherlich offene Türen einrennen.

Nett wie wir sind, möchten wir Sie aber nicht so arg beuteln. Wir schenken Ihnen sogar 25 Dukaten. Sie haben durchaus richtig gelesen. Das Gold haben Sie sich nämlich verdient, als Sie einem Kaufmannspaar auf dem Weg von Havena in die Grafenstadt am Oberlauf des Großen Flusses als Leibwache dienten.

Und jetzt sind Sie hier in Ferdok. Ja! Lassen Sie sich den Namen der Stadt auf der Zunge zergehen. Ferdok! Das bedeutet große Historie! Wer hätte noch nicht von der berühmten Schlacht 393 v. H. gehört? Ferdok, das bedeutet auch Handel und Warenumschlag. Immerhin ist der Große Fluß weiter aufwärts nur noch bedingt schiffbar. Ferdok, das heißt auch Lanzenreiterinnen in blitzenden Rüstungen. Und da war noch etwas mit dieser Stadt. Ist uns leider entfallen. Wahrscheinlich war es unwichtig und wird Sie als Abenteurer(in) und Herumtreiber(in) kaum interessieren. Lassen wir also das Grübeln. Sie sollten sich lieber auf den Weg machen, um diesen

wundervollen Ort auf eigene Faust zu erkunden. Beginnen Sie damit im Abschnitt 1.

1

Haben Sie schon einmal darüber nachgedacht, daß es Leute gibt, die Ärger förmlich anziehen? Wie wir jetzt darauf kommen? Nun, das werden Sie sofort merken. Kaum sind Sie ein wenig herumspaziert, als auch schon drei dunkle Gestalten mit blitzenden Schwertern aus einem Torweg springen und Ihnen den Weg versperren.

„So spät noch allein unterwegs? Das ist aber gefährlich! Wir würden dich — gutherzig wie wir sind — vor üblem Gesindel beschützen. Als Gegenleistung erwarten wir nur, daß du uns alles gibst, was du bei dir trägst. Also mach' schon. Die Büttel werden nämlich sehr ungehalten, wenn man in dieser sauberen Stadt das Pflaster vollblutet.“ Auf diese Weise versucht Sie der Anführer der Halunken einzuschüchtern.

Sie müssen keine Klugheits-Probe ablegen, um herauszufinden, daß Sie es hier mit Räufern zu tun haben. Was wollen Sie also machen?

Sie können klein begeben und Ihre Habe abliefern. (295)

Wenn Sie eine große Klappe riskieren wollen, dann lesen Sie 344.

Juckt Ihnen hingegen der Schwertarm, dann sind Sie im Abschnitt 220 genau richtig.

Ein Streuner aus Angbar sagte einst: „Ich habe nur zwei wahre Freunde, nämlich meine Beine.“ Wenn das auch für Sie gilt, dann können Sie diese Freundschaft nun bei 373 auf die Probe stellen.

2

Ihre Hässcher erheben sich von Ihren Lagern, frühstücken kurz und diskutieren dann heftig miteinander. Da man immer wieder auf Sie deutet, können Sie getrost annehmen, daß Sie der

Gegenstand des Streitgesprächs sind. Der junge Krieger, der sich immer wieder in eindeutiger Geste mit dem Zeigefinger über die Kehle fährt, ist Ihnen sofort unsympathisch. Sie würden einiges darum geben, wenn Sie verstehen könnten, was da besprochen wird. Aber selbst wenn Sie sich bisher etwas auf Ihre Mohischkenntnisse eingebildet haben — dieser Dialekt ist Ihnen unbekannt. Weiter bei 98.

3

Daß das Abenteuer für die Stufen 4—7 und nicht 14—17 geschrieben wurde, haben Sie doch wohl bedacht, oder? Wenn nicht, dann müssen wir Sie der Schummelei bezichtigen. Da ehrlich zu siegen ohne magisches Kettenhemd (RS 20) und göttliches Barbarenschwert (TP 3W6+15) kaum möglich ist, müssen Sie ein besonderer Günstling der Zwölfe sein. Deshalb rufen sie Sie auch aus dem Regenwald zu sich, denn einen solchen Berserker können sie gut als Türsteher für Ihre Paradiese gebrauchen. Nichts für ungut, aber Welch ein Aufstieg!

4

Ihre Ausbeute ist nicht schlecht: zwei rotbraune Knollen, eine armdicke, graue Wurzel, zwei Hände voll gelber Beeren und drei hellblaue, weiche Früchte. Eigentlich mehr, als Sie zunächst essen können. Aber was ist von dem Zeug genießbar? Wie wär's mit einer Probe auf Pflanzenkunde? Also los, lassen Sie die Würfel rollen!



Hätten Sie mit dem Ergebnis jeden Hesindegeweihten beeindruckt (125) oder bei einem etwa anwesenden Waldläufer Lachkrämpfe verursacht (54)?

5

So streifen Sie mit knurrendem Magen durch den endlosen Urwald. Von den zahlreichen Pilzen lassen Sie lieber die Finger. Sie sehen die eine oder andere Schlange, auf deren Fleisch Sie aber nur im Notfall zurückgreifen möchten. Schließlich entdecken Sie auf dem Boden zwei Früchte. Sie sind braun mit orangeroten Sprenkeln, etwa so groß wie Immanbälle, und ihre Schale fühlt sich fest und lederartig an. Irgendwie sehen die Dinger süß und saftig aus. Sie fühlen sich an das köstliche, Ihnen bis daher unbekannte Obst erinnert, das Sie dereinst in einem Khunchomer Teehaus genossen.

Möchten Sie einfach probieren? (45)

Oder wollen Sie ein wenig warten, zum Beispiel darauf, daß zunächst ein Tier von den Früchten nascht — auch auf die Gefahr hin, dann selbst leer auszugehen? (26)

Andererseits haben Sie ja eine alchemistische Ausrüstung dabei. Wie wär's mit 'ner raschen Analyse? (262)

6

Eine Salbe, die die Hautbräunung in der Sonne fördert. Nicht schlecht. Weiter bei 80.

7

Ob Sie sich wehgetan haben, wissen Sie nicht. Sie fallen noch. Weiter bei 200.

8

Nachdem dieses unheimliche Schauspiel vorüber ist, nehmen Sie Taya-Kos toten Körper wieder auf und waten durch den See. Am anderen Ufer angekommen, rasten Sie für den Rest der Nacht. An Schlaf mögen Sie nicht denken, zu sehr ist Ihr Geist aufgewühlt. Außerdem könnten Sie es nicht ertragen, wenn sich, während Sie ruhten, ein Tier an Taya-Kos sterblicher Hülle verginge. So bleiben Sie wach und erinnern sich nochmals an das Geschehene. Erst jetzt wird Ihnen gewahr, welcher Gefahr Sie entgangen sind. (Wir honorieren das mit einem zusätzlichen Mutpunkt.) Auch die weißen Geistergestalten gehen Ihnen nicht aus dem Sinn. Offensichtlich hat das dämonische Yaq-Hai die Ruhe ihrer Seele gestört, als es das Grabmal besetzte. Jetzt haben Sie endlich dafür gesorgt, daß die Toten wieder Frieden finden. Das ist eine logische und für Sie auch gleichzeitig die schönste Erklärung des rätselhaften Vorgangs.

So sinnen Sie nach, bis schließlich die Sonne aufgeht. Sie trinken ein wenig, nach Essen steht Ihnen nicht der Sinn. Anschließend brechen Sie auf. Der Rückweg ist lang und beschwerlich, aber am Abend des nächsten Tages erreichen Sie wieder das Dorf. Weiter bei 96.

## 9

Sie erwachen und finden sich in einem Bett wieder. Um Sie herum stehen drei Frauen, die ein grünes Gewand tragen. Sie haben Sorgenfalten auf der Stirn, und jetzt schüttelt die älteste von ihnen, nachdem sie Sie eindringlich betrachtet hat, leicht den Kopf. Die jüngste geht fort und kommt nach einer kurzen Weile mit einer vierten Frau zurück, die eine schwarze Robe trägt. Sie stimmt einen leisen Gesang an, und unter den sanften Klang ihrer Stimme scheiden Sie ins Jenseits hinüber, dahingerafft vom Wundfieber.

## 10

„Es stimmt mich traurig, doch ich kann es dir nicht verübeln“, antwortet der Schamane. „Wir betrachten dich zwar als eine/n der unseren, aber es mag sein, daß du in uns nicht dein Volk siehst.“ Mit diesen Worten erhebt sich Hanha-Kaukeh und geht in seine Hütte. Sie indes beenden das Abenteuer bei 365.

## 11

Anmutig wie eine Gazelle (oder wie heißt das Tier mit dem Rüssel) schieben Sie sich durch das Unterholz und machen dabei nur etwas mehr Lärm als das Angbarer Schanzregiment. Ihrer Beute bleibt das nicht verborgen, und sie nimmt rasch Reißaus. Sie sehen lediglich nur noch ihr Hinterteil im Busch verschwinden. Ehrlich gesagt, das Tier sah mit seinem braunschwarzen Fell auch gar nicht so lecker aus. Tja, Sie müssen Ihre Jagdversuche zunächst mangels Wild einstellen und entschließen sich weiterzugehen. Ab zu 151.

## 12

Sie drehen sich dreimal um Ihre Achse, dann verlieren Sie das Gleichgewicht und fallen zu Boden. Catka reißt Sie sofort wieder auf, verpaßt Ihnen eine schallende Ohrfeige und schubst Sie zurück zum Lager. Diese Nacht wird Ihnen keine Erleichterung mehr gewährt, Sie müssen schon bis zum Morgen einhalten. Weiter bei 255.

## 13

Catka kommt in Ihre Hütte gestapft. Er zieht die Nase kraus und schnüffelt umher. Dann schnuppert er am Topf, schüttelt den Kopf, riecht anschließend an Ihnen und verzieht das Gesicht. Er blickt Sie an und macht einige Gesten, die offensichtlich „waschen“ bedeuten.

Sie wollen diese Unverschämtheit nicht ungestraft lassen und ihm den Marsch blasen. (237)  
Ist Ihnen doch egal, wenn sich der Bursche nicht benehmen kann. (282).

## 14

Eines schönen Tages erheben Sie sich und marschieren ein -

*fach* aus dem Dorf, natürlich nicht ohne vorher zu verkünden, daß Sie wohl niemals wiederkehren würden. Die Oijaniha tragen dies durchaus mit Fassung, wenn sie Ihr Verhalten auch in Erstaunen versetzt.

Sie indes versuchen, möglichst viel Land zwischen sich selbst und das Dorf zu bringen. So wandern Sie bis zur Dämmerung, bevor Sie sich ein gemütliches Plätzchen für die Nacht suchen. Weiter bei 436.

## 15

Sie sehen einen etwa daumendicken und ellenlangen Tausendfüßler, der gerade über Ihre Finger krabbelt. Interessant, in welchem präzisen Takt sich seine unzähligen Beinchen bewegen. Überhaupt hat sich Tsä mit der Ausgestaltung des kleinen Reiches, in dem Sie sich jetzt befinden, außerordentliche Mühe gegeben. Überall kriecht und krabbelt, summt und schwirrt es. Spinnennetze glitzern in der Luft. Diese filigranen Kunstwerke sind aber eher dem Herrn Boron als der Dame Tsä geweiht, schießt es Ihnen durch den Kopf

Sie lassen jetzt den Blick ein wenig schweifen und können durch eine Lücke im Blattwerk das wundervolle Panorama genießen. Im Osten erhebt sich ein majestätisches Gebirgsmassiv, dessen höchste Gipfel mit Eis und Schnee bedeckt sind. An ihren Hängen zieht sich grüner, dampfender Dschungel hinauf. Das einzige, was Ihren Naturgenuß im Moment stört, ist die schier mörderische Schwüle und die Tatsache, daß Sie über die Wipfel anderer Bäume hinwegsehen. Das bedeutet nämlich, daß Sie auf einem eben solchen sitzen, und zwar in nicht unbeträchtlicher Höhe. Ein kurzer Blick nach unten bestätigt Ihre schlimmsten Befürchtungen. Zwischen Ihnen und dem Boden befinden sich etwa fünfzig Schritt. Jetzt ist es Zeit für eine Höhenangst-Probē.

Siegt der starke Geist über die niederen Ängste? (38)

Siegt die starke Angst über den niederen Geist? (47)

## 16

Irgendwie ist die Situation aber auch bedrohlich, denn Sie merken schon, daß sich die fünf Neuankömmlinge Ihnen baumhoch überlegen fühlen. Wie reagieren Sie?

Natürlich greifen Sie sofort und ohne Vorwarnung an. (438)  
Vielleicht möchten Sie irgend etwas zum Tausch (gegen Ihre Freiheit) anbieten. (112)

Sie möchten wissen, mit wem Sie es zu tun haben, und fragen deshalb: „Seid ihr Mohas?“ (146)

Sie warten einfach ab, haben aber zur Sicherheit eine Hand an der Waffe. (83)

Sie fliehen lieber, und zwar möglichst schnell. (193)

Führen Sie einen Helden vom Typus MOHA? Dann sollte es ja keine Probleme geben. (427)

## 17

Dann auf in den Kampf Die Werte des Panthers:

LE 27; AT/PA 14/4; TP 1 W6+3



Sinkt die Lebensenergie der Raubkatze unter 10, verschwindet sie im Dickicht. Sie haben gewonnen und dürfen zur Belohnung den Abschnitt 118 lesen.

Anderenfalls sinken Ihre Lebenspunkte irgendwann auf null (eine Flucht Ihrerseits ist nicht möglich). Dann müssen wir Sie leider an den Herrn Boron, Am Nirgendmeer 58, verweisen.

## 18

Sie prallen auf und scheiden aus dem Leben. So ist das nun mal. Wir haben ausgerechnet, daß so viele Proben schiefgehen müssen, damit dieser unwahrscheinliche Fall eintritt, daß das nur jedem x-ten Helden passiert. Sie können sich also damit trösten, daß Sie etwas Besonderes sind.

Sollten Sie zum zweiten Mal hier gelandet sein (aber auch nur dann), lesen Sie bitte 114. Ansonsten müssen Sie nochmals von vorne beginnen.

## 19

Taya-Ko schürt mit zwei anderen halbwüchsigen Knaben das Feuer, und als die Flammen endlich hoch emporlodern, nimmt der Schamane einen kräftigen Schluck aus der Schale und reicht sie anschließend an A-Ki-Ka weiter. Der tut es ihm nach und gibt das Getränk an Panha-He. Auch diese trinkt, und so setzt sich die Reihe fort, bis schließlich Ihnen das Gefäß angeboten wird.

Sie nehmen ebenfalls einen guten Schluck, wenn auch mit gemischten Gefühlen. (310)

Da Sie nicht unhöflich sein wollen, tun Sie so, als ob Sie tränken. Allerdings geben Sie sich Mühe, daß nichts von dem widerlichen Zeug über Ihre Lippen kommt. (29)

## 20

Schon von weitem bemerken Sie einigen Aufruhr im Dorf. Die Gefangene hat sich befreit und ist geflohen! Na prima, falls Sie noch eine Ausrede für Ihren Spaziergang brauchen, haben Sie jetzt eine: Sie haben natürlich die Verfolgung aufgenommen. Aber man fragt Sie gar nicht, und das ist Ihnen auch recht.

Sie laufen sofort zum Häuptling und berichten ihm von der Gefahr. Dieser knirscht mit den Zähnen und sagt schließlich: „Nun gut, wir werden dieses Egelgezücht zerquetschen.“

Die Krieger bereiten sich rasch auf den Kampf vor. Alte und Kinder flüchten in den Dschungel. Dem Schamanen bleibt nur wenig Zeit, um die wichtigsten Geister um Beistand zu bitten. Dann ziehen auch schon alle Kämpfer im Gänsemarsch aus dem Dorf. Von Ihnen erwartet man, daß Sie mitziehen. Wenn Sie dem nachkommen, dann lesen Sie 267. Falls Sie sich lieber heraushalten, sind Sie bei 299 richtig.

## 21

Sie blicken sich um. Rechter Hand steht Tan-Kaku, der die Frechheit besitzt, Ihre Mondsilberkugel als Schmuck zu tra-

gen, über einem gerade besieigten Feind. Gerade stürzt sich ein weiterer Angreifer von hinten auf den jungen Krieger. Wie dem auch sei, er hat die Gefahr offensichtlich noch nicht erkannt und ist dem Tode geweiht, wenn ihm niemand hilft. Links können Sie Kekehe sehen, die gerade gegen zwei Yakosh-Dey kämpft. Sie hat offensichtlich einen schweren Stand.

Wem möchten Sie zur Hilfe eilen?

Tan-Kaku (184) oder Kekehe (236).

## 22

Sie greifen einen scharfkantigen Stein, beißen die Zähne zusammen und ritzen die erste Beule auf Angewidert betrachten Sie die gelblichweiße, zähe Flüssigkeit, die herausläuft. So verfahren Sie mit allen anderen Schwären. Allerdings bringt diese Prozedur nur eine vorübergehende Linderung. Schon nach einer Stunde fühlen Sie sich genauso elend wie zuvor. Möchten Sie trotzdem weitermarschieren, in der Hoffnung, daß sich alles zum Guten wendet (420)? Oder sehen Sie Ihre einzige Chance darin, sich auf Gedeih und Verderb den Waldmenschen auszuliefern (205)?

## 23

So leise wie möglich pirschen Sie durch den Wald. Da — eine Bewegung, nur wenige Schritte von Ihnen entfernt. Um den Speer schleudern zu können, müssen Sie noch etwas näher heran. Also, Würfel ausgepackt und eine Schleichen-Probe abgelegt!

Gelungen? (374)

Nicht ganz? (11)

## 24

Stumm reicht Ihnen der Krieger ein Messer. Dann baut er sich Ihnen gegenüber auf Eine Weile belauern Sie und Ihr Gegner sich wie zwei Raubtiere. Dann ertönt ein schriller Schrei. Weiter bei 116.

## 25

Sie nehmen den Glaskorken aus der Flasche und schnüffeln ein wenig. Irgendwie riecht es so ähnlich wie ein mohisches Rauschkraut, das Sie neulich in Abilacht probiert haben. Ansonsten passiert nichts. Sie verkorken die Flasche wieder sorgfältig und setzen sich auf das Kanapee. Allerdings, das fällt Ihnen schon auf quietschen die Federn jetzt nicht mehr. Offensichtlich mildert dieser Nebel die Geräusche, die man verursacht, etwas. Sehr praktisch. Weiter bei 172.

## 26

Sie verstecken sich hinter einem Strauch und harren der Dinge, die da kommen. Bald steigt ein Affe vom Baum herab, greift sich eine der Früchte und klettert wieder rasch in die belaubten Höhen empor. Was für einen Affen gut ist, kann auch Ih-

nen nicht schaden, denken Sie. Deshalb machen Sie sich jetzt über die zweite Frucht her. Weiter bei 45.

## 27

Um ehrlich zu sein, Sie haben keine Waffe und damit im Wasser keine Chance gegen das Krokodil. Das Leben im Dschungel ist halt oft ebenso hart wie kurz. Lesen Sie jetzt den gefürchteten Abschnitt 132.

## 28

Jetzt leben Sie schon zwei Jahre im Dschungeldorf. Die Yakosh-Dey-Kinder haben sich inzwischen mit ihrem Los abgefunden, und die Oijaniha haben so zwei Kriegerinnen und einen Krieger mehr. Sie indes sind so etwas wie ein Gaukler oder Spaßmacher. Man sieht Sie im allgemeinen gerne, ist aber einhellig der Ansicht, daß Sie sich weder zum Kriegszug noch zur Jagd eignen. Man enthält Ihnen jegliche Waffe vor, und Sie haben auch keine einflußreiche Stimme. Ansonsten geht es Ihnen aber nicht schlecht, Sie werden gut versorgt und können mehr oder weniger unbekümmert in den Tag hinein leben. So mancher bornländische Bauer würde Sie sicher um Ihr Los beneiden.

Möchten Sie jetzt das Abenteuer ausklingen lassen (315), oder wollen Sie ganz einfach 5000 Abenteuerpunkte und 1347 Dukaten bekommen (139)?

## 29

Jetzt beginnt Taya-Ko, die Trommel zu schlagen. Sie finden den Klang wenig eingängig, aber als nach einer Weile die anderen Teilnehmer an der Zeremonie aufspringen und ihre Körper im Rhythmus wiegen, tun Sie es Ihnen gleich, um nicht aufzufallen. Sie stampfen mit den Füßen, drehen Ihren Leib. Die anderen Tänzer scheinen unermüdlich, Sie hingegen nicht. Bald wird das Atmen schwerer und schwerer, und in Ihrem Kopf gibt es nur einen Gedanken: Wann ist das alles endlich vorbei?

Nach einer Weile kommt die Erlösung. Die Tänzer sinken – einer nach dem anderen – zu Boden. Natürlich machen Sie auch hier mit, ja, im Gegensatz zu vorhin sind Sie jetzt einer der ersten.

Sie schlafen die Nacht durch, verdösen auch den nächsten Vormittag und erheben sich erst wieder weit nach Praios' höchstem Stand. Weiter bei 329.

## 30

Sie springen in die Luft, schneiden gräßliche Grimassen, schreien wie ein Hot-Alemer Brüllschwein und geben sich Mühe, möglichst furchterregend auszusehen. Der Panther blinzelt, gähnt einmal und trottet dann von dannen. Offensichtlich ist er satt. Sie haben – trotz Ihrer Anstrengungen – nicht den Eindruck, daß Sie der Raubkatze das Fürchten gelehrt haben. Weiter bei 118.

## 31

Zunächst befragt man Sie zur Sache. Sie beharren darauf, daß Sie in Wirklichkeit der Überfallene und die anderen drei die Räuber seien. Das legt man Ihnen als Verstocktheit aus.

Anschließend machen die Büttel Ihre Aussagen. Sie bestätigen von der Weibelin bis hin zu dem Soldaten, der Sie einst durchsuchte, daß das Opfer, offensichtlich verängstigt und verwirrt, in Richtung Marktplatz davonzog. Die beiden anderen flüchteten in die Schneidergasse, Sie haben jedoch die Frechheit besessen, einfach stehenzubleiben und die tobrische Unschuld zu spielen. Da bleibt Ihnen die Spucke weg.

Haben Sie dem Soldaten Geld für einen Advokaten gegeben? Dann lesen Sie jetzt den Abschnitt 331.

Andernfalls landen sie bei 444.

## 32

Für einen Augenblick erscheint ein sonderbares Bild vor Ihrem geistigen Auge. Sie sehen einen Storch, der eine Blindschleiche mit dem Schnabel packt. Doch der Schwanz des Reptils bricht ab, und es schlängelt sich rasch davon. Schon wähnt sich die Schleiche gerettet, als sie einem anderen Vogel, den Sie nicht genau erkennen können, geradezu in die Fänge kriecht.

Möchten Sie jetzt doch lieber das Angebot des Unbekannten annehmen (159) oder lieber nicht (337).

## 33

Tatsächlich können Sie blitzschnell zuschlagen. Die Schlange landet einen Schritt entfernt im Gras und kriecht behende davon. Ihre Aktivität bleibt dem Wächter nicht verborgen. Er wendet sich zu Ihnen um, und Sie können deutlich das Erstaunen in seinen Augen sehen. „Ni-Zat“, sagt er und zeigt auf das Reptil. In seiner Stimme schwingt so etwas wie Anerkennung mit.

Für Sie ist die Nacht beendet, an Schlaf ist nicht mehr zu denken. Weiter bei 248.

## 34

Das nützt Ihnen jetzt auch nichts.

Also möchten Sie die Katze angreifen (17), ihr durch Gebrüll Furcht einflößen (30) oder einfach still stehenbleiben (49) ?

## 35

Sie gehen am Morast entlang gen Westen, immer darauf bedacht, nicht festen Boden mit trügerischem Schlamm zu wechseln. Schließlich stoßen Sie auf einen Felsen, der den Sumpf begrenzt.

Sie können versuchen, den Stein entlangzuklettern (198), oder einfach auf gut Glück den Sumpf durchqueren (157).

## 36

Sie verschieben die Fluchtpläne auf später und ruhen sich erst einmal aus. Am nächsten Morgen geht es dann weiter durch die dämonische Schwüle des Urwaldes. Allerdings bietet sich zunächst keine Gelegenheit zur Flucht mehr, denn am Abend sehen Sie sich dem Dorf der Waldmenschen und damit einer ungewissen Zukunft gegenüber. Weiter bei 130.

## 37

„So hast du sie jemandem geraubt?“ fragt Hanha-Kaukeh.  
Ja! (215)  
Nein! (81)

## 38

Wie dem auch sei, Sie müssen irgendwie hinunter. Also probieren Sie es mit doch mal mit dem Klettern. Aber mit Probe! Gelungen? (142)  
Nicht? (260)

## 39

Und womit wollen Sie jagen? Glauben Sie, daß sich die Beute totlacht, wenn sie einen zivilisierten Stümper hier mitten im Dschungel sieht? Also, Sie müssen schon mit Wurzeln und Beeren vorliebnehmen (4) oder sich irgendwie eine Jagdwaffe basteln (93).

## 40

Ganz langsam und vorsichtig und vor allem darauf bedacht, nicht auszugleiten, steigen Sie in die schlammige Brühe. Sie reicht Ihnen, wie Sie nach einigen Schritten bemerken, nur etwa bis zur Hüfte. Mit etwas mehr Zuversicht „schreiten“ Sie nun voran. Der zähe Schlick unter Ihren Füßen erschwert das Gehen zusätzlich, läßt Sie aber auch nicht tiefer einsinken. Weiter bei 189.

## 41

Man erklärt Ihnen kurz die Regeln: Sie müssen etwa zehn Meilen laufen, um zum Baum Ta-Tete zu gelangen (die Richtung wird Ihnen gewiesen). Der Urwaldriese überragt das Laubdach des Dschungels nochmals um dreißig Schritt, sein Stamm kann nur von 15 erwachsenen Menschen umfaßt werden. Die gewaltigen Wurzeln umfassen ein Areal, auf dem man beinahe Imman spielen könnte. Hier, an diesem Ort, hat der Schamane einen Pfahl in den Boden gerammt. An diesem hängt ein Beutel mit Kau-Pe-La-Steinen (die dem Schamanen den Kontakt zu den Geistern ermöglichen). Sie müssen den Pfahl erreichen und den Beutel zurückbringen. Letzteres ist aber kaum mehr als ein triumphaler Siegeszug, denn sobald Sie den Pfahl erreicht haben, haben Sie gewonnen. Das wäre aber zu einfach. Deshalb werden Sie von zwei mit

Messern bewaffneten Oijaniha – Tan-Kaku und Panha-He – verfolgt, während Sie nur nackt bis auf den Lendenschurz sind und keine Waffe haben.

Akzeptieren Sie die Bedingungen? (123)

Möglicherweise melden Sie Protest an, etwa

„Es ist sehr mutig, zwei Bewaffnete auf einen Unbewaffneten zu hetzen“ (166)

oder noch schärfer

„Die Oijaniha sind blökende Sumpfkroten, die man mit einem Tritt zerquetscht, wenn es zwei von ihnen mit Messern braucht, um eine waffenlose Blaßhaut zu besiegen.“ (459)

## 42

Er würde sicher gerne, wenn er hier wäre. Aber leider sind Sie mit dem Yaq-Hai allein, und das kommt rasch näher. Sie haben keine Wahl, als sich mit blanker Waffe zu verteidigen.

Die Werte des Yaq-Hai:

**LE** 130; **AT/PA** 18/16; **TP** 1 W6 +4 (Klauen, zwei AT/KR).

Wahrscheinlich überleben Sie den Kampf nicht, also können Sie gleich zu 380 blättern.

Falls Sie es aber probieren wollen und tatsächlich siegen, dann lesen Sie 136.

## 43

Sie drehen sich um, und vor Ihnen stehen fünf abenteuerliche Gestalten, drei Männer und zwei Frauen. Sie sind allesamt nicht sehr groß gewachsen und bis auf leichtes Schuhwerk und einen Lendenschurz unbekleidet. Ihre Haut hat die Farbe von Bronze, sie sind alle schlank und gut gewachsen. Ihr Haar ist pechschwarz und reicht einigen fast bis zur Hüfte. Sie sind geschmückt mit bunten Federn, einige haben sich ihre Haut mit gelber oder roter Farbe bemalt. Am Gürtel tragen sie – Sie haben schon in verschiedenen Schenken mit Grausen davon gehört – Schrumpfköpfe. Darunter ist einer, den Sie in irgendeiner Hafenschenke schon einmal gesehen haben – allerdings lebendig. Die fünf stehen zunächst nur da, lässig auf ihre Speere gestützt, und lachen Sie aus. Weiter bei 16.

## 44

Sie versetzen dem Tier einen Schlag, aber vorher beißt es Sie in die Hand (W6+1 Schadenspunkte). Das lenkt natürlich die Aufmerksamkeit des Wächters auf Sie. Dieser blickt zu Ihnen und dann auf das flüchtende Reptil. „Ni-Zat“, murmelt er anerkennend, dann bemerkt er, daß Sie gebissen wurden. Sorgenfalten zeigen sich auf A-Ki-Kas Stirn. Er zückt sein Messer und schneidet die Wunde auf, bis sie heftig blutet. Ihnen ist klar, was das bedeutet.

Natürlich war das Reptil giftig, schließlich sind Sie hier im Regenwald. Sie fühlen sich bald matt, und Ihr Kopf schmerzt. Ziehen Sie sich jetzt W6 LP ab. Im nächsten Abschnitt, den Sie lesen, machen sich dann W6-1 LP dünne. Mit W6-2, W6-3 LP usw. geht es dann Abschnitt für Abschnitt weiter, so lange, bis der Giftschaden 0 beträgt. Sollte dies Ihre Lebensenergie

auf 0 senken, dann lesen Sie den Abschnitt 188 (bitte notieren).  
Aber zunächst geht es weiter bei 248.

## 45

Sie zücken ein Messer und stechen durch die dicke, zähe Schale. Es macht „flapsch“, und Saft und Fruchtfleisch fliegen Ihnen um die Ohren! (Süß und saftig stimmt übrigens.) Gerade wischen Sie sich die klebrige Flüssigkeit aus den Augen, als Sie hinter sich Gelächter hören. Weiter bei 43.

## 46

Getroffen sinkt das Tier zusammen und rührt sich nicht mehr. Aber was tun? Sie haben zwar schon einmal Wild gegessen, aber das war in einem Gareth Hotel, und da sah das ‚Wildbret nach Kaiscr-Reto-Art‘ wesentlich appetitlicher aus als das tote Vieh hier mit seinen Haaren, Hufen und Hörnern. Machen Sie doch eine Probe auf Wildnisleben. Mal sehen, ob es Ihnen gelingt, aus dem Kadaver ein schmackhaftes Mahl zu zaubern.

Hmm, lecker! (202)

Iih, ist ja ekelhaft! (106)

## 47

Die Welt um Sie herum dreht sich in immer rasenderem Tempo. Ihr Mageninhalt sucht sich langsam, aber sicher einen Ausgang. Eiserne Klammern legen sich um Ihre Lungen und machen das Atmen schwer. Das Herz klopft bis zum Hals, der Puls rast und der Schweiß bildet langsam Sturzbäche auf Ihrer Haut. Sie halten sich krampfhaft irgendwo fest, so daß Ihre Handknöchel weiß hervorspringen. Das Schließen der Augen bringt zwar etwas Linderung, aber das Wissen, daß Sie platt wie eine Premflunder sind, wenn Sie abstürzen, können Sie nicht unterdrücken. Weiter bei 61.

## 48

Sie folgen den Flußlauf am Ufer stromabwärts. Auf der anderen Seite des Wassers befindet sich eine steile Felswand, während hier, wo Sie sich befinden, das Gelände etwas flacher und gangbarer zu sein scheint. Offensichtlich haben Sie eine gute Wahl getroffen. Weiter bei 167.

## 49

Einige endlos scheinende Augenblicke lang starrt Sie die Katze noch an. Dann wendet sie sich ab und tritt von dannen. Ihnen fällt ein Stein vom Herzen. Weiter bei 118.

## 50

Wer die Wahl hat, hat die Qual.

Osten? (246)

Süden? (100)

## 51

Nun, Sie haben es geschafft. Alle Achtung. Das meinen auch die Anwohner. Immerhin können Sie den einen oder anderen ausmachen, der durch einen Spalt im Fensterladen linst. Wenn Sie aber hinschauen, dann verschwinden die Augen rasch. Niemand will etwas mit dem, was sich hier zugetragen hat, zu tun haben. Nach einer kurzen Verschnaufpause können Sie Ihren Spaziergang fortsetzen, zum Beispiel, um einen Heiler zu finden, der um diese Zeit noch geöffnet hat. Möglicherweise weiß ja der Bewohner des Hauses, das Ihnen im Wege stand, wo ein Medicus zu finden ist.

Wenn Sie also anklopfen möchten, dann lesen Sie den Abschnitt 316.

Falls Sie gehen möchten, können Sie den Weg zu 325 fortsetzen.

## 52

Sie bemerken hinter sich ein kaum hörbares Gurgeln. Geistesgegenwärtig fahren Sie herum — und sehen gerade noch Taya-Kos Füße. So unglaublich es klingt, aber es scheint, als würde der Jüngling direkt in die Mauer hineingezogen.

Weiter bei 124.

## 53

„Verzeiht, aber Ihr habt mich eigenhändig aus dem Kerker geholt, da Ihr `niemand anderen finden konntet`, wie Ihr Euch ausdrücktet.“

„Stimmt.“ antwortet der Herr Magister. „Dann könnt Ihr ja von nichts wissen. Laßt es mich kurz erklären, aber nur ganz knapp, denn die Zeit drängt. Also: In einem entlegenen Seitental ist eine astrales Phänomen aufgetaucht, ein sogenannter Arkanpotentialsprung, wenn Euch das etwas sagt.“ — (Nöl) — „Das Gebilde ist höchst instabil und wird bald zusammenbrechen.“ Weiter bei 401.

## 54

Tja, Ihr Held weiß ja nicht, daß Sie so mies gewürfelt haben. Deshalb wählt er, voller Vertrauen in Ihre Künste am W20, die gelben Beeren und die rotbraunen Knollen. Das Mahl ist nicht sehr bekömmlich, schmeckt furchtbar, liegt schwer im Magen, und schon nach kurzer Zeit stellt sich wieder Hunger ein. Die Lust am Vegetarierdasein ist Ihnen zunächst vergangen, und Sie überlegen, wie Sie fürderhin vorgehen. Weiter bei 228.

## 55

Die Nacht senkt sich über den Urwald, und langsam kehrt auch Ruhe im Lager ein. Vier der Wilden legen sich zur Ruhe, die fünfte, nämlich Kekehe, hat noch ein waches Auge auf Sie. Doch mit der Zeit läßt Ihre Aufmerksamkeit nach. Sie spielt mit der hölzernen Spinne und starrt ansonsten in die Flammen des Lagerfeuers. Bisweilen legt sie etwas Holz nach.



Sie warten noch eine Weile, und als Sie der Meinung sind, daß die Aufmerksamkeit Ihrer Wächterin den Tiefpunkt erreicht hat, machen Sie sich ans Werk.

Jetzt muß alles möglichst rasch gehen. Machen Sie einen Entfesseln-Probe +4.

Klappt wie am Schnürchen? (347)

Die Würfel sind gegen Sie? (160)

## 56

Sie beharren also darauf, daß alles mit rechten Dingen zugeht? Na gut, wir glauben Ihnen. Falls Sie es sich anders überlegen und eine kleine Schummelei zugeben wollen, dann klappen Sie das Heft zu. Schreiben Sie jetzt hundertmal „Ich darf auch beim Solo nicht mogeln.“ Anschließend beginnen Sie wieder neu.

Haben Sie aber kein schlechtes (oder überhaupt kein) Gewissen haben, dann lesen Sie jetzt den Abschnitt 51.

## 57

Überhaupt scheinen Sie in einem Busch zu sitzen, denn um Sie herum gibt es nur Zweige und Blätter. Dieses Laubwerk scheint eine kleine Welt für sich zu sein. Sie sehen endlose Ameisenzüge; die kleinen fleißigen Tierchen tragen übergroße Rindenteilchen auf ihren Rücken. Bunte Käfer krabbeln umher. Einer von ihnen wagt sich zu nah an die Ameisen heran und wird sofort angegriffen. Nach kurzem Kampf ist sein Schicksal besiegelt; er wird fortan den Fürsten des Ameisenstaates als Nahrung dienen. Plötzlich spüren Sie ein Kribbeln auf Ihrer rechten Hand, mit der Sie sich auf dem Boden aufstützen. Sie schauen hin ... und machen eine Mut-Probe!

Gelungen? (15)

Nein? (382)

## 58

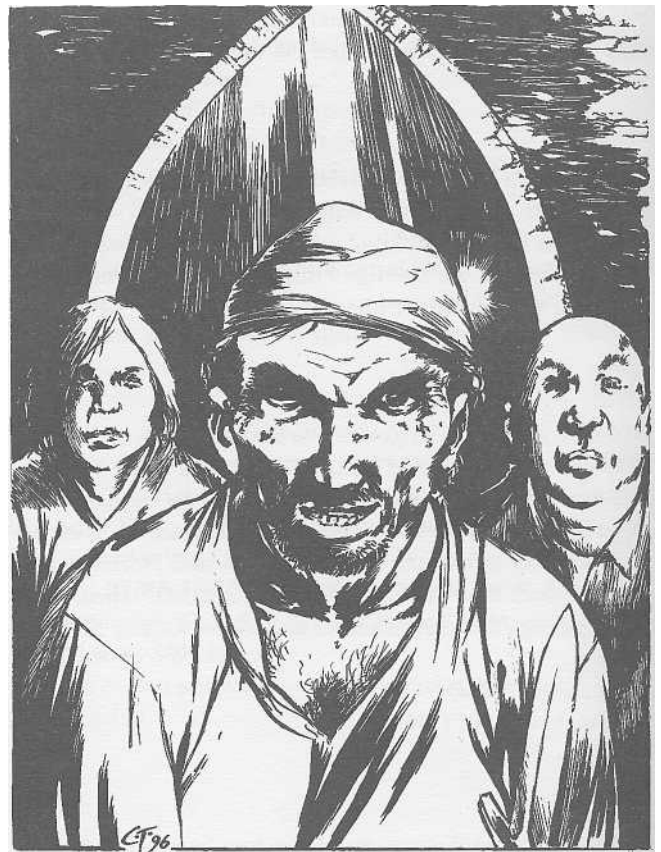
Katzen haben neun Leben, Helden leider nur eins. Deswegen wandelt der Panther jetzt noch munter auf Dere und Sie nicht.

## 59

Was sind schon eine Handvoll Halunken gegen einen Kämpfen wie Sie? Mit solchen oder ähnlichen Gedanken machen Sie sich Mut. Natürlich haben Sie auch nur die Flucht angetreten, um die armen Räuber zu schonen, die ja nicht wissen konnten, in welches Unglück sie rennen wollten. Langsam entsteht in Ihrem geistigen Auge ein Bild, das Sie als größten Helden Aventuriens an Rondras Tafel und direkt zur Rechten der Kriegsgöttin zeigt. Allerdings holt Sie der Streich eines Räuberschwertes wieder rasch auf den Boden der Tatsachen zurück. Wir wünschen viel Glück bei der Parade.

Falls Sie nach einer Weile in Liquiditätsschwierigkeiten kommen, was Ihre Lebensenergie angeht, dann lesen Sie den Abschnitt 407.

Falls es Ihnen aber gelingt, drei Gegner zu fällen und die drei



restlichen auf eine LE von 6 zu bringen, haben Sie gesiegt. Jetzt können Sie voller Stolz 140 aufsuchen.

## 60

„Wieviel kostet das?“ fragen Sie mit einem Anflug von Hoffnung.

„Nun, 30 oder 35 Dukaten will der Herr Rechtsgelehrte schon haben“, lautet die Antwort. Aber du hast ja keinen roten Heller.“

Wie reagieren Sie? Etwa:

„Doch, ich habe 25 Dukaten, reichen die?“ (357)

„Leider bin ich arm wie ein Koschbaron.“ (345)

## 61

Es nützt nichts, Sie müssen den Abstieg wagen, wenn Sie hier oben nicht elend verhungern und verdursten wollen. Also nehmen Sie Ihren ganzen Mut zusammen und beginnen mit dem Abstieg. Machen Sie eine Klettern-Probe, erschwert um die Punktzahl, um die Ihre Höhenangst-Probe fehlschlug.

Gelungen? (142)

Verfehlt? (260)

## 62

Mit einem Stöhnen geht Ihr Wächter zu Boden. Sie könnten jetzt rasch sein Messer aus dem Gürtel ziehen und Ihre Fes-

sein durchschneiden. Ob das gelingt, entscheidet eine Gewandtheits-Probe. Es wird nicht lange dauern, und Catkas Gefährten erscheinen auf dem Plan.

Gut gewürfelt? (328)

So'n. Mist! (148)

## 63

Das Herz pocht Ihnen bis zum Hals, Ihr Atem geht laut und schwer. Sie wissen nicht, wie lange Sie schon laufen, es kommt Ihnen wie eine Ewigkeit vor. Aste peitschen in Ihr Gesicht, Dornengesträuch zerkratzt Ihnen Arme und Beine. Es ist weit nach Mitternacht, als Sie sich die erste Rast gönnen. Sobald sich Ihr Atem beruhigt hat, befreien Sie sich von Ihrer Handfessel. Dann lauschen Sie angestrengt in die Nacht. Nichts zu hören, abgesehen von den üblichen Dschungelgeräuschen. Sie können Hoffnung schöpfen. Wahrscheinlich haben Sie es geschafft! Sicherheitshalber machen Sie sich aber wieder auf den Weg, denn diese Waldmenschen können Ihre Fährte am nächsten Morgen wohl leicht verfolgen.

Also müssen Sie einen möglichst großen Vorsprung herausholen. Weiter hei 303.

## 64

Hier ist nur ein Weg offen, und zwar zum Abschnitt 214.

## 65

Jetzt kann Sie nichts mehr halten! Wenn Sie zuvor bisweilen anbetrachts der Gefahr an Aufgabe und Umkehr gedacht haben, so kommt das jetzt für Sie nicht mehr in Frage. Das Yaq-Hai hat einmal zuviel gemordet. Sie schwören bei Ihrer Gottheit, daß das Ungeheuer vernichtet ist, wenn Sie dieses unterirdische Labyrinth wieder verlassen. Weiter bei 126.

## 66

Sie sind also eine Maus! Rasch schlüpfen Sie durch einen Ärmel aus dem Kleiderberg und flitzen auf die besagte Fensteröffnung zu.

Hier wird man Sie kaum entdecken, und selbst wenn, wird man Sie kaum mit Ihrer ursprünglichen Erscheinung in Verbindung bringen. Sie können also genüßlich zuschauen, wie die Räuber keuchend vor Ihren Kleidern anhalten, die Gewänder durchsuchen, sich am Kopf kratzen und ansonsten keinen hesindefälligen Gesichtsausdruck machen.

Weiter bei 191.

## 67

A-Ki-Ka, der zufällig vorbeikam, beobachtet die Szene. Er packt Sie am Arm, läßt einige wüste Beschimpfungen über das Großmaul niederprasseln, dann führt er Sie in eine leere Hütte. Warum diese nicht bewohnt wird, wird Ihnen sofort klar. In ihr steht ein Krug mit einer übelriechenden Flüssig-

keit. Aber Sie sind zufrieden, denn besser als unter Tan-Kakus „Obhut“ ist es allemal.

Wenn Sie die Hütte kurze Zeit verlassen wollen, läßt man Sie gewähren. Sie dürfen im Dorf umherspazieren, ein wenig zumindest, denn man führt Sie nach einer Weile stets wieder zurück in Ihr Quartier. Weiter bei 13.

## 68

Inzwischen sind einige Wochen vergangen. Sie haben weitere Stammesmitglieder kennengelernt, wen, das können Sie im Abschnitt 312 nachlesen. Auch die Sprache der Oijaniha — so heißt das Waldmenschenvolk, bei dem Sie sich aufhalten — beherrschen Sie jetzt leidlich. Und was das wichtigste ist: Ihre LE ist wieder auf dem ursprünglichen Stand!

Was ist aber in der Zwischenzeit geschehen? Nun, man ließ Sie weitestgehend unbehelligt. Allerdings hat man auch Ihre Kleidung abgenommen, die bunten Stoffe zieren jetzt die Hütten einiger Dorfbewohner. Sie genießen eine Art Narrenfreiheit, dürfen von den Resten, die man Ihnen läßt, essen und sogar das Lager verlassen.

Allerdings weiß man durchaus, daß Sie, nackt wie Sie sind und ohne Waffen, nicht weit kommen. Sie haben das Gefühl, daß man Sie wie ein Tier zur allgemeinen Belustigung hält. Es geht Ihnen zwar nicht schlecht, Sie werden nicht mißhandelt, und selbst Tan-Kaku und Catka treiben keinen Schabernack mit Ihnen. Die Kinder sehen in Ihnen sogar einen Spielkameraden. Aber das täuscht nur darüber hinweg, daß Sie hier mehr geduldet als willkommen und vollständig von der Gnade der Oijaniha abhängig sind. Und wenn eines Tages die Jagd schlecht sein sollte, dann können Sie sich ausrechnen, wer zuerst hungern wird. So ist es nicht weiter verwunderlich, daß Sie über Flucht nachdenken. Aber wie wollen Sie das bewerkstelligen?

Einfach hinausmarschieren? Niemand würde Sie aufhalten. Aber ganz ohne Waffen haben Sie nur geringe

)

Möchten Sie vielleicht Speer und Bogen stehlen? Das ist aber gewiß nicht leicht, denn die Waldmenschen haben äußerst scharfe Sinne und hören selbst im Schlaf das Gras wachsen. Was man mit Ihnen macht, wenn man Sie erwischt, können Sie sich ausmalen. (212)

Andererseits können Sie einfach hierbleiben und abwarten, denn allein würden Sie sich niemals wieder zurück in den Dschungel wagen. (122)

## 69

Sie rufen und brüllen, schauen hinter jeden Baum und in jeden Busch. So mancher Vogel schimpft kreischend ob Ihrer Ruhestörung. Ansonsten scheuchen Sie noch ein paar Schlangen auf Der Gesuchte bleibt jedoch verschollen, und Sie müssen sich wohl allein durchschlagen. Ihre drängendste Sorge gilt zur Zeit Ihrem leeren Bauch. Daher machen Sie sich auf die Suche nach etwas Eßbarem.

Weiter bei 5.

## 70

Sie greifen Ihre Waffe und hauen zu. Tatsächlich gelingt Ihnen, das Ungeheuer zu verletzen. Doch kein Tropfen Blut tritt aus der Wunde, das Ding hat sie offensichtlich nicht einmal bemerkt. Dennoch – und das ist das Unglaubliche – ergreift es mit einem unmenschlichen Schrei die Flucht. Ihnen wird vor Schmerz und Schrecken fast übel. Langsam lassen Sie sich zu Boden sinken, und Taya-Ko kümmert sich um Ihren Fuß. Voller Widerwillen streift er einige Hautfetzen ab, die das Wesen zurückgelassen hat. Dann legt er – nachdem er sich versichert hat, daß nichts gebrochen ist – eine feste Bandage an, mit der Sie leidlich laufen können.

Weiter bei 223.

## 71

Nichts da, das hätten Sie sich eben vorher überlegen müssen. Weiter bei 103.

## 72

„Wie wahr, wie wahr“, stimmt der Richter zu. „Die laue Frühlingsluft und der wunderbare Vogelgesang heute morgen ließen in mir eine Stimmung der Milde aufkommen. Aber angesichts dieser letzten Niedertracht verurteile ich den/die Angeklagte/n zu 15 statt 10 Jahren verschärfter Kerkerhaft. Die Verhandlung ist geschlossen.“

Das war 's! Fünfzehn Jahre ohne jemals die Sonne zu sehen, überleben die wenigsten. Sie gehören aber dazu. Denn die Phantasien, was Sie später mit dem Soldaten anstellen, der durch so gemeine Weise Ihr Gold in seine eigene Tasche konnte und Sie dabei noch tiefer reingeritten hat, halten Sie bei Kräften ...

## 73

Langsam läßt das Dröhnen in Ihrem Kopf nach, und Sie schlagen wieder die Augen auf. Ein kurzer Blick zeigt Ihnen, daß Sie nicht in irgendeinem zwölfgöttlichen Paradies gelandet sind, sondern sich noch auf der gleichen Waldlichtung befinden wie vorhin. Ihre Wunden schmerzen zwar, doch jemand scheint sich um sie gekümmert zu haben. Sie wurden mit großen Blättern und Lederschnüren verbunden. (Sie erhalten 3 LP zurück.)

Die Wilden sind immer noch da, sitzen um ein Feuer – inzwischen ist die Nacht hereingebrochen – und unterhalten sich. Jetzt dreht sich einer zu Ihnen um und deutet auf Sie. Ein anderer erhebt sich und kommt auf Sie zu, in der Hand hält er Ihr blitzendes Messer.

Weiter bei 257.

## 74

Ihr Weg führt Sie entlang eines steilen Hanges und gewinnt rasch an Höhe. Viele Schritt unter Ihnen schäumen die Was-

ser eines reißenden Flusses, der sich weiter abwärts in einem mächtigen Katarakt noch tiefer zu Tale stürzt. Sie hingegen wenden sich von dem atemberaubenden Anblick ab, da Sie auf den Weg achten müssen, der inzwischen zu einem schmalen Klettersteig geworden ist.

Weiter bei 89.

## 75

Sie hatten andere Möglichkeiten zur Auswahl, aber Sie wollten ja unbedingt kämpfen. Das haben Sie nun davon.

## 76

Bisher konnten Sie alles um sich herum klar erkennen: die Tänzer, das Feuer, Taya-Ko mit seiner Trommel, die Hütten. Jetzt beginnen Farben und Konturen leicht zu verschwimmen. Natürlich ist Ihre Sicht durch Ihren wilden Tanz beeinträchtigt, aber hier scheint noch etwas anderes Ihren Sinnen einen Streich zu spielen.

Inzwischen sind die Tänzer nur noch ein einziges, vielbeiniges Wesen. Das Dröhnen der Trommel verdichtet sich zu einem einzigen Tosen. Sie nehmen gar nicht mehr wahr, was um Sie herum vorgeht. Vielmehr sehen Sie den Wald, das dichte, undurchdringliche Grün des südaventurischen Dschungels. Sie haben das Gefühl zu schweben, spüren Ihre Beine nicht mehr, ja, Sie wissen nicht einmal, ob Sie sich noch im Tanze wiegen oder sich möglicherweise auf dem Boden wälzen oder irgend etwas anderes tun. Und es ist Ihnen auch egal, denn das Bild, daß Sie jetzt wahrnehmen, ist viel zu aufregend. Sie scheinen aus großer Höhe, weit über den Wipfeln der Urwaldriesen, zu fallen. Immer rasender wird Ihr Flug, wie das Kribbeln in Ihrem Inneren verrät. Allerdings sind Sie dem Wipfeldach des Waldes noch nicht nähergekommen. Sie verspüren keine Angst, sondern genießen diese neue, bisher unbekannte Freiheit sehr. Irgend etwas sagt Ihnen, daß Ihnen nichts geschehen kann.

Weiter bei 235.

## 77

Nein, das bringen Sie nicht fertig. Also weiter (420) oder zurück ins Mohadorf (205).

## 78

Sie wissen nicht, wie lange es her ist, seit Sie das Bewußtsein verloren haben. Das erste, was Sie erblicken, ist das Gesicht eines Mannes. Sein Haupt ist auf der einen Hälfte kahlgeschoren, während auf der anderen das Haar lang herabhängt. Eine Gesichtshälfte ist mit schwarzer, die andere mit weißer Farbe bemalt. Somit sieht er dem Harlekin sehr ähnlich, den Sie einst bei einer Gauklertruppe bewundern konnten. Allerdings ist sonst nichts lustig an dem Waldmenschen. Seine Züge strahlen eher Ruhe, Würde und Überlegenheit aus.

Der Mann kühlt Ihre Stirn mit einem feuchten Tuch, und jetzt hat er sogar ein Lächeln für Sie übrig. Er nickt zufrieden, er-

hebt sich und ruft jetzt einen vielleicht fünfzehnjährigen Knaben, der sich fürderhin um Sie kümmert. Er reicht Ihnen zu trinken und füttert Sie mit heißer Brühe.

Nach zwei Tagen sind Sie dann kräftig genug, um selbst essen und sich sogar wieder erheben zu können. (Ihre LE hat wieder ihren ursprünglichen Stand.)

Weiter bei 319.

## 79

Gesagt, getan. Sie gehen nach rechts und der Jüngling nach links. Natürlich haben Sie Taya-Ko angewiesen, dem Gang höchstens fünf oder sechs Schritte zu folgen.

Nach etwa einem kurzen Stück können Sie erkennen, daß der Tunnel einige Schritte weiter vorne nach links abbiegt. Einen Blick um die Ecke wollen Sie noch wagen (der Ihnen nur wieder einen weiteren Gang offenbart), dann kehren Sie um. Gerade wenden Sie sich wieder zum Gehen, als Sie hinter sich einen schrillen Schrei hören. Danach ist alles still. „Taya-Ko!“ rufen Sie voller Entsetzen. Sie bekommen keine Antwort.

Möchten Sie so schnell wie möglich dorthin rennen, wo der Schrei herkam und wo Sie den Jüngling vermuten, auch wenn Sie dadurch das Yaq-Hai auf Sie aufmerksam machen könnten? (445)

Oder möchten Sie lieber alle Vorsicht walten lassen und nicht überstürzt durch die Gänge hetzen, sondern jede mögliche Deckung ausnutzen? Möglicherweise kommt dann die Rettung für Taya-Ko zu spät. (465)

## 80

Der Hagere mit der Hakennase und den Augengläsern betritt das Laboratorium. In der Hand trägt er einen prall gefüllten Rucksack. „So, dann können wir ja“, meint er. Weiter bei 466.

## 81

„Aber warum hattest du sie dann bei dir?“

„Ich habe sie für jemand anderen getragen“, antworten Sie wahrheitsgemäß.

„Für einen verletzten Gefährten, der dazu nicht mehr in der Lage war?“

„Nein, es war eher Arbeit, die ich für jemand anderen verrichtet habe.“

„Hast du nicht selbst genug zu tun? Jagen, essen, feiern,

Ta-Fek-Ta machen (Rahjaspiele, ähem!). Mußt du da noch für andere arbeiten? Ich werde euch Blaßhäute nie verstehen!“ Der Schamane schüttelt den Kopf

„Es ist zu kompliziert, ich werde später versuchen, es zu erklären“, lenken Sie ab.

Weiter fahren Sie fort:

„Aber du siehst, ich weiß mit der Kugel nichts anzufangen.“ (435)

„Aber wenn ich auch nicht genau weiß, welcher Zauber in der Kugel steckt, so will ich doch versuchen, dir zu helfen. Erzähl weiter.“ (467)

## 82

Vorsichtig entkorken Sie die Karaffe und nehmen einen kleinen Schluck. Hm, Ferdoker, sehr lecker. Und Sie dachten immer, daß die hesindianischen Wissenschaftler so fern ab von allem Weltlichen wären. Gehen Sie zurück zu 252 und wählen Sie eine andere Option.

## 83

Langsam kommen die Wilden neugierig näher. Zunächst gilt Ihre Aufmerksamkeit Ihnen, dann aber immer mehr Ihrem Rucksack. Zwei der Eingeborenen machen einige rasche Schritte auf Sie zu. Sie ziehen Ihre Waffen zur Verteidigung, bemerken aber rasch, daß dies nur ein Ablenkungsmanöver war. Die anderen drei versuchen nämlich, Ihr Gepäck zu greifen und sich damit aus dem Staub zu machen. Sie lassen sie gewähren, denn Ihr Leben ist Ihnen lieber als alle Rucksäcke der Welt. (185) Sie sind keine Joborner Fußmatte, und das werden Sie den Wilden jetzt einbläuen! (210)

## 84

Sie würden so gerne einfach liegenbleiben und schlafen, aber Sie rafften sich dennoch auf Ihr Körper rebelliert, doch Sie laufen weiter. Durch diese übermenschliche Anstrengung verlieren Sie 2 LP. (Wir wollen nicht so sein: Falls es sich um Ihre letzten Lebenspunkte handelt, müssen Sie nur einen abstreichen). Weiter bei 151.

## 85

Ihre neuen Gegner haben die gleichen Werte wie die alten. Wenn Sie nach fünf weiteren Kampfunden noch wacker fechten, dann lesen Sie den Abschnitt 381. Vielleicht haben Sie Ihre Gegner aber inzwischen besiegt (wie auch immer das gehen soll). In diesem Falle lassen Sie sich auf den Schultern einiger Schaulustiger zu 88 tragen. Falls Ihnen die Räuber einen ruhmreichen Abgang bescheren, dann schauen Sie im Abschnitt 407 nach, was Ihnen der Herr Boron zu sagen hat.

## 86

Der Spalt hat sich schon bis auf etwa zwei Spann geschlossen, als Sie sehen, wie sich eine Hand dieses ... Sie finden eigentlich keine Worte für das Wesen ... langsam nach oben zur Kante tastet. Schon ergreift sie die Platte und drückt sie herunter. Dann kommt auch der restliche Körper des Yaq-Hai zum Vorschein. Er ist von unzähligen Speeren durchbohrt, aber es scheint ihm nichts auszumachen. Weiter bei 266.

## 87

„Also, ich habe gar nichts nirgendwo gelesen“, protestieren Sie. „Ich weiß ehrlich gesagt nicht einmal, wer Ihr seid.“

„Oh, das macht nichts. Also, ich heiße Rengarion, Magister



Rengarion. Aber Ihr dürft Herr Magister zu mir sagen. Ihr wißt wirklich nichts von der Sache? Egal, ich will es rasch erklären. Aber nur ganz kurz, denn es bleibt wenig Zeit. Also: Ich habe von einem astralen Phänomen in einem Tal der Maraskankette gehört, dem ich gerne nachgehen würde. Dazu brauche ich einen Begleiter, der mir assistiert. Es ist höchste Eile geboten, denn der zu untersuchende Arkanpotentialsprung ist höchst instabil und wird bald zusammenbrechen."

Weiter bei 401.

## 88

Ihr Held steht entweder unter Rondras persönlichen Schutz, oder Sie haben sich mit den geforderten Stufen ein-wenig vertan. Anders ist es kaum möglich, in so kurzer Zeit eine solche Übermacht zu besiegen. Wie dem auch sei, wir wollen Sie nicht mit einem viel zu leichten Abenteuer langweilen und empfehlen Ihnen deshalb, einen neuen Helden zu wählen, der über weniger übernatürliche Kräfte verfügt.

## 89

Aller Vorsicht zum Trotz unterläuft Ihnen ein Mißgeschick mit schlimmen Folgen. Sie gleiten aus, geraten ins Schwanken, rudern mit den Armen in der Luft, um nach einem rettenden Halt zu greifen – und stürzen schließlich in die Tiefe.

Das Wasser fängt Sie jedoch auf; und zwar sanfter, als Sie befürchten durften. Der Fluß ist an dieser Stelle zum Glück so tief, daß Sie keine unangenehme Bekanntschaft mit dem Grund machen mußten. Jetzt hat Sie die Strömung voll im Griff und reißt Sie mit.

Möglicherweise können Sie mit einer gelungenen Schwimmen-Probe +2 einen rettenden Ast greifen, der von einem ufernahen Baum bis ins Wasser herabhängt. Wenn ja, dann lesen Sie 91.

Ansonsten treiben Sie zum Abschnitt 92.

## 90

Eine Handvoll Soldaten begleiten Sie und den Magister Rengarion durch die Stadt. So gelangen Sie schließlich zu einem kleinen Haus, das den Abschluß einer Sackgasse bildet. Hier verabschiedet sich der Magister von den Bütteln. Er bittet Sie herein, öffnet vom Flur aus die Tür zu einem Nebenzimmer und schiebt Sie hindurch. „Nehmt hier ein wenig Platz, ich habe noch zu tun. Nachher können wir alles besprechen.“

Sie haben keinen Anlaß, dem nicht Folge zu leisten. Flüchten können Sie bei Bedarf noch später, das schmächliche Hemd schmieren Sie notfalls locker um. Weiter bei 252.

## 91

Geschafft. Mit letzter Kraft ergreifen Sie das Holz. Der Ast knackt und knirscht verdächtig. Mal sehen, ob er hält. Die Chance dafür beträgt 50%. Rollen Sie 1W6.

Das Ergebnis ist gerade. (95)

Das Ergebnis ist ungerade. (414)

## 92

Der reißende Strom schleudert Sie schon vor den einen und den anderen Felsen, was Ihrem Wohlbefinden abträglich ist. W6+2 Lebenspunkte sind sofort abgängig.

Falls jetzt Ihr Lebenslicht verlöscht, dann trösten Sie sich im Abschnitt 132. Andernfalls sollten Sie sich Gedanken darüber machen, demnächst im Efferdtempel die eine oder andere Münze zu lassen und 472 zu lesen.

## 93

Oft genug haben Sie in verschiedenen Hafenschenken den Erzählungen alter Seebären gelauscht, die als Schiffbrüchige allein auf einer einsamen Urwaldinsel gelandet sind. Jetzt versuchen Sie, diese Geschichten im Geist zu repetieren. Wie fingen diese doch gleich immer an? Meist so: „Ich schwamm, als wenn der Namenlose hinter mir her wäre, um den Haien zu entkommen. Mit letzter Kraft konnte ich mich an den Strand ziehen. Hier ruhte ich mich aus, und später sah ich, was mir noch geblieben war: ein Messer und ein W20. Auf die Klinge hätte ich notfalls verzichten können, aber ohne den Zwanziger überlebst du nicht, denn den brauchst du für die Wildnis-leben-Probe +2!“

Aha, so war das. Also legen Sie auch zunächst die Probe ab. Gelungen? (458)

Um 1 oder 2 Punkte daneben? (359)

Noch schlimmer vergeigt? (207)

## 94

Daß Ihr Vorgehen nicht besonders schlau war, müssen Sie wohl zugeben. Von daher bleibt Ihnen das Hesindianische Paradies leider verschlossen. Tsa mag Sie ob Ihres blutgierigen Verhaltens schon gar nicht haben, ebenso Peraine. Phex schließt sich Frau Hesinde an, und auch Mutter Travia meint, daß Sie mit Ihrem Angriff gegen alle ihre Gebote verstoßen haben. Firun hat nichts mit dem südlichen Dschungel am Hut, und Praios steht auch nicht auf sinnlose Mordversuche. Boron hat wenig von erschlagenen Mohaseelen, und Efferd ist sehr skeptisch, wo schon so viele seiner Brüder und Schwestern Sie nicht wollen. Frau Rondra meint, daß Sie ein wenig übers Ziel hinausgeschossen sind, und Rahja mag keine Grobiane. Bleibt nur noch eins: Ingerimms Blasebalg bedienen!

## 95

Das war leider nichts. Mit einem Krachen bricht der Ast, und die Fluten reißen Sie zu 472.

## 96

Stumm und voller Trauer blickt der Schamane auf seinen toten Schüler. Er fragt Sie nicht, was denn passiert sei, und Sie sind froh, keine Erklärung abgeben zu müssen.

„Dich trifft keine Schuld, es war sein eigener Wunsch. Er war

das letzte Opfer des Yaq-Hai, und seine Eltern können voller Stolz auf ihren Sohn blicken", sagt Hanha-Kaukeh. Sein Gesicht ist jetzt wieder beherrscht wie eh und je.

Panha-He und A-Ki-Ka schneiden sich die Haare ab und bemalen ihre Körper mit roter Farbe, um so der Trauer um ihr Kind Ausdruck zu verleihen. Noch am selben Tag wird der Leichnam eingeäschert, er findet nun neben den Urnen, in denen die Asche berühmter Krieger lagert, sein letzte Ruhe. Die Eltern sitzen einen Tag und eine Nacht an dieser Grabstätte, um durch Gesänge den Tapam ihres Sohnes vor bösen Geistern zu beschützen.

Sie indes brauchen nichts so nötig wie Ruhe. Drei Tage gönnt man Ihnen, dann aber müssen Sie an der Freudenfeier, die Ihnen zu Ehren stattfindet, teilnehmen. Es wird viel getanzt, gegessen und auch Rauschkraut geraucht. Im Rahmen des Festes verleiht man Ihnen noch den Kriegsnamen „Ka-Zat-Yaq-Hai“ (was soviel wie Yaq-Hai-Töter heißt). Die Fest dauert fünf Tage, und Sie müssen wieder zugeben, daß die Oijaniha zu feiern verstehen. Am Ende des letzten Festtages sind Sie genauso erschöpft wie vor einer Woche, als Sie von der Jagd auf das Ungeheuer zurückkehrten. Ähnlich geht es natürlich auch den anderen Stammesmitgliedern, doch rasch kehrt das normale Dorfleben wieder ein. Weiter bei 265.

## 97

„Da kamen ein paar Leute in den Laden, sehr feine Leute. Habe ihnen das Haar geschnitten. Nachher gaben sie mir ein Goldstück. Das wäre für mich, wo ich so ein armer Mann bin. Das kann ich aber nicht leiden.“

Sie sehen ein irres Flackern in seinen Augen.

„Ich weiß, daß ich nen Buckel habe. Braucht man mir nicht zu sagen. Kann ich nicht haben, wenn man's mir erzählt. Dich stört er doch nicht, der Buckel, oder?“

Arvid schaut Sie mit stechenden Augen an. „Nein, nein“, antworten Sie sehr schnell mit einer abwehrenden Geste.

„Ist auch besser so. Habe die anderen nämlich umgebracht. Bin nachts durchs Fenster in ihr Zimmer gestiegen und habe ihnen die Gurgeln aufgeschnitten, von einem Ohr zum anderen, mit 'nem Rasiermesser.“

Er nestelt an seiner Kleidung herum. „Hier“, sagt er und zückt das Mordinstrument. „Hat die Wache übersehen.“

Arvid kichert, dann wird er ruhiger, und schließlich fängt er an zu weinen über seine Wangen. „Dabei meinten sie es nur gut, und ich hab' sie getötet.“

Eine Weile läßt ihr Mithäftling seinen Tränen freien Lauf, dann spricht er mit eisiger Stimme: „Aber sie haben mich so angeschaut.“ Er tritt ganz nahe an Sie heran. „So wie du vorhin ... dich stört er doch nicht, mein Buckel, oder ...?“

Weiter bei 288.

## 98

Endlich hat man sich entschieden, wie mit Ihnen weiter verfahren wird. Glücklicherweise konnte sich der junge Heißsporn nicht durchsetzen. Vielmehr hat eine erfahrene Jägerin

ein Machtwort gesprochen. Die Frau, die wohl so etwas wie die Anführerin des kleinen Trupps ist, hat offensichtlich beschlossen, Sie zunächst am Leben zu lassen.

Man lockert Ihre Fußfesseln ein wenig, so daß Sie zwar gehen können, Ihnen aber das Rennen und damit ein Entkommen unmöglich gemacht wird. Dann macht man sich auf durch den Dschungel, mit Ihnen im Schlepptau. Wohin der Marsch geht, wissen Sie nicht. Man behandelt Sie jedoch mit einigem Respekt, und Sie erhalten auch ausreichend Nahrung und Wasser. So bleiben Sie wenigstens bei Kräften. Vielleicht ist dies ein menschlicher Zug dieser Wilden, möglicherweise ist aber auch nur unwürdig, einen völlig ramponierten Gefangenen den grausamen Mohagötzen zu opfern ... Weiter bei 156.

## 99

Sie verfolgen die Spur, die durch des dichte Gehölz bis zum Ufer des Sees führt. Wie es scheint, ist das Yaq-Hai hier ins Wasser gestiegen. Wahrscheinlich wollte es zur Insel, und Sie müssen hinterher! Weiter bei 354.

## 100

Nun, hier sieht ein Baum wie der andere aus. Wählen Sie also eine Richtung.

Osten? (214)

Süden? (246)

Norden? (464)

Westen? (309)

## 101

Sie befinden sich jetzt etwa einen Schritt über dem Erdboden. Bisher ist alles gutgegangen. Deshalb sinkt Ihre Höhenangst auf 0. Weiter bei 18.

## 102

Alle Achtung! Jede Elefantenherde wäre stolz auf den Lärm, den Sie da verursacht haben. Rauschmittel hin, Boronskraut her — sofort sind A-Ki-Ka und Panha-He auf den Beinen.

Sie indes halten den Speer in der Rechten und den Bogen in der Linken. Jetzt kommen Sie aber in Erklärungsnotstände. Daß man Ihnen die gerade geklauten Dinge sofort wieder abnimmt, ist wohl selbstverständlich. Weiter bei 430.

## 103

Sie mengen und mischen, rühren und stoßen, und schließlich gibt es einen kleinen Puff, und Sie sind eingehüllt in eine grüne Dampfwolke. Würfeln Sie jetzt so oft mit dem W20, bis Sie zwei Zahlen erzielt haben, die kleiner oder gleich sieben sind. Zählen Sie nun die guten Eigenschaften auf Ihrem Heldenbogen bis zum ersten Würfelergebnis ab. Ebenso verfahren Sie mit den schlechten Eigenschaften, nur daß Sie hier das zweite Würfelergebnis nehmen. Jetzt tauschen Sie einfach die Werte



der so ermittelten guten und schlechten Eigenschaft gegeneinander aus. So einfach ist das mit der Alchimie eben doch nicht. Ob Ihr Held jetzt noch spielbar ist, wissen wir nicht. Wenn ja, dann machen Sie einfach bei 80 weiter.

Anderenfalls beginnen Sie neu mit einem anderen Kämpfen.

## 104

Sie wollen keine Partei ergreifen, nun gut. Wenn Sie jetzt die Oijaniha verlassen möchten, dann lesen Sie 173, anderenfalls 452.

## 105

Prophezeien, so'n Blödsinn. Sie haben ein paar Löcher, aus denen es blutet, das kennen Sie bereits. Solange das Bier drinnenbleibt, ist ja auch noch alles in Ordnung, haha. Außerdem ist es schon ein merkwürdiger Zufall, daß Sie sich ausgerechnet vor dem Haus eines Heilers geschlagen haben. Wenn man genau überlegt, haben die Schurken Sie ja geradezu hierhin getrieben. Nein, Sie suchen sich lieber jemand anderen, der sich um Ihre Wunden kümmert. Weiter bei 390.

## 106

Bah! Es fängt damit an, daß dem Vieh bei Ihren stümperhaften Versuchen, es zu zerteilen, irgend etwas platzt und sich

ein grünlicher Saft über das Fleisch ergießt. Auch das Häuten mag nicht so recht klappen, aber so ein paar Haare am Braten stören Sie nicht, oder? A propos braten – das klappt nur mit Feuer. Ein solches will aber nicht recht in Gang kommen, so daß Sie das Fleisch roh verspeisen müssen. Schmeckt scheußlich, sättigt aber und bringt immerhin einen Lebenspunkt zurück. Mit vollem Bauch machen Sie sich dann wieder auf den Weg. Weiter bei 151.

## 107

Ihr Verhalten zeigt Wirkung. Tatsächlich kommt nach kurzer Zeit ein etwa fünfzehnjähriger Knabe, der um den Hals an einer Schnur ein kleine Holzflöte trägt, was insofern auffällig ist, daß alle Waldmenschen, die Sie bisher gesehen haben, sich eher mit Jagdtrophäen oder ähnlichem schmücken. Der Jüngling nimmt den Krug und trägt ihn fort. Jetzt gibt es eigentlich keinen Grund mehr, das Gastquartier abzulehnen. Sie legen sich in die Hängematte und ruhen sich ein wenig aus.

Etwa verwundert erblicken Sie eine Schnur, die neben Ihnen von der Decke herabhängt. Der Zweck dieser Vorrichtung wird Ihnen bald klar: So warm die Tage im Dschungel sind, so kühl können die Nächte werden. So entzündeten die Waldmenschen ein Feuer neben Ihrer Hängematte, und wenn es ihnen zu kalt wird, ziehen Sie kurz an der Schnur und schaukeln so über der Glut hin und her. So kann man sich immerzu wärmen, während es doch deutlich zu heiß wäre, wenn das Feuer direkt unter der Schlafstätte brennen würde.

Ansonsten können Sie sich im Lager frei bewegen. Niemand bietet Ihnen Nahrung oder Wasser an, wenn Sie sich jedoch selbst etwas nehmen, verweigert man es Ihnen nicht. Allerdings behält man Ihre Ausrüstung weiterhin, und man hindert Sie auch am Verlassen des Dorfes. Sie haben auch durchaus den Eindruck, daß Sie immer einer der Dorfbewohner im Auge behält. Weiter bei 395.

## 108

„Ich wußte, daß du wie ein echter Oijaniha entscheiden würdest“, sagt Hanha-Kaukeh mit sichtlicher Befriedigung. „Taya-Ko, mein Schüler, wird dich begleiten. Aber zuvor sollst du selbst erleben, was es heißt, mit den Geistern zu reisen.“

Weiter bei 383.

## 109

Behutsam verlassen Sie Ihr Versteck. Gebückt schleichen Sie weiter, bis Sie sich ganz sicher außer Hör- und Sichtweite wähnen. Immer wieder müssen Sie dabei anhalten, da jede Bewegung Ihres verletzten Beins heftige Schmerzen verursacht. (Ziehen Sie sich zwei LP ab! Falls das Ihre letzten beiden sind, dann lesen Sie 132). Weiter bei 348.

## 110

Oh, ein Trank, der Blähungen mildert. So wird Ihnen sicher

die eine oder andere Peinlichkeit erspart bleiben.  
Weiter bei 80.

### III

So gelingt es Ihnen natürlich nicht, das Mißtrauen der Wachen zu zerstreuen. Man läßt Sie nicht ohne Erklärung durch. Was geben Sie an?

Daß Sie nur auf einen Spaziergang hinaus wollen? (391)  
Oder möchten Sie den Wächtern eine wirklich verrückte Geschichte erzählen? (195)

## 112

Was können diese Wilden wohl am besten gebrauchen? Die Pflanze! Sie holen also das gute Stück aus dem Rucksack und bieten es den Eingeborenen an. Diese zeigen auch durchaus Interesse, kommen näher und betrachten das Kochgerät mit großer Neugier.

Schließlich erscheint einem von ihnen aber der restliche Inhalt Ihres Rucksacks wesentlich interessanter. Er wird sogar richtig unverschämt und zieht die mattsilberne Kugel heraus. Wollen Sie sich das bieten lassen?

Natürlich nicht. Ihnen werden die Mohas doch nicht auf der Nase herumtanzen. (460)

Sicherer ist es vielleicht, die Wilden nicht zu reizen. Also geben Sie klein bei. (230)

## 113

Das Wasser ist jetzt merklich ruhiger. Keine Felsen gefährden mehr Ihr Leben. Höchstens ab und zu schwimmt ein Stück Holz im Fluß, so wie das da vorne, das gegen die Strömung auf Sie zutreibt.

Möchten Sie sich weiter vom Wasser tragen lassen (417) oder lieber ans Ufer schwimmen (370)?

## 114

Jetzt können Sie sich aber doch unseres Mitleids gewiß sein. Zweimal an derselben Stelle zu scheitern, ist auch zu ärgerlich. Deshalb schummeln wir jetzt ein wenig und nehmen einfach an, daß Sie die Probe doch geschafft haben. Die Höhenangst können Sie auf 0 belassen, als Belohnung dafür, daß Sie das Heft nicht einfach in die Ecke geworfen, sondern sich nochmals hartnäckig durchgekämpft haben.

Weiter bei 142.

## 115

Es dauert nicht lange, bis Sie auf den Feind stoßen. Die Yakosh-Dey stürmen mit lautem Kriegsgeheul auf die Oijaniha zu. Es kommt zur Schlacht. Immer wieder weichen Sie angreifenden Gegnern aus, bis Sie sich schließlich bei einem gefallenen Yakosh-Dey einen Speer entwenden können (W6+2 TP).

Weiter bei 21.

Die Oijaniha wollten ja nicht auf Sie hören, und das haben Sie jetzt davon. Plötzlich ist überall das Kriegsgeheul der Yakosh-Dey zu hören. Sie klettern über die Palisaden, reißen diese ein und füllen bald den Dorfplatz. Die Oijaniha greifen ihrerseits nach den Waffen und verteidigen sich. Im Getümmel müssen Sie immer wieder den Angriffen feindlicher Krieger ausweichen, denen Sie schutzlos ausgeliefert sind, bis Sie endlich den Speer eines gefallenen Oijaniha greifen können (W6+2 TP). Schließlich gelingt es aber den Kriegern des Dorfes, die Feinde wenigstens zurück in den Dschungel zu treiben, wo der Kampf nun weitertobt. Weiter bei 21.

## 117

Aha, das dunkelbraune Gelee mit dem strengen Geruch sind also zerstoßene Froschaugen, und das Pulver mit der seltsamen Körnung sind Mäusekrallen. Höchst interessant sind auch die braunen Schoten, die sich als abgestoßene Eidechsen-schwänze herausstellen. Und die weißliche Paste ist also Maulwurfsfett, gemischt mit Spinnendreck.

Naja, so genau wollten Sie das eigentlich nicht wissen. Deshalb wählen Sie bei 252 einfach eine andere Option, oder Sie warten bei 80 auf Ihren Gastgeber. Wenn es Ihnen aber in den Fingern juckt und Sie sich aus den appetitlichen Zutaten etwas brauen möchten, dann sind Sie bei 378 richtig.

## 118

Der Dschungel birgt tausend Gefahren, wie wahr, wie wahr. Aber bis jetzt haben Sie ja alles glückliche überstanden. Übrigens, Ihnen fällt auf, daß Sie hier mutterseelenallein sind. Wo ist eigentlich Ihr großer Zauberer abgeblieben? Möchten Sie ihn suchen (413)? Oder lieber erst einen Blick in den Rucksack werfen, den Sie auf die Reise mitgenommen haben (443).

## 119

Fast haben Sie sich bei Boron geglaubt, aber es gelingt Ihnen, sich aus dem Kampf zu lösen. Etwas schneller als ein Difar wenden Sie sich um und hetzen den Gang entlang. Mit einem gekonnten Sprung setzen Sie über die Fallgrube. Ein kurzer Blick zurück sagt Ihnen, daß Ihr Plan aufgeht. Das Yaq-Hai hat Ihren Trick nicht durchschaut. Es tritt auf die besagten Steinplatten und stürzt in die Tiefe. Das Letzte, was Sie von ihm wahrnehmen, ist ein schier unmenschlicher Schrei.

Das Herz pocht Ihnen bis zum Halse. Sie haben gesiegt! Genüßlich beobachten Sie, wie sich die Platten wieder schließen. Doch dann erblicken Sie etwas, was Ihren Atem stocken läßt. Weiter bei 86.

## 120

Sie haben Recht. Das Auge des Gesetzes schießt bisweilen, und möglicherweise verwechselt man in Ihrem Fall Täter und



Opfer. Also nichts wie weg. Sie flitzen durch die Gassen, als wäre der Namenlose höchstselbst hinter Ihnen her. Aber wenn Sie jetzt um die nächste Ecke biegen, dann ist Ihr Vorsprung so groß, daß Sie gewiß verschwinden können.

Tja, Pech gehabt. Sie kommen nur eine Nasenlänge vor der Wand zum Stehen, die Ihnen den weiteren Weg versperrt. Die Mauer gehört zu einem Haus, das mit einigen Artgenossen wunderschön zu einer Sackgasse arrangiert wurde. Was nun? Ihre Häscher müßten jeden Moment um die Ecke biegen.

Sie machen sich an der Haustür zu schaffen, in der Hoffnung, sie unverschlossen vorzufinden. (349)

Sie versuchen, die Mauer zu erklimmen, um über die Dächer zu türmen. (371)

Des Herrn Praios Gerechtigkeit wird siegen. Deshalb stellen Sie sich den Wichen. (470)

## 121

Zu Ihrer Verwunderung verwehrt man Ihren Wunsch nicht. Sie erhalten Ihre Waffen zurück, und falls Sie zu Beginn des Abenteuers über keine geeignete Armierung verfügten, gibt man Ihnen einen Speer (1W6+2 TP).

Weiter bei 267.

## 122

Wieder geht die Zeit ins Land. Die Oijaniha gewinnen einen Kriegszug gegen die Yakosh-Dey und nehmen sogar zwei zwölfjährige Mädchen und einen Jungen gleichen Alters gefangen, die die feindlichen Krieger begleitet haben. Die Kinder werden gewissermaßen zu „echten“ Oijaniha umerzogen. Natürlich sind sie zunächst wenig begeistert davon, doch das legt sich mit der Zeit. Weiter bei 28.

## 123

Sie können ohnehin nichts unternehmen, und wenn Sie um mehr Gerechtigkeit betteln würden, würde man Ihnen das nur als Feigheit auslegen.

Also fügen Sie sich in Ihr Schicksal und lesen jetzt 144.

## 124

Dann ertönt ein schriller Schrei. Mit zwei Sprüngen sind Sie an der Stelle, an der Taya-Ko eben noch gestanden hat. Sie können erkennen, daß hier wiederum ein Tunnel abzweigt. Der Eingang war aber gänzlich von staubigen Spinnweben und langbärtigen Flechten verdeckt, so daß Sie ihn nicht wahrgenommen haben. Sie wischen mit einer raschen Bewegung den Vorhang zur Seite und sehen den leblosen Körper des Knaben. Weiter bei 186.

## 125

Sie wählen die graue Wurzel und die hellblauen Früchte. Schmeckt nicht übel, sättigt und scheint nahrhaft zu sein.

Frisch gestärkt und um einen Lebenspunkt reicher, schmieden Sie neue Pläne. Weiter bei 228.

## 126

Der Hauptgang erscheint Ihnen zunächst am sichersten, also sehen Sie erst mal nach, wohin dieser führt. Möglicherweise gibt es ja eine Stelle, an der man dem Ungeheuer einen Hinterhalt legen kann.

Wenige Schritte weiter münden wieder zwei Gänge — einer von rechts und einer von links — ein. Sie überqueren die Kreuzung aber erst, nachdem Sie sich versichert haben, daß das Yaq-Hai nicht in einem der Nebentunnels lauert.

Sehr vorsichtig schreiten Sie voran, und unzählige Male bleiben Sie stehen, um sich umzublicken. Bisher ist alles ruhig. Aber dann schlägt etwas in Ihnen Alarm! Zu spät. Hätten Sie doch nur nicht immer auf Ihren Verfolger geachtet, sondern auch auf den Boden, der jetzt unter Ihren Füßen nachgibt!

Machen Sie eine lebensrettende Probe auf Körperbeherrschung !

Gelungen? (314)

Nein? (305)

## 127

Der Häuptling ist für einen Moment wirklich baff. Dann wischt er sich den Speichel aus dem Gesicht, geht einen Schritt zurück und versetzt Ihnen einen solchen Tritt in die Magengrube, wie Sie ihn in Ihrer schlimmsten Wirthausschlägerei nicht erhalten haben. (10 Schadenspunkte. Falls Ihre LE jetzt auf 0 sinkt, dann lesen Sie 330. Anderenfalls geht es weiter.)

Sie krümmen sich auf dem Boden und pressen Ihre Hände vor Schmerzen an Ihren Bauch. Der Häuptling kniet jetzt neben Ihnen und zieht sein Messer. Weiter bei 281.

## 128

Statt Händen und Füßen haben Sie jetzt vier winzige Pfoten. Ihr Körper ist über und über behaart, Sie haben eine spitze Schnauze mit Schnurrhaaren und runde Ohren, die sehr beweglich sind und sich sogar einklappen lassen. Ihr Wunsch ist in Erfüllung gegangen! Weiter bei 66.

## 129

Vorsichtig ziehen Sie die Frau vom Kampfplatz zu einem etwas ruhigeren Ort. Sie haben Glück, hier wächst sogar eine Oinaka-Strauch, dessen große Blätter die Oijaniha als Verbandsmaterial benutzen. Ob Ihre Bemühungen von Erfolg gekrönt sind, kann aber nur eine gelungene Heilkunde Wunden-Probe entscheiden.

Ist Peraine auf Ihrer Seite (164) oder nicht (424) ?

## 130

Halboffene Laubhütten, deren Rückwände gleichzeitig eine Art Palisade bilden, sind zu einem Oval angeordnet. In der

Umzäunung wurde nur ein schmaler Eingang freigelassen, so daß die ganze Anlage leicht gegen mögliche Angreifer zu verteidigen ist. In der Mitte des Dorfes findet, wie es scheint, das eigentliche Leben statt. Hier sitzen Männer und Frauen beim Zubereiten und Haltbarmachen der Nahrung, beim Herstellen von Speeren und Pfeilen oder ganz einfach müßig beim Spiel. Kleine, nackte Waldmenschkinder tollen umher. Niemand hält sich, so weit Sie es erkennen können, in den Hütten auf.

Natürlich werden Sie mit gebührender Neugier empfangen. Rasch sind Sie von den Dorfbewohnern umringt, die Sie mit ungläubigem Staunen anstarren. Durch die Menge drängt sich jetzt ein Mann, der aufgrund seines Schmuckes und seiner Haltung eine Würde ausstrahlt, die Sie auch von den Honoratioren der großen Städte oder dem Adel des Bornlands her kennen. Vermutlich ist er der Häuptling des Stammes. Panha-He berichtet ihm kurz darüber, wie Sie in ihre Hände gefallen sind – das schließen Sie zumindest aus den Gesten. Dann befaßt sich der Häuptling mit Ihnen. Er mustert Sie von Kopf bis Fuß, geht dreimal um Sie herum und möchte dann sogar Ihren Mund öffnen, um hineinzuschauen. So etwas haben Sie vielleicht schon einmal gesehen, etwa auf dem Sklavenmarkt von Khunchom.

Sie betrachten den Häuptling bestenfalls als gleichgestellt, und das zeigen Sie auch. Deshalb ertragen Sie die Prozedur mit stolz erhobenen Haupt und versuchen sogar, Ihre körperlichen Vorzüge herauszustellen, indem Sie etwa Ihren Bizeps (wir gehen einmal davon aus, daß Sie einen solchen in vorzeigbarer Form haben) anspannen. (446)

Sie sind mit dieser entwürdigenden Behandlung gar nicht einverstanden und geben dem Häuptling einen Schuhs vor die Brust. (457)

Damit nicht genug, Sie spucken das Oberhaupt des Stammes sogar an, schließlich sind Sie ja wer. (127)

Sie sind hier der Unterlegene, und ob der Übermacht scheint Ihnen falscher Stolz nicht angebracht. Sie blicken zu Boden und hoffen, daß die Fleischbeschau bald beendet ist. (259)

## 131

Die Luft um Sie herum verdichtet sich zu einem grauen Nebel, der Ihnen das Atmen unmöglich macht und zudem auch noch difarflink zu wirbeln und drehen beginnt. Es reißt Sie von den Füßen und schleudert Sie empor, dann glauben Sie wieder zu fallen. Wohlgermerkt, glauben, denn Sie befinden sich jetzt in einem grauen Nichts, wo es kein Oben und Unten gibt. Alles ist so eintönig und gleichmäßig, es gibt keinen Fixpunkt, an dem Sie eine Bewegung Ihrerseits ausmachen könnten.

Tja, so ist das, wenn man bei magischen Artefakten vorher die Gebrauchsanleitung nicht liest oder das Verfallsdatum mißachtet. Na ja, wenigsten wissen Sie jetzt, was ein 'Auge des Limbus' ist. In letzterem befinden Sie sich übrigens, und Sie sollten beten, daß in kürzester Zeit zufällig ein Sphärenreisender vorbeikommt und Sie mit nach Aventurien zurücknimmt, denn sonst war's das.

## 132

So leid es uns tut, es hat Sie erwischt. Warum müssen Sie sich auch als Grünschnabel allein in den Dschungel wagen. Andererseits – vielleicht hätten Ihnen die Waldmensen auch den Garaus gemacht. Also ärgern Sie sich nicht, kramen Sie einen neuen Recken hervor und versuchen Sie es noch einmal.

## 133

Panha-Hes Werte:

**LE 44; AT/PA 14/12 (Messer, 1W6 TP)**

Sie können sich nur mit Ihren Fäusten verteidigen. Panha-Hes Angriffe können Sie nicht abwehren, Sie können lediglich ausweichen. Wenn die Kriegerin Ihre Attacken pariert, erhalten Sie 1W6 Schadenspunkte.

Sind Sie nach 6 Kampfunden noch auf den Beinen oder haben gar gesiegt, dann lesen Sie 258, anderenfalls 291.

## 134

Sieh an, eine Creme gegen Krähenfüßchen an den Augen. Weiter bei 80.

## 135

Der Donner eines aufziehenden Gewitters lenkt Ihren Gegner für einen Moment ab. Sie nutzen die Gelegenheit und versetzen ihm einen Schlag auf den Kopf Mit einem Röcheln sinkt Tan-Kaku zusammen. Der Weg zum Sieg ist frei!

Weiter bei 216.

## 136

Hier ist das Abenteuer zu Ende, denn ...

... entweder haben Sie gepfuscht (Pfui!) oder Sie haben namenlos gut gewürfelt und ehrlich gesiegt. Im ersten Fall heißt das Asche über Ihr Haupt, im zweiten werden Sie gebeten, für den einen oder anderen Zwölfgott bisweilen die Urlaubsvertretung zu übernehmen. Klar, daß Sie in einer solchen Position Lappalien wie Dämonen auf Dere nicht mehr scheren.

## 137

Gerade, als Ihr Gegner Ihnen den Todesstoß versetzen will, ändert sich das Bild. Sie sehen jetzt – und damit hätten Sie nicht gerechnet – den Herrn Rengarion. Mit schreckgeweiteten Augen starrt er auf eine furchterregende Wesenheit; eine etwa zwei Schritt große, pechschwarze Gestalt, bewaffnet mit Schwert und Peitsche. Dann scheint er das Ungeheuer beim Namen zu rufen, und jetzt geschieht etwas Unglaubliches: Plötzlich erscheint – mitten im Laboratorium – so etwas wie ein Wirbelsturm. Über dem Dämon – um so etwas muß es sich wohl handeln – erscheint eine grauer Nebel, der sich immer schneller dreht und das furchtbare Wesen mitreißt. Nach wenigen Augenblicken ist der Spuk vorbei. Der Nebel löst sich

auf, der Wirbel verschwindet und läßt eine Spur der Verwüstung zurück. Dort, wo eben noch der Dämon stand, liegt eine Kette aus weißlichem Metall, an der irgend etwas hängt, was sie aber nicht genau erkennen können. Schließlich umfängt Sie Schwärze. Weiter bei 398.

## 138

Sie treten aus dem dichten Wald und lösen damit natürlich blankes Erstaunen aus. Eine Blaßhaut, die von den Oijaniha Waffen gestohlen hat, die muß einen mächtigen Tapam besitzen. Und den kann man natürlich für den Kriegszug gut gebrauchen. Also werden Sie der Hauptgegenstand eines Opferrituals. Nehmen Sie's leicht, wie der Chorhoper sagt.

## 139

Sie bekommen 5000 Abenteurpunkte und 1347 Dukaten. Weiter bei 361.

## 140

Sie haben also wirklich 6 (SECHS!!!) Gegner besiegt? Erstaunlich. Nun, wir geben Ihnen Zeit zum Nachdenken, und zwar so lange, bis Sie den Abschnitt 56 gefunden haben.

## 141

Eben waren Sie noch im Laboratorium des Herrn Magus. Jetzt hat Sich die Szenerie verändert. Direkt vor Ihrer Nasenspitze sehen Sie ein großes, fleischiges Blatt, von dem sich eine dicke grün-gelb gefleckte Spinne mit behaarten Beinen abseilt. Also wirklich Maraskan! Weiter bei 57.

## 142

Ein kleiner Schritt für einen Baumaffen, aber ein großer Schritt für den zivilisierten Aventurier. Endlich haben Sie festen, maraskanischen Boden unter den Füßen.

Sie stehen nun inmitten des dichten Dschungels, umgeben von riesenhaften Bäumen, Orchideen, Lianen, fleichfressenden Pflanzen und Pantheren. Moment – PANTHERN?

Tatsächlich blinzelt Sie eine große Raubkatze durch das lichte Blattwerk eines Busches an. Wie reagieren Sie? Sie bleiben still stehen. Vielleicht will das Tier ja nur spielen. (49)

Oder greifen Sie besser an, bevor die Raubkatze Sie anspringt und möglicherweise mit dem ersten Biß Ihre Kehle zerfetzt. (17) Unter Umständen läßt sich der Panther auch durch Geschrei vertreiben. Sie können es bei 30 probieren.

Oder haben Sie vielleicht im Laboratorium des Magus etwas von einem blauen Saft probiert? (34)

## 143

Ein kurzer Sprung, Ihre Hand schnell vor und umschließt das vorwitzige Insekt. Aber jetzt regt sich Ihr Tsagewissen. Die

Fliege folgt doch nur Ihrer Natur, und das ist nun mal das Ärgern der Menschen. So zerquetschen Sie das Tier nicht, sondern reißen ihm lediglich die Flügel aus. Die Fliege wird somit zur Laufe und kann Sie nicht mehr wirksam stören. Wählen Sie jetzt im Abschnitt 252 eine andere Option.

## 144

Der Schamane Hanha-Kaukeh steckt jetzt einen Stock in den Boden und zeichnet mit dem Finger eine Markierung neben dem Schatten in den Staub. Sie bekommen einen Vorsprung: Wenn der Schatten die Markierung erreicht (etwa nach dem vierten Teil einer Stunde), machen sich die Verfolger auf den Weg. Weiter bei 153.

## 145

Wie das aussieht, was Sie da gerade veranstalten, möchten wir lieber verschweigen. Dennoch gelangen Sie nach oben. (Wir sind ja sooo gut, aber so sind wir nun mal.) Ungelenk schieben Sie sich über den Dachrand und krabbeln bis zum First. Dort fast angekommen, knackst und kracht es unter Ihnen. Ein paar Schindeln waren wohl morsch und geben jetzt unter Ihrem Gewicht nach. (Bei einer verpatzten Probe kann man ja wohl nicht alles erwarten.)

Mutter Sumu liebt Sie, und deshalb fallen Sie nach unten ins Innere des Hauses. Weiter bei 7.

## 146

Die ersten beiden Worte haben die Wilden nicht verstanden, aber offensichtlich das dritte. Sobald Sie geendet haben, brechen die Eingeborenen in wütendes Geheul aus. (Dabei sind es doch Mohas, oder?) Man stürzt sich auf Sie, ringt Sie nieder und bindet Ihnen Arme und Beine. Dabei sind Ihre Gegner nicht zimperlich (macht 3 SP). Es muß wohl kaum erwähnt werden, daß ihr vormaliges Eigentum jetzt als Beute betrachtet wird, die man rasch untereinander aufteilt.

Weiter bei 428.

## 147

Mutig, mutig! Machen Sie doch eine Gewandtheits-Probe +5. Gelungen? (33)

Der Tisch ist so uneben, und der Meister, dem Sie letztens die Würfel geliehen, hat sie wohl verhunzt. Das kann ja nicht klappen. (44)

## 148

Bisher hat alles so gut geklappt, und jetzt das! Sie bekommen das Messer nicht richtig zu packen, es rutscht Ihnen aus der Hand, fällt hinunter und ist in der Dunkelheit nicht mehr zu sehen. Sie versuchen in Ihrer Verzweiflung noch rasch, sich trotz Fesseln in die Büsche zu schlagen, doch die Freunde des jungen Kriegers sind schon zur Stelle. Man packt Sie und führt

Sie zurück zum Lager. An weitere Fluchtversuche ist vorerst nicht zu denken. Weiter bei 255.

## 149

Das mag daran liegen, daß sich Ihre Füße inzwischen etwa eine Handbreit über dem Boden befinden. Sie werden leichter und leichter, bis Sie schließlich zur Decke emporsteigen, wo Sie dann, durch den Widerstand der Balken glücklicherweise gebremst, hängenbleiben. Natürlich rufen Sie nach Hilfe, aber Ihr Gastgeber scheint Sie nicht zu hören. Weiter bei 461.

## 150

Getroffen! Dort, wo sich das Ungeheuer befindet, bildet sich ein grauer, wabernder Nebel, der sich immer rascher zu drehen anfängt. Ein Tosen und Brausen erfüllt den Raum, selbst die schweren Sarkophage scheinen zu vibrieren und sich langsam auf den Wirbel zuzubewegen. Auch Sie haben größte Schwierigkeiten, dem Sog zu entgehen. Machen Sie doch eine Körperkraft-Probe +5!

Gelungen? (176)

Leider nicht? Dann wirbeln Sie zu 211.

## 151

Sie laufen einfach drauflos. Da Sie ohnehin nicht die geringste Ahnung haben, wo Sie sind, ist jede Richtung so gut wie die andere. Langsam, aber stetig steigt das Gelände an. Während Sie sich zunächst zwischen einigen, vom dichten Dschungel bewachsenen Hügeln befanden, zeigen sich jetzt immer mehr steile Felswände und Schluchten. Selbst der Fels ist oftmals von Schlingpflanzen und ähnlichem überwuchert. Die Luft um sie herum sirrt und summt, kurz, sie ist erfüllt von Leben. Erstmals nehmen Sie sich die Zeit und Muße, Tsas Wunderwerke zu betrachten. Da sind zum einen die vielen bunten Schmetterlinge, die Gaukler des Urwalds. Oder die farbenfrohen Kolibris, die mit ihren langen Schnäbeln den Nektar aus nicht minder prächtigen Blumen saugen. Orchideen mit ihren bizarren Blütenformen wachsen auf dem Holz der alten, himmelhohen Urwaldriesen. Zum ersten Mal entdecken Sie, daß diese Landschaft, die Ihnen nichts als Feindseligkeit entgegenbrachte, voller Schönheit steckt.

Weiter bei 74.

## 152

Der Wächter wendet Ihnen das Gesicht zu. Der Schlange bleibt diese Bewegung nicht verborgen. Ihr Kopf schießt empor und sie zischt bedrohlich. Der Waldmensch ist bewegungslos und starr wie eine Wachsfigur. Er scheint nicht einmal zu atmen. Dann, blitzschnell, packt er das Tier kurz hinter dem Kopf und zieht es empor. Der Schlangenkörper windet sich um den Arm Ihres Wächters, doch das Tier kämpft vergeblich. Sie hören ein helles Knacken, der Moha hat der Schlange das Genick gebrochen. „Ni-Zat“, meint er zu Ihnen und steckt

den Kadaver in einen Beutel an seinem Gürtel. Dann wendet er sich wieder seiner ursprünglichen Tätigkeit zu. Für Sie ist aber die Nacht zu Ende.

Als die Sonne aufgeht, fühlen Sie sich müde und zerschlagen, trotzdem müssen Sie einen weiteren Tag marschieren. Doch am Abend sind Sie endlich am Ziel, dem Dorf der Waldmenschen. Weiter bei 368.

## 153

Sie verlassen das Dorf im Dauerlauf. Sie wollen natürlich, zunächst einen möglichst großen Vorsprung herausholen. Weiter bei 358.

## 154

Jetzt drängt sich der Häuptling zu Ihnen durch. Er will wissen, was eigentlich los ist, und Sie fangen an zu berichten. Weiter bei 404.

## 155

Lautlos schleichen Sie geduckt einige Schritte voran. Dann verharren Sie und lauschen wieder. Schon bald bemerken Sie, was das Geräusch vorhin verursacht hat. Quiekend nimmt eine Ratte vor Ihnen Reißaus.

Erleichtert richten Sie sich wieder auf, doch plötzlich hören Sie hinter sich einen schrillen Schrei. Mit zwei Sprüngen sind



Sie bei Taya-Ko, der jetzt leblos am Boden liegt. In der Wand ist eine Öffnung, die eben noch nicht vorhanden war. Offensichtlich mündet hier ein weiterer Tunnel, dessen Eingang aber durch einen dichten Vorhang aus Spinnweben und langbärtigen Flechten verschlossen war. Doch Sie haben jetzt keine Augen dafür, sondern kümmern sich zunächst um den Knaben. Weiter bei 186.

## 156

Ihr kleiner Zug bewegt sich inzwischen seit drei Tagen durch den dichten Dschungel. Die Schwüle und allerhand Stechgeier machen Ihnen sehr zu schaffen (weshalb Sie leider auch auf eine LE-Regeneration verzichten müssen). Noch immer wissen Sie nicht, wohin die Reise geht, aber immerhin haben Sie sich mit den fünf Wilden einigermaßen bekannt gemacht. Notieren Sie sich die Nummer 250. In diesem Abschnitt werden Ihnen Ihre Häscher vorgestellt. Wann immer Sie es für nötig erachten, können Sie dort nachschauen. Doch fahren wir mit der Geschichte fort. Und zwar bei 302.

## 157

Mit einem schmatzenden Geräusch versinkt Ihr Fuß im Morast. Vorsichtig tasten Sie sich Schritt für Schritt vorwärts. Die schlammige Brühe reicht Ihnen etwa bis zur Hüfte, unter Ihren Sohlen spüren sie zähen Schlick, der Ihnen das Gehen zusätzlich erschwert, Sie aber auch nicht tiefer einsinken läßt. Weiter bei 189.

## 158

Eigentlich haben Sie erreicht, was Sie wollten: Sie wurden in die Gemeinschaft der Oijaniha aufgenommen, und somit ist zumindest Ihr Leben sicher. Mehr noch, Sie genießen hier bei den Waldmenschen ein hohes Ansehen, wahrscheinlich mehr als man Ihnen jemals in der Zivilisation entgegenbrachte. Eigentlich können Sie also zufrieden sein. Aber leider – wie so oft im Leben – ist nicht alles eitel Praiosschein. Es gibt nämlich eine furchtbare Bedrohung für das Dorf, und der Schamane ist der Meinung, daß Sie etwas dagegen tun könnten. Er hält Sie gewissermaßen für auserwählt, denn „Sie tragen einen mächtigen Zauber der Blaßhäute, aber in Ihrer Brust schlägt das Herz des Waldes“. Wir möchten nicht mehr verraten, nur noch, daß diese Aufgabe nicht ungefährlich ist – leicht kann das Abenteuer das letzte Ihres Helden sein. Dafür winkt aber auch eine schöne Belohnung. Wenn Sie aber lieber auf Nummer sicher gehen wollen, wird man Ihnen das nicht verbüßeln. Also, wie entscheiden Sie sich?

Sie wollen zumindest genauer hören, worum es geht. (426)  
Nein, Ihr Leben ist Ihnen zu wertvoll. Lieber beenden Sie das Abenteuer bei 365.

## 159

Sie folgen dem Mann ins Haus. Er führt Sie in ein Neben-

zimmer, in dem ein bequemes Kanapee steht. Das ist im Moment das einzige Möbelstück, das Sie interessiert. Sie sind reichlich froh, sich ein wenig ausruhen zu können. Der Mann indes legt seine Hand auf Ihre Brust und murmelt ein paar Worte. Von der Hand des Heilers geht eine wohlige Wärme aus, die Ihren ganzen Körper durchströmt. Das Erstaunliche ist aber, daß Sie zusehen können, wie sich Ihre zahlreichen Wunden zu schließen beginnen. (Sie haben wieder volle LE.) Etwa nach dem zehnten Teil einer Stunde ist die Prozedur beendet. Der Mann wischt sich den Schweiß von der Stirn und meint: „Das war ein gutes Stück Arbeit. Ruht Euch jetzt etwas aus. Ich komme gleich zurück, habe noch etwas zu tun. Danach können wir über alles Weitere sprechen.“ Er läßt Sie allein, und Sie können sich im Zimmer umsehen.

Weiter bei 252.

## 160

Ausgerechnet jetzt entschließt sich die Kriegerin, Ihre Fesseln zu untersuchen. Sie betastet die Bande sorgfältig, kann aber offensichtlich nicht feststellen, daß Sie sich daran zu schaffen gemacht haben. Trotzdem hat sie Verdacht geschöpft und läßt Sie nicht mehr aus den Augen. Auch an Ihre Ablösung gibt sie eine Warnung weiter, so daß sich in dieser Nacht keine Gelegenheit mehr ergibt, Ihr Vorhaben in die Tat umzusetzen.

Weiter bei 255.

## 161

Sie haben das Yak-Hai besiegt, aber eine schwere Aufgabe liegt noch vor Ihnen: Sie müssen die schlimme Nachricht von Taya-Kos Tod überbringen.

Zunächst sammeln Sie Ihre Ausrüstung und vor allem die Mondsilberkugel wieder auf. Dann heben Sie den Leichnam des Jünglings auf die Schulter und verlassen schließlich das unterirdische Grabmal. Am Rande der Lichtung, auf der das Torhäuschen steht, legen Sie die Last ab, die ebenso schwer auf Ihrem Körper wie auf Ihrer Seele liegt. Sie verschlaufen eine Weile, dem Stand der Sterne nach ist es jetzt wohl Mitternacht.

Jetzt hören Sie ein Geräusch, das nicht recht in den nächtlichen Dschungellärm passen mag. Es ist ein leises Singen – oder vielmehr Klagen. Aus dem Wald treten drei weißlich schimmernde, nebelhafte Gestalten. Sie sind etwa menschengroß, haben ebenso zwei Arme und zwei Beine, und Sie glauben auch, so etwas wie einen Schweif zu erkennen, aber Sie sind nicht ganz sicher. Die geisterhaften Erscheinungen beachten Sie gar nicht, obwohl Sie gut sichtbar und starr vor Schreck am Rande der Lichtung sitzen. Sie bewegen sich langsam schwebend auf den Eingang des Grabmals zu, in den Sie schließlich eintauchen. Weiter bei 8.

## 162

Bei allen Zwölfen! Nur 2 (ZWEI!) Kampfrunden, und Sie sind schon platt! Damit konnten Sie leider nicht unter den

ersten zehn Plätzen der aventurischen Glückspilzparade landen. Aber trösten Sie sich: Sie können für das gleiche Geld das Abenteuer länger genießen.

## 163

Sie machen sich daran, das ekelerregende Gemisch aus Staub, Schimmel und Spinnweben zu entfernen. Darunter Sie ein Mosaik, das einige Gestalten zeigt, die man fast als menschlich bezeichnen könnte, wäre da nicht der lange, kräftige Schwanz und der gezackte Kamm auf dem Kopf. Vier dieser Wesen tragen ein fünftes ihrer Art in einer Sänfte. Gehen Sie jetzt zurück zu 387 und wählen dort eine andere Option.

## 164

Sie schaffen es tatsächlich, die Blutung zu stillen, wahrscheinlich überlebt Kekehe. Sie können bei der Kriegerin wachen (254) oder sich wieder in den Kampf stürzen (249). Mag sein, daß die Oijaniha Ihre Hilfe noch dringend brauchen.

## 165

Haben Sie denn bei den Oijaniha Waffen erbeutet? Wenn ja, dann lesen Sie 138, anderenfalls 209.

## 166

Gut gesagt. Im Prinzip konnten Sie durch die Verhöhnung auch durchaus Ihr Ansehen steigern. Aber die Oijaniha folgen einem uralten Gesetz, und auch in Ihrem Fall wird man die Regeln wohl nicht ändern, wie es scheint. Sie müssen sich der Herausforderung stellen. Weiter bei 144.

## 167

Nach einer Weile wird der Grund unter Ihren Füßen immer feuchter. Der Fluß zur linken ist jetzt sehr breit, flach und träge. Während das Wasser vorhin noch klar und kalt war, ist es jetzt braun und brackig. Inseln und Bäume ragen aus den Fluten, Algenteppiche treiben auf den Wellen. Je weiter Sie vorankommen, desto trüber wird Efferds Naß, bis es schließlich nur noch eine einzige riesige Schlammflache bildet. Möchten Sie den Sumpf durchqueren (40) oder lieber an seinem Ufer bleiben und einen anderen Weg suchen (35)?

## 168

Vorsichtig öffnen Sie die Tür, als Sie hinter sich ein leises „Psst“ vernehmen. Ebenso plötzlich wird es hell. Erschrocken fahren Sie herum und sehen einen hageren Mann mit Glatze und Augengläsern, der in der anderen Tür steht. In der Hand hält er eine Kerze. „Ihr seid schon da, ich muß Euer Klopfen wohl überhört haben. Geht nur hinein und macht es Euch bequem. Ich habe noch ein wenig zu tun und komme sofort.“

Mit diesen geflüsterten Worten schiebt Sie der Unbekannte in den Raum, den Sie gerade betreten wollten. Weiter bei 252.

## 169

Sie haben den Nagel auf den Kopf getroffen, das Yaq-Hai zeigt sich früher, als Ihnen lieb ist. Gerade laufen Sie wieder den Hauptgang hinein ins Innere des Labyrinths, als Sie hinter sich ein heiseres Fauchen vernehmen. Blitzschnell wenden Sie sich um. Direkt vor Ihnen steht das Ungeheuer und bläst Ihnen seinen fauligen Atem ins Gesicht. Die Flucht nach draußen ist Ihnen abgeschnitten, aber das haben Sie ja eingeplant. Womit Sie aber nicht gerechnet haben, ist die Behendigkeit Ihres Gegners. Es kommt zunächst zum Kampf (Sie können sich nur mit einer Waffe verteidigen, die höchsten W6+1 TP anrichtet).

Die Werte des Yaq-Hai:

**LE** 130; **AT/PA** 18/16 (Klauen, 1W6+4 TP), zwei Attacken pro Kampfrunde.

Falls Sie nach zwei Kampfrunden noch leben, lesen Sie 119. Anderenfalls trösten wir Sie bei 380.

## 170

Sie erkennen ein dunkelbraunes, übelriechendes Gelee, ein Pulver aus groben, länglichen Körnern, eine weißliche Paste und längliche, braune Schoten. Was das alles ist, möchten Sie lieber nicht wissen. Also kehren Sie zu 252 zurück und wählen sich eine neue Möglichkeit aus.

## 171

Als A-Ki-Ka seinen Speer und seinen Bogen erblickt, fährt der sonst so ruhige Krieger Sie an: „Was wagt es der Frosch, sich mit den Klauen des Panthers zu schmücken?“

Sie antworten: „Da hat der Panther seine Klauen wieder. Und überhaupt: Der Frosch spricht nur mit dem großen Jaguar persönlich.“ (333)

Oder liefern Sie stumm die Waffen ab und harren der Dinge, die da kommen? (430)

## 172

Nach einer Weile stehen Sie auf, um ein wenig im Zimmer auf und ab zu spazieren. Dabei machen Sie einen richtigen Satz in die Luft. Hah, Welch geballte Kraft!

Das Umhergehen tut richtig gut. Sie fühlen sich leicht und beschwingt. Offensichtlich steigert der Nebel auch noch das Wohlbefinden. Weiter bei 242.

## 173

Sie spazieren einfach aus dem Lager hinaus, wandern über die Lichtung, blicken nochmals auf das Dorf zurück und freuen sich auf die Segnungen der Zivilisation, der Sie jetzt unaufhaltsam entgegenmarschieren. Weiter bei 182.



## 174

Sie kämpfen wie die Löwin höchstselbst, doch es nützt Ihnen nichts. Von hinten legt sich ein Lederrücken um Ihren Hals, der unerbittlich Ihre Kehle zuschnürt. Sie sind wehrlos! Atmen können Sie nicht mehr, Ihre Lunge fühlt sich an, als würde man sie mit glühendem Blei ausgießen. So sehr Sie auch versuchen, Ihren Gegner abzuschütteln, es mag Ihnen nicht gelingen. Ihre Glieder werden lahm und matt, und langsam schwinden Ihnen auch die Sinne. Sie empfinden nur noch tiefe Schwärze um sich herum.

„Ich will nicht sterben!“ ist Ihr letzter Gedanke. Weiter bei 73.

## 175

Sie sind ein Langweiler, es sei denn, Sie haben schon alles durchprobiert. Weiter bei 80.

## 176

Sie klammern sich an die Kante eines Sarkophags, den einzigen Halt, den Sie finden können. Ihre Körper wedelt wie eine Fahne im Wind durch die Luft. Ihre Fingerspitzen schmerzen und bluten, aber es gelingt Ihnen, sich weiterhin festzuhalten. Eine Streckbank erscheint Ihnen fast angenehm gegen das, was Sie jetzt durchmachen. Nach einer Zeit, die Ihnen wie Äonen vorkommt, verschwindet der Wirbel so plötzlich, wie er gekommen ist. Sie fallen zu Boden, und augenblicklich schwindet Ihr Bewußtsein.

Als Sie erwachen, stellen Sie fest, daß sich hier einiges verändert hat. Dort, wo vorhin der Sturm tobte, befindet sich jetzt ein kreisrundes Loch in der Decke, durch das Sie jetzt den Sternenhimmel sehen können. Vom Yaq-Hai fehlt jede Spur, dort, wo es zuletzt stand, liegt jetzt die Mondsilberkugel samt Kette auf dem Boden. Sie atmen erleichtert auf. Es ist vorbei! Weiter bei 161.

## 177

Ihr Zellengenosse wurde von Tsa nicht gerade mit großer Schönheit gesegnet. Er ist sehr klein und reicht Ihnen gerade bis zur Brust, und als wenn das große, unförmige Riechorgan nicht schon reichen würde, entstellt noch eine schlimme Narbe das Gesicht.

Das schlimmste aber ist sein wahrlich furchterregender Buckel. Mitleid keimt in Ihnen auf. Sie fragen, weshalb er denn hier drinnen sei und nicht bei seinem Meister.

Weiter bei 97.

## 178

Nach zwei sehr beschwerlichen Meilen sehen Sie wieder die Palisade vor sich. Noch zögern Sie, aber der Schmerz und das steigende Fieber treiben Sie voran. Sie treten aus dem Dschungel und stolpern auf das Dorf zu.

Weiter bei 462.

## 179

Natürlich ist auch hier auf der Insel die Vegetation ähnlich dicht wie im übrigen Regenwald. Immer wieder müssen Sie umgestürzte Baumstämme überklettern oder sich durch dichtes Gestrüpp drängen. „Kau-Pe-La“, sagt Taya-Ko plötzlich erfreut und deutet auf eine grüne Knolle an einem Baumstamm. Er nimmt sein Messer, schabt etwas von dem steinharten Gewächs ab und verstaut die Brocken in einem Beutel. Dann geht die Suche weiter. Unterwegs stoßen Sie noch auf ein menschliches Gerippe. Offensichtlich handelt es sich um einen der Unglücklichen, die auf der Jagd nach dem Yaq-Hai oder der Suche nach dem Kau-Pe-La ihr Leben ließen. Der Schamane berichtete ja davon. So sehr Sie den Toten auch bedauern, jetzt gilt es, einen kühlen Kopf zu bewahren, wenn Sie nicht ebenso als bleicher Knochenhaufen im Dschungel enden wollen.

Um es kurz zu machen, Sie finden keine weitere Spur vom Yaq-Hai, obwohl Sie sich bei der Suche wahrlich Mühe gegeben haben. Lediglich in das kleine Gebäude haben Sie noch keinen Blick geworfen, und Sie beschließen, das jetzt nachzuholen. Weiter bei 387.

## 180

Nun gut, Sie machen mit, aber der Bursche wird sich noch wundern. Das Großmaul zerrt Sie an der Leine durchs Dorf, um jeden seinen neuen „Yak-Jakuh“ zu zeigen. Weiter bei 388.

## 181

Gerade will der graue Nebel Sie verschlingen, als der Spuk ein Ende hat. Der Wirbel verschwindet ebenso plötzlich, wie er aufgetaucht ist, und Sie fallen unsanft zu Boden. Das Bewußtsein schwindet Ihnen.

Als Sie erwachen, ist es bereits Nacht. Sie können deutlich den Sternenhimmel sehen, denn dort, wo der Wirbel tobte, ist jetzt ein kreisrundes Loch in der Decke. Sie indes können aufatmen, denn Sie haben es geschafft! Vom Yaq-Hai findet sich keine Spur, lediglich die Mondsilberkugel liegt noch dort, wo vorher das Ungeheuer stand. Weiter bei 161.

## 182

Nachdem Sie eine Weile durch den Dschungel gewandert sind, hören Sie leise Stimmen. Sie lauschen, können aber nichts verstehen. Da es hier im Urwald immer sehr wertvoll ist, zu wissen, mit wem man es zu tun hat, wollen Sie mal nachschauen, wer denn da palavert. Eine gewisse Ahnung haben Sie ja schon, und die wird durchaus bestätigt. Durch die Blätter eines Busches können Sie viele Yakosh-Dey entdecken, die hier im Wald lagern. Aus den Gesprächen geht hervor, daß sie das Ojaniha-Dorf überfallen wollen.

Wenn Ihnen das alles egal ist und Sie nur fortwollen, dann lesen Sie 306.

Falls Sie aber die Ojaniha warnen wollen, gehen Sie zu 20.

## 183

Sie nehmen Die Beine in die Hand, um aus dem Haus des offensichtlich Verrückten zu verschwinden. Dabei vergessen Sie ganz, den Rucksack loszulassen. Sie hören Stimme Ihre Gastgeber: „Duplicatus Teleport — NEIN!!!! Das ist sehr gefährlich, sich jetzt zu ent ...“ Weiter bei 141.

## 184

Tan-Kakus Gegner ist kein Yakosh-Dey, soviel steht fest. Er ist aber auch gewiß kein Oijaniha. Seine Haut ist mit grauem Staub bedeckt, wie es scheint, und die wenigen verfilzten Haarsträhnen kleben ihm am blanken Schädel.

Sie stürmen heran, aber der Jüngling hat die Gefahr im letzten Moment selbst bemerkt. Er fährt herum und versetzt dem Angreifer einen Hieb mit der Keule.

Jetzt sind Sie zur Stelle und holen zum Hieb aus. Doch der Gegner setzt schon zur Flucht an. Er dreht sich kurz zu Ihnen um, und was Sie da sehen, läßt Ihnen das Blut in den Adern gefrieren.

Weiter bei 274.

## 185

Zunächst erstaunt es die fünf, daß sie offensichtlich so leichtes Spiel haben. Doch sie begreifen sehr rasch, wer hier der Stärkere ist. Die Wilden ergreifen Sie und werfen Sie zu Boden. Sofort knien drei oder vier von ihnen auf Ihnen und binden Ihre Arme und Beine. Danach macht man sich über Ihre Habe her und teilt Sie auf, was zu einigen Streitigkeiten führt, die aber durch ein paar harsche Worte einer erfahrenen Kriegerin geschlichtet werden. Weiter bei 428.

## 186

Sie beugen sich zum Jüngling herab. Aus der Wunde, die ihm das Ungeheuer geschlagen hat, rinnt Blut. Fieberhaft untersuchen Sie die Verletzung und sinnen nach Rettung. Bei einem guten Medicus in einer der großen Städte hätte der Knabe vielleicht eine Chance gehabt. Aber Sie können ihm nicht mehr helfen, wie Sie sich selbst eingestehen müssen.

So knien Sie eine Weile bei dem Sterbenden. Jetzt wären Sie ein gutes Ziel für das Yaq-Hai, fährt es Ihnen durch den Kopf. Aber Sie bringen es dennoch nicht übers Herz, den tapferen Jüngling allein zu lassen. Weiter bei 190.

## 187

Nun gut, um es kurz zu machen: Wir wissen nicht, ob Sie jemals wieder in der Zivilisation ankommen.

Ein Streuner wird wahrscheinlich früher oder später einem wilden Tier als Speise dienen, ein Jäger mag es bis Chorhop oder Brabak schaffen. Eines steht jedoch fest:

Sie werden so nicht erfahren, warum dieses Abenteuer Das Dschungelgrab heißt.

## 188

Sie sind die erste Blaßhaut, die sich angesichts der Ni-Zat-Schlange nicht vor Angst selbst benäßt hat, sondern mutig handelte. Also können Sie sich der Anerkennung der Wilden gewiß sein. Deshalb bestattet man Sie mit allen Ehren. Ihr Leichnam wird verbrannt und die Asche in ein Tongefäß gefüllt, was anschließend im Totenhaus neben den Überresten der hervorragenden Krieger untergebracht wird. Man hält eine flammende Rede, in der auch die Heldentaten, die Sie im Beisein der Waldmensen begangen haben, gewürdigt werden. Und weil das vielleicht etwas mager gewesen wäre, spekuliert man noch ein wenig darüber, was sie wohl schon vorher für große Werke vollbracht haben. Alles in allem besser, als von einem Schwarzmagier einem Dämonen überantwortet zu werden, das müssen Sie schon zugeben.

Mit der Gewißheit, daß sich nur wenige Spielerhelden Weise von Dere verabschiedet haben, können Sie mit einem neuen Recken erneut starten.

## 189

Plötzlich bemerken Sie einen kurzen, stechenden Schmerz am linken Bein. Sie können diese Extremität aber nicht aus dem Morast heben, um nachzusehen, was Sie dort piesackt, ohne das Gleichgewicht zu verlieren und mit dem Oberkörper zu versinken. Zunächst müssen Sie raus aus dem Morast.

Da Sie schon eine Weile durch den Sumpf waten, behalten Sie Ihre Richtung bei. Ein Gefühl sagt Ihnen, daß Sie dort schneller auf festen Boden stoßen würden, als wenn Sie jetzt umkehrten. Nach einer Weile läßt der Schmerz nach, was Sie wieder etwas beruhigt. Und eine Stunde später haben Sie das Ufer erreicht. Erschöpft lassen Sie sich dort nieder und sehen nach Ihrem Bein. Dort hängt etwa ein Dutzend daumendicker, schwarzbrauner Egel. (Sie fragen sich, warum man die Viecher mit weichem g schreibt.)

Weiter bei 234.

## 190

Taya-Ko schlägt noch einmal die Augen auf. Er lächelt sogar, seine Zügel wirken entspannt, so als ob er keine Schmerzen spüre.

„Jetzt bin ich ein Mann, nicht wahr?“ sagt er mit schwacher, zitternder Stimme.

Sie nicken nur, Ihnen fehlen die Worte. Der sterbende Jüngling stimmt einen melancholischen Sprechgesang an. Seine Stimme ist zwar leise, aber gleichzeitig voller Stolz. Doch schon nach der ersten Strophe schließt der Jüngling die Augen. Sein Kopf fällt zur Seite, Taya-Ko ist tot. Weiter bei 65.

## 191

Die Schurken wenden sich schließlich ab und ziehen unverrichteter Dinge von dannen. Was aber wird aus Ihnen?

Weiter bei 423.

## 192

Ja, dann fallen Sie halt.  
Weiter bei 263.

## 193

Sie haben nicht gedacht, wie flink diese Wilden sein können. Kaum sind Sie einige Schritte weit gekommen, hat man Sie erreicht. Die Eingeborenen packen Sie, ringen Sie nieder und fesseln Ihnen Arme und Beine. Dann läßt man Sie liegen und kümmert sich zunächst um die Beute, genauer gesagt um Ihr ehemaliges Eigentum. Sie beachtet man kaum und schenkt Ihnen lediglich den einen oder anderen verächtlichen Blick. Weiter bei 428.

## 194

Sie haben es geschafft!  
Nach einer anstrengenden Kletterpartie haben Sie einen Steig gefunden, der oben am Fels längs des Sumpfes führt. Jetzt ist es Zeit für eine kurze Rast. Sie setzen sich, an einen Baumstumpf gelehnt, und nicken kurz ein. Wenig später werden Sie von einem stechenden Schmerz im linken Bein geweckt. Sie springen auf und entdecken etwa ein Dutzend hellergroßer, feuerroter Spinnen, die sich an Ihrer Extremität zu schaffen machen. Weiter bei 234.

## 195

Sie berichten, daß Ihnen der Nipakau des Lagerfeuers befohlen habe, heute alles rückwärts zu machen. Wenn Sie jetzt also rückwärts hinausgehen, kommen Sie in Wirklichkeit nach einer Weile wieder vorwärts herein.  
Die Wächter starren Sie ungläubig an, und während sie offensichtlich die Logik Ihres Vortrags prüfen, können Sie ungehindert hinaus. Weiter bei 294.

## 196

Seien Sie gewiß, daß die Oijaniha Ihren Mut niemals vergessen werden. Gewiß werden Sie auch Ihre Asche in aller Ehre neben der ihrer hervorragenden Krieger aufbewahren. Das mag Ihnen als Trost dienen.

## 197

Draußen können Sie die Stimmen der Schurken hören, als sich linkerhand eine Tür öffnet. Von der Stube des Hauses aus schaut Sie ein hagerer, kahlköpfiger Mann mit Hakennase und Augengläsern an. Er trägt eine Art blaues Nachtgewand. Der Unbekannte legt den Zeigefinger auf die Lippen — „Psst“ — und schiebt Sie in ein anderes Zimmer. „Ich habe Euch erwartet.“ flüstert er „Es dauert nur noch einen Moment. Macht es Euch solange bequem.“  
Weiter bei 252.

## 198

Dann machen Sie doch eine entsprechende Probe. Wenn Sie gelingt, lesen Sie 194.  
Ansonsten finden Sie sich bei 431 wieder.

## 199

Sie haben es gerade noch geschafft, sich über den Rand hochzuziehen. Der Gedanke an die vielen Spitzen dort unten läßt Sie schwindeln. Aber bald haben Sie sich gefaßt, denn es steht ja noch einiges auf dem Spiel. Weiter bei 289.

## 200

Nach einer Weile entläßt Sie Boron wieder aus seinen Armen. Sie liegen auf einem weichen Kanapee. Zunächst sehen Sie nur das Gesicht eines Mannes mittleren Alters. Auffällig sind seine Hakennase und die dicken Augengläser. Die Sorgenfalten auf der Stirn des Unbekannten verschwinden, als er bemerkt, daß Sie die Augen aufschlagen. „Ich muß zugeben, ihr habt einen ungewöhnlichen Weg gewählt, um zu mir zu gelangen“, sagt Ihr Retter. „Aber das macht nichts. Ruht Euch noch eine Weile aus, ich habe noch ein wenig zu tun. Danach können wir alles besprechen.“ Der Mann läßt Sie allein, und Sie können sich im Zimmer umschauen. Weiter bei 252.

## 201

Jetzt kommt der Wald rasend schnell näher. Schon tauchen Sie in sein Grün ein. Irgendeine Kraft bremst Ihren Sturz, und Sie landen weich auf einer Insel inmitten eines kleinen Sees. Schlagartig ändert sich die Szenerie. Sie sind in einer Höhle oder etwas ähnlichem und kämpfen mit einem Waldmenschen. Irgend etwas irritiert Sie an seinem Äußeren, aber Sie können nicht genau sagen, was. Ihnen bleibt auch keine Zeit zum Überlegen, denn es geht Ihnen ans Leben. Ihr Gegner ist Ihnen hoffnungslos überlegen! Weiter bei 137.

## 202

Sie schneiden, schaben und häuten, und irgendwie gelingt es Ihnen, das tote Tier in genießbare Teile und Abfälle zu dividieren. Rasch entzündet Sie ein Feuerchen, und schon bald schmurgelt eine liebliche Wasauchimmerlende, gewürzt mit ein paar Weißderalrikkräutern, über der Glut. Sie genießen den Braten und erhalten ob des Wohlgeschmacks 3 LP zurück. Danach machen Sie sich wieder auf den Weg.  
Weiter bei 151.

## 203

Jetzt ergreift die erfahrene Kriegerin Partei für Sie. Sie fährt wie der Blitz zwischen Sie und Ihren Angreifer. Rasch befreit sie Sie von der Leine, dann gibt Sie Ihnen ein Messer (W6 TP), mit dem Sie sich verteidigen können. Weiter bei 432.

## 204

Meister Hakennase drückt Ihnen den Rucksack in die Hand. Ist nicht übermäßig schwer. Weiter bei 401.

## 205

Also gut! Wenn Sie einfach weiterlaufen, sind Sie wahrscheinlich so gut wie tot. Schlimmer kann es Ihnen bei den Waldmenschen kaum ergehen. Möglicherweise liegt bei diesen aber auch Ihre Rettung, denn die Eingeborenen des Regenwaldes sollen über sagenhafte Heilkräfte verfügen. Wie dem auch sei, zunächst verlieren Sie 2 Lebenspunkte. Streichen Sie sich in jedem Abschnitt, den Sie bis zum Erreichen des Dorfes durchlaufen, einen weiteren ab. Falls Sie dabei zu Boron gegen, trösten Sie sich bei 132.

Ansonsten legen Sie eine Orientierungs-Probe ab, um festzustellen, ob Sie sich noch an die Richtung erinnern können. Hat prima geklappt? (178)

Sie sehen den Dschungel vor lauter Bäumen nicht? (307)

## 206

Das hat ja hingehauen! Sie nehmen die Waffen an sich und schlüpfen lautlos wieder aus der Hütte. Aber was nun? Wie wollen Sie die Dinger an den Wachen vorbeismuggeln? Da kommt Ihnen die rettende Idee. Zwischen zwei Hütten gibt es eine Lücke, von der aus Sie die Waffen einfach über die Pali-



sade werfen können. Später, wenn Sie draußen sind, können Sie sie abholen.

Gesagt, getan. Jetzt können Sie einfach hinausspazieren. Die Wachen mustern Sie mißtrauisch, aber Sie pfeifen ein lustiges Liedchen und geben sich alle Mühe, möglichst unschuldig auszusehen. Das sollten Sie unbedingt durch eine geglückte Charisma-Probe unterstreichen.

Nun, wie sieht's aus?

Könnte selbst der Mondschaten nicht besser Unschuld heucheln (292), oder sieht sogar der berühmte „reueige Frevler“ aus dem Praioestempel zu Beilunk gegen Sie richtig unbefangen aus (111)?

## 207

Ein acht Spann langer, gerader Ast, an einem Ende leicht spitz. Was sollen Sie damit? Hinfort! Und hier: Ein gespaltenes Holzstück. Au, daran kann man sich ja schneiden. Viel zu gefährlich, das Ding. Am besten werfen Sie es in den Busch dort. Ach ja, es ist nicht leicht, hier in der Wildnis irgend etwas Brauchbares zu finden. So suchen Sie schon seit Stunden und sind kurz davor einfach aufzugeben.

Aber halt, was ist das? Aus dem kurzen Gras einer kleinen Lichtung schaut Ihnen ein etwa ellenlanger, krummer Knüppel entgegen. Das ist's! Sie heben das unförmige Ding auf und lassen es ein paarmal pfeifend durch die Luft sausen. Voller Stolz betrachten Sie dann den Fund. Was Affe und Panther nur als sinnloses Holzstück erachten, ist Ihre Waffe, die Sie all den Tieren überlegen machen wird. Hier triumphiert der hohe Geist über die niedere Natur (das Ding macht übrigens W6-2 TP)! Sie freuen sich noch eine Weile, doch dann müssen Sie entscheiden, was Sie zukünftig unternehmen wollen.

Einfach weitermarschieren (151) oder jetzt, da Sie unbesiegbar sind, auf eine firungefällige Jagd gehen (245).

## 208

Irgend etwas haben Sie falsch gemacht, denn es tut sich einfach nichts. Sie haben aber keine Gelegenheit mehr, sich darüber groß Gedanken zu machen. Das Yaq-Hai kommt rasch näher, und Sie müssen sich verteidigen.

Die Werte des Yaq-Hai:

**LE** 130; **AT/PA** 18/16 (Klauen, 1W6+4 TP), zwei Attacken pro Kampfrunde.

Sie können sich eigentlich die Würfelei sparen und gleich 380 lesen, da Sie unserer Ansicht nach den Kampf ohnehin nicht überleben können.

Sollten Sie es aber probieren wollen und womöglich siegen, dann können Sie voller Stolz 136 aufsuchen.

## 209

So selbstverständlich, wie Sie hier aus den Büschen treten, staunt man Sie nicht schlecht an. Eine Blaßhaut, die sich ohne Waffen in den Dschungel traut, muß einen mächtigen Tapam haben. Da man für den kommenden Kampf die Unterstüt-

zung aller Geister gebrauchen kann, werden Sie kurzerhand die Hauptperson einer Opferszene. Das ist das Leben, wie der Grangorer sagt.

## 210

Jetzt wird es ernst. Wenn Sie Ihr Eigentum nicht freiwillig herausrücken, nehmen es sich die Wilden halt mit Gewalt. Sie werden sich wohl mit blanker Klinge verteidigen müssen. Die Werte Ihrer Gegner (fünf an der Zahl):

**MU** 12; **LE** 34, **AT/PA** 11/9 (Speer, 1W6+3)

Wenn Sie nach zwei Kampfrunden noch auf den Beinen sind, dann lesen Sie den Abschnitt 174.

Sollten Sie aber zu Boron gehen, dann sind Sie bei 162 richtig.

## 211

An einer Kante des Sarkophags finden Sie Halt. Aber der Sog wird stärker und stärker. Ihr Körper wedelt wie eine Fahne im Sturm durch die Luft, Ihre Finger schmerzen und Sie haben das Gefühl, daß Ihr Körper in der Mitte durchreißt. So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie können sich nicht mehr halten! Mit rasender Geschwindigkeit fliegen Sie auf den Wirbel zu. Weiter bei 181.

## 212

Verführerisch liegen da ein Speer und ein Bogen nebst Pfeilen und Köcher direkt unter A-Ki-Kas Hängematte. Der Krieger besitzt noch andere Waffen, so daß Sie ihn nicht allzu sehr schädigen würden, wenn Sie ihm diese beiden nähmen. (Nur falls Sie Skrupel haben.)

Die Gelegenheit erscheint günstig. Zwar scheint der Mond, aber A-Ki-Kas Hütte liegt gänzlich im Schatten. Außerdem haben der Krieger und seine Gefährtin Panha-He ausgiebig einem Rauschmittel zugesprochen. Trotzdem müssen Sie – nur der Sicherheit halber – eine Schleichen-Probe ablegen.

Gelingt diese, dann verweisen wir an 206, anderenfalls dürfen Sie 102 lesen.

## 213

Das kalte Entsetzen steigt in Ihnen auf und läßt fast Ihr Herz stillstehen. Was Sie gepackt hat, halten Sie für einen winzigen Moment für einen Waldmenschen. Doch dann fällt Ihnen auf; daß die Augenhöhlen des – Wesens? Ungeheuers? – mit einem gelb leuchtenden Pilzgeflecht gefüllt sind. Seine Haut ist grau und straff gespannt, wirkt dabei aber so trocken wie Pergament. Der Schädel ist bis auf wenige Haare, die an der Kopfhaut kleben, kahl. Deutlich nehmen Sie den Verwesungsgeruch wahr, der von dem Ding ausgeht. Selbst wenn Sie die Beschreibung kennen, ja selbst wenn Sie so ein Wesen bereits gesehen haben – der Anblick würde Ihnen immer ein Schaudern einflößen.

Möchten Sie versuchen, Ihren Fuß mit einem Ruck aus der Umklammerung zu befreien? (326)

Vielleicht wollen Sie lieber gleich mit Ihrer Waffe nach dem Wesen, was immer es auch ist, hauen oder stechen? (70)

## 214

Sie müssen zugeben, daß Sie sich total verlaufen haben. Glück im Unglück: Von hier aus gibt es nur zwei mögliche Richtungen.

Norden? (464)

Westen? (309)

## 215

„Aber man raubt nur Dinge, die man gebrauchen kann. Alles andere macht keinen Sinn. Ich dachte, du wüßtest mit ihr umzugehen.“ Die Enttäuschung steht dem Schamanen ins Gesicht geschrieben. Was antworten Sie:

„Ich bin dem Geheimnis der Kugel auf der Spur. Bald weiß ich, was es mit ihr auf sich hat.“ (247)

„Du hast recht, es war nur eine dumme Tat von mir, weiter nichts.“ (435)

## 216

Gemächlich stiefeln Sie zum Pfahl und binden den Beutel los. Eine große Last fällt von Ihrem Herzen, Sie haben gewonnen! Dann gehen Sie wieder zurück zu Ihrem besiegten Gegner. Er wird wohl bald wieder das Bewußtsein wiedererlangen, stellen Sie nach einer kurzen Untersuchung fest. Panha-He erscheint jetzt auch auf der Lichtung.

„Du bist flinker als eine Waldkatze“, bemerkt Sie anerkennend. Inzwischen erwacht Tan-Kaku wieder. Sie können sich denken, daß er mit dem Ausgang des Laufs wenig zufrieden ist, aber er muß Sie als Sieger anerkennen.

Weiter bei 341.

## 217

Als Sie wieder erwachen, ist der Kampf beendet. Die Oijaniha haben gesiegt und konnten sogar zwei zwölfjährige Mädchen und einen Knaben gleichen Alters einfangen, die die feindlichen Krieger begleitet haben. Die Kinder verbleiben im Dorf, man hat vor, echte Oijaniha aus ihnen zu machen.

Sie plagen jetzt aber andere Sorgen. Man macht Ihnen nämlich den schwerwiegenden Vorwurf, daß Sie Tan-Kaku ermorden wollten. Und sicherlich hätten Sie dies auch in die Tat umgesetzt, wenn der junge Krieger nicht im letzten Augenblick zur Seite gesprungen wäre und Ihnen seine Keule über den Schädel gezogen hätte.

Natürlich beteuern Sie jetzt Ihre Unschuld und geben an, daß dies alles nur ein Unfall gewesen sei. Man weiß aber nicht recht, ob man Ihnen glauben soll.

So ziehen sich der Häuptling und der Schamane zur Beratung zurück. Sie indes sind wieder nur eine Gefangener, gut gefesselt und bewacht.

Weiter bei 412.

## 218

An gehen ist kaum noch zu denken, meist kriechen Sie auf allen Vieren vorwärts. Der Schmerz raubt Ihnen fast die Sinne. Vier Lebenspunkte dürfen Sie sich abstreichen. Falls Sie jetzt noch leben, dürfen Sie weiterlesen. Ansonsten ab zu 132. Möchten Sie die Operation wagen und die Beulen aufschneiden? (277)

Oder schleppen Sie sich weiter in eine höchst ungewisse Zukunft. (283)

Vielleicht gibt es im Mohadorf Rettung? (205)

## 219

Sie streifen durch die Gänge und halten nach dem Yaq-Hai Ausschau. Obwohl Sie sich alle Mühe geben, aufzufallen, zeigt sich das Ungeheuer aber nicht. Offensichtlich hat es Angst. Aber warum?

Liegt es an Ihren furchterregenden Waffen? Dann sollten Sie sie ablegen und es erneut versuchen! (352)

Möglicherweise mag es das Beutelchen nicht, das Sie vom Schamanen erhalten haben. Lassen Sie es zurück! (286)

Vielleicht fürchtet es sich aber auch vor der Mondsilberkugel. Legen Sie das gute Stück ab. (169)

## 220

Sie zücken Ihre Waffe, und wir können nur hoffen, daß Sie sich diesen Schritt vorher gut überlegt haben. Jetzt ist es nämlich zu spät. Ihre Gegner sind in der Überzahl und dürfen mit folgenden Werten den ersten Schlag führen:

**LE** 32; **AT/PA** 10/9 (Schwert, 1W6+4); **RS** 2

Nach drei Runden gibt es genau drei Möglichkeiten: Sie leben noch und kämpfen (240), Sie haben gesiegt (88) oder Sie sind tot (226).

## 221

Um das Mistvieh zu erwischen, müssen Sie schon einen kühnen Sprung wagen, denn es sitzt recht weit oben an der Wand. Sie hüpfen also los, lassen Ihre Hand vorschnellen – und erwischen das lästige Insekt tatsächlich. Bei der Landung stolpern Sie allerdings ein wenig. Sie taumeln ein paar Schritte zurück und spüren, wie die Tischkante unsanfte Bekanntschaft mit Ihrem Gesäß schließt. Moment! Tischkante, Tischkante – DER TISCH!!! !! Weiter bei 442.

## 222

Die Werte des Yaq-Hai:

**LE** 130; **AT/PA** 18/16 (Klauen, 1W6+4 TP), zwei AT/KR.

Mehr ist wohl dazu nicht zu sagen. Wenn Sie im Kampf zu Boron gehen (was der wahrscheinlichere Fall ist), dann lesen Sie 380.

Sollten Sie aber tatsächlich siegreich sein, dann dürfen Sie 136 aufsuchen.

## 223

„Das war das Yaq-Hai“, sagt der Jüngling. Nun, beinahe wären Sie auch von selbst auf diesen Gedanken gekommen.

Sie sind sicher, daß das Ungeheuer Sie ebenso leicht zerlegen könnte wie den Panther. Warum hat es das nicht getan? Warum ist es geflohen? Nun, in Taya-Kos Augen sind Sie um einiges gewachsen, aber das hilft Ihnen nicht bei der Beantwortung der Frage. Sie müssen dem auf den Grund gehen und dieses Wesen vernichten. Also auf zur Verfolgung. Doch vor den Erfolg haben die Götter eine Fährtenlesen-Probe gesetzt. Gelungen? (99)

Nein? (419)

## 224

Jetzt, wo Sie die Richtung kennen, machen Sie sich wieder auf die Beine. Nach einer Weile müssen Sie allerdings eine kurze Rast einlegen, da Sie am Ende Ihrer Kräfte angelangt sind. Sie hocken sich hin, atmen tief durch – und spüren auf einmal etwas Scharfes, Kaltes an Ihrem Hals. Dicht neben Ihrem Ohr ertönt leise Panha-Hes Stimme: „Du hast verloren.“ Wie reagieren Sie?

Möchten Sie versuchen, die Kriegerin abzuschütteln, wenn die Chancen mit dem Messer an Ihrer Kehle auch denkbar schlecht stehen? (244)

Oder wollen Sie Zeit schinden und Panha-He ablenken, um dann in einem passenden Moment den Speiß umzudrehen. (454)

## 225

Nach und nach ebbt der Kampf ab. Die wenigen noch lebenden Yakosh-Dey fliehen, die Oijaniha haben gesiegt. Sie haben auch zwei zwölfjährige Mädchen und einen gleichaltrigen Jungen gefangen, die die feindlichen Krieger begleitet haben. Die Kinder werden mit ins Dorf genommen und sollen zu „richtigen“ Oijaniha umerzogen werden.

Das Sie so tapfer gefochten haben, ist den Kriegern des Stammes wohl aufgefallen. Man klopf Ihnen die Schultern, überschüttet Sie mit Freundlichkeiten, und natürlich kümmert sich auch jemand um Ihre Wunden.

Am Abend sitzt der Rat zusammen. Im wesentlichen wird über den Kampf und die eigenen Verluste gesprochen, aber über auch die bevorstehende Siegesfeier. Ja, es wird auch der erfreuliche Entschluß gefaßt, Sie in den Stamm aufzunehmen. Weiter bei 158.

## 226

Kennen Sie das Lied von den zehn kleinen Lebenspunkten? Gewiß doch, nicht wahr? Dann nehmen Sie jetzt einen Bleistift und malen gut sichtbar ein zerbrochenes Rad auf Ihren Heldenbogen. Und nur den Kopf nicht hängen lassen. Ein neuer Kämpfe ist rasch ausgewürfelt.

Mit dem können Sie es ja nochmals versuchen, wenn er einmal die vierte Stufe erreicht hat.



## 227

Sie schärfen dem Jüngling ein, dem rechten Gang nicht mehr als fünf oder sechs Schritte zu folgen. Dann schicken Sie sich selbst an, den linken Tunnel in Augenschein zu nehmen. Nach etwa fünf Schritten können Sie erkennen, daß er ein kurzes Stück weiter vorne nach rechts abbiegt. Einen Blick um die Ecke wollen Sie wenigsten wagen. Gerade dort angekommen, hören Sie hinter sich einen schrillen Schrei. Danach ist alles still. „Taya-Ko!“ rufen Sie voller Entsetzen. Sie bekommen keine Antwort.

Möchten Sie so schnell wie möglich dorthin rennen, wo der Schrei herkam und wo Sie den Jüngling vermuten, auch wenn Sie dadurch das Yaq-Hai auf Sie aufmerksam machen könnten? (445)

Oder möchten Sie lieber alle Vorsicht walten lassen und nicht überstürzt durch die Gänge hetzen, sondern jede mögliche Deckung ausnutzen? Dann könnte es allerdings für Taya-Ko zu spät sein. (465)

## 228

Und was ist das Ergebnis Ihres Sinnens?  
Möchten Sie weitergehen (151) oder lieber versuchen, eine Waffe zu basteln (93)?

## 229

Sie vernehmen durchaus beifälliges Gemurmel. Vor allem die älteren, verdienten Krieger und Jäger scheinen der Meinung zu sein, daß dem jungen Heißsporn eine Abreibung nur gut tun kann. Man weist Ihnen eine Hütte zu und hält Sie in den folgenden Tagen gewissermaßen unter Beobachtung. Sie dürfen sich im Dorf frei bewegen, es aber nicht verlassen. Speise und Wasser bietet man Ihnen zwar nicht an, aber sie werden Ihnen nicht verweigert, wenn Sie sich selbst bedienen.

Weiter bei 395.

## 230

Das hätten Sie besser nicht getan! Jetzt wird Ihr Gepäckstück einfach umgestülpt und der Inhalt unter den Waldmenschen aufgeteilt. Auch Sie vergißt man nicht. Man packt Sie, ringt Sie zu Boden, bindet Ihnen Arme und Beine. Dann betrachtet man die Beute und würdigt Sie keines weiteren Blickes.

Weiter bei 428.

## 231

Selbst der Häuptling kann sich Catkas Geschnatter nicht mehr anhören. Sie allerdings haben Ihr Ansehen durch Ihr Verhalten auch nicht gerade gesteigert. Das Stammesoberhaupt weiß Tan-Kaku an, Sie einfach abzuführen. Dieser kommt der Aufforderung gerne nach. Rasch holt er aus einer Hütte einen Strick.

Was er damit vorhat, erfahren Sie bei 232.

## 232

Tan-Kaku legt Ihnen die Leine um den Hals. Dann tritt er Ihnen kräftig ins verlängerte Rückgrat, so daß Sie vornüber auf alle viere fallen. Das Großmaul lacht und ruft immer wieder „Yak-Jakuh“. Sie wissen, was dieses Wort bedeutet, nämlich Hund. Sie sollen einer der vielen, im Dorf umherstreuenden strohgelben Köter sein. Und viel mehr sind Sie in den Augen des jungen Kriegers auch nicht wert, soviel steht mit Sicherheit fest.

Sie ertragen die Demütigung. (332)

Sie warten auf eine Gelegenheit, es dem Großmaul heimzuzahlen. Vorerst machen Sie aber gute Miene zum bösen Spiel. (180)

Sie springen auf die Beine, um Tan-Kaku eine ordentliche Maulschelle zu verpassen. (402)

## 233

Sie blicken über das endlose Grün und können den Baum Ta-Tete in einiger Entfernung ausmachen. Jetzt nichts wie runter und weiter! (224)

## 234

Angewidert streifen Sie die Tiere ab und machen sich wieder auf den Weg. Der Schmerz läßt weiter nach, und Sie schaffen noch ein gutes Stück bis zum Abend.

Weiter bei 304.

## 235

Im Osten sehen Sie die majestätischen Regenberge. Über ihren Gipfeln – und weit unter Ihnen – machen Sie einen Vogel aus, größer als einen Adler. Sie kneifen die Augen zusammen, um schärfer sehen zu können. Jetzt erkennen Sie, daß ein Mensch auf dem Rücken des Tieres reitet. Um welchen Vogel es sich handelt? Um einen gewaltigen Raben, der krächzend seine Kreise zieht. Wer auf ihm sitzt, können Sie allerdings nicht erkennen. Weiter bei 201.

## 236

Kekehe hat einen Gegner besiegt, geht aber selbst schwer verwundet zu Boden. Der andere macht sich jetzt daran, der verletzten Kriegerin das Lebenslicht auszulöschen. Sie stürmen hinzu und stürzen sich auf ihn.

Werte des Yakosh-Dey:

**LE 27; AT/PA 11/10 (Speer, W6+2 TP)**

Wenn Sie siegen, dann lesen Sie 433. Anderenfalls müssen Sie mit 196 vorliebnehmen.

## 237

Sie springen auf, um das Großmaul anzugreifen. Dieses zieht sein Messer, Sie hingegen sind unbewaffnet und zaudern da-

her einen Moment. Catka grinst triumphierend, aber A-Ki-Ka, der zufällig vorbeikommt, drückt Ihnen eine Waffe in die Hand (Messer, W6 TP). Weiter bei 432.

## 238

Gesagt, getan. Sie greifen sich das Geschöß und legen eine Wurfaffen-Probe +2 ab.

Wenn sie gelingt, können Sie bei 393 triumphieren, anderenfalls müssen wir Sie auf die hinteren Ränge bei 351 verweisen.

## 239

Sie marschieren stracks zur Hütte des Häuptlings, doch der scheint für Sie kein offenes Ohr zu haben. Als ihm Ihr Drängen zuviel wird, fährt er Sie an: „Geh zu den Hunden und winsel mit Ihnen. Aber beleidige mein Ohr nicht mit deinem Gebell.“

Sie kontern: „Wenn die Hunde mir Gehör schenken, dann sind Sie klüger als du und solltest statt deiner den Häuptling stellen.“ (360)

Sie denken sich `rutsch mir den Buckel runter', trollen sich und warten einfach ab. (116)

## 240

Bisher haben Sie sich wacker geschlagen, aber die Räuber bekommen Verstärkung. Drei weitere Schurken treten Ihnen jetzt gegenüber. Durch ihre Ankunft sind Ihre Gegner einen kurzen Augenblick abgelenkt. Sie könnten dies als Chance zur Flucht nutzen (278). Falls „viel Feind, viel Ehr“ eher Ihre Devise ist, dann kämpfen Sie sich zu 85 durch.

## 241

Der junge Krieger geht zu Boden. Er lebt noch, wie Sie feststellen können. Sie werden sich später um ihn kümmern und holen sich jetzt zunächst den Sieg. Weiter bei 216.

## 242

Jetzt wird es Ihnen doch seltsam zumute, denn trotz ausladender Schritte, kommen Sie nicht von der Stelle.

Weiter bei 149.

## 243

Catka hat Sie herausgefordert. Er wollte Sie ins Jenseits befördern, jetzt ist er selbst dort gelandet. Es wäre nur gerecht, wenn damit die Sache ausgestanden wäre.

Ist sie aber nicht! Denn die Waldmenschen kennen nicht nur Gerechtigkeit, sondern auch Rache. Catkas Familie und seine Freunde stürzen sich jetzt auf Sie. Wir möchten auf die Beschreibung des folgenden Geschehens verzichten und verraten nur soviel: Es handelt sich — so leid es uns auch tut — um Ihr Ende.

## 244

Wir wollen nicht so sein. Sie packen blitzschnell die Hand mit dem Messer und entwinden sich dem Griff der Kriegerin. Allerdings kommt es jetzt zum Kampf Weiter bei 133.

## 245

Zuerst muß man ein Wild finden, so ist das nun mal im Jägerleben. Also spazieren Sie — möglichst leise — durch den Wald und halten dabei nach allen Richtungen Ausschau. Da bemerken Sie tatsächlich eine Bewegung, nur wenige Schritte von Ihnen entfernt. Um Ihren Knüppel wirkungsvoll einsetzen zu können, müssen Sie näher heran, sehr nah sogar. Wie wär's mit einer Probe auf Ihr unschlagbares Schleichentalent?

Ha, Phex hat meine Hand geführt! (439)

Die Würfelei kann ja gar nicht klappen, so uneben wie der Tisch ist! (11)

## 246

Wenigstens haben wir Ihnen die Entscheidung abgenommen. Von hier aus geht's nur zu 214.

## 247

„So mag ich weiter berichten“, sagt der Schamane mit sichtlicher Erleichterung. Weiter bei 467.

## 248

Am nächsten Morgen fühlen Sie sich wie ausgespuckt. Trotzdem gönnt man Ihnen keine Schonung. Unerbittlich setzen die Waldmenschen Ihren Weg fort. Am Abend scheint das Ziel endlich erreicht: Vor Ihnen liegt das Dorf? Weiter bei 343.

## 249

Um Ihnen weitere ermüdende Würfeleien zu ersparen, machen wir folgenden Vorschlag. Ziehen Sie einfach W20-5 Punkte von Ihrer LE ab, um festzustellen, ob Sie die Schlacht überleben. Wenn ja, dann lesen Sie 225, anderenfalls 196.

## 250

Wir wollen kurz die fünf Wilden vorstellen, von denen Sie im Dschungel gefangengenommen wurden.

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

*A-Ki-Ka* : Panha-Hes Gefährte. Mit achteinhalb Spann ist er



etwas größer als die Jägerin. Auf der linken Brusthälfte hat er einen geringelten Tausendfüßler gemalt. Vom Wesen her ist A-Ki-Ka eher ruhig, besonnen und zurückhaltend.

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

*Kekebe:* Offensichtlich Tan-Kakus ältere Schwester, sie ähnelt ihm vom Gesicht her stark. Auch sie verfügt über ein aufbrausendes Temperament, ist aber doch besonnener als ihr Bruder. Um den Hals trägt die junge Frau an einem Lederband eine aus Holz geschnittene Spinne. Dieses Amulett besagt, daß die junge Frau einmal im heiligen Tal Kun-Kau-Peh (Tal der Geisterspinne) war.

*Catka:* Tan-Kakus Freund. Wie er selbst, distanziert sich auch Catka von den erfahrenen A-Ki-Ka und Panha-He. Er ist jederzeit bereit, Sie zu triezen.

Catkas Haar ist kurz geschnitten und struppig, im Gesicht trägt er die Narben frisch verheilter Schnittwunden. Seine Oberarme beschmiert er täglich mit roter Farbe, wobei kein Muster zu erkennen ist.

Kehren Sie jetzt zu dem Abschnitt zurück, aus dem Sie hierherkamen.

## 251

Also gut! Aber worauf haben Sie Appetit? Ziehen Sie pflanzliche Kost vor (sehr gesund!), oder steht Ihnen der Sinn eher nach Wildbret (gibt Kraft!)? Ein Tier müßten Sie schon erjagen. Es läuft Ihnen wahrscheinlich weg, während Knollen, Wurzeln und Früchte eher passiv aufs Ausbuddeln oder Pflücken warten.

Sie möchten trotz geringerer Erfolgsaussichten lieber aus die Hatz gehen. (39)

Oder wollen Sie lieber ein wenig Gemüse speisen. (4)

## 252

Der Raum, in dem Sie sich befinden, scheint ein magisches oder alchemistisches Laboratorium zu sein. An einer Wand steht ein Regal mit Büchern, darunter einige sehr dicke und gewiß wertvolle Folianten. Weit spektakulärer ist aber der Tisch in der Mitte des Zimmers, oder vielmehr das, was sich auf ihm befindet.

Auf einem kleinen Dreibein steht ein gläserner Kolben, der von einer Ölflamme erhitzt wird. In dem Gefäß brodeln eine purpurfarbene Flüssigkeit, die Dämpfe werden von einer Art Glocke abgefangen und über eine gläserne Rohrschlange abgeleitet. An deren Ende tropft eine blaßgrüne Flüssigkeit in eine Schale, die ansonsten mit einem aschgrauen Pulver gefüllt ist. Neben ihr finden Sie zwei verschlossene Glasflaschen.

Die eine enthält einen silbrig glänzenden Nebel, die andere einen himmelblauen Saft. Daneben steht eine Karaffe, die zur Hälfte mit einer goldgelben Flüssigkeit gefüllt ist. Auf einem sehr wackelig wirkenden Gestell stehen noch verschiedene Tiegelchen.

Möchten Sie warten? Dann lesen Sie 298.

Ist Ihnen eher nach wissenschaftlicher Lektüre. Dann können Sie sich im Abschnitt 301 ein Buch greifen — sofern Sie lesen können.

Möchten Sie das Gestell mit den Tiegelchen in Augenschein nehmen? Dann lesen Sie 473.

Wollen Sie vielleicht an der Flasche mit dem silbernen Nebel schnupern? Dann ab zu 25.

Wie wär's mit einem Schluck vom goldgelben (82) oder himmelblauen (270) Saft.

Vielleicht möchten Sie auch einfach die Fliege fangen, die Sie schon die ganze Zeit stört. Schnappen Sie bei 385 zu.

## 253

Gerade wollten Sie wieder Ihre Richtung ändern, als Ihr Blick durch das Blattwerk auf die Palisade fällt. (Wahrscheinlich) Gerettet! Sie stolpern über die Lichtung auf den Eingang des Dorfes zu. Weiter bei 462.

## 254

Die Lage wird für die Oijaniha immer schlimmer, und schließlich obsiegen die Yakosh-Dey. Ob das anders gekommen wäre, wenn Sie noch mitgefochten hätten, wissen Sie nicht. Es wäre aber immerhin denkbar.

Viele Krieger der Oijaniha — und auch Sie selbst — werden gefangen. Man bringt Sie und die anderen nach Norden ins Pfahldorf der Sieger. Hier wartet schon ein Al'Anfaner Sklavenhändler auf seine neue Ware. Für ein wenig Premer Feuer wechseln Sie den Besitzer. Man treibt Sie und die gefangenen Oijaniha nach Chorhop, wo man die kostbare Fracht auf ein Schiff verlädt. Ihr weiteres Schicksal ist so ungewiß wie selten zuvor, und Sie sollten einmal mit Ihrem Meister über Ihre mißliche Lage reden ...

## 255

Der Morgen dämmt. Es gibt ein paar Wurzeln zum Frühstück, dann bricht man auf Nach einem weiteren, fast endlos erscheinenden und anstrengenden Tag erreicht der Trupp sein Ziel: das Dorf Weiter bei 130.

## 256

Gemeinsam folgen Sie dem Hauptgang. Plötzlich halten Sie inne. Haben Sie da nicht etwas gehört?

Möchten Sie allein ein paar Schritte vorhuschen und nachschauen? (155)

Oder warten Sie lieber einen Moment ab und gehen dann mit Taya-Ko gemeinsam weiter? (52)

## 257

Mit diesem schneidet er ein Stück Dörrfleisch ab und füttert Sie damit. Sie möchten nicht auf diese erniedrigende Weise verpflegt werden und weigern sich zu Essen. Mit Erfolg, denn man gibt Ihnen tatsächlich eine Hand frei.

Ihr Magen verlangt zwar nach Nahrung, aber muß es ausgerechnet Dörrfleisch sein? Ihr Hals hat sich noch längst nicht erholt und brennt wie tausend Feuer. Dennoch würgen Sie die Brocken, wenn auch unter Schmerzen, tapfer herunter. Anscheinend haben Sie sich die Achtung Ihrer Gegner erworben und wollen Sie nicht wegen kindischen Wimmerns wieder verlieren.

In der Nacht finden Sie wenig Schlaf, zum einen plagen Sie Sorgen um Leib und Leben, zum anderen ist Ihre Fessel sehr unbequem. So dösen Sie ein wenig dahin, bis es wieder hell wird. Weiter bei 2.

## 258

Sie haben Glück. Die Kriegerin strauchelt über eine Wurzel, und Sie können sie mit einem Schlag zu Boden schicken. Benommen sinkt Panha-He zusammen. Sie ergreifen Ihr Messer und machen sich nach ein paar tiefen Atemzügen wieder auf den Weg. Weiter bei 264.

## 259

Der Häuptling spuckt verächtlich vor Ihnen aus, weist dann mit ein paar scharfen Worten die Kriegerin Panha-He zurecht. Danach gibt er Tan-Kaku die Anweisung, Sie abzuführen. Dieser tut nur zu gern, wie ihm geheißen. Er holt aus einer Hütte rasch einen Strick.

Was er damit vorhat, erfahren Sie bei 232.

## 260

Das darf doch nicht wahr sein! Waren Sie in letzter Zeit nicht nett zu Ihren W20? Gut, Sie dürfen die Probe EINMAL wiederholen, und zwar um einen Punkt leichter als vorher.

Jetzt hat es aber geklappt, oder? (142)

Immer noch nicht? (192)

## 261

Sie ergreifen die Hand mit dem Messer und geben Panha-He gleichzeitig einen kräftigen Ellenbogenstoß in die Rippen. Damit sind Sie frei!

Weiter bei 258.

## 262

Sie packen erneut Ihre Alchimieausrüstung aus und legen sich die verschiedenen Gerätschaften zurecht. Dann müssen Sie natürlich eine Probe entnehmen. Also greifen Sie sich Ihr Messer und stoßen die Klinge durch die lederige, zähe Schale.

Es macht „flapsch“, und Sie sind über und über mit klebrigem Saft und Fruchtfleisch besudelt. Hinter Ihnen ertönt Gelächter. Weiter hei 43.

## 263

Daß Angst Flügel verleiht, stimmt gar nicht, wie Sie jetzt merken! Weiter bei 101.

## 264

Endlich erreichen Sie die Lichtung, auf der der Baum steht. Zwanzig Schritt vor sich sehen Sie Tan-Kaku, der gemächlichen Schrittes auf den Pfahl zuspaziert. Jetzt muß Ihnen rasch etwas einfallen, sonst sind Sie verloren!

Möchten Sie den jungen Krieger verhöhnen und ihn zu der Dummheit verleiten, sich zunächst mit Ihnen zu befassen, anstatt sich den sicheren Sieg zu holen? (285)

Wollen Sie einen Stein vom Boden aufklauben und nach Tan-Kaku schleudern? Wenn Sie treffen, stürzt er womöglich, und Sie können die Trophäe mit einen raschen Spurt vor Ihrem Konkurrenten erreichen. (238)

Vielleicht nehmen Sie auch einfach die Beine in die Hand und versuchen, den Häuptlingssohn noch auf den letzten Schritten zu überholen. (366)

## 265

Damit wären wir am Ende angekommen.

Für Ihre erfolgreiche Jagd auf das Yaq-Hai lassen wir 350 Abenteuerpunkte springen. Außerdem dürfen Sie nach der Ehrung, die Ihnen widerfahren ist, jedesmal Ihr Charisma um zwei Punkte anheben, wenn Sie mit Waldmenschen zu tun haben. Das gilt auch, wenn Sie in Festum einen Moha treffen, den es mit seinen Abenteurerfreunden hierhin verschlagen hat. Weiter bei 365.

## 266

Sie ziehen sich in die Grabkammer zurück und überlegen fieberhaft, was Sie jetzt noch tun können. Sie sind sicher, daß die Entscheidung die letzte Ihres Lebens sein könnte. Was haben Sie vor?

Sie ergreifen die Mondsilberkugel, die Sie auf dem Sarkophag abgelegt haben, hängen sich die Kette um und rufen „Yaq-Hai!“ (131)

Sie werfen die Mondsilberkugel auf das Ungeheuer und rufen „Rengarion, hilf!“ (42)

Sie nehmen Ihre Waffe und greifen an. (222)

Sie bitten um Bedenkzeit. (284)

Sie schleudern die Kugel auf das Ungeheuer und rufen „Yaq-Hai!“ (150)

Vielleicht möchten Sie auch etwas ganz anderes tun, was der Situation völlig unangemessen scheint. (362)

Sie hängen sich die Kette mit der Kugel um den Hals und rufen „Rengarion, hilf!“ (208)

## 267

Nach kurzer Zeit stoßen Sie auf den Feind, der mit lautem Kriegsgeschrei aus den Büschen bricht und die Oijaniha angreift. Sofort entwickelt sich ein Scharmützel.

Weiter bei 21.

## 268

Sie erheben sich, und Ihr Gegner zückt sein Messer. Er will Sie schon anspringen, als Panha-He dazwischengeht. Sie will aber keineswegs den Streit schlichten, sondern sie gibt Ihnen ihr Messer, damit Sie sich verteidigen können.

Weiter bei 432.

## 269

Was genau möchten Sie mit Tan-Kaku anstellen?

Sie sind ein Hund, also beißen Sie jetzt Ihrem Herrchen ins Bein. (273)

Sie sind KEIN Hund, also erwürgen Sie jetzt Ihr Herrchen. (392)

## 270

Zuerst schnüffeln Sie an der Flasche. Riecht nach nichts! Dann nehmen Sie Ihren ganzen Mut zusammen und nehmen einen kleinen Schluck. Vollkommen geschmacklos. Sie warten eine Weile, aber es passiert nichts.

Gehen Sie zurück zu 252 und wählen eine andere Möglichkeit aus.

## 271

Sie stoßen auf einen langen Zug Waldmenschen, die im Gänsemarsch durch das dichte Grün schleichen. Sie haben Sie zunächst weder gesehen noch gehört, und es ist der pure Zufall, daß Sie gerade angehalten haben, um den Schweiß von der Stirn zu wischen, und deshalb nicht mitten in diese Truppe hineinspaziert sind. Offensichtlich hat man Sie auch nicht bemerkt, Sie haben sich bei den Oijaniha eben den leichtfüßigen und leisen Gang der Waldmenschen angeeignet.

Und wenn wir schon von Ihren Gastgebern reden: Die Leute da vorne gehören wohl zu einem anderen Stamm. Während die Oijaniha ihr Haar lang und offen tragen, haben die, die Sie jetzt erblicken, den Schädel bis auf die berüchtigte „Mohak-Bürste“ kahlrasiert. Die Fremden sind im Gesicht, am Oberkörper und auf den Handrücken mit roten und blauen Linien bemalt. Ein gelber Strich führt von der Stirn über Nase und Mund bis zum Kinn. Sie schließen, daß es sich wohl um ein feindliches Volk handelt, was auf der Suche nach dem Oijaniha-Dorf ist, um es zu überfallen. Das eröffnet Ihnen natürlich mehrere Möglichkeiten.

Sie kehren zurück zum Dorf, um es zu warnen. Immerhin hat man Sie nicht so übel behandelt. (290)

Sie gehen zu den fremden Waldmenschen. Wenn diese Feinde

der Oijaniha sind, könnten es Ihre Freunde werden. (165)  
Sie marschieren einfach weiter, sollen sich diese Wilden doch gegenseitig die Köpfe einschlagen. (187)

## 272

Sie ergreifen die Hand mit dem Messer und geben Panha-He gleichzeitig einen kräftigen Ellenbogenstoß in die Rippen. Damit kommen Sie zwar frei, aber die geistesgegenwärtige Kriegerin greift Sie an. Weiter bei 133.

## 273

Das Großmaul staunt nicht schlecht, als Sie Ihre Zähne herzhaf in seine Wade schlagen. Sie haben wenig Veranlassung, besonders zärtlich mit Ihrem Peiniger umzugehen, und Sie haben ein gutes Gebiß. Tan-Kaku entfährt ein Schmerzensschrei. Er läßt die Leine fahren, sein Bein knickt ein, und er stürzt. Sie haben ganze Arbeit geleistet. Weiter bei 67.

## 274

Dort, wo bei einem Menschen die Augen sitzen, hat dieses Wesen ein gelblich leuchtendes Pilzgeflecht. Es grinst Sie an und verschwindet dann behende zwischen den Büschen des Urwalds. Sie halten in Ihrer Bewegung inne, führen Sie aber ohne zu überlegen fort, sobald Sie sich wieder gefaßt haben. 'Der Hieb würde jetzt unweigerlich Tan-Kaku treffen!  
Weiter bei 468.

## 275

Vorsichtig klettern Sie wieder zurück. Anschließend begeben Sie sich in Ihre Hütte und legen sich zur Ruhe. Am nächsten Morgen ist die Wut und die Enttäuschung unter den Oijaniha natürlich groß, aber es verdächtigt Sie niemand nachgeholfen zu haben. Weiter bei 452.

## 276

Es gelingt Ihnen tatsächlich, sich an einen Ast zu klammern. Ihre Füße befinden sich nun nicht mehr fünfzig, sondern nur noch etwa 48 Schritt über dem Erdboden, wie ein Blick nach unten zeigt. Übrigens, durch eine Lücke im dichten Laub offenbart sich Ihnen gerade jetzt ein wundervoller Blick: Im Osten ist eine majestätische Bergkette zu sehen. Die höchsten Gipfel sind gar mit Schnee bedeckt, obwohl Ihnen der Schweiß die Stirn runterläuft, was neben Ihrer mißlichen Lage auch an der fast unerträglichen Schwüle liegt. Die Hänge hinauf ziehen sich dampfende Dschungel, doch Ihnen fehlt im Moment der Sinn für solche Schönheiten, mit den die Götter die Menschen belohnen. Sie möchten nur nach unten, und das möglichst unversehrt. Vielleicht gelingt Ihnen das auch, wenn Sie jetzt einen kühlen Kopf bewahren. Legen Sie doch eine Höhenangst-Probe ab. Gelingt es Ihnen, diese schlechte Eigenschaft zu überwürfeln (38) oder nicht (47)?

## 277

An sich selbst herumzuschneppeln, ist nicht jedermanns Sache. Also machen wir zunächst eine Mut-Probe.  
Gelungen? (22)  
Oder haben Sie einen Hasenfuß in der Ahnenlinie? (77)

## 278

Also, mit dreien nehmen Sie es ja noch locker auf, aber sechs gegen einen ist überhaupt nicht rondragefällig. Deshalb wird die Dame bestimmt ein Auge zudrücken, wenn Sie jetzt die Beine in die Hand nehmen. Sie schlagen Haken, die jedem Svellthasen Pfeiflaute der Bewunderung entlocken würden. Schließlich biegen Sie in eine düstere Gasse ein, und als Sie sich gerade schon in Sicherheit wähen, müssen Sie jäh bremsen. Ein Haus versperrt Ihnen den Weg. Rasch blicken Sie sich um: Sie sind in einer Sackgasse gelandet! Bis auf das Rasen Ihres Herzens und die Schritte Ihrer Verfolger ist noch alles still, aber in wenigen Augenblicken werden die Häscher um die Ecke biegen, und dann wird hier das passieren, was man gemeinhin als nächtliche Ruhestörung bezeichnet. Also rasch überlegt, was wollen Sie machen?

An der Türklinke des Hauses rütteln, in der Hoffnung, daß sein Bewohner nicht abgeschlossen hat? (349)

Versuchen, die Fassade zu erklettern und über die Dächer zu entwischen? (371)

Wenn Sie glauben, daß alles aus ist und Sie sich Ihrem letzten Kampf stellen wollen, um wie ein echter Held zu Boron zu fahren, dann lesen Sie 59.

Vielleicht wünschen Sie sich auch ganz, ganz feste, daß Sie eine Maus wären und durch das winzige Kellerfenster entkommen könnten. (405)

## 279

Sie jaulen auf, zeigen ein schmerzverzerrtes Gesicht und stöhnen ein wenig. Tan-Kaku erhebt sich von seinem Platz, um nach Ihnen zu sehen. Er schaut Sie fragend an, und Sie heben die Arme, schauen auf die Fesseln und geben sich alle Mühe, möglichst gequält auszusehen. Der junge Krieger lacht nur und spuckt vor Ihnen aus. Er verfehlt Sie knapp. Jetzt tritt auch Panha-He auf den Plan. Sie spricht kurz mit Tan-Kaku und gibt ihm dann die Anweisung, Ihre Bande zu überprüfen und Sie am besten noch fester zu binden. Das Großmaul kommt dieser Aufforderung gerne nach.

Jetzt können Sie jegliche Flucht vergessen. Vor lauter Arger darüber und der jetzt wirklich schmerzhaften Fessel finden Sie in dieser Nacht keinen Schlaf

Weiter bei 248.

## 280

Der Häuptling sagt einige Worte zu Tan-Kaku, und obwohl Sie die Sprache nicht verstehen, wissen Sie, was sie bedeuten: „Er/sie gehört dir.“



Der junge Krieger führt sie auch gleich fort. Rasch holt er aus einer Hütte einen Strick.

Was er damit vorhat, erfahren Sie bei 232.

## 281

Dann überlegt er es sich offensichtlich anders. Er sagt ein paar knappe Worte zu Tan-Kaku, und Ihr ganz spezieller Freund packt Sie am Arm und schleift Sie fort. Vor einer Hütte läßt er Sie dann einfach achtlos liegen. Nach einer Weile läßt der Schmerz wieder nach. Tan-Kaku kommt wieder, in der Hand hält er einen etwa zwei Schritt langen Strick. Weiter bei 232.

## 282

Lauthals lachend zieht Catka wieder ab.

Weiter bei 68.

## 283

Sie spüren keinen Schmerz mehr, allerdings gehorcht das Bein auch nicht mehr Ihren Befehlen. Damit geht der Verlust von vier weiteren Lebenspunkten einher. (Sie wissen ja, 132, falls Ihre LE auf 0 sinkt).

Möchten Sie zurück zum Mohadorf? (205)

Oder einfach weiter, weiter, weiter? (420)

## 284

Mag sein, daß Sie ein Weilchen nachdenken wollen. Wenn Sie aber meinen, daß das Yaq-Hai darauf Rücksicht nimmt, haben Sie sich geschnitten. Also los, sofort zurück zur 266 und eine andere Option gewählt.

## 285

Tan-Kakus Werte:

**LE** 32; **AT/PA** 1 2/9 (Messer, 1W6 TP)

Wenn Sie ein Messer erbeutet haben, dürfen Sie es jetzt benutzen. Anderenfalls können Sie sich nur mit Ihren Fäusten verteidigen. Tan-Kakus Angriffe können Sie nicht abwehren, Sie können lediglich ausweichen. Wenn der Krieger Ihre pariert, erhalten Sie 1W6 Schadenspunkte.

Wenn Sie 6 Kampfrunden überlebt haben, dann lesen Sie Abschnitt 135.

Falls Tan-Kakus LE in dieser Zeit unter 10 sinkt, suchen Sie 241 auf

Sollten Sie hingegen zu Boron gehen, müssen Sie zu 291.

## 286

Sie legen den Talisman ab und laufen wieder laut rufend durch die Gänge. Kein Yaq-Hai zu sehen. Offensichtlich fürchtet sich das Ungeheuer vor etwas anderem. Also hängen Sie sich den Beutel wieder um den Hals und suchen sich bei 219 eine andere Möglichkeit.

## 287

Natürlich versuchen Sie, sich irgendwo festzuhalten. Machen Sie doch eine Gewandtheits-Probe. Dann gelingt Ihnen das — vielleicht.

Waren Sie erfolgreich? (276)

Oder triumphiert die Schwerkraft? (353)

## 288

Das Klirren der schweren Kerkerschlüssel und das Quietschen der Gittertür klingen wie die feinste Musik in Ihren Ohren. Hauptsache man holt Sie von diesem Irren fort, selbst wenn man Sie zum Großinquisitor höchstpersönlich brächte.

Zwei Soldaten winken Sie zur Tür. „Komm mit“, befehlen sie, „du bekommst `ne richtige Möglichkeit, dich zu beweisen.“

Sie geben an, daß der Arvid ein Messer habe, und man verspricht Ihnen, sich der Sache anzunehmen. Dann bringt man Sie nach oben in die Schreibstube des Kommandanten. Hier sind neben Ihrer Wenigkeit noch die Weibelin und ein hagerer Mann von etwa fünfzig Jahren mit Stirnglatze, Hakennase und Augengläsern anwesend.

„Das ist er“, meint die Frau zu dem Unbekannten. „Und Ihr habt wirklich niemand anderen gefunden?“

„Nun“, antwortet der Gefragte, „die Sache ist ja auch nicht ganz ungefährlich. Aber dafür ist sie von höchster wissenschaftlicher Bedeutung. Deshalb hat mir der Graf gestattet, jemanden aus dem Kerker zu wählen, wenn schon meine Aushänge in den einschlägigen Schenken keinen Erfolg haben.“

„Worum ging es doch noch. Ich fürchte, ich habe vorhin Eure Ausführungen nicht ganz verstanden“, fragt die Soldatin.

In den Augen des Hageren können Sie ein Leuchten erkennen, nicht ganz unähnlich dem, das Sie bei Arvid beobachtet haben. Er hebt an zu reden: „Schaut meine Theorie geht von zwei Arten der Arkanstruktur aus, nämlich Ordnung und Chaos. Wenn es nun zu Resonanzüberlagerungen

beider Astralmodelle

„Ach, jetzt fällt bei mir der Heller“, wirft die Weibelin eigentlich viel zu schnell ein. „Nun gut, hier habe ich jemanden für Euch. Habe ihn/sie heute Nacht aufgelesen. Scheint gesund und kräftig zu sein, was die hesindianischen Fähigkeiten anbelangt vielleicht etwas träge, ...“ (Na, na!) „... immerhin hat er/sie auf plumpe Art versucht, uns Praios für Phex vorzumachen.“

Weiter bei 376.

## 289

Langsam beginnt sich die Falltür wie von Geisterhand wieder zu schließen. Sie überlegen indes, wie Sie weiter vorgehen. An den Gang schließt sich unmittelbar hinter der Falle ein Raum mit etwa 7 Schritt Kantenlänge an. Seine Höhe beträgt drei Schritt. Am hinteren Ende finden sich drei steinerne Sarkophage, die zwar nicht gerade Ihr Wohlbefinden mehren, Ihnen aber auch im Moment nicht sonderlich interessant erschei-



nen. Vielmehr überlegen Sie, wie Sie dem Yaq-Hai beikommen können. Nach reichlichem Nachdenken fallen Ihnen zwei Möglichkeiten ein.

Die erste wäre, einfach in den Gängen umherzustreifen, bis Sie auf das Yaq-Hai treffen, um es dann im rondrianischen Zweikampf zu besiegen. Kleiner Schönheitsfehler: Sie können in den engen Tunneln nur mit einer kleinen Waffe kämpfen (höchstens W6+1 TP). (336)

Vielleicht können Sie auch die Falltür nutzen? Sie locken das Yaq-Hai hierher, springen selbst über die Grube (sie ist ja nur etwa 3 Schritt lang) und hoffen, daß das Ungeheuer einbricht und sein Ende in den Spitzen auf dem Grund des Loches findet. Falls Ihr Gegner den Plan durchschaut und auch über die Grube setzt, könnten Sie hier in der geräumigen Grabkammer auch größere Waffen zu Ihrer Verteidigung einsetzen.

Kleiner Nachteil: Der Fluchtweg nach außen ist Ihnen verbaut. (219)

## 290

Vorsichtig schleichen Sie wieder zurück. Sobald Sie außer Hörweite sind, verfallen Sie in Dauerlauf, denn jeder Augenblick zählt. Nur können Sie dieses Tempo in der drückenden Schwüle nicht sehr lange durchhalten. Dennoch erreichen Sie rechtzeitig das Dorf:

Haben Sie vor Ihrem Ausflug ein paar Waffen gestohlen (171) oder nicht (239)?

## 291

Es tut uns sehr leid für Sie, aber Sie müssen einsehen, daß wir wegen Ihnen nicht die uralten Gesetze der Oijaniha ändern können. Beugen Sie sich also den Sachzwängen und versuchen Sie es mit einem neuen Helden noch einmal.

## 292

Die beiden Wächter schütteln zwar den Kopf, und einer deutet sogar an, daß er Sie für verrückt hält. Aber man läßt Sie passieren. Weiter bei 294.

## 293

Man führt Sie wieder ins Dorf Um das folgende Geschehen zu verstehen, müssen Sie sich in die Lage der Oijaniha versetzen. Für die Waldmenschen haben Sie versucht, einen ihrer Krieger heimtückisch zu ermorden, und wie Ihre Strafe aussieht, können Sie sich denken. Mehr gibt es für uns nicht zu sagen.

## 294

Jetzt holen Sie noch rasch Speer, Pfeile und Bogen, und schon sind Sie im Grün des Urwalds verschwunden. Eine Weile wollen Sie noch wandern, wobei Sie darauf bedacht sind, Spuren zu verwischen. (Etwas haben Sie schließlich von den Waldmenschenkindern gelernt.) Dann suchen Sie sich ein gemütliches Plätzchen für die Nacht. Weiter bei 436.

## 295

Warum, meinen Sie, schenken wir Ihnen wohl 25 Dukaten? Damit Sie sie jetzt schon so leichtfertig aufgeben? Wohl kaum. Ehrlich gesagt, um dieses Abenteuer zu bestehen, muß Ihr Held schon aus anderem Holz geschnitzt sein. Nehmen Sie also die Mappe mit Ihren Charakterdokumenten, suchen darin einen neuen Kämpfen und starten nochmals von vorne.

## 296

Am nächsten Morgen brechen Sie auf. Der Häuptling überreicht Ihnen einen Speer (W6+2 TP). Der Schaft der Waffe ist aus rötlichem Holz und mit Federn des mächtigen Regenbergadlers sowie Alligatorhaut verziert. Außerdem gibt man Ihnen noch eine Pfeife und ein Säckchen Pfeifenkraut. Und natürlich werden Sie und Ihr Begleiter mit reichlich Proviant versorgt.

Das ganze Dorf verabschiedet Sie und Taya-Ko aufs herzlichste. Nur Tan-Kaku läßt sich nicht blicken. Aber das verwundert Sie nicht, denn das Großmaul hat Sie bisher keines gewürdigt. Dann marschieren Sie los. Sie blicken noch einige Male zurück, so lange, bis das Dorf endgültig vom Grün des Dschungels verschlungen wurde. Taya-Ko geht leichtfüßig voraus. Der Knabe ist sehr schweigsam und redet nur, wenn

er gefragt wird. Anders als etwa bei den Mohaha gilt dies bei den Oijaniha als übliche Höflichkeit der Kinder den Erwachsenen gegenüber.

Sie marschieren nicht den ganzen Tag lang, sondern suchen sich schon am Nachmittag einen Lagerplatz für die Nacht. Immerhin wollen Sie ja nicht allzu dicht am Aufenthaltsort des Yaq-Hai lagern. Trotzdem müssen Sie auch hier auf der Hut sein, denn, wie bereits gesagt, treibt das Ungeheuer sein Unwesen nicht nur im Tan-Taka-Te. So wachen Sie abwechselnd in der Nacht. Weiter bei 369.

## 297

Der Graf ist nicht persönlich anwesend, er hat die Rechtsprechung vielmehr auf einen Vasallen übertragen. Ob das für Sie zum Vorteil gereicht, wird sich zeigen.

Weiter bei 31.

## 298

Sie sitzen und starren an die Decke. Mach einer Weile wird das zu langweilig, und Sie starren auf den Boden. Danach starren Sie an die Wand. Ihr Gastgeber ist noch nicht zurückgekehrt. Sie können gerne weiterhin warten. Drei Wände haben Sie ja noch nicht angestarrt, und wenn Sie auch mit diesen durch sind, können Sie ja mit der Decke wieder anfangen. Warten Sie also, bis Sie den Abschnitt 429 gefunden haben.

Vielleicht möchten Sie aber doch etwas unternehmen, etwa das Gestell mit den Tiegelchen näher anschauen (473), am silbrig glitzernden Nebel schnüffeln (25), den himmelblauen (270) oder den goldgelben (82) Saft probieren, ein Buch lesen (301) oder endlich diese Sch(m)eißfliege fangen (385), die Sie wirklich aufs frechste ärgert.

## 299

Sie marschieren mit, um sich unauffällig an den Schluß des Zuges zurückfallen zu lassen und sich dann abzusetzen. Ein guter Plan, aber die Yakosh-Dey, die jetzt überall mit wildem Kriegsgeheul aus dem Grün des Dschungels brechen, machen Ihnen einen Strich durch die Rechnung. Sie sind mitten im Getümmel und müssen sich mit der Waffe verteidigen.

Weiter bei 21.

## 300

Die Stunden dehnen sich zu Tagen und die Tage zu Wochen. Um sich die Zeit zu vertreiben, spielen Sie im Geiste auf einem imaginären Brett rote und weiße Kamele gegen sich selbst. Es dauert nicht lange, und Sie freuen sich schon darauf wenn der Kerkermeister mit einem freundlichen „für dich, du ... (nicht druckreif)“ den Kanten harten Brotes in die Zelle wirft. Nach einiger Zeit holt man Sie heraus, denn heute wird der Richtspruch über Sie gefällt. Man führt Sie in einen kleinen Saal im Anbau des Wachhauses.

Weiter bei 297.

## 301

Sie greifen sich wahllos ein Buch aus dem Regal und beginnen zu lesen:

„Mit Hilfe der gliedweisen Analyse von Arkanwellenmustern läßt sich die Struktur geschlossener Sphärenräume leicht herleiten. Zur Bestimmung verwenden wir die Rohalsche Astral-schwingungstheorie, die einen trivialen Zusammenhang zwischen Arkanpotentialen und magischen Kraftflußlinien im Resonanzspektrum liefert. Wir gehen zum Beweis davon aus, daß astraladiabate Globulen ...“

Ah ja! So haben Sie das bisher noch nicht gesehen. Auf einmal ist Ihnen nicht mehr nach lesen.

Also wählen Sie unter 252 eine andere Option oder warten Sie einfach ab (80).

## 302

Das Ende eines weiteren anstrengenden Tages ist erreicht. Müde lassen Sie sich zu Boden sinken und schließen die Augen. Ihre Gedanken kreisen um ein einziges Thema: Flucht! Aber wie wollen Sie das bewerkstelligen?

Sie können angeben, daß Sie Ihre Notdurft verrichten müssen. Wie jeden Abend wird dann nur einer Ihrer Bewacher mit Ihnen im Gebüsch verschwinden. Diesen einen können Sie dann vielleicht überwältigen. Wenn das Ihr Plan ist, dann lesen Sie 400.

Vielleicht möchten Sie auch versuchen, nachts Ihre Fesseln zu lösen und sich heimlich davonzumachen. Ob das gelingt, erfahren Sie bei 55.

Natürlich können Sie auch erst ein wenig über die Schmerzen, die Ihnen die Banden bereiten, klagen. Möglicherweise lockert man sie ja, so daß ein Entkommen erleichtert wird. Schauen Sie doch im Abschnitt 279 nach.

Falls Sie zunächst auf eine bessere Gelegenheit warten wollen, lesen Sie 36.

Sind Sie hingegen der Meinung, daß Sie selbst nach Flucht keine Überlebenschance im Urwald haben und lieber als Gefangener der Waldmenschen mitgehen, sind Sie bei 311 richtig.

## 303

Sie rennen und gehen abwechselnd bis an den Rand der Erschöpfung. Als endlich die Sonne aufgeht, sind Sie mit Ihren Kräften fast am Ende. Von Ihren Verfolgern haben Sie bisher nichts bemerkt.

Möchten Sie jetzt eine Rast einlegen? (377)

Oder treibt Sie die Angst weiter vorwärts? (84)

Andererseits besitzen Sie im Moment nichts als die Kleidung am Leibe. Wollen Sie sehen, ob Sie vielleicht eine behelfsmäßige Waffe oder andere Ausrüstungsgegenstände anfertigen können? (93)

Ihr Magen sagt Ihnen, daß es jetzt Zeit für ein kräftiges Frühstück sei. Möchten Sie vielleicht zunächst nach etwas Eßbarem suchen? (251)

## 304

Irgend etwas kitzelt Ihre Nase, und zwar ein durchaus bekannter Geruch: Rauch! Und wo Rauch ist, sind auch Menschen. Vorsichtig schleichen Sie weiter, im wahrsten Sinne des Wortes der Nase nach. Und tatsächlich, Sie können durch das Laubwerk eine Lichtung erblicken. Autsch! Fast wäre Ihnen ein Schmerzensschrei über die Lippen gekommen. Plötzlich brennt Ihr Bein und pocht, als hätten Sie anstatt Blut Premier Feuer in den Adern. Sie sehen kurz nach. An den Bißstellen haben sich kleine rote Pöckchen gebildet. Jetzt klingt der Schmerz etwas ab, und Sie können sich wieder auf Ihr Vorhaben konzentrieren, nämlich auszuspähen, ob Sie tatsächlich einen menschliche Siedlung vor sich haben.

Das ist in der Tat der Fall. Ganz deutlich können Sie eine hölzerne Palisade erkennen, nicht sehr hoch. Und da steht auch jemand. Sie kneifen die Augen zusammen, um die Person erkennen zu können, und fahren unwillkürlich zurück. Der Mensch, der dort steht, ist niemand anderes als Tan-Kaku! Sie haben das Dorf der Waldmenschen entdeckt.

Möchten Sie zur Siedlung gehen und vielleicht um Hilfe bitten? Wer weiß, was Sie da wirklich am Bein gebissen hat. (462) Oder sehen Sie sich schon im Kochtopf der Eingeborenen und ziehen sich deshalb wieder zurück. (109)

## 305

Das sind lange geschulte Reflexe! Sobald Sie merken, daß der Untergrund einbricht, springen Sie los. Allerdings erreichen Sie das andere Ende der Fallgrube nicht mehr, es gelingt Ihnen lediglich noch, sich am Rand festzuklammern. Jetzt hängen Sie über einem gähnenden Loch, das etwa sechs Schritt tief ist und in dessen Boden im Abstand von jeweils einem halben Spann Spieße stecken (allerdings mit der Spitze nach oben). Wenn Sie jetzt abstürzen würden, können Sie sich ausmalen, was passiert. Deshalb bleiben Sie jetzt einmal ganz ruhig und machen eine Klettern-Probieren.

Aber da wird jeder Steinbock neidisch! Geklappt! (199)

Wenn Sie ein Vöglein wär'n ... (411)

## 306

Die dräuende Gefahr für die Oijaniha schert Sie nicht. Sie marschieren einfach weiter durch den Dschungel.

Weiter bei 187.

## 307

Tja, wo war es doch gleich? Möchten Sie nach Osten? (100)

Süden? (406)

Norden? (464)

Westen? (50)

## 308

Sie nehmen etwas hiervon, ein wenig davon, das ganze ge-

würzt mit etwas Salbe. Nach einer Weile sind Sie mit dem Ergebnis zufrieden. Würfeln mit 1W6 Sie aus, was sie sich da zusammengemischt haben:

1, 2: Weiter bei 134.

3, 4: Weiter bei 6.

5, 6: Weiter bei 110.

## 309

Hier bleibt Ihnen nur der Weg zu 307.

## 310

Taya-Ko beginnt jetzt die Trommel zu schlagen. Sie müssen schon sagen, daß der Rhythmus so richtig ins Blut geht. Ihre Fußspitzen wippen mit, und bald können Sie kaum noch auf Ihren vier Buchstaben sitzen bleiben. Wie die anderen Teilnehmer der Zeremonie auch, springen Sie auf. Es ist kaum eine willkürliche Handlung, es zieht Sie vielmehr auf die Beine. Bald wiegen Sie Ihren Körper zu den mitreißenden Trommelschlägen und stampfen mit den Füßen zum immer schneller werdenden Rhythmus. Der Schweiß läuft Ihnen in Strömen der Körper herunter, und Ihr Atem geht immer lauter, aber Sie denken nicht ans Aufhören. Weiter bei 76.

## 311

Zum erstenmal schlafen Sie in dieser Nacht ruhig und auch relativ fest. Offensichtlich beginnen Sie sich langsam an die Wärme und auch die beunruhigenden Geräusche des nächtlichen Dschungels zu gewöhnen. (Sie dürfen 1W6 LP regenerieren). Am nächsten Morgen fühlen Sie sich einigermassen frisch, und so stehen Sie diesen letzten Marschtag gut durch. Gegen Abend erreicht der Trupp sein Ziel, das Dorf der Waldmenschen. Weiter bei 130.

## 312

Inzwischen haben Sie herausgefunden, daß die Waldmenschen, bei denen Sie sich aufhalten, mitnichten „Mohas“ sind, sondern zum Volk der Oijaniha, genauer: zur Sippe der Nipika-Ta-Ku (Menschen-am-Fluß-des-Geisterberges — einer nahegelegenen Gesteinsformation), gehören.

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

*Taya-Ko:* Taya-Ko ist der Sohn von Panha-He und A-Ki-Ka. Der Jüngling zählt vielleicht fünfzehn oder sechzehn Jahre, ist sehr schlank und etwa acht Spann groß. Sein Haarschopf wird nicht durch ein Stirnband gehalten. Taya-Ko hatte eines Tages eine Vision; er vernahm den Ruf eines mächtigen Nipakau (Nipakaus sind gute oder böse Geister, die in jedem Ding, vom Flußkiesel bis zum Waldmenschen, wohnen.) Seitdem lebt der

Knabe bei Hanha-Kaukeh, dessen Schüler er auch ist. Taya-Ko trägt keinen Schmuck, was nicht ganz der Art junger Oijaniha entspricht. Um seinen Hals hängt an einer Lederschnur lediglich eine kleine, hölzerne Flöte, die der Junge selbst anfertigte und auf der er bisweilen leise, melancholische Melodien spielt. *Tunak*: Tunak ist der Häuptling des Stammes. Er zählt 45 Jahre, ist etwas größer als achteinhalb Spann und überragt damit jeden anderen im Dorf. Als Zeichen seiner Würde trägt er ein hölzernes und mit bunten Farben bemaltes Amulett, das einen Jaguarkopf mit weit geöffnetem Rachen zeigt. Sein hüftlanges Haar hält Tunak mit einem Stirnband aus Schlangenhaut zurück. Der Häuptling ist der Vater von Tan-Kaku und Kekehe. Kehren Sie jetzt zu dem Abschnitt zurück, aus dem Sie hierherkamen.

## 313

Unhörbar schieben Sie sich durch das dichte Buschwerk. Zunächst geht es naturgemäß sehr langsam voran, und es dauert wahre Ewigkeiten, bis Sie außer Hörweite sind und sich etwas rascher fortbewegen können. Sie sind frei! Die Waldmenschen haben aber kaum eine Chance, Sie noch einzufangen. Die Dunkelheit macht ein Fährtenlesen unmöglich, und so muß man die Verfolgung auf den nächsten Morgen verschieben. Für Sie gilt es also, einen möglichst großen Vorsprung herauszuholen. Weiter bei 303.

## 314

Uff, das war knapp! Sie haben es geschafft, mit einem Sprung den gegenüberliegenden Rand der Fallgrube zu erreichen. Nach zwei tiefen Atemzügen drehen Sie sich um, um nachzusehen, wo Sie da beinahe hineingestürzt wären. Das Loch ist etwa sechs Schritt tief, und in seinem Grund stecken — im Abstand von jeweils einem halben Spann — Spieße. Wer dort hineingestürzt, hat nicht die Spur einer Chance. Rasch fassen Sie sich wieder, denn es gibt ja noch einiges zu tun. Weiter bei 289.

## 315

Wie die Geschichte weitergeht, wissen wir nicht. Mag sein, daß es Ihnen irgendwann gelingt, wieder eine zivilisierte Stadt zu erreichen, wenn Sie dies überhaupt wollen. Vielleicht suchen Sie sich unter den Oijaniha auch einen Gefährten oder eine Gefährtin und gründen eine Familie. Möglicherweise schaffen Sie es doch noch, sich als Jäger zu profilieren. Denken Sie sich einfach eine nette Geschichte aus. Wenn das Abenteuer auch für Ihren Helden zu Ende ist, so ist er doch nicht tot, und er kann bei Gelegenheit weitergespielt werden. Als Belohnung hat er sich 80 Abenteurpunkte und jeweils einen Freiwurf auf Tier-, Pflanzenkunde und Schleichen verdient.

## 316

Jetzt interessiert Sie doch, wer in diesem Haus wohnt, daß

Ihnen gemeinerweise den Weg versperrt hat und somit die Schuld am Unglück der Räuber trägt. Außerdem können Sie bei der Gelegenheit gleich nach einem fähigen Heiler fragen. Also klopfen Sie an.

Es dauert eine Weile, und Ihnen wird aufgetan. In der Tür steht ein hagerer Mann mittleren Alters mit Halbglatze und Augengläsern. Er bittet Sie hinein.

„Gut, daß Ihr gekommen seid. Aber Ihr seid ja verletzt. Tretet ein, ich kümmere mich um Eure Wunden.“

Dann fällt sein Blick auf die besieigten Schurken. „Oh, eine wahrlich eindrucksvolle Demonstration Eurer Fähigkeiten, auch wenn ich das etwas übertrieben finde.“

Der unbekannte Heiler führt Sie durch den Flur in ein Nebenzimmer und bittet Sie, auf einem Kanapee Platz zu nehmen. Dann berührt er Sie an der Brust und murmelt etwas, was sich wie „Hasenhunde“ anhört. Sie spüren eine wohlige Wärme von der Hand des Mannes ausgehen und können beobachten, wie sich Ihre Schnitte langsam schließen. Ihre Lebensenergie regeneriert sich vollständig. Nach einer Weile ist das Wunderwerk beendet, und Ihr Gönner wischt sich den Schweiß von der Stirn. „Ruht Euch noch ein wenig aus“, sagt er, „ich komme gleich wieder. Habe noch ein wenig zu tun.“

Sie können sich indes im Zimmer umschauchen.

Weiter bei 252.

## 317

Gerade noch können Sie das Ufer erklimmen, als nur einen halben Finger hinter Ihrem Fuß die mächtigen Kiefer des Krokodils zusammenklappen. Das Reptil erklimmt auch wütend die Böschung, doch hier an Land sind Sie ihm überlegen. Sie drehen dem Ungeheuer eine Nase und marschieren weiter gen Süden. Ihr Bedarf an Badepartien ist gedeckt. Lesen Sie jetzt Abschnitt 167.

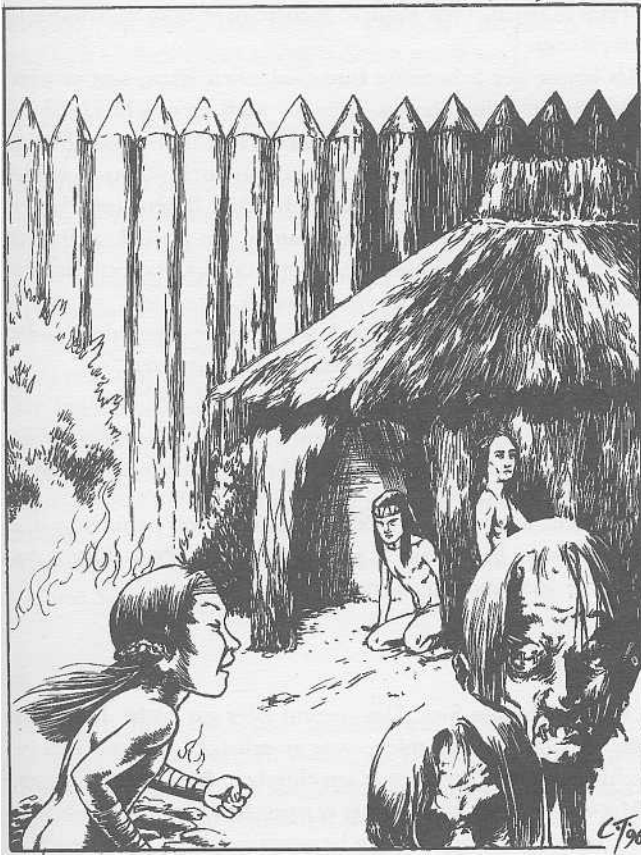
## 318

Sie schaffen es zwar mit letzter Kraft, sich von dem Tier zu befreien, aber es hatte Sie zu lange im Würgegriff. Bewußtlos sinken Sie zusammen. Als Sie wieder erwachen, blicken Sie in die Gesichter von Panha-He und Tan-Kaku. Der Häuptlingssohn hält den Beutel mit den Kau-Pe-La-Steinen in der Hand und grinst Sie an.

Ihnen wird klar, daß Sie verloren haben. Weiter bei 293.

## 319

Man hindert Sie daran, die Hütte zu verlassen, die neben Ihnen noch von dem Mann und dem Knaben, die sich um Sie gekümmert haben, bewohnt wird. Aber Blicke nach draußen zu werfen, kann man Ihnen nicht versagen. So können Sie sich einen Überblick über das Dorf verschaffen. Es besteht aus halboffenen Laubhütten, deren Rückwände gleichzeitig eine Art Palisade bilden und die zu einem Oval angeordnet sind. Nur ein schmaler Ausgang führt nach draußen in den Wald,



so daß die ganze Anlage leicht zu verteidigen ist. In der Mitte des Dorfes findet, wie es scheint, das eigentliche Leben statt. Hier sitzen Männer und Frauen beim Zubereiten und Haltbar-machen der Nahrung, beim Herstellen von Speeren und Pfeilen oder ganz einfach müßig beim Spiel. Waldmenschkinder tollen umher. Niemand hält sich, so weit Sie es erkennen können, in den Hütten auf.

Jetzt bekommen Sie auch Besuch, und zwar von Catka, den Sie schon als „Großmaul“ Tan-Kakus Freund kennen und den Sie deshalb ganz besonders schätzen. Der junge Krieger macht Ihnen gegenüber einige obszöne Gesten, die wir hier nicht näher beschreiben wollen.

Der Kerl hat Sie lange genug geärgert, und jetzt zeigen Sie es ihm einmal richtig. (268)

Sie ignorieren diese Albernheiten einfach. (434)

## 320

Langsam und vorsichtig tasten Sie sich ins Innere des Hauses. Offensichtlich befinden Sie sich in einem schmalen Gang mit jeweils einer Tür in der rechten und der linken Wand. Sie können Ihre Verfolger hören, die offensichtlich immer noch nach Ihnen suchen.

Möchten Sie an Ort und Stelle warten (418) oder durch eine der Türen schlüpfen.

Wie wär's mit der rechten (403).

Oder soll's eher die linke sein? (168)

## 321

Natürlich haben Sie sich verlaufen. Die einzige Möglichkeit, die Ihnen bleibt, ist, auf einen möglichst hohen Baum zu steigen, von dem aus Sie über das Blätterdach hinweg den Urwaldriesen sehen können. Dazu muß Ihnen eine Klettern-Probe gelingen.

Würfeln Sie gut, denn wenn Sie von oben abstürzen ...

Hat geklappt! (233)

Daneben, daneben! (389)

## 322

Sofort flieht Ihre Beute ins dichte Unterholz. Sie hören noch ein Rascheln, dann ist es still. Voller Wut werfen Sie Ihre Jagdwaffe auf den Boden. Aber alles Fluchen nützt nichts. Auch wenn das Jagdglück Ihnen jetzt nicht hold war, das Leben geht weiter.

Hungrig machen Sie sich auf den Weg zu 151.

## 323

Ein paar Krieger, die von der Jagd zurückkehren, bringen eine Gefangene mit. Sie ist ebenfalls ein Waldmensch und hat sich Körper und Gesicht mit roten und blauen Streifen bemalt und den Schädel bis auf eine „Mohak-“ Haarbürste kahlrasiert.

„Yakosh-Dey“ nennen die Oijaniha ihre Gefangene, und die Verachtung, die in ihren Stimmen mitschwingt, ist kaum zu überhören. Das Schicksal der Frau ist rasch besiegelt. Am nächsten Morgen soll Sie umgebracht werden, wie der Häuptling und einige hervorragende Krieger beschließen.

Wenn Ihnen das Schicksal der Yakosh-Dey-Kriegerin egal ist (immerhin sind Sie nicht der hier, um über Waldmenschengesetze und -bräuche zu richten), dann lesen Sie 104.

Anderenfalls müssen Sie sich bei 334 etwas einfallen lassen.

## 324

Sofort zieht der junge Waldmensch sein Messer, um Sie anzugreifen. A-Ki-Ka geht dazwischen, aber nicht um zu schlichten, sondern um Ihnen eine Waffe (Messer, W6 TP) zu geben, mit der Sie sich verteidigen können.

Weiter bei 432.

## 325

Gerade wollen Sie sich zum Gehen wenden, als hinter Ihnen die Tür geöffnet wird. Heraus schaut ein hagerer Mann mit Halbglatte, Augengläsern und Hakennase.

„Oh, da seid Ihr ja schon. Aber Ihr blutet doch. Kommt herein, ich werde mich um Eure Wunden kümmern.“

„Liebend gern und habt Dank“, antworten Sie und folgen dem Unbekannten ins Haus. (159)

„Ach, so eine Zwerchfellperforation haut mich doch nicht um. Ich möchte Euch lieber keine Umstände bereiten.“ Mit diesen Worten drehen Sie sich um und ziehen von dannen. (327)



## 326

Sie nehmen Ihre ganze Kraft zusammen, und mit einer raschen Bewegung kommen Sie frei. Trotz der Schmerzen im Fuß haben Sie die Geistesgegenwart, sofort nach der Waffe zu greifen. Sie sind bereit, den ersten Angriff des Ungeheuers abzuwehren. Aber dann geschieht etwas, womit Sie zuletzt gerechnet hätten. Das Ding stößt einen unmenschlichen Schrei aus und ergreift die Flucht. Nachdem Sie sich von dem erholt haben, betasten Sie Ihren schmerzenden Knöchel. Dabei entfernen Sie voller Widerwillen einige Hautfetzen, die das grauenhafte Wesen zurückgelassen hat. Auch Taya-Ko kümmert sich jetzt um Ihren Fuß. Glücklicherweise scheint nichts gebrochen zu sein, und nachdem eine feste Bandage angelegt wurde, können Sie sogar leidlich laufen.

Weiter bei 223.

## 327

Ob das so klug ist? Machen Sie doch eine Prophezeien-Probe (ja, das gibt's auch).

Gelingen? Dann weiter bei 32.

Verfehlt? Dann lesen Sie Abschnitt 105.

## 328

Blitzschnell werfen Sie sich auf die Knie und greifen nach Catkas Messer. Ihre Handfessel erschwert dieses Vorhaben, aber das Glück ist mit Ihnen. Sie halten die Klinge in der Hand – ein rascher Schnitt, und Ihre Fußfessel ist durchtrennt. Jetzt heißt es nichts wie fort, denn im Lager hat man offensichtlich etwas bemerkt. Sie stürmen in das Dunkel des Waldes, aber schon nach drei Schritten stolpern Sie. Das Messer – welch wertvolles Beutestück in Ihrer Situation – entgleitet Ihrem Griff. Es zu suchen, ist bei dieser Dunkelheit zwecklos. Sie müssen so rasch wie möglich fort, denn Sie hören schon die aufgeregten Stimmen der Waldmenschen. So laufen Sie ohne Plan durch den Dschungel, mit dem einzigen Ziel, möglichst viel Land zwischen sich und Ihre Verfolger zu bringen. Wenn Ihnen das gelingt, sind Sie frei! Weiter bei 63.

## 329

Nachdem Sie „gefrühstückt“ und sich ein wenig frisch gemacht haben, kommt der Schamane auf Sie zu. „Taya-Ko, mein Schüler, wird dich begleiten“, teilt er Ihnen mit.

„Ist das nicht zu gefährlich?“ werfen Sie ein.

„Es fiel mir nicht leicht, es ihm zu gestatten“, antwortet Hanha-Kaukeh. „Aber es war sein eigener Wunsch. Er zählt schon fünfzehn große Regen und ist immer noch ein Kind. Der Knabe Taya-Ko muß endlich sterben, damit der Mann Taya-Ko geboren werden kann.“

Daß der Schüler des Schamanen Sie begleiten wird, weckt in Ihnen gemischte Gefühle. Einerseits ist es sicherlich von Vorteil, einen Ortskundigen an der Seite zu haben, andererseits sind Sie jetzt noch für ein zweites Leben außer dem eigenen

verantwortlich. (Wir wollen doch schwer hoffen, daß Sie so empfinden.)

Als könne der Schamane Ihre Gedanken lesen, sagt er jetzt: „Mache dir keine Sorgen. Taya-Ko weiß, in welche Gefahr er sich begibt. Sollte ihm etwas zustoßen, so trifft dich gewiß keine Schuld. Außerdem habe ich etwas, was euch schützen wird.“

Mit diesen Worten hängt Hanha-Kaukeh Ihnen einen Lederbeutel um den Hals. Der Talisman ist mit zierlichen, bunten Kolibrifedern und Raubtierzähnen verziert. Sie betasten ihn vorsichtig, sein Inhalt fühlt sich weich an.

„Er birgt die Asche von Ran-Ka-Take, einem hervorragenden Krieger. Sein Tapam wird euch Schutz gewähren.“

Weiter bei 296.

## 330

Vielleicht hätten Sie den Mund nicht so voll nehmen sollen. Andererseits haben Sie ja auch Ihren Stolz. Nur: Davon haben Sie jetzt auch nicht mehr viel.

## 331

„Halt!“ schreien Sie. „Das stimmt alles gar nicht. Ich wurde überfallen und habe mich sogar gewehrt. Ist das, was hier geschieht, die vielgerühmte Gerechtigkeit des Grafen Growin? Mir wurde sogar ein Advokat versprochen, dem da“ – Sie deuten mit dem Finger auf den besagten Soldaten – „habe ich 25 Dukaten für einen Rechtsgelehrten gegeben.“

„Das ist nicht wahr“, verteidigt sich der Angeschuldigte. „Ihr, Frau Weibelin, habt es selbst gesehen, daß ich ihn/sie durchsucht und alles abgeliefert habe. Wie konnte er also überhaupt noch 25 Goldstücke haben?“

Die Weibelin nickt. Zum Richter gewandt, spricht Sie: „Ihr seht, wir haben es mit einem sehr heimtückischen Menschen zu tun, der sich auch nicht scheut, einen meiner Soldaten in den Schmutz zu ziehen.“

Weiter bei 72.

## 332

Der junge Krieger führt Sie durchs Dorf sehr zur Belustigung der seiner Bewohner. Ab und zu streichelt er über Ihr Haar oder verpaßt Ihnen einen Tritt in die Seite, ganz wie es ihm gerade paßt. Weiter bei 388.

## 333

Das hat gesessen. Sie drängen sich einfach weiter durch die Menge, doch schon stellt sich A-Ki-Ka Ihnen wieder in den Weg.

Mit einem groben Stoß schubsen Sie ihn beiseite. (453)

Sie warten gelassen ab. (363)

## 334

Was möchten Sie tun? Gemeinsam mit der Gefangenen flüch-

ten (350), die Gefangene befreien und selbst dableiben (441) oder sich einfach allein aus dem Staub machen (173).

## 335

Sie haben sich entschieden, und so bringt man Sie wieder ins Verlies. Wenigstens sperrt man Sie nicht zu Arvid in die Zelle. Immer wieder beteuern Sie Ihre Unschuld, doch es scheint Ihnen nichts zu nützen. Lediglich der Soldat, der Sie eingangs durchsucht hat, zeigt etwas Mitleid. Als seine Kameraden wieder hinter der Biegung des Zellengangs verschwunden sind, raunt er Ihnen zu:

„Ich bin auch der Meinung, daß Ihr kein Schurke seid. Aber die Weibelin sieht es nun einmal anders. Und Ihr Wort zählt mehr als das eines kleinen Wachsoldaten. Wenn Ihr doch wenigstens Gold hättet, dann könnte ich Euch einen Advokaten besorgen.“

Haben Sie daran Interesse (60) oder ist ohnehin alles i und Sie warten einfach auf den Prozeß (447)?

## 336

Sie streifen durch die Gänge, Schmährufe ausstoßend, die Ihren Gegner herausfordern sollen. Er kommt auch, aber von hinten. Zunächst reißt er Ihnen die Kette mit der Mondsilberkugel vom Hals und schleudert sie fort. Das gibt Ihnen Zeit, sich rasch umzudrehen. Sie haben auch die erste Attacke frei. Die Werte des Yaq-Hai: **LE** 130; **AT/PA** 18/16 (Klauen, 1 W6+4 TP), zwei Attacken pro Kampfrunde. Viel Spaß!

Wenn Sie den Kampf nicht überleben, dann lesen Sie 380. Ansonsten finden Sie sich bei 136 wieder.

## 337

Sie sind verletzt, und schon ist ein Heilkundiger zur Stelle. Dieser Zufall kommt Ihnen doch arg aramisch vor. Sie ziehen es vor, sich lieber einen anderen Medicus zu suchen. Weiter bei 390.

## 338

Sie ziehen an Ihrem Gegner vorbei und erreichen den Pfahl als erster. Rasch reißen Sie den Beutel ab und stoßen ein schrilles Triumphgeschrei aus, ganz nach der Art eines echten Oijaniha. Tan-Kaku blickt indes zu Boden. Er hat sich den Ausgang des Laufes anders vorgestellt, aber er muß Sie als Sieger anerkennen. Panha-He, die jetzt auch auftaucht, gratuliert Ihnen zum Sieg. „Unser Dorf wird stolz sein, einen solchen Krieger wie dich in seinen Reihen zu wissen“, sagt sie anerkennend. Weiter bei 341.

## 339

Mit klopfenden Herzen warten Sie auf die Zauberformel. Auch die Andeutung, das diese neue Reisetchnik noch in den Kinderschuhen steckt, kann Sie nicht schrecken. Der Meister kon-

zentriert sich und murmelt: „Duplisalis Telepein ... NEIIIIIN, ich habe mich verhaspelt ...“ Weiter bei 141.

## 340

Nun gut, sollen die Schurken kommen. Sie werden es Ihnen nicht leicht machen und sind fest entschlossen, wenigsten einen von ihnen in Borons Hallen mitzunehmen.

Gerade als Sie diesen Gedanken zu Ende gebracht haben, müssen Sie auch schon den ersten Hieb parieren. Nach einigen Augenblicken, die Ihnen freilich wie die ganze Ewigkeit vorkamen, ist der Kampf beendet.

Jetzt sind entweder Sie tot (75) oder Ihre Gegner (51).

## 341

Zu dritt kehren Sie zurück ins Dorf, wo Sie voller Jubel empfangen werden. Sofort werden Vorbereitungen getroffen, damit Sie in den Stamm der Oijaniha aufgenommen werden können. Weiter bei 425.

## 342

Catka strauchelt und stürzt zu Boden. Sofort knien Sie über ihm und halten Ihr Messer an seine Kehle. Ein Weile schauen Sie in seine schreckgeweiteten Augen, dann stecken Sie die Waffe in Ihren Gürtel und erheben sich mit stolzer Miene. Es ist eines großen Kriegers nicht würdig, einen halbwüchsigen Knaben zu erstechen, das ist alles, was Ihr Gesicht jetzt ausdrückt. Und genauso wird dies von den Umstehenden verstanden. Sie drängen sich durch die Menge und geben Ihre Waffe dem ursprünglichen Besitzer zurück. Weiter bei 229.

## 343

Wenn Sie jetzt eine Ansiedlung nach mittelreichischer oder Liebfelder Ausprägung erwarten, liegen Sie natürlich falsch; es handelt sich vielmehr um ein paar Handvoll halboffener Laubhütten, deren Rückwände gleichzeitig eine Art Palisade bilden, und die zu einem Oval angeordnet sind. Nur ein schmaler Eingang in der Umzäunung wurde freigelassen, so daß die ganze Anlage leicht gegen mögliche Angreifer zu verteidigen ist. In der Mitte des Dorfes findet das eigentliche Leben statt. Hier sitzen Männer und Frauen bei verschiedenen Arbeiten, etwa bei Zubereiten der Mahlzeiten oder beim Herstellen von Waffen. Niemand hält sich, so weit Sie es erkennen können, in den Hütten auf.

Man empfängt Sie natürlich mit einiger Neugier. Sofort hat sich das ganze Dorf um Sie versammelt, um Sie voller Erstauen anzustarren. Durch die Menge drängt sich jetzt ein Mann, der alle anderen Anwesenden (Sie vielleicht ausgenommen) ein wenig überragt. Seinem Gesicht ist deutlich der kürzliche Rauschkrautgenuß anzusehen. Trotzdem strahlt er eine Würde aus, die ihn als Häuptling des Dorfes auszeichnet. Mit knappen Worten berichtet Panha-He wohl davon, wie Sie in ihre Hand geraten sind.

Der Häuptling zeigt im Moment wenig Interesse an Ihnen und möchte die Entscheidung, wie man weiter mit Ihnen verfahren soll, gerne auf später verschieben. Weiter bei 421.

## 344

„Hol' dir doch mein Gold, Großmaul. Um mich zu fällen, braucht es schon Kämpfer und nicht ein paar Stümper, die gerade einmal wissen, wo beim Schwert das gefährliche Ende ist!“

Da haben Sie mutige Worte vom Stapel gelassen. Allerdings zeigen sich Ihre Gegner wenig beeindruckt und greifen an. Was unternehmen Sie?

Mit den Worten „war nur'n Scherz“ liefern Sie Ihre Besitztümer ab. (295)

Sie ziehen was-auch-immer, um sich angemessen zu verteidigen. (220)

„Der dümmste Hieb haut den klügsten Krieger um“, denken Sie sich und ergreifen das Hasenpanier. (373)

## 345

„Na, dann nicht“, sagt der Wächter schulterzuckend und geht. Weiter bei 300.

## 346

Das war knapp. Beinahe hätte das Tier Sie erwürgt. Aber Sie sind nochmals davongekommen und eilen nun dem Ziel entgegen. Weiter bei 264.

## 347

Geschafft! Vorsichtig streifen Sie die Riemen ab, bleiben aber zunächst noch regungslos liegen und stellen sich schlafend. Durch die fast geschlossenen Lider beobachten Sie aber Ihre Wächterin aufmerksam. Irgendein nächtlicher Schreivogel zieht ihre Aufmerksamkeit auf sich. Das ist die Gelegenheit! Lautlos erheben Sie sich von Ihrem Lager — Ihre durch die Fesseln taub gewordenen Füße wollen fast den Dienst versagen — und verschwinden im dichten Buschwerk. Um sich endgültig absetzen zu können, müssen Sie nur noch eine Schleichen-Probe absolvieren.

Gelingt sie, dann lesen Sie 313.

Wenn nicht, dann schlagen Sie fluchend 455 auf.

## 348

Mühsam quälen Sie sich voran. Das an- und abschwellige Pochen und Brennen in Ihrem Bein hat sich jetzt zu einem fürchterlichen Reißen gesteigert. Aus den Pöckchen sind jetzt taubeneigroße Beulen geworden. Das kostet Sie leider drei weitere Lebenspunkte.

Sie können kaum noch auftreten und benutzen einen Ast als Krücke. Falls das Ihren Tod bedeutet, müssen wir Sie auf 132 verweisen. Ansonsten haben Sie die Wahl:

Zurück zum Mohadorf? Dann lesen Sie 205.

Falls Sie verbissen weitermarschieren wollen, dann suchen Sie den Abschnitt 218 auf.

Möchten Sie lieber die Beulen aufschneiden, um die krankheitserzeugenden Dämonen freizulassen, dann sind Sie bei 277 richtig.

## 349

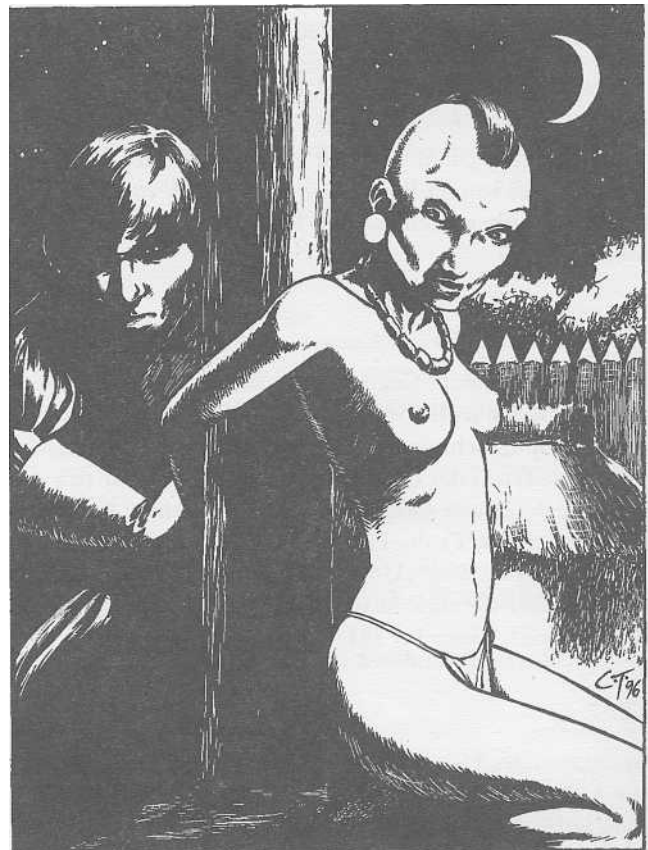
„Phex, hilf“, denken Sie sich und drücken die Klinke herunter. Tatsächlich schwingt die Tür mit einem leisen Quietschen auf. Dahinter verbirgt sich ein dunkler Flur. Rasch schlüpfen Sie hinein und verschließen den Eingang wieder. Ihre Verfolger haben Sie ja schön genarrt.

Möchten Sie an Ort und Stelle warten (197) oder tiefer in den Raum hineingehen (320).

## 350

Da Sie einiges Vertrauen bei den Oijaniha besitzen, das Sie jetzt schamlos mißbrauchen, fällt Ihnen die Befreiung nicht schwer. Sie durchschneiden die Fesseln und zeigen der Gefangenen eine Stelle, an der sie die Palisade übersteigen kann. Sie folgen direkt, doch als Sie auf der anderen Seite ankommen, ist die Frau schon verschwunden. Sie zu verfolgen, ist in der Dunkelheit nicht möglich.

Sie indes können sich jetzt aus dem Staub machen (356) oder wieder zurückkehren (275).



## 351

Tan-Kaku hat Sie bemerkt. Er nimmt jetzt die Beine in die Hand und hat nach wenigen Augenblicken den Pfahl erreicht. Mit einem schrillen Schrei des Triumphes nimmt er den Beutel ab und reißt die Arme in die Höhe. Sie indes haben verloren. Panha-He erscheint jetzt ebenfalls auf der Lichtung. Weiter bei 293.

## 352

Schweren Herzens trennen Sie sich von Speer, Messer und was immer Sie auch bei sich führen. Dann machen Sie sich wieder auf den Weg. Es tut sich allerdings immer noch nichts. Das kann es also nicht gewesen sein. Also nehmen Sie die Waffen wieder auf und wählen Sie bei 219 eine neue Option.

## 353

Eine Astgabel bremst jäh Ihren Fall. Sie stoßen sich den Steiß so heftig, daß zehn Ihrer Lebenspunkte die fristlose Kündigung einreichen. Wenn Sie meinen, daß damit alles überstanden wäre, haben Sie sich getäuscht. Wie Sie sicherlich schon aus dem Sturz geschlossen haben, befinden Sie sich nicht in einem Busch, sondern in einem Baum, und zwar immer noch etwa vierzig Schritt über dem Boden. Zu Ihrem Trost: Ihnen eröffnet sich ein wundervoller Panoramablick auf eine Bergkette im Osten. Die majestätischen Riesen sind sehr hoch, und obwohl es hier bei Ihnen im Baum sehr schwül und warm ist, sind die höchsten Gipfel doch mit Schnee bedeckt. Dichter, dampfender Dschungel zieht sich an ihren Hängen hinauf. Doch das ist Ihnen alles mehr oder weniger egal. Sie trachten eher danach, irgendwann sicher auf dem Erdboden anzukommen. Machen wir Ihr Schicksal doch von einer Höhenangst-Probe abhängig.

Haben Sie mit dieser schlechten Eigenschaft zu kämpfen? (Notieren Sie sich bitte die Punktzahl, um die die Probe danebengeht.) Weiter bei 47.

Wenn Sie die paar Schritte bis zum Boden kaltlassen, dann lesen Sie Abschnitt 38.

## 354

Sie steigen ins klare Wasser. Wellenringe bilden sich auf der ansonsten spiegelglatten Oberfläche. Der See ist sehr flach, so daß Sie nicht einmal schwimmen müssen. Sie waten durch das kühle Naß, das Ihnen höchstens bis zur Brust reicht. Nach kurzer Zeit haben Sie schon die Insel erreicht. Unweit des Ufers findet sich das besagte Bauwerk. Es ist sehr klein, hat vielleicht eine Fläche von 9 Rechtschritt und eine Höhe von 2 Schritt. Auf der Ihnen zugewandten Seite weist es eine eineinhalb Schritt große Öffnung auf. Das Gebäude scheint sehr alt zu sein. Die groben Steine sind über und über von Moos und Rankengewächsen bedeckt, auf dem Dach hat sich eine Humusschicht gebildet, aus der die Herrin Tsa jetzt die verschiedensten Pflanzen wachsen läßt.

Möchten Sie ins Innere des Hauses vordringen (387) oder sich zunächst auf der Insel umschaun (179)?

## 355

Man stößt Sie die Stufen zum Wachgebäude hinauf. Alle Proteste Ihrerseits haben bisher nichts gefruchtet, und so geben Sie langsam aber sicher auf. Sie werden in einen winzigen Raum gebracht. Hier durchsucht Sie ein Soldat und nimmt Ihnen eigentlich alles ab und übergibt es der Weibelin. Lediglich die frisch verdienten 25 Dukaten hat er nicht gefunden; entweder waren sie wirklich zu gut versteckt oder der Dienst-eifer des Büttels läßt zu wünschen übrig. Nach dieser entwürdigenden Prozedur führt man Sie einige Stufen hinab. Hier ist es sehr dunkel, nur wenige Fackeln erhellen den Gang. Schwere Schlüssel klimpern, ein Schloß knirscht und eine Tür quietscht. Man gibt Ihnen einen Stoß, und Sie stolpern vorwärts und fallen schließlich auf weiches, nicht mehr ganz frisch riechendes Stroh. Lesen Sie nun 416.

## 356

Sicher ist sicher. Möglicherweise bekommen Sie Unannehmlichkeiten, wenn man bemerkt, daß die Gefangene entflohen ist. Da seilen Sie sich lieber ab. Weiter bei 182.

## 357

„Wird knapp werden, aber ich denke schon“, sagt der Soldat und streicht die Münzen ein. Weiter bei 367.

## 358

Aber wo liegt der Urwaldriese nochmal? Machen Sie doch eine Orientierungs-Probe, um festzustellen, ob Sie die angegebene Richtung halten können.

Gelungen? (449)

Oder nicht? (321)

## 359

Nach langem Suchen finden Sie einen leidlich geraden Ast, dessen Ende Sie mit einem Stein so bearbeiten, daß sich das Stück Holz fürderhin als Speer verwenden läßt (TP 1W6, Abzüge um einen Punkt höher als beim Speer im Regelwerk). Die ganze Aktion hat Ewigkeiten gedauert, so daß sich langsam die Nacht herabsenkt. Sie legen sich zum Schlafen nieder und fühlen sich leidlich sicher.

Am nächsten Morgen erwachen Sie gestärkt (Regeneration!). Möchten Sie weitermarschieren (151) oder mit Ihrem neuen Speer auf die Jagd ziehen (23).

## 360

Der Häuptling ist platt ob dieser Frechheit. Ihm fehlen die Worte, und das nutzen Sie aus, um zu berichten. Weiter bei 404.

## 361

Und schwupps – schon sind Sie in der Domäne des Blakharaz. Um so viele AP zu bekommen, muß man schon einen Pakt mit den Fürsten der Niederhöhlen schließen.

## 362

Sie halten die Kugel in der ausgestreckten Hand, starren auf das Artefakt und rezitieren „Bier oder Branntwein, das ist hier die Frage“ aus dem Thorwalerdrama „Asleif“.

Allerdings macht das wenig Eindruck auf das Yaq-Hai, das sich rasch nähert und angreift. Sie müssen sich schon mit der Waffe verteidigen.

Die Werte des Yaq-Hai:

**LE 130; AT/PA 18/16** (Klauen, 1W6+4 TP), zwei Attacken pro Kampfrunde.

Ehrlich gesagt, Sie haben kaum eine Chance. Wenn Sie sterben, dann lesen Sie 380.

Überleben Sie wider Erwarten den Kampf, dann dürfen Sie 136 aufsuchen.

## 363

Natürlich ist dem Häuptling der Aufruhr nicht entgangen. Er möchte wissen, was los ist, und Sie geben den anderen keine Chance, zu Wort zu kommen, sondern fangen sofort an, zu berichten. Weiter bei 404.

## 364

Nach einer Weile hat Tan-Kaku den Spaß an seinem neuen Spielzeug verloren. Er bindet Sie kurzerhand an einen Pfahl.

Immerhin leben Sie noch, das ist im Moment der einzige Gedanke, der Sie ein wenig aufmuntert.

Weiter bei 68.

## 365

Wir, die wir ja wissen, worum es geht, können Sie verstehen. Nun gut, kommen wir zum Lohn der Mühe. Zunächst spendieren wir Ihnen 150 Abenteurpunkte, außerdem je einen Freiwurf auf Wildnisleben, Pflanzenkunde, Tierkunde, Orientierung, Sprachen kennen (zur Verbesserung Ihres Mohisch), Götter und Kulte.

Damit wären wir am Ende dieser Geschichte angelangt. Wie es weitergeht, liegt bei Ihnen. Sie können etwa einfach bei den Waldmenschen bleiben, sich einen Gefährten oder eine Gefährtin suchen und eine Familie gründen und ein beschwerliches, aber freies Leben führen. Andererseits dürfen Sie natürlich einfach wieder zurückkehren. Wenn Sie sich südsüdwestlich halten, gelangen Sie irgendwann nach Brabak, von wo aus sicherlich ein Schiff in Ihre Heimat fährt. Am liebsten wäre es uns aber, wenn Sie die Fortsetzung Die Mondsilberkugel spielen würden.

In der Hoffnung, daß Ihnen Das Dschungelgrab eine span-

nende und unterhaltsame Zeit beschert hat, verabschieden wir uns mit einem herzlichen „eins nach oben bei allen Proben!“

PS.: Sie brauchen das Heft jetzt nicht im Regal verstauben zu lassen. Wir haben mehrere Lösungswege vorgesehen. Vielleicht möchten Sie ja ausprobieren, wie sich ein anderer Held auf andere Art durch den Dschungel schlägt.

## 366

Na dann mal los! Körperkraft-Probe +5!

Gelungen (338) oder sind Sie heute etwas schwach in der Beschleunigung (351) ?

## 367

So langweilig haben Sie sich den Kerker nicht vorgestellt. Inzwischen wären Sie sogar froh, wenn man den irren Arvid wieder zu Ihnen in die Zelle sperren würde. Die einzige Zuwendung, die Sie bekommen, ist die tägliche Beleidigung durch den Kerkermeister, wenn er Ihnen das überaus schlechte Gefängnisessen serviert.

Schließlich holt man Sie doch aus Ihrem Verlies, denn heute ist Gerichtstag. Der Soldat, dem Sie die 25 Dukaten für einen Rechtsgelehrten gegeben haben, zwinkert Ihnen verschwörerisch zu. Dann führt man Sie in den Gerichtssaal, der in einem Anbau des Wachhauses liegt.

Weiter bei 297.

## 368

Die Siedlung besteht aus halboffenen Laubhütten, deren Rückwände gleichzeitig eine Art Palisade bilden. Sie sind zu einem Oval angeordnet, und in der Umzäunung wurde nur ein schmaler Eingang freigelassen, so daß die ganze Anlage leicht zu verteidigen ist. Auf dem freien Platz in der Mitte des Dorfes findet, wie es scheint, das eigentliche Leben statt. Hier sitzen Männer und Frauen bei diversen Arbeiten oder müßig beim einem Glücksspiel, das mit einer Anzahl kleiner Tierknochen gespielt wird. Waldmenschenkinder tollern umher. Niemand hält sich, so weit Sie es erkennen können, in den Hütten auf. Jetzt, bei Ihrer Ankunft, springt natürlich alles auf die Beine. Jeder will die/den Gefangene/n – und das sind Sie – betrachten. Durch die Menge drängt sich jetzt ein Mann, der die anderen Waldmenschen um einige Finger überragt. Seine Haltung und Gestik strahlen eine gewisse Würde aus, die ihn offensichtlich als Häuptling kennzeichnet.

Panha-He berichtet kurz – wie Sie aus den Gesten schließen – von Ihrer Gefangennahme. Dabei streift sie Sie bisweilen mit einem verächtlichen Blick. Offensichtlich hat der Häuptling genug gehört. Er weiß sofort, was er mit Ihnen anfangen soll. Weiter bei 280.

## 369

Im Dunst des recht kühlen Morgens brechen Sie auf. Mangels Schlaf sind Sie noch sehr müde, Ihre Augen brennen, als hat-

ten Sie Sand unter den Lidern. Nach wenigen Stunden erreichen Sie eine Schlucht, deren Wände sich im klaren Wasser eines kleinen, länglichen Sees spiegeln. „Tan-Taka-Te“, sagt Taya-Ko und deutet nach vorne. Zum ersten Mal erhebt er das Wort, ohne daß von Ihnen dazu aufgefordert wurde.

In der Mitte des Sees liegt eine Insel, auf der sich — wie der Schamane berichtete — ein Bauwerk befindet. Um näheres zu erkennen, sind Sie zu weit entfernt.

Möchten Sie sich zunächst die Umgebung anschauen (451) oder direkt zur Insel (354)?

## 370

Wohl getan, denn der Baumstamm hat Zähne, und was für welche. Denn es handelt sich mitnichten um ein totes Stück Holz, sondern um einen höchst lebendigen Alligator. Jetzt ist es Zeit für eine Schwimmen-Probe +2. Gelingt diese, finden Sie sich am Ufer bei 317. Anderenfalls müssen Sie wohl gegen die Echse im Abschnitt 27 kämpfen.

## 371

Ohne Probleme gelingt es Ihnen ... Halt! Da hätten wir doch beinahe die Klettern-Probe vergessen. Also, bitte den W20 dreimal klappern lassen. Ist das Ergebnis für Sie positiv, dann lesen Sie Abschnitt 471.

Fällt es negativ aus, dann fallen Sie, und zwar zu 145.

## 372

Sehr angenehm ist das nicht, aber wenigstens haben Sie einen Ort zum Ruhen gefunden. Weiter bei 13.

## 373

Also, im Anzug sind Sie ja nicht schlecht. Ihre Verfolger müssen fast befürchten, daß Ihnen die Pflastersteine um die Ohren fliegen, so einen rasanten Start haben Sie da hingelegt. Der Gedanke, einen Spann kalten Stahls im eigenen Leib zu spüren, steigert auch Ihre Ausdauer. Sie schlagen Haken, jagen um Häuserecken und können gerade noch bremsen, als eine Mauer Ihnen das Weiterkommen verweigert. Ausgerechnet hier muß ein Haus stehen! Ein rascher Rundblick verrät Ihnen, daß Sie in eine Sackgasse geraten sind. Von fern hören Sie die Schritte Ihrer Verfolger. Gleich werden Sie in diese Straße einbiegen. Was nun?

In der Hoffnung, daß die Tür des Hauses nicht verschlossen ist, drücken Sie die Klinke herunter (349).

Frei ist der Weg nach oben. Wenn Sie im Klettern firm sind, dann können Sie versuchen, die Fassade zu erklimmen und übers Dach zu türmen. Ob Sie Erfolg mit dieser Taktik haben, erfahren Sie im Abschnitt 371.

Falls Sie der Meinung sind, daß jeder weitere Fluchtversuch sinnlos ist und Sie jetzt Ihre Haut nur noch so teuer wie möglich verkaufen müssen, dann warten Sie bei 340 auf Ihre Verfolger.

## 374

Mit angehaltenem Atem beobachten Sie die Beute. Das Tier ist etwas größer als ein Dachs, hat ein braun-schwarz geschecktes Fell, kurze, krumme Beinchen, kleine Hörner über den Augen und eine lange, rüsselartige und bewegliche Nase, die aufmerksam den Boden untersucht. Ihnen läuft schon das Wasser im Munde zusammen. Sie konzentrieren sich auf Ihren Speer. Möge Firun Ihnen hold sein bei der folgenden Wurfaffen-Probe -1.

Getroffen, getroffen, getroffen! (46)

So 'ne Ogersch...! (322)

## 375

Würfeln Sie's von uns aus aus.

Norden? (64)

Osten? (214)

Süden? (253)

## 376

Der Hagere blickt Sie jetzt durchdringend an und seine Lippen scheine leise Worte zu formen. Egal, wenigstens hat man bemerkt, daß Sie auch noch da sind. Jetzt richtet Hakennase sogar das Wort an Sie:

„Ich möchte mich vorstellen. Mein Name ist Rengarion, Magister Rengarion. Ihr dürft aber fürderhin einfach Herr Magi-



ster zu mir sagen. Nun, mein/e Freund/in, seid Ihr bereit, mit mir eine Reise nach Maraskan anzutreten? Ihr sollt mir dort bei einigen Experimenten assistieren."

Wie sieht Ihre Antwort aus? Etwa:

„Ich bin doch nicht verrückt und bleibe lieber in meiner gemütlichen Zelle!“ Dann schließt man Sie im Abschnitt 335 wieder weg.

Oder:

„Mein Streben galt schon immer den Wissenschaften. Nur zu gern würde ich Euch zur Hand gehen, Herr Magister.“ In diesem Fall dürfen Sie 90 lesen.

## 377

Matt strecken Sie sich auf den Boden aus, und obwohl Sie eigentlich nicht wollen, fallen Ihnen die Augen zu und der Schlaf übermannt Sie. Als Sie erwachen, steht die Sonne hoch am Himmel. Sie fühlen sich frisch und gestärkt, was sich in zwei regenerierten LP äußert. Was haben Sie jetzt vor?

So rasch wie möglich weitermarschieren? (151)

Nahrung suchen? (251)

Eine behelfsmäßige Waffe bauen? (93)

## 378

Zur Sache! Wer gackert, muß auch legen, wie man in Weiden sagt. Machen Sie also Alchimie-Probe.

Gelungen? (308)

Verfehlt? (103)

Oder die Probe wiederholen, weil Sie mißlungen ist? (71)

## 379

Wenn Sie dennoch kurz einnicken, haben Sie seltsame, beunruhigende Träume. Sie sehen über sich den blauen, wolkenlosen Himmel. Aber das Firmament spannt sich nicht bis zum Horizont. Sie sehen vielmehr nur einen kleinen, rechteckigen Ausschnitt. Davor zeigen sich immer wieder die Köpfe einiger Ihrer Todfeinde, die auf Sie deuten und Sie verlachen.

Als Sie am nächsten Morgen erwachen, können Sie sich vor Schwindel kaum aus dem Bett erheben. Bei jedem Schritt müssen Sie sich auf irgend etwas stützen. So schleppen Sie sich, um den Heiler erneut aufzusuchen, schließlich auf die Straße, wo Sie zusammenbrechen. Schwärze umgibt Sie.

Weiter bei 9.

## 380

Rittlings auf Golgaris Rücken sitzend queren Sie das Nirgendmeer – eine bisher noch nie gemachte Erfahrung, mit der Sie prima vor allen alten Kumpels angeben könnten! Aber Scherz beiseite. Natürlich tut es uns leid, daß Ihr Held gerade hier verschied, wo er doch schon so weit gekommen ist. Aber seien Sie gewiß, daß sein mutiges und beherztes Tun von seiner Hauptgottheit nicht unbemerkt bleiben wird. Das mag Ihnen als Trost dienen.

## 381

„Was geht da vor! Haltet ein!“

Eine kräftige Frauenstimme übertönt den Kampflärm. Offensichtlich hat Ihre kleine Auseinandersetzung die Wachpatrouille angezogen. Die Räuber verschwinden eiligst von der Bildfläche.

Sie indes sind froh, daß endlich Rettung naht und möchten sich bei der Hauptfrau persönlich bedanken. (394)

Wenn Sie bereits Ihre Erfahrung mit Bütteln gemacht haben und glauben, daß man auch Ihnen als Opfer bestimmt etwas ans Leder flicken wird (und sei es nur nächtliche Ruhestörung), dann können Sie es Ihren Gegnern gleichtun und in den Abschnitt 120 flüchten.

## 382

Ein etwa daumendicker und ellenlanger Tausendfüßer da über Ihre Finger. Erschrocken springen Sie auf und geraten ins Schwanken. Unter Ihnen fehlt plötzlich der Boden. Sie stürzen ins bodenlose Nichts. Weiter bei 287.

## 383

Für die bevorstehende Zeremonie haben sich der Häuptling, der Schamane und einige hervorragende Kriegerinnen und Krieger auf dem Dorfplatz versammelt, unter ihnen Panhahe, A-Ki-Ka, Tunak und Kekehe. Alle haben Schmuck und Kleidung abgelegt, Ihre Körper sind auf der rechten Hälfte mit gelber und auf der linken mit roter Farbe bemalt. Sie werden ebenfalls aufgefordert, sich auszuziehen, und danach beginnt der Schamane damit, unter rituellen Gesängen auch Ihren Leib zu färben. Dann nehmen Sie Platz in einem Kreis, in dessen Mitte ein Feuer brennt. Neben diesem hockt jetzt Hanha-Kaukeh. Er ist damit beschäftigt, einen besonderen Sud zu brauen.

Zunächst zerstößt er ein grünliches Mineral zwischen zwei Steinen. Das Pulver streut er unter Anrufungen Kamaluqs und verschiedener Ahnengeister in eine mit Wasser gefüllte "

Ton-schale. Anschließend zerkaut der Schamane eine Wurzel und spuckt den Saft in das Gefäß. In dieses unappetitliche Gemisch gibt er noch ein weißes Mehl, so daß das Ganze einen dünnflüssigen Brei ergibt. Weiter bei 19.

## 384

Schließlich gebietet die erfahrene Jägerin, die wohl auch die Anführerin des kleinen Trupps ist, dem Schauspiel Einhalt. Nicht, daß sie mit Ihnen Mitleid hätte. Es ist lediglich Zeit zum Aufbruch. Man lockert Ihnen die Fußfesseln so weit, daß Sie kleine Schritte machen, aber unmöglich rennen können. Dann setzt sich der Zug mit Ihnen in Schlepptau in Bewegung. (Daß Sie auch Hunger und Durst haben könnten, hat man offensichtlich vergessen.) Wohin der Marsch geht, können Sie nur erahnen. Weiter bei 437.

## 385

Das freche Ding setzt sich auf Ihre Hand. Sie verscheuchen es zunächst, aber es kehrt zurück und setzt sich auf dieselbe Stelle. Jetzt ist's genug. Ganz, ganz langsam nähern Sie sich mit der anderen Hand dem kleinen Quälgeist. Die Fliege bleibt ruhig sitzen, ahnt nichts von der tödlichen Gefahr. Dann – blitzschnell wie die Zunge eines Chamäleons – schießt Ihre Hand vor. Mist! Zu langsam! Die Fliege saust davon, um kurze Zeit später einige Male Ihren Kopf zu umrunden. Dann setzt sie sich an die Wand. Aber dort wird sie nicht bleiben, so gut kennen Sie sie inzwischen. Einer von Ihnen ist zuviel im Raum. Jetzt muß es sich entscheiden – Sie oder die Fliege. Weiter bei 397.

## 386

Man hat Ihren Mut sehr wohl bemerkt. Weiter bei 122.

## 387

Sie werfen einen kurzen Blick durch den Eingang. Eine Treppe führt steil nach unten. Irgendwo da drinnen wartet das Yaq-Hai auf Sie, um Ihnen den Garaus zu machen. Plötzlich sind Sie froh, daß Taya-Ko bei Ihnen ist. Wenn es zum Kampf mit dem Ungeheuer kommt – und das wird es unweigerlich – sind Sie nicht allein. Denn wenn überhaupt, dann können nur zwei Kämpfer das grauenhafte Wesen fällen.

Sie nehmen Ihren ganzen Mut zusammen und steigen in die Tiefe hinab. Widerwillig folgt Ihnen der Jüngling – er wäre viel lieber vorausgegangen. Sie haben ihm aber seinen jugendlichen Leichtsinnsinn rasch mit ein paar scharfen Zurechtweisungen ausgetrieben.

Das Tageslicht dringt nicht sehr weit bis ins Innere des Bauwerks fort. Die Wände sind dick mit staubigen Spinnweben, Pilzen und einer leuchtenden Flechte bedeckt. Letztere sogen für eine schwache, grünliche Illumination, die Ihnen hier unten die Orientierung ermöglicht.

Jetzt haben Sie den Fuß der Treppe erreicht und stehen an einer Kreuzung. Schätzungsweise sind Sie vier Schritt unter dem Erdboden und zwei Schritt unter dem Spiegel des Sees. Gänge führen nach rechts, links und geradeaus.

Möchten Sie ...

... ein kurzes Stück den linken Gang erkunden? Taya-Ko würde dann gerne – mit dem Hinweis darauf, daß er sich langsam als Mann beweisen muß – einen Blick in den rechten werfen. (227)

... selbst in den rechten Gang gehen und Taya-Ko in den linken schicken? (79)

... lieber mit dem Jüngling zusammen den *Gang* geradeaus erkunden? (256)

... Staub und Spinnweben von der Wand wischen, um das Mauerwerk zu betrachten? Dort, wo Sie jetzt stehen, gibt es noch etwas Tageslicht, so daß Sie auch einige Details erkennen könnten. Vielleicht erlangen Sie Aufschluß über den Zweck des Bauwerks. (163)

## 388

Tan-Kaku nimmt jetzt den Knochen eines frisch ausgeweideten Tieres und wirft ihn Ihnen zum Fraße vor. Natürlich stürzen Sie sich nicht gleich darauf, um voller Wohlbehagen die Fleischfetzen abzunagen. Ein Tritt in den Nacken hilft da etwas nach.

Catka kommt jetzt dazu und betrachtet die Szene voller Belustigung. Am Nacken zerrt er einen weiteren Köter herbei, der natürlich gleich versucht, Ihnen den verführerischen Knochen abzufragen. Von Ihnen indes erwartet man wohl, daß Sie Ihr Besitzstück verteidigen.

Jetzt reicht's aber! Irgendwem verpassen Sie jetzt eine Abreibung, entweder Catka (396) oder Tan-Kaku (269).

Andererseits sind Sie hier von Feinden umgeben. Ein kleiner Fehler, und Sie sind wahrscheinlich tot. Also geben Sie klein bei, bellen den fremden Köter ein wenig an, der sich, davon wenig beeindruckt, mit dem Knochen trollt. (364)

## 389

Sie erreichen die Krone und können in einiger Entfernung den Baum Ta-Tete erblicken. Rasch machen Sie sich an den Abstieg, und bis Sie etwa einen Schritt über dem Boden geht auch alles gut. Dann rutschen Sie jedoch ab. Das wäre nicht so schlimm. Aber am Fuße des Baumes steht ein Steißwurzstrauch. Dieser ist höchst selten und öffnet nur alle sieben Jahre für einen Tag seine stachelige Blüte. Als Sie hinaufgeklettert sind, war das Ding noch zu, jetzt haben sich die Blätter und Dornen aber entfaltet, und Sie zerstören mit Ihrem Hinterteil die Herrlichkeit, für deren Anblick mancher Botaniker sein Leben geben würde. Macht drei Schadenspunkte. Weiter bei 224.

## 390

Wären Sie doch Ihrer inneren Stimme gefolgt. So aber laufen Sie erst eine Weile durch die Stadt, betreten schließlich die Stube des erstbesten Heilers und lassen sich die Wunden verbinden. (Kostet 1 D). Anschließend suchen Sie sich eine Herberge.

Sehr wohl fühlen Sie sich nicht, was angesichts der vielen Schnitte und Stiche aber nicht verwunderlich ist. In der Nacht finden Sie nicht recht in den Schlaf.

Weiter bei 379.

## 391

Man läßt Sie durch, aber einer der Wächter bleibt an Ihrer Seite. Er macht keinen Hehl daraus, daß er Ihnen nicht glaubt und will lieber auf Sie achtgeben. Wohin wenden Sie sich?

In der Hoffnung, daß sich der Wächter rasch wieder zurückzieht oder Sie in überwältigen können, dorthin, wo die Waffen liegen müssen? (448)

Oder verzichten Sie lieber auf Speer und Bogen und marschieren stracks in den Dschungel? (463)



## 392

Ein Streit zwischen zwei Dorfbewohnern lenkt Tan-Kaku für kurze Zeit ab. Sie nutzen die Gelegenheit, sind sofort auf den Beinen legen dem Großmaul Ihre Hände um den Hals. Ihrem „Freund“ entfährt vor Schreck die Leine, aber er faßt sich sofort wieder, und es gelingt ihm sogar, sich Ihrem Griff zu entwinden. Weiter bei 67.

## 393

Getroffen! Tan-Kaku stürzt zu Boden. Weiter bei 338.

## 394

„Ergreift den Schurken / die Schurkin“, ruft die Hauptfrau. Sie müssen sich wohl verhöhrt haben. Deshalb reagieren sie zunächst auch – sagen wir – ungewöhnlich.

„Habt Dank, Weibelin, daß Ihr mich gerettet habt. Dieses Gesindel wollte mich...“

„Schweig, sonst vergesse ich mich! Es ist schon der Gipfel der Frechheit, sich für die ‚Rettung‘ zu bedanken, wenn man ja selbst zu den Schurken gehört“, unterbricht Sie die Angeredete jäh.

„Aber die anderen sind doch die bö...“, unternehmen Sie noch einen schwachen Versuch der Verteidigung. Doch auch jetzt läßt man Sie nicht ausreden.

„Wir wissen, was wir gesehen haben. Zu dritt auf einen einsamen Bürger! Welch feige Tat! Aber Praios' Gerechtigkeit wird dir schon widerfahren!“ Damit ist für die Wachen die Sache erledigt. Man entwaffnet Sie und führt Sie ab. Ihnen wird indes klar, daß Sie der Gegenstand eines großen aventurischen Justizirrtums sind. Weiter bei 355.

## 395

Die Zeit geht ins Land. Ihre LE ist wieder auf dem ursprünglichen Stand, und Sie haben inzwischen sogar Ihre Waffen zurückerhalten, Ihre restliche Habe ist aber irgendwo in den Hütten versteckt. Sie haben Sie nicht zurückverlangt, um den derzeitigen Frieden zu bewahren. Inzwischen sprechen Sie auch die Sprache der Waldmenschen, die übrigens dem Volk der Oijaniha angehören. Ein paar weitere, wichtige Stammesmitglieder haben Sie ebenfalls kennengelernt. Näheres können Sie im Abschnitt 312 nachlesen.

Ansonsten verhält man sich Ihnen gegenüber noch recht distanziert, am besten kommen Sie mit Kekehe, Panha-He, A-Ki-Ka und dem Schamanen aus, wenn Sie dies auch noch lange nicht als Freundschaft bezeichnen würden. Sie haben aber nicht das Gefühl, daß Ihr Leben bedroht sei. Also bleiben Sie bei den Oijaniha (deren Dorf Sie inzwischen auch verlassen dürfen, es wird sogar erwartet, daß Sie jetzt auch Ihren Beitrag zur Jagd leisten). Kurz und gut: Hier im Dorf ist es allemal besser als allein im Dschungel. Eines Tages wird allerdings das Idyll durch ein unvorhergesehenes Ereignis gestört.

Weiter bei 323.

## 396

Die einzige Möglichkeit, die Ihnen in Ihrer Position bleibt, ist, Catka in die Wade zu beißen. Das tun Sie auch genüßlich. (Allerdings nicht fest genug, um echte Schadenspunkte zu verursachen). Catka schreit kurz auf und Tan-Kaku blickt verärgert drein. Panha-He, die die Szene beobachtet hat, ist darüber offensichtlich amüsiert. Rasch findet Catka die Fassung wieder, zückt sein Messer und springt Sie an. Weiter bei 203.

## 397

Wenn Sie das Vieh erwischen wollen, dann müssen Sie jetzt eine Gewandtheits-Probe absolvieren. Gelingt sie, dann lesen Sie Abschnitt 143.

Andernfalls erfahren Sie bei 221 mehr über den Ausgang Ihres Unternehmens.

## 398

Als Sie wieder erwachen, steht die Sonne schon hoch am Himmel. Um heute noch aufzubrechen, ist es bereits zu spät. Sie fühlen sich auch zu matt für ein solches Unternehmen, und es ist Ihnen nur recht, noch eine Nacht ausruhen zu dürfen. Weiter bei 329.

## 399

„Ihr Gastgeber runzelt höchst bedenklich die Stirn. ‚Ich frage mich, ob Ihr wirklich der/die Richtige seid. Aber egal, die Zeit ist zu knapp, um jemanden anderen zu suchen. Machen wir uns also auf den Weg.‘“ Weiter bei 466.

## 400

Durch ein paar Rufe machen Sie sich bemerkbar. Sie kneifen die Beine zusammen, und Catka, der kommt, um nach Ihnen zu schauen, weiß sofort, was Sie wollen. Er packt Sie am Arm, hilft Ihnen auf und verläßt mit Ihnen den Lagerplatz. Gerade sind Sie und er hinter einem Busch verschwunden, da holen Sie schon mit beiden Armen aus, um dem Krieger einen Schlag zu verpassen, der ihn in Borons Traumreich schickt. Machen Sie doch eine Raufen-Attacke +2.

Wumms, das saß! (62)

Fast getroffen ist auch daneben. (12)

## 401

„Also, auf nach Maraskan“, meint Ihr Gastgeber. „Wir werden auf magische Art reisen, weil die Zeit so sehr drängt. Ein von mir entwickelter Zauber macht das möglich, ein *Zweipersonenteleport*, gewissermaßen eine Mischung aus *Transversalis* und *Duplicatus*.“

Maraskan, das heißt exotische Küche, geheimnisvolle Tempel, Bruderschwestern. Da wollten Sie immer schon hin.

Weiter bei 339.

Maraskan, das heißt Stechfliegen, Riesenspinnen, Sumpffieber. Da Sie schon einmal da waren, wollen Sie bestimmt nicht zurück. Deshalb hauen Sie jetzt ab.

Weiter bei 183.

## 402

Blitzschnell sind Sie auf den Beinen, doch der junge Krieger zieht die Leine fest und stranguliert Sie. Wenn Sie nicht erstickten wollen, müssen Sie sich zunächst fügen.

Weiter bei 388.

## 403

Vorsichtig öffnen Sie die Tür und schauen in eine gemütlich eingerichtete Wohnstube. Aus einem Durchgang, der in ein Nebenzimmer führt, fällt etwas Licht, so daß Sie sich kurz umschaun können: Das Mobiliar besteht aus drei bequemen Sesseln, einem Eßtisch nebst Stühlen — das Geschirr vom Abendessen wurde noch nicht abgeräumt — einer Vitrine mit einer Sammlung kostbarer Kelche und einem Wandbord, auf dem eine tulamidische Wasserpfeife steht. In der Luft hängt der Duft von würzigem Sinoda.

Jetzt taucht auch der Bewohner des Hauses auf: ein hagerer Mann mit Halbglatze, Hakennase und Augengläsern. Er legt den Zeigefinger auf die Lippen und gibt ein kaum hörbares „Psst“ von sich. Dann kommt er auf Sie zu und flüstert: „Ich habe muß wohl Euer Klopfen überhört haben, aber egal, schön, daß Ihr jetzt da seid.“

Er schiebt Sie wieder in den Flur und von dort in eine anderes Zimmer. „Ich habe noch ein wenig zu tun“, flüstert er wieder, „macht es Euch nur bequem, ich komme bald, und dann können wir das Notwendige besprechen.“

Weiter bei 252.

## 404

Mit knappen Worten erzählen Sie, was Sie gesehen haben. „Yakosh-Dey“, knirscht der Häuptling durch die Zähnen. „Sie sind dumm wie der Anjani-Baum, denn sie haben immer noch nicht gelernt, daß sie die stolzen Oijaniha nicht besiegen können. Wir werden ihnen eine Lehre erteilen, von der noch ihre Kindeskinde mit klappernden Zähnen berichten werden.“

Weiter bei 469.

## 405

Ja, in Aventurien ist nichts unmöglich. Sie glauben zunächst, Ihren Augen nicht mehr trauen zu können, denn Ihre Umgebung wird stetig größer. Schließlich stellen Sie fest, daß es sich genau andersherum verhält: Sie schrumpfen! Ihre Kleidung fällt schließlich über Ihnen zusammen, und ausgerechnet die schwere Gürtelschnalle plumpst auf Ihren Kopf (Unglück im Glück, soll's ja geben).

Abgesehen von Ihrer Größe hat sich auch sonst einiges an Ihrem Aussehen verändert. Weiter bei 128.

## 406

Ist alles so schön grün hier. Aber wo sind Sie eigentlich? Und wo möchten Sie hin?

Osten? (100)

Westen? (253)

## 407

Zugegeben, Sie hatten nicht den Hauch einer Chance gegen diese Übermacht. Andererseits hätten Sie ja auch nicht so ein rondrianisches Löwengebrüll ausstoßen müssen. Jedenfalls ist die Kriegsherrin Ihnen gewogen, und Sie werden sicherlich in Ihre Hallen eingehen, wenn nichts aus Ihrem früheren Lebenswandel dagegenspricht.

## 408

„Verzeiht“, werfen Sie ein, „aber hättet Ihr die Güte, mir zu erklären, was Ihr eigentlich vorhabt?“

„Ach, es ist jedesmal dasselbe“, entgegnet der Hagere. „Ihr habt in meinem Aushang in der Schenke ‚Schwert und Dukat‘ wieder nur die Zeile mit den drei Dukaten pro Tag gelesen, nicht wahr?“

Hat Sie Ihr Gastgeber aus dem Gefängnis geholt? Dann sollten Sie jetzt 53 lesen.

Falls Sie aus anderen Gründen nie in der oben genannten Kneipe waren, erfahren Sie im Abschnitt 87 mehr.

## 409

Der Schamane setzt sich wieder und fährt bei 467 fort.

## 410

Sie möchten im Moment nichts lieber, als den Kolben loslassen. Doch der ist so heiß, daß er an Ihrer Hand klebenbleibt. So ziehen Sie ihn in Ihrer Pein vom Dreibein herunter. Endlich — welche Wohltat — löst sich das Gefäß und fällt auf den Tisch. Dafür ist Glas nicht gemacht, und so zerbricht es.

Schlagartig füllt sich der Raum mit purpurfarbenem Qualm, der beißend in Ihre Lungen vordringt. Außerdem brennt sich eine ätzende Flüssigkeit durch den Schuh auf Ihren rechten Fuß. Weiter bei 415.

## 411

Ja, dann könnten Sie jetzt die Schwingen ausbreiten und davonfliegen. Da Sie aber nur ein Mensch (oder von uns auch Elf, Zwerg, Halbork) sind, ist die Flugbahn von vornherein vorgeschrieben. Ersparen Sie uns, daß jetzt folgende näher zu beschreiben und lesen Sie gleich 380.

## 412

Natürlich Tan-Kaku! Wann immer Sie mit ihm zu schaffen

hatten, hat er Ihnen Ärger gemacht. Sie hätten sich ja denken können, daß er Ihnen den Rettungsversuch nicht danken wird. Inzwischen haben die Stammesoberen einen Entschluß gefaßt. Sie haben die Möglichkeit, Ihre Aussage zu beweisen, und zwar im Katakete. Das ist ein Wettlauf, bei dem die Geister nach Ansicht der Waldmenschen demjenigen helfen, der im Recht ist. Sollten Sie derjenige sein, dann steht nicht nur Ihre Unschuld fest, sondern Sie werden für Ihr mutiges Eingreifen auch in den Stamm aufgenommen. Weiter bei 41.

## 413

„Meister, Magister, wo seid Ihr?“ rufen Sie unentwegt. Sie schauen hinter Baumstämme und suchen in den Büschen, scheuchen dabei aber nur einige Tiere auf: Der Magier bleibt verschwunden. Ihnen kommt der Verdacht, daß irgend etwas bei dem Zauber schiefgelaufen ist. Offensichtlich sind Sie allein hier angekommen.

Sie machen eine kurze Rast — die Schwüle ist schier unerträglich — und sinnend nach, was jetzt zu tun ist. Schließlich kreisen Ihre Gedanken um den Rucksack. Was hat der Herr Magister wohl alles eingepackt? Vielleicht etwas Hartwurst und Brot? Auch ein verdünnter Wein wäre jetzt nicht zu verachten. Sie packen also aus und finden

- ein Kästchen mit verschiedenen Gläschen, Tiegelchen und Fläschchen sowie einige Beutel mit diversen Pulvern — offensichtlich was für Alchimisten,
- ein paar Federkiele nebst verschließbarem silbernem Tintenfaß sowie Zirkel und Lineal,
- eine kleine Eisenpfanne,
- eine hühnereigroße Kugel aus mattsilbern glänzendem Metall, die an einer Kette aus demselben Material hängt, ein dickes Buch mit weißen, unbeschriebenen Seiten.

Sonst finden Sie leider nichts. Sie packen alles wieder vorsichtig ein — man weiß ja nie, wozu man den Krempel noch braucht. Inzwischen bohrt der Hunger in Ihrem Bauch, und Sie beschließen, nach etwas Eßbarem zu schauen.  
Weiter bei 5.

## 414

Hätten Sie doch eine gerade Zahl gewürfelt! Jetzt bricht der Ast mit einem Krachen, und Sie werden zu 472 fortgerissen.

## 415

Derart gepeinigt, tanzen Sie wie eine von der Maraske gestochene Sharisad und stoßen dabei den ganzen Tisch um. Das hätten Sie auch leichter haben können. Jetzt vermengen sich die Säfte untereinander und mit den Pülverchen und auch mit den Salben. Dazu noch etwas Feuer, und es gibt einen rechten Knall, der Sie ein wenig durch die Luft wirbelt. Daß Sie kohlschwarz im Gesicht sind, muß wohl nicht weiter erwähnt werden.

Von einer Außenwand fehlt jetzt ein Stück. Die Aussicht ist nicht schlecht, aber ob das auch den Besitzer des Hauses tröstet? Sie werden es gleich erfahren, denn er kommt soeben ins Zimmer gestürzt.

„Da war eine Fliege, wißt Ihr“, sagen Sie mit dem unschuldigsten Lächeln der Welt. Weiter bei 399.

## 416

Schwaches Fackellicht dringt durch das Eisengitter zu Ihnen vor, so daß Sie sich wenigstens umschaun können. Ihr „Gemach“ besteht aus feuchten, aber massiven Mauern, auf denen Schimmel bizarre Gebilde zeichnet. Ein Fenster gibt es nicht. Direkt neben der Tür steht ein Eimer. Offensichtlich sollen Sie in ihn Ihre Notdurft verrichten, zumindest deutet der von dem Gefäß ausgehende Gestank stark darauf hin. Sie verzichten also darauf, das Behältnis näher in Augenschein zu nehmen.

Nachdem Sie sich ein wenig an das Dämmerlicht gewöhnt haben, erkennen Sie, daß Sie nicht allein sind. In der finsternen Ecke kauert eine Gestalt, ein Mann mittleren Alters. Sie stellen sich vor, und der Angeredete rückt etwas mehr ins Licht. „Ich bin der Arvid“, entgegnet er Ihren Gruß. „War Gehilfe beim Barbier am Marktplatz.“

Weiter bei 177.

## 417

Baumstämme, die gegen die Strömung treiben, sind meistens Krokodile. So auch in diesem Fall. Das Tier hält Sie für mindestens ebenso appetitlich wie Sie eine Festumer Schlachtplatte. Es kommt sehr rasch sehr nahe und sperrt den gierigen Rachen auf. Nun ist es zu spät, ans Ufer zu schwimmen.  
Weiter bei 27.

## 418

Nach kurzer Zeit öffnet sich die Tür zur Linken, und ein kahlköpfiger Mann mit Hakennase und Augengläsern schaut Sie an. Seltsamerweise ist er kaum erstaunt. Er legt den Zeigefinger auf die Lippen — „Psst“ — und flüstert dann: „Oh, ich muß wohl Euer Klopfen überhört haben. Naja, macht nichts.“ Mit sanfter Gewalt schiebt er Sie zur anderen Tür, öffnet sie und führt Sie hindurch. „macht es Euch dort drinnen bequem. Ich habe noch ein wenig zu tun, dann komme ich, und wir können alles Weitere besprechen.“  
Weiter bei 252.

## 419

Zum Glück haben Sie Taya-Ko dabei. Während Sie sichtlich verwirrt umherlaufen, um wenigstens den Hauch einer Spur zu entdecken, hat der Knabe die Fährte offensichtlich gefunden. Er macht Sie auf einige Fußabdrücke im weichen Boden aufmerksam. Sie überlassen es ihm dann, die Fährte weiter zu verfolgen. Schließlich erreichen Sie das Ufer des Sees. Offen-

sichtlich ist das Yaq-Hai hier ins Wasser gestiegen, wohl um die Insel zu erreichen, wie Sie vermuten. Sie müssen hinterher! Weiter bei 354.

## 420

Das Fieber läßt Sie schwindeln. Sie stürzen und fallen in einen tiefen Schlaf. Ihnen träumt von einer schöneren Zukunft, in der Sie, reich beladen mit sagenhaften Mohaschätzen, an Bord eines prunkvollen Schiffes Havena erreichen. Weiter bei 132.

## 421

Jetzt mischt sich aber auch der vorlaute Catka ins Gespräch ein. Offensichtlich gibt er ein paar hitzige Worte von sich, die Ihnen nicht gerade schmeicheln. Sie schließen das vor allem aus der letzten Geste, in der sich der junge Krieger das Lendentuch herunterreißt und erst auf sein blankes Hinterteil und dann auf Sie deutet.

Sie indes nehmen die Beleidigung ohne mit der Wimper zu zucken hin. (231)

Wenn das unter Ihrer Würde ist, dann versetzen Sie Catka einfach einen Knuff. (324)

## 422

Man nimmt Ihnen das Messer ab und entläßt Sie aus dem Kreis. Catka will Ihnen zunächst hinterher, er wird aber von A-Ki-Ka und Panha-He zurückgehalten. Daß Sie sich dem Kampf gestellt haben, hat Ihr Ansehen gesteigert, aber die Niederlage hebt dies wieder auf. Weiter bei 68.

## 423

Wir können Sie beruhigen. Der Zauber läßt nach sieben Monden und siebenundsiebzig Stunden nach. Während dieser Zeit begegnen Sie genau 127 Katzen. Machen Sie für jedes Treffen eine Gewandtheits-Probe. Gelingt sie, konnten Sie entkommen. (Natürlich ist es dann zu spät, das Abenteuer noch zu Ende zu führen.)

Mißlingt eine Probe, dürfen Sie gewiß sein, als wichtiges Glied einer Nahrungskette kein sinnloses Ende gefunden zu haben.

## 424

Ihren Bemühungen zum Trotz stirbt die junge Kriegerin. Sie können sich nun in Trauer ergehen (254) oder wieder in den Kampf eingreifen, der immer noch tobt und in dem Sieg oder Niederlage noch nicht abzusehen sind (249).

## 425

Als erstes gibt man Ihnen tatsächlich Ihre ganze Habe zurück. Dann müssen Sie natürlich Ihren unaussprechlichen Blaßhautnamen ablegen, sei er nun Alrik oder Emer. Statt dessen möchte



man Sie jetzt lieber Ya-Kekai-Kamkam (kämpft wie zwei Jaguar) nennen, was viel leichter über die Zunge geht.

Der eigentliche Initiationsritus ist wenig angenehm. Sie werden sitzend an einen Pfahl gebunden. Hanha-Kaukeh setzt sich neben Sie. In der einen Hand hält er einen messerscharfen Alligatorzahn, in der anderen ein Tonschüsselchen mit einer Paste. Er taucht den Zahn in die Paste und ritzt Ihnen anschließend damit in die Haut Ihres Oberarms. Eigentlich dürfte der harmlose Schnitt nicht so weh tun, aber er brennt trotzdem wie Feuer. Das mag an der Paste liegen, sagen Sie sich, als Sie noch einen klaren Gedanken fassen können. Der Schamane fährt indes fort und fügt Ihnen auf die gleiche Art weitere Wunden an Armen, Beinen, dem Oberkörper und im Gesicht zu. Dabei erklärt er Ihnen immer wieder die ehernen Gesetze und Tabus seines Volkes. Daß Sie anschließend noch ein wenig Wasser trinken müssen, in das die Asche einiger verstorbener, hervorragender Krieger gemischt wurde, ist vergleichsweise harmlos. Von Ihnen erwartet man natürlich, daß Sie diese Prozedur ohne großes Wehklagen überstehen. Nachträglich wird Ihnen auch klar, wozu diese stundenlange Marter gut sein soll: Was Ihnen der Schamane während der Qual mitgeteilt hat, werden Sie Ihr Lebtage nicht vergessen.

Einen Tag läßt man Ihnen zur Erholung, dann beginnt großes Fest. Es gibt Früchte, Braten und alles, was Leib und Magen begehren. Sie bekommen durchaus rahjagefällige Angebote, und man erwartet, daß Sie das eine oder andere auch wahrnehmen. Rauschkräuter erhöhen noch den Sinnengenuß.

Kurz und gut: So ein Fest, das zudem noch drei Tage dauert, haben Sie noch nie erlebt, dagegen ist eine al' anfanische Orgie der reinste Boronsdienst. Nachdem Sie sich einige Tage ausgeruht haben (6 x Regenerieren!) lesen Sie weiter bei 158.

## 426

„Ich kann dich nicht bitten, denn das wäre vermessen“, hebt der Schamane an. „Ich kann nur erzählen und hoffen, daß dein Herz dir selbst sagt, was du tun mußt. Es geht um das Yaq-Hai, es hat schon viele unserer Krieger geholt, es waren einige der besten unter ihnen. Und es wird noch weitere blutige Ernte halten. Unser Dorf wird schwächer und schwächer. Wenn der Feind kommt, wenn etwa die Mohaha aus Ihren Suhlen im Tiefland aufsteigen, oder die Yakosh-Dey wittern, daß vom stolzen Volk der Oijaniha nur noch Kinder und zahnlose Greise übrig sind, dann wird die feige Brut über uns herfallen wie die Maden über das Aas. Du aber trägst die Tsan-Ta-Pu ('Kopf ohne Gesicht', Kugel) aus weißem Eisen. Ich verstehe sie nicht, aber ich weiß, daß in ihr ein großer Zauber wohnt. Da sie dein ist, mußt du wissen, wie man sie benutzt.“ Sie nicken kurz und lassen den Schamanen weiterreden. (467) Sie geben an, daß die Mondsilberkugel nicht Ihnen gehört und Sie daher nichts mit ihr anzufangen wissen. (37)

## 427

Sie haben sich damals, als Sie Ihren Kämpfen erschaffen haben, gründlich über Kultur, Geschichte und Lebensweise der Waldmenschen informiert. Da ist Ihnen sicher nicht entgangen, daß das oben genannte Volk aus unzähligen kleinen Stämmen besteht, die sich alles untereinander nicht grün sind. Wenn Sie also einfach irgendwo im Regenwald auf Fremde treffen, dann ist die Wahrscheinlichkeit sehr groß, daß es sich um Waldmenschen einer feindlichen Sippe handelt. Und genau das ist hier der Fall.

Man schleppt Sie ins Dorf: Wir möchten nicht darüber spekulieren, was man dort mit Ihnen anstellt. Möglicherweise steht Ihnen eine Zukunft als Schrumpfkopf bevor, vielleicht läßt man Sie aber aus irgendeinem Grund am Leben — unter Umständen können Sie nach einigen Jahren sogar fliehen. Wie dem auch sei, (las Abenteuer ist für Sie an dieser Stelle zu Ende. Warum glauben Sie uns auch nicht, wenn wir Ihnen sagen, daß Sie keinen Moha spielen sollen?

## 428

Am Abend unterhalten sich die fünf Waldmenschen. Aus Ihren Gesten können Sie ersehen, daß Sie der Gegenstand des Gesprächs sind. Leider können Sie nichts verstehen, selbst wenn Sie vorher so stolz auf Ihre Mohischkenntnisse waren — dieser Dialekt ist Ihnen unbekannt. Es bleibt Ihnen nichts anders übrig, als abzuwarten, was die Wilden mit Ihnen vorhaben.

Zunächst wollten Sie nicht in den Schlaf finden, aber als es

Ihnen dann doch gelingt, möchten Sie nicht mehr aufwachen. So werden Sie von einigen groben Fußtritten geweckt. Die drei jüngsten der Waldmenschen stehen an Ihrem Lager und scheinen Witze über Sie zu reißen. Einer von ihnen, der Ihnen schon als Großmaul aufgefallen ist, zieht sein Messer. Die anderen beiden packen Ihre Arme und ziehen Sie unsanft auf die Knie. Angesichts des Messers verzichten Sie zunächst auf Gegenwehr. Großmaul macht sich nun daran, Ihren Schädel kahlzuscheren. Nur eine schmale, struppige Bürste in der Mitte läßt er stehen. (Wir möchten einmal davon ausgehen, daß Ihr Held vorher im Besitz vollen Haares war.)

Danach stößt man Sie mit dem Gesicht in eine Schlammputze. „Yakosh-Dey, Yakosh-Dey“, rufen die Wilden (was immer das heißen mag) und amüsieren sich königlich. Weiter bei 384.

## 429

Plötzlich entdecken Sie ganz neue Details, etwa den Riß neben den Fenster, der mit etwas Phantasie wie ein blasender Swafnir aussieht, oder den Schmutzleck auf dem Boden, der offensichtlich das Rahjaspiel zwischen einem Moha und einer Andergasterin darstellt.

Möchten Sie weiter warten? Vielleicht entdecken Sie ja noch den Amene-Horas zu Pferde. Lesen Sie in diesem Fall 175.

Oder möchten Sie sich doch die Zeit vertreiben? Dann wählen Sie bei 298 eine andere Option.

## 430

Die Oijaniha verstehen es durchaus, Ihnen fürderhin solche Flucht- und Diebstahleskapaden auszutreiben, und sie sind nicht zimperlich dabei.

Bitte ersparen Sie uns, dies detaillierter zu schildern und lesen Sie statt dessen lieber den Abschnitt 122.

## 431

Sie rutschen ab und fallen in den weichen Morast. Ganz abgesehen davon, daß Sie jetzt nicht gerade stadtfrein aussehen, müssen Sie sich wohl oder übel durch den Sumpf quälen. Glücklicherweise spüren Sie in etwa einem Schritt Tiefe zähen Schlick, der Ihnen zwar zusätzlich das Gehen erschwert, Sie aber auch nicht mehr tiefer einsinken läßt.

Lesen Sie weiter bei 189.

## 432

Sofort findet sich eine Menge Schaulustiger zusammen, die den bevorstehenden Kampf beobachten möchten.

Catkas Werte:

**LE** 30; **AT/PA** 1 0/8 (Messer, W6 TP)

Ihre Kleidung ist inzwischen so zerschlissen, daß Ihr Rüstungsschutz null beträgt.

Catkas Kampfziel wird Ihnen rasch klar: Der junge Krieger will Sie umbringen. Was verfolgen Sie für einen Zweck?

Das mit dem Umbringen beruht auf Gegenseitigkeit. Sie möch-

ten sich ein für allemal des Großmauls entledigen und es in Borons Hallen befördern. Kämpfen Sie also, bis Catkas LE auf null gesunken ist, und lesen Sie anschließend 243.

Wenn Sie Catka lediglich einen Denkkettel verpassen möchten, dann lassen Sie von ihm ab, wenn seine LE nur noch sieben oder weniger beträgt. Lesen Sie anschließend 342. (Sollten Sie Catka dabei „versehentlich“ Boron überantworten dann lesen Sie statt dessen 456).

Falls Sie aufgeben möchten, dann können Sie dies bei 422 tun. Sollten Sie das Zeitliche segnen, dann reiten Sie auf Golgaris Rücken zu 330.

## 433

Kekehe blutet sehr stark. Wenn ihr nicht augenblicklich geholfen wird, dann stirbt sie. Sie könnten natürlich versuchen, die Blutung zu stillen. Andererseits brauchen die Oijaniha jeden Kämpfer. Wenn Sie unterliegen, sind möglicherweise alle — Sie selbst eingeschlossen — des Todes.

Wie entscheiden Sie sich? Stürzen Sie sich wieder ins Kampfgetümmel und opfern die Kriegerin (474) oder retten Sie ihr Leben (129)?

## 434

Nach einer Weile bekommen Sie erneut Besuch, diesmal von Tan-Kaku. Er hat einen etwa zwei Schritt langen Strick dabei, und was er damit vorhat, erfahren Sie bei 232.

## 435

Hanha-Kaukeh erhebt sich wortlos und wendet sich ab. So er versucht, die Fassung zu bewahren, seine Enttäuschung kann er nicht verbergen. Sie indes ...

... rufen: „Warte! Erzähl' weiter. Ich will versuchen, dir zu helfen, Kugel hin, Kugel her.“ (409)

... sind froh, daß dieser Elch an Ihnen vorübergegangen ist, wie man im Bornland so sagt. (365)

## 436

Am nächsten Morgen wachen Sie auf. Sie fühlen sich recht frisch, wenn auch etwas hungrig. Da schaffen aber ein paar Beeren Abhilfe. Nachdem Sie auch genießbares Wasser gefunden und Ihren Durst gelöscht haben, geht es weiter. Sie sind gerade zwei Stunden marschiert, als es plötzlich brenzlich wird. Weiter bei 271.

## 437

Drei Tage dauert nun schon die beschwerliche Reise durch den Dschungel. Die Schwüle und eine Unzahl kleiner Stechfliegen machen Ihnen zu schaffen. Wenigstens werden Sie einigermaßen verpflegt, wenn auch mehr schlecht als recht.

Inzwischen haben Sie Ihre Häscher auch näher kennengelernt. Sie können zwar nicht mit Ihnen reden, aber wenigstens wis-

sen Sie jetzt ihre Namen. Notieren Sie sich den Abschnitt 250. Dort können Sie sich immer, wenn Sie es wünschen, über Ihre Häscher informieren. Weiter bei 440.

## 438

Was sind schon fünf Wilde gegen Sie! Aus denen machen Sie Festtuner Hackbraten!

Beachten Sie bitte, daß aufgrund der ungewohnten Schwüle vier Punkte zur Rüstungsbehinderung hinzugezählt werden müssen. Die Werte Ihrer Gegner:

**MU** 12; **LE** 34; **AT/PA** 11/9 (Speer, 1W6+3)

Natürlich gewinnen Sie! (3)

Sollten Sie aber wider Erwarten sterben, dann lesen Sie 94.

## 439

Vorsichtig schieben Sie sich durchs Unterholz. Endlich können Sie Ihre Beute genau beobachten. Es handelt sich um ein Tier — etwas größer als ein Dachs — mit kurzen, krummen Beinen, einem braun-schwarz geschecktem Fell, kurzen Hörnern über den Augen und einer langen, beweglichen Nase, die aufmerksam den Boden untersucht. Bei dieser Tätigkeit kommt Ihnen der zukünftige Braten immer näher. Jetzt ist es so weit! Wenn Ihnen eine Attacke Hieb Waffen, stumpf +2 gelingt, konnten Sie dem Vieh eins überziehen. (46)

Anderenfalls müssen Sie sich zu 322 durchschlagen.

## 440

Wie jede Nacht finden Sie nur schwer in den Schlaf. Dieser ist auch nicht besonders tief, und immer wieder erwachen Sie. Die Szene, die sich Ihnen bietet, war bisher stets dieselbe: Vier der Waldmenschen liegen am Feuer und schlafen, während der fünfte ein Auge auf Sie hält, jetzt ist gerade A-Ki-Ka an der Reihe. Er ist nicht sehr aufmerksam, beschäftigt sich mit Schnitzereien oder betrachtet seine Beute. Heute allerdings ist es ein wenig anders. Sie verspüren ein leichtes Kribbeln und einen sanften Druck auf Ihrem Bauch. Behutsam heben Sie den Kopf ein wenig und beobachten einen etwa schrittlange, dünne Schlange, die sich gerade bequem auf Ihnen zusammenrollt. Die muß giftig sein, so grün wie die ist!

Was machen Sie? Rufen scheidet aus. Wahrscheinlich beißt Sie das Tier, bevor Sie Hilfe vom Wächter erwarten können. Sie müssen rasch selbst handeln und das Tier mit einem Hieb von ihrem Bauch schleudern, was wegen der Fesseln an Ihren Handgelenken nicht gerade einfach ist (147).

Die Alternative ist, ruhig liegenzubleiben, bis das Reptil von selbst wieder verschwindet (152).

## 441

Da man Ihnen doch ein wenig Vertrauen entgegenbringt, ist das keine allzu schwere Aufgabe. Sie lösen einfach die Fesseln und zeigen der Kriegerin eine Stelle, wo Sie über die Palisade klettern kann. Rasch ist die Frau verschwunden, und Sie legen

sich wieder zur Ruhe. Am nächsten Morgen gibt es ein wildes Wutgeschrei, aber Sie heucheln so gekonnt Unschuld, daß Sie niemand verdächtigt. Weiter bei 452.

## 442

Blitzschnell drehen Sie sich um. Was jetzt passiert, kommt Ihnen auf sonderbare Weise unreal vor. Irgendwie scheint die Zeit langsamer zu laufen als sonst. Sie sehen, wie das Gestell mit den Tiegelchen und Schalen langsam zu schwanken beginnt. Ebenso langsam fährt Ihre Hand vor, um das Ding festzuhalten. Aber das Wackeln wird immer stärker. Zu spät! Der Aufbau kippt um und stößt gegen den Glaskolben mit der siedenden purpurfarbenen Flüssigkeit. Bisher ist nur der Bruchteil eines Augenblicks vergangen, aber es kommt Ihnen bereits wie Stunden vor. Sie versuchen nun Ihrerseits, das Glasding am Sturz zu hindern. Beherzt fassen Sie zu — und verbrennen sich die Finger wie niemals zuvor. Ein langer, gequälter Schrei entringt sich Ihrer Brust. Weiter bei 410.

## 443

Sie packen also aus und finden ein Holzkästchen, daß verschiedene kleine alchemistische Gerätschaften wie Gläser, Tiegelchen und Fläschchen, aber auch einige Pulver enthält, ein dickes Buch mit unbeschriebenen Seiten, Feuerstein, Stahl, Zunder. Bisher haben Sie nichts zu beißen entdeckt. Sie kramen weiter und sehen eine hühnereigroße Kugel aus einem seltsamen, mattsilbern glänzenden Metall, das Ding hängt an einer Kette aus demselben Material. Des weiteren kommen noch Federkiele, ein verschleißbares, silbernes Tintenfäßchen, ein Zirkel und ein Lineal sowie eine kleine, eiserne Pfanne zum Vorschein. Das war's. An Proviant hat Ihr Herr Magier wohl nicht gedacht. Dabei nagt langsam der Hunger an Ihren Eingeweiden. Sie packen also die ganzen Sachen wieder vorsichtig ein — man weiß ja nie.

Möchten Sie sich jetzt etwas zu Essen suchen (5) oder sich erst nach dem Magister umschauen (69)?

## 444

„Nun, der Fall scheint ja klar“, meint der Richter nach kurzer Überlegung. „Ich verurteile den/die Angeklagte/n zu zehn Jahren verschärfter Kerkerhaft.“

All Ihre Proteste fruchten nichts. Sie werden nur mit Knüffen und Hieben beantwortet. Aber trösten Sie sich, auch zehn Jahre gehen vorbei. Immerhin haben Sie ein Dach über dem Kopf, und Sie können ja ein wenig davon träumen, was Sie mit den 25 Dukaten machen, wenn Sie dereinst frei sind.

## 445

Mit langen Sprüngen hechten Sie durch den Gang, bis Sie Taya-Kos leblosen Körper auf dem Boden liegen sehen. Trotz Ihrer Eile kommen Sie zu spät, wie es scheint.

Weiter bei 186.

## 446

Offensichtlich weiß der Häuptling nicht, wie er Sie einordnen soll. Er beschließt, Sie zunächst einfach unbehelligt und als — Gast? — aufzunehmen. Man führt Sie in eine kleine Hütte, in der neben einer Hängematte noch ein Tonkrug mit einer übelriechenden Flüssigkeit steht.

Sie akzeptieren das freundliche Angebot. (372)

Sie schütteln den Kopf, deuten auf das Gefäß, halten sich die Nase zu, verschränken die Arme vor der Brust und gehen keinen Schritt mehr weiter. (107)

## 447

Der Alltag in der Zelle ist sehr eintönig. Morgens gibt's einen Kanten Brot und abends eine Brühe, in die mehr Augen rein- als rausschauen. Eines Tages holt man Sie aus der Zelle, denn heute soll Ihnen der Prozeß gemacht werden. Man führt Sie in einen kleinen Saal im Anbau des Wachhauses.

Weiter bei 297.

## 448

Und da liegen Sie schon, die verräterischen Dinge. Der Wächter hat Sie sofort durchschaut und stößt einen schrillen Schrei aus. Sie versuchen zwar noch, ihn zu überrumpeln, aber bevor Ihnen das gelingt, ist das halbe Dorf zur Stelle. Rasch hat man Sie überwältigt. Weiter bei 430.

## 449

Sie marschieren weiter und spüren auf einmal, wie sich irgend etwas blitzschnell um Ihren Hals schlingt. Ein zwei Finger dicker und mehrere Schritt langer Wurm hängt von einem Baum herab und hat Sie als Opfer auserwählt. Um sich zu befreien, ist eine gelungenen Körperkraft-Probe vonnöten. Sie haben drei Versuche, der erste ist ohne Aufschlag, der zweite +1 und der dritte +2.

Gelingt Ihnen dies, dann lesen Sie 346, anderenfalls 318.

## 450

Nach einer Weile kommt Catka zu Ihnen. Er macht ein paar obszöne Gesten, die wir hier nicht näher beschreiben wollen. Es sei nur angedeutet, daß er Sie offensichtlich der Selemie bezichtigt. Panha-He schaut dem eine Weile zu, dann tritt Sie zu Ihnen, durchschneidet Ihre Fesseln und „vergißt“ zufällig Ihr Messer.

Sie ergreifen die Waffe und zeigen es dem Burschen jetzt einmal richtig. (432)

Sie ignorieren diese offensichtliche Aufforderung, sich endlich zu verteidigen. (434)

## 451

Vorsichtig schieben Sie sich durch das grüne Buschwerk, im-

mer auf unangenehme Überraschungen gefaßt. Schließlich machen Sie einen grausigen Fund. Vor Ihnen liegt der Kadaver eines mächtigen Panthers. Einzelne Gliedmaßen und der Kopf der Raubkatze wurden förmlich ausgerissen. Sie knien nieder, um die Überreste des Tiers zu untersuchen. Die scharfen Zähne in den kräftigen Kiefern waren sicherlich stark genug, um Ihnen ohne große Anstrengung den Unterschenkel durchzubeißen. Was in der Zwölfe Namen hat dieses gefährliche Raubtier so zugerichtet.

Gerade sinnend sitzen Sie darüber nach, als Sie irgend etwas so fest am Fuß packt, daß es fast Ihren Knöchel zermalmt (3 Schadenspunkte).

Mit einem Schmerzensschrei fahren Sie herum.

Weiter bei 213.

## 452

Plötzlich ist die Luft von wildem Kriegsgeheul erfüllt. „Yakosh-Dey“, rufen die Wächter am Tor, bevor Sie überwältigt werden. Mit Stricken reißen die Angreifer die Palisade ein und strömen auf den Dorfplatz. Den Oijaniha gelingt es aber trotz ihrer Überraschung, die Angreifer in den Dschungel zu treiben, wo der Kampf jetzt weitertobt.

Sie werden einfach mitgerissen und sind jetzt mitten im Getümmel. Weiter bei 21.

## 453

A-Ki-Ka ist außer sich. Er ergeht sich aber nicht in Gebrüll, sondern fordert Sie ruhig auf, mit Ihm zu kämpfen, so daß er den Fleck auf seiner Ehre mit Blut wieder abwaschen kann.

Nehmen Sie an (24)

oder nicht (154).

## 454

„Das ist unehrenhaft, einen Feind von hinten zu überfallen“, sagen Sie in der Hoffnung, daß sich ein längeres Streitgespräch daraus entwickelt. Ihr Plan scheint aufzugehen. „Warum?“ fragt Panha-He mit hörbarem Erstaunen in der Stimme.

„Weil der Bessere siegen soll“, antworten Sie. „Du weißt doch gar nicht, wer von uns der Bessere ist, wenn du mich von hinten erstichst.“

„Warum soll nur der Bessere siegen? Und selbst wenn es so wäre: Ich bin leiser geschlichen, als du es hören konntest. Also bin ich die Bessere, und du hast verloren!“ lautet die Antwort der Kriegerin.

So was unrondrianisches! Ihnen bleiben noch ein paar Augenblicke, dann sind Sie vermutlich tot. Wenn nur rasch der rettende Einfall käme. „Mohaha“ rufen Sie unvermittelt und spüren, wie der Druck der scharfen Schneide auf Ihre Kehle für einen winzigen Moment schwächer wird. Das müssen Sie ausnutzen. Machen Sie eine Gewandtheits-Probe, um sich dem Griff der Kriegerin zu entwinden.

Gelungen? (261)

Oder nicht? (272)

## 455

Da war etwas, was Sie in dieser feuchten Schwüle nicht erwartet hätten: ein trockener Ast. Wahrscheinlich der einzige im ganzen Dschungel, und Sie treten drauf? Sie verharren starr vor Schreck. Dann spüren Sie einen Schmerz zwischen den Schultern. Die Wächterin hat ihre Keule nach Ihnen geworfen und mit solcher Wucht getroffen (4 SP), daß Sie vornüber stürzen. Sofort kniet die Kriegerin auf Ihrem Rücken und bearbeitet Ihren Kopf mit den Fäusten. Jetzt sind auch die anderen auf den Beinen. Sie werden gepackt und wieder gefesselt. Daß Sie nun besonders aufmerksam bewacht werden, muß wohl kaum erwähnt werden.

Weiter bei 255.

## 456

Ohne es wirklich zu wollen, haben Sie Catka das Lebenslicht ausgeblasen. Weiter bei 243.

## 457

Der Häuptling erwidert Ihre Grobheit mit einer Ohrfeige. Dann werden Sie abgeführt und sitzend an einen Pfahl gefesselt. Weiter bei 450.

## 458

Also ehrlich, in jedem mohischen Wildnislebenwettbewerb könnten Sie jetzt mit stehenden Ovationen rechnen. Zunächst suchen — und finden — Sie einen langen, geraden Stock. Mit einem Stein schärfen Sie die Spitze an, so daß Sie jetzt stolzer Besitzer eines Speeres sind (W6+1 TP, Abzüge wie Speer). Doch damit nicht genug! Sie nehmen noch ein breites Holzstück, schaben ein wenig daran herum und haben eine Weile später so etwas wie ein Messer. Es läßt sich zwar nicht als Waffe gebrauchen, gibt aber ein leidlich gutes Werkzeug ab. Klinge und Speerspitze härten Sie in einem Feuerchen. Jetzt ist Ihr Ehrgeiz geweckt. Als Krönung Ihres Werkes nähen Sie aus zwei großen Blättern und mit Hilfe einiger reißfester Gräser eine Art Tasche!

Stolz betrachten Sie die Ergebnisse Ihres Schaffens. Ob der Arbeit ist es Abend geworden, und weil sich bisher kein Verfolger hat blicken lassen, wöhnen Sie sich in Sicherheit und legen sich zur Ruhe (Regeneration).

Am nächsten Morgen können Sie dann weitermarschieren (151) oder mit Ihren neuen Waffen zur Jagd ausziehen (23).

## 459

Man bewundert Ihr diplomatisches Geschick! Durch Ihre Worte sind Sie im Ansehen durchaus gestiegen. Allerdings handelt es sich bei dem Lauf wohl um ein uraltes Gesetz, und Sie dürfen auch nicht vergessen, daß natürlich die Geister auf Ihrer Seite sind, wenn Sie Recht haben. Da müssen Sie wohl durch. Weiter bei 144.



## 460

Sie entreißen dem Wilden die Kugel und stoßen ihn beiseite. Das löst bei den Waldmenschen Verwunderung aus, aber leider nur für einen Augenblick. Dann stürzen sie sich mit Geheul auf Sie, reißen Sie nieder und fesseln Ihnen Arme und Beine. Sie glauben sich verloren, aber einer der Eingeborenen kümmert sich um die Blessuren, die Sie während des Handgemenges erlitten haben. Wenigstens will man Sie nicht sofort umbringen.

Danach wird die Beute begutachtet, schließlich gedenkt man zu speisen. Man gibt Ihnen ein wenig getrocknetes Fleisch und läßt Ihnen zum Essen sogar eine Hand frei.

Weiter bei 2.

## 461

Die Wirkung des Nebels kam recht langsam. Allerdings vergeht Sie sehr schnell, denn Sie fallen wie ein Stein auf den Boden. Sie schwören, in diesem Labor nichts mehr anzurühren und setzen sich wieder brav aufs Kanapee.

Weiter bei 80.

## 462

Sie nehmen Ihre letzten Kräfte zusammen, schaffen es aber nicht mehr. Kurz vor dem Eingang wird Ihnen schwarz vor Augen. Weiter bei 78.

## 463

Schade, nun müssen Sie sehen, wie Sie ohne Ausrüstung zu recht kommen. Voller Göttervertrauen machen Sie sich auf den Weg, wandern noch eine Weile und suchen sich dann einen geeigneten Lagerplatz.

Weiter bei 436.

## 464

Jetzt ist guter Rat teuer. Möchten Sie nach

Süden? (100)

Norden? (375)

## 465

Sie halten den Atem an und lauschen. Nicht das geringste Geräusch ist zu hören. Geduckt schleichen Sie in die Richtung, aus der der Schrei kam. Schließlich entdecken Sie Taya-Kos leblosen Körper. Sie haben zu lange gezaudert, wie es scheint.

Weiter bei 186.

## 466

Sagen Sie, wissen Sie eigentlich, worum es hier geht?

Na klar! (204)

Oh, nee! Aber ich frag' mal. (408)

## 467

„Das Yaq-Hai ist tot und lebt dennoch. Eigentlich sieht es aus wie ein Mensch, sogar wie einer von unserer Volke. Aber in seinem Blick liegt nur Tod, Verderben und Fäulnis. In ihm lebt ein Satuul. Das Yaq-Hai wohnt im Tan-Taka-Te, einer Schlucht einen Tagesmarsch von hier entfernt. Dort liegt ein See, in dessen Mitte sich eine Insel erhebt. Auf ihr wächst der Kau-Pe-La-Stein, der uns die Fähigkeit gibt, mit den Geistern zu reisen.

Ich würde selbst versuchen, dem Yaq-Hai entgegenzutreten. Aber meine Beine sind nicht mehr flink genug. Zwei Großmäuler, die meinten, daß es mir nur an Mut gemangelte, haben sich seither aufgemacht, um Kau-Pe-La-Steine zu holen und das Yaq-Hai zu besiegen. Sie sind nie zurückgekehrt. Es bedarf nämlich eines mächtigen Zaubers, um das Ungeheuer zu besiegen.

Aber das Yaq-Hai beschränkt sich nicht auf das Tan-Taka-Te. Es streift auch durch die Wälder und greift unsere Jäger an. Wenn du es besiegen willst, mußt du sehr auf der Hut sein. Es ist schneller als der Panther und tödlicher als die Ta-Anpa (Boronsotter).“

Wenn Ihnen die ganze Angelegenheit zu heikel erscheint, dann werfen Sie einfach ein, daß Sie nicht der/die große Krieger/in seien, für den/die man Sie hält. Lesen Sie in diesem Falle 10. Möchten Sie sich aber der Sache annehmen, dann sind Sie bei 108 richtig.

## 468

Im letzten Moment springt der junge Krieger zur Seite. Dann spüren Sie nur noch einen stechenden Schmerz im Kopf, und eine tiefe Bewußtlosigkeit überfällt Sie!

Weiter bei 217.

## 469

Es bleibt keine Zeit mehr, sich vorzubereiten. Der Schamane Hanha-Kaukeh kann noch rasch um den Beistand der wichtigsten Geister bitten. Die Alten und Kinder flüchten aus dem Dorf in den Dschungel, Krieger und Kriegerinnen bewaffnen sich rasch. Dann macht man sich auf; um dem Feind entgegenzuziehen. Wie verhalten Sie sich?

Sie beanspruchen einfach Ihre Waffen, um am Kriegszug teilzunehmen. (121)

Wahrscheinlich wird man Ihnen dies verwehren. Deshalb folgen Sie den Kriegern in einiger Entfernung, um sich im Kampfgetümmel die Waffen eines Gefallenen zu greifen und dann trotzdem auf der Seite der Oijaniha zu fechten. (115) Sie bleiben im Dorf, denn das ist nicht Ihr Krieg. (386)

## 470

„Haben wir dich! Dachttest wohl, daß du uns entkommen könntest“, keucht die Weibelin. Ihre Kameraden ergreifen Sie und gehen dabei nicht gerade zimperlich vor. Sie müssen eini-

ge derbe Schläge und Püffe über sich ergehen lassen. Daß die Soldaten Sie durch die halbe Stadt verfolgen mußten, war ihrer Laune offensichtlich abträglich. Wir glauben Ihnen gerne, daß Sie den einen oder anderen Versuch der Rechtfertigung machen. Seien Sie aber versichert, daß man Ihnen kein Gehör schenkt. Ganz im Gegenteil, man hält Sie für unverschämt, da Sie sich hier als Opfer darstellen, obwohl man ganz genau gesehen hat, daß Sie zu den Räufern gehören. Schließlich führt man Sie ab, wie sehr Sie auch zetern mögen.  
Weiter bei 355.

## 471

Sie müssen eine Bergziege in Ihrer Ahnenreihe haben. Elegant und flink, jeden noch so kleinen Halt nutzend, flitzen Sie förmlich die Fassade hinauf. Auf allen vieren kriechen Sie über das Dach und haben schon den First erreicht. Jetzt folgt der Abstieg auf der anderen Seite. Sie drehen sich um, damit Sie nicht mit dem Kopf nach unten über die zweite Dachhälfte krabbeln müssen. Dabei passiert's: Es knackt und kracht, und das Dach gibt nach. Offensichtlich sind die Schindeln und das Gebälk morsch. Davor schützt leider auch keine gelungene Klettern-Probe.

Den Ihnen bekannten Naturgesetzen folgend, fallen Sie nach unten ins Innere des Hauses.

Weiter bei 7.

## 472

Unaufhaltsam treiben Sie dem Wasserfall zu. Noch zehn Schritt, fünf, drei, einer, dann geht es wieder abwärts. Sie landen kopfüber in einem See, an dessen jenseitigem Ende der Fluß abfließt. Möchten Sie sich einfach weiter treiben lassen (113) oder an das rechte, flachere Ufer schwimmen (48).

## 473

Sie schauen sich also die verschiedenen Tiegelchen und Schälchen an. Als erstes fällt Ihnen auf, daß sie beschriftet sind. Können Sie denn lesen?

Ja. (117)

Nein. (170)

## 474

Sie haben Ihren Entschluß gefaßt, ob er der richtige war, wissen nur die Götter. Wir könnten Ihnen jetzt eine lange Reihe von Kampfwerten verschiedener Yakosh-Dey präsentieren, möchten aber darauf verzichten, zumal das Durchwürfeln der einzelnen Begegnungen für Sie sicherlich ermüdend wäre. Deshalb schlagen wir folgendes vor: Ziehen Sie einfach W20 Punkte von Ihrer LE ab.

Wenn Sie dann noch leben, lesen Sie 225, anderenfalls 196.



# Anhang

Lieber Leser, Sie sollten sich den Anhang erst zu Gemüte führen, wenn Sie das Abenteuer bereits bestanden haben, da Sie sich sonst selbst um den Spielspaß bringen. Wir wollen nämlich noch einige Geheimnisse aufdecken, die dem Helden aufgrund seines begrenzten aventurischen Horizonts wahrscheinlich verborgen bleiben, die Sie aber vielleicht als irdischen Menschen interessieren — vor allem, wenn Sie **Das Dschungelgrab** in ein Gruppenabenteuer umsetzen möchten.

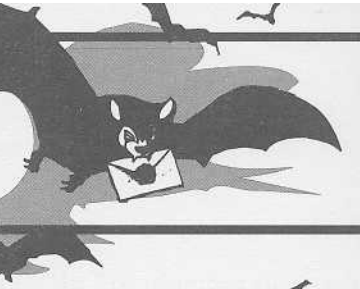
*Die Mondsilberkugel:* Es handelt sich um ein magisches Artefakt, wie Sie sicher schon bemerkt haben. Meister Rengarion hat die Kugel mit zwei Zaubern belegt, nämlich mit einem AUGE DES LIMBUS und einem OBJECTUM FIX. Somit handelt es sich um eine Art Anti-Dämonen-Handgranate. Ausgelöst werden die Zauber durch die magische Aura der dämonischen Wesenheit und durch das Aussprechen des Dämonennamens. Zunächst wird der OBJECTUM FIX aktiviert, damit die Kugel nicht vom anschließenden AUGE DES LIMBUS mitgerissen wird. Das 'Auge' tut sich dort auf, wo sich die Kugel befindet, sie muß also auf den Gegner geworfen werden o. ä. — sie in der Hand zu halten oder an der Kette um den Hals zu hängen, hätte fatale Folgen für die entsprechende Person. Die Mondsilberkugel ist wieder aufladbar. Sie wurde von

Meister Rengarion speziell für die Maraskanreise entwickelt, da bei besonderen magischen Phänomenen, die der Magister ja untersuchen wollte, generell mit Dämonen und anderen Wesen der siebten Sphäre gerechnet werden muß.

*Yaq-Hai:* Bisweilen fährt in den Leib eines toten Waldmenschen ein Diener der Erzdämonin Thargunitoth. Der Leichnam erwacht somit wieder zu untotem Leben und hat fürderhin nichts als Morden im Sinn. Mehr dazu finden Sie in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**, im Heft **Der tiefe Süden** auf Seite 72.

*Kau-Peh-La-Stein:* Moos, das an Baumstämmen wächst. Die Flechte sondert, ähnlich Korallen, Kalk ab, die dem ganzen eine harte Konsistenz geben, daher auch der Begriff 'Stein'. Der Genuß des Kau-Peh-Las zieht Visionen der Zukunft oder Vergangenheit nach sich, Prophezeien-Proben werden um 5 Punkte erleichtert. Bei den Oijaniha hat das Moos eine rituelle Bedeutung, ermöglicht es doch dem Schamanen und seinen engsten Vertrauten 'mit den Geistern zu reisen'.

*Das Dschungelgrab:* Jahrtausende alte Grabstätte eines echsischen Fürstengeschlechts. Wurde durch die Anwesenheit des Yaq-Hai entweiht, so daß die Seelen der Verstorbenen ihrer Ruhe beraubt wurden. Erst die Vernichtung des Yaq-Hai stellt den Frieden der Toten wieder her.



Unabhängiges Journal für die kaiserlichen Provinzen des Mittelreiches sowie die Länder Nostris und Adergast. Offizieller Anzeiger für den Kontinent Aventurien und die angrenzenden Gebiete; Kurier des Kaiserhauses zu Gareth; Mitteilungsblatt der Magiergilden Aventuriens sowie der Grafschaften und

Baronien; Organ der Geschichtsschreiber und Chronisten; Postille der zwölfgöttlichen Geweihten, der Ordensbruder- und Schwesternschaften. Verteilung am Hof zu Gareth kostenlos, ansonsten nur gegen teuer Geld! Der Bote erscheint regelmäßig nach Ablauf mehrerer Monde und

unterliegt der redaktionellen Verantwortung berufener Schriftgelehrter am Hof zu Gareth, nimmt aber dankend Reise- und Erlebnisberichte fahrender Aventurienkundler entgegen. Im übrigen versteht sich das Journal als Wahrer der Guten Sitten, Hüter von Recht und Ordnung, Kämpfer für

die Reinheit der aventurischen Sprache und Feind allen Dunkelsinns!

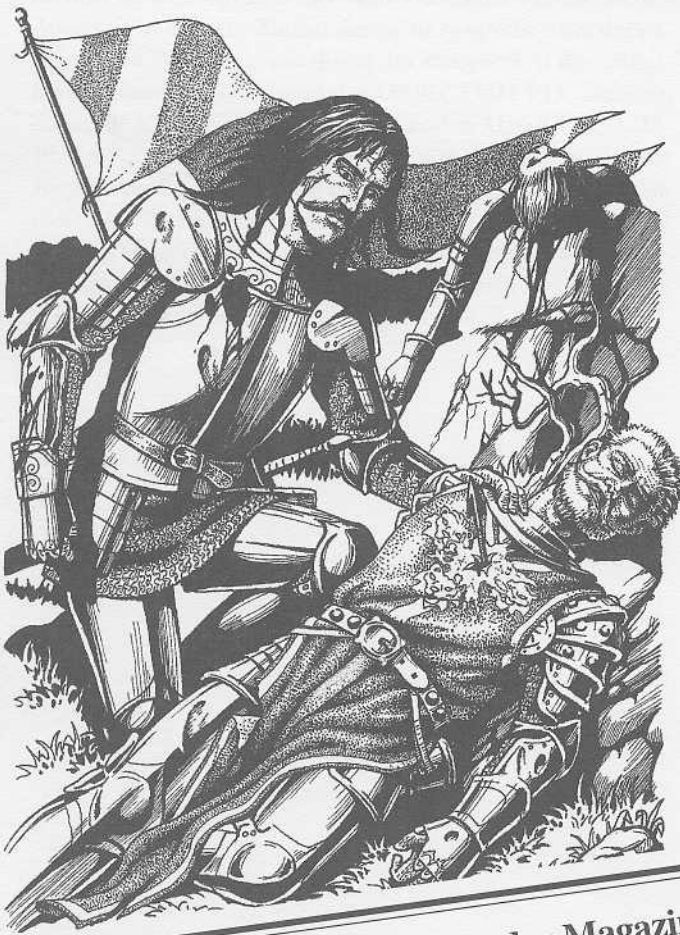
Ansonsten gilt:  
Wenn man sein will informiert,  
was auf Dere so passiert,  
dann schau' man sich den Boten an  
wie Herr Alrik vom Blautann.

DM 4.--  
Ausgabe  
Juli/Aug. 1996  
Praios, 27 Hal

# 64

## Dreister Überfall auf Tobrien!

### Answinisten und Maraskaner im Bund mit Schwarzmagiern?



Ein Bericht von Yangold di Lazaar, z.Z. Eslamsbrück. Ungeheuerliches geht im östlichsten Herzogtum unseres Reiches vor sich! Seit Ende Ingerimm steht ein feindlicher Heerbann, angelandet an der mendenischen Küste, mordend und brennend innerhalb der Grenzen. Herzog Kunibald von Ehrenstein ist bei der Verteidigung Mendenas gefallen. Flüchtlingsströme durchziehen das Land, verfolgt von gnadenlosen Söldlingen, die sich zudem noch schwarzmagischer Hilfe versichert haben, wie Augenzeugen übereinstimmend erklärten. Die Mordbrenner rekrutieren sich zu großen Teilen aus aufrührerischen Maraskanern, vormaligen Answinisten und anderlei Pack.

Da die Lage momentan noch verworren scheint, wollen wir versuchen, hier eine möglichst abgesicherte Chronologie der Ereignisse zu geben wie auch die Lage in den einzelnen Baronien zu beleuchten.

Am 14. Ingerimm trifft Herzog Kunibald in Mendena ein, um die Untersuchung des Answinistenaufstandes auf Rulat selbst...

feindliches Schiffs-Geschwader die Enge zwischen dem Festland und den Inseln Rulat und Tisal durchquert haben. Überlebende (an Land wie auch auf Tisal) berichten übereinstimmend von zwei riesigen Galeeren, die 'wie Bäume auf der See wurzelten, das Wasser jedoch kaum berührten', von etwa einem halben Dutzend

Der Aventurische Bote ist das Magazin zum Schwarzen Auge. Er bringt Berichte aus allen Regionen Aventuriens, dazu Regelerläuterungen und -ergänzungen, Veranstaltungshinweise etc. Wenn Sie immer über den neuesten Stand der Entwicklungen in Aventurien informiert sein wollen, dann sollten Sie den Boten schnellstens abonnieren. Er erscheint regelmäßig alle zwei Monate und kostet im Jahr 23.- DM (incl. MwSt. und Zustellgebühr).  
Anschrift: Das Schwarze Auge, Postfach 1165, 85378 Eching

... Burg Mendena (siehe den Augenzeugenbericht von Waldwart Bernstein auf S. 7).

Am 18. Ingerimm muß ein

... aufrang  
ausgetahren waren, entkamen der Vernichtung.

Fortsetzung auf Seite 2



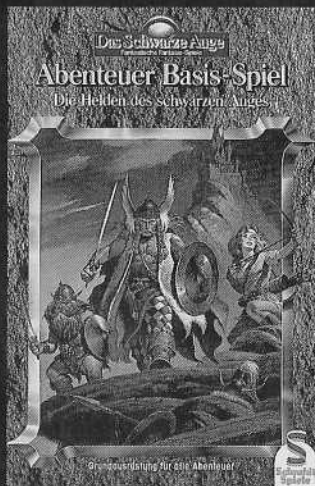
### Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

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



### Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »**Die Helden des Schwarzen Auges**«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »**Abenteuer-Büchern**« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »**Solo-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 »**Abenteurer-Punkte**« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



### Zum Inhalt des Buches »Das Dschungelgrab«

Der Dschungel — von den Einen wird er als das vollkommenste Wunderwerk Tsas bezeichnet, die Anderen nennen ihn den grünen Grund der Niederhöhlen. Beides hat etwas für sich, denn in der Tat findet man nirgendwo auf dem ganzen Kontinent so reiches und buntes Leben wie im Urwald, andererseits lauert hier stets der rasche Tod in Form von Giftschlangen oder anderen Raubtieren. Es braucht schon einen gestandenen Körper, der sich hierhin wagt, um das Geheimnis des **Dschungelgrabs** zu lüften.

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«.



01892

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



4 002998 018926