

ADVENTURIEREN

WO KEINE SONNE SCHEINT

RALF HLAWATSCH

DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 1-3

Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

WO KEINE SONNE SCHEINT

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



AVENTURIEN
ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Redaktion: Thomas Römer
Lektorat: Florian Don-Schauen
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Ruud van Giffen
Planskizze: Ralf Hlawatsch
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbedruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 1997
ISBN 3-89064-325-6



SCAPPED BY
DARK MOPK

Wo keine Sonne scheint

VON

Ralf Hlawatsch

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1 – 3
für eine rondragefällige Heldin



Inhalt

Vorspiel	5
Das Abenteuer	6
Anhang	58
Charakterbogen	59

Vorspiel

Rondratempel zu Wehrheim ...

12. Ingerimm 27 Hal, Sonnenaufgang ...

Mit forschem Schritt eilt Lana durch die Gänge und Flure des heiligen Hauses. Die ersten Strahlen Praios dringen durch die Ritzen der noch geschlossenen Fensterläden und malen leuchtende Muster auf den steinernen Boden. Vom Hof her ist die Stimme Bruder Leuwins zu vernehmen. Offensichtlich klärt er einen Novizen darüber auf, daß die Kleiderordnung des Tempels auch schon in den frühesten Morgenstunden Anwendung zu finden hat. Lana hält einen Herzschlag lang inne. Wie oft hat sie selbst solch mahnende Worte aus dem Munde Leuwins anhören müssen, damals ...

Damals, das liegt noch nicht sehr lange zurück. Gerade einhalb Götterläufe ist es her, daß Lana, ihr voller Name lautet übrigens Lana Garheld Hesindiane von Hexenhain, der Göttin Rondra geweiht wurde. Lana ist die siebte Tochter des Barons Imladris von Hexenhain. Da lag es schon nahe, eine klerikale Karriere anzustreben, denn auf ein Erbe konnte sie kaum hoffen. Dem Herrn Baron wäre es zwar lieber gewesen, wenn Lana in die Kirche der Hesinde eingetreten wäre oder gar die Magie studiert hätte, aber er mußte doch einsehen, daß sein hitzköpfiges Kind bei der Herrin Rondra wohl besser aufgehoben war. So trat Lana mit zwölf Jahren in den Wehrheimer

Tempel ein, dessen Schule innerhalb und außerhalb der rondrianischen Gemeinschaft einen sehr guten Ruf genießt. Lana bleibt keine Zeit, um von vergangenen Tagen zu träumen. Sie ist heute ein wenig spät. Zielstrebig lenkt die junge Geweihte ihre Schritte in Richtung der Stallungen. Ein Austritt mit einer Gruppe Novizen steht an. Welch eine Aufgabe, mit einer Horde Kinder über die Felder zu galoppieren oder ihnen die Grundzüge des Stockfechtens beizubringen. Lana hat sich das Leben einer Rondrageweihten anders vorgestellt. Sie träumt von Ruhm, Abenteuer und mutigen Taten. Statt dessen gibt es für sie nur die Routine einer Tempelschule. Orelan, Lanas Liebster, hat es da schon besser getroffen. Er ist draußen im Feld und kämpft gegen die Schwarzen Horden. Ach Orelan! Unwillkürlich verlangsamt sich Lanas Schritt, als sie an den Jüngling denkt. Wie lange ist es doch schon her, seit die junge Geweihte ihren zukünftigen Gemahl zum letzten Mal in die Arme schließen konnte!

“Schwester Lana, gut daß ich Euch finde. Ich hab’ Euch überall gesucht. Ihr sollt zu Schwester Rondriane kommen!” Die Stimme eines Novizen reißt Lana aus ihren Träumen. “Bin schon unterwegs!” Mit diesen Worten macht sich die junge Geweihte, die Heldin* dieses Abenteuers, auf den Weg zu ihrer Vorgesetzten und damit zum Abschnitt 205.

*) Wir haben dieses Abenteuer für Lana, eine junge Rondrageweihte der 3. Stufe, geschrieben. Ihren Heldenbogen finden Sie am Ende des Heftes. Natürlich steht es Ihnen frei, Ihren eigenen Recken durch das Abenteuer zu geleiten. Es muß sich dabei auch

nicht um eine Geweihte der Kriegsgöttin handeln, ein rondra-gefälliger Krieger tuts auch.

Ja, das Geschlecht ist auch egal. Notfalls wird Orelan eben zu Orelana ...

I

Wie möchten Sie den Spalt aber überqueren? Versuchen Sie, über den Baumstamm zu steigen (67), oder klettern Sie auf dieser Seite hinunter in die Schlucht und auf der jenseitigen wieder hinauf (368)?

2

Ganz langsam rinnt das Leben aus Ihrem Körper. Es war Ihnen leider nicht vergönnt, das Ziel – Beilunk – zu erreichen. Die Mühsal und die Strapazen, die Sie erdulden mußten, waren einfach zu groß. Seien Sie aber gewiß, daß Rondra Ihre Hingabe zu schätzen weiß.

3

Kein Stern zeigt sich am Himmel, am nächsten Morgen sehen Sie keinen Sonnenaufgang. Lediglich ein wenig diffuses Licht bricht irgendwann einmal durch die schweren Wolken. Nebel verdunkelt zusätzlich Ihre Sicht. Das Land, das Sie jetzt durchqueren, ist zunehmend karger bewachsen. An den vielen, abgestorbenen Baumstümpfen erkennen Sie, daß hier einmal ein dichter, lebendiger Wald gestanden hat.

Sie vernehmen kein Rascheln im braunen Laub, das überall die Erde bedeckt, nicht der kleinste Ruf eines Tieres durchbricht die Stille. Bisweilen sehen Sie einen Kadaver am Wegesrand oder einen Ameisenhaufen, auf dem Tausende seiner kleinen, emsigen Bewohner leblos und seltsam verkrümmt liegen. Auf den toten Bäumen entdecken Sie manchmal seltsame Gewächse, bunte Blüten in den prächtigsten Farben und bizarrsten Formen, die aber von einer schleimigen, zähen Flüssigkeit überzogen sind und übel nach Aas und Exkrementen riechen. Weiter bei 232.

4

Als Ihre Seele langsam dem Körper entweicht und Rondras Paradies entgegenstrebt, nehmen Sie ein wenig Teil am göttlichen Allwissen, das auch besagt, daß man im Geröllfeld zu Pferde oft nicht schneller vorankommt als zu Fuß.

5

Also gut. Das Schleichen gehörte nicht zu den Disziplinen, die im Rondratempel besonders gefördert wurden. Dennoch rechnen Sie sich so die größten Chancen aus, wohlbehalten das Feindeslager durchqueren zu können. Möglicherweise möchten Sie noch einige besondere Maßnahmen treffen, bevor Sie kurz vor Morgengrauen aufbrechen.

Sie lassen Ihr Kettenhemd zurück. (50)

Sie schwärzen Ihr Gesicht mit Erde. (330)

Sie lassen Ihre schweren Waffen zurück und nehmen nur einen Dolch mit. (108)

Sie treffen alle drei oben genannten Maßnahmen. (358)

Sie halten dies für überflüssig. (400)

6

Sie rollen sich in Ihre Decke und schließen die Augen. Es gelingt Ihnen nicht, das Elend um sie herum zu vergessen, und so finden Sie nur einen leichten Schlaf, aus dem Sie immer wieder erwachen. Weiter bei 436.

7

Sie suchen ein Pferd auf – die gescheckte Stute scheint für Ihr Vorhaben geeignet – und schwingen sich auf seinen Rücken. Weiter bei 104.

8

Sie rufen und brüllen und rennen. Als Sie etwa zwanzig Schritt entfernt sind, öffnet sich schließlich ein Mannloch in den mächtigen Torflügeln. Ob Sie die kurze Strecke bis zur Rettung noch überbrücken können, entscheidet eine Körperkraftprobe +6. Gelungen (336) oder nicht (300)?

9

„Ich möchte lieber bei ihm bleiben“, antworten Sie.

Rondrolf schaut Sie an. Offensichtlich ist er nicht sehr erbaut. Er verkneift sich aber eine Bemerkung und sagt nur: „Gut, dann gehe ich selbst.“ Mit diesen Worten verschwindet er im dünnen Gestrüpp.

Nach einer kurzen Weile taucht er wieder auf. Sein Schlauch ist prall gefüllt mit frischem, klarem Wasser. Er setzt ihn dem Sterbenden an die Lippen und flößt ihm einige Schluck ein. Aber der Fremde schlägt nicht mehr die Augen auf, und sein Herz schlägt nicht mehr ... Weiter bei 327.

IO

Nichts, aber auch gar nichts, deutet darauf hin, daß hier ein kleiner Trupp oder gar ein größerer Heerzug vorbeigekommen ist. Was nun. Möchten Sie ...

... die Suche aufgeben und weiter nach Beilunk reisen, um Ihren Auftrag zu erfüllen? (120)

... weiter in die Trollzacken vordringen? (183)

... ihr Glück lieber in der Schwarzen Sichel versuchen? (321)

II

In der Nähe des Aufsichtsgebäudes lehnt eine Leiter am Felsen. Das klapprige Holzgestell sieht zwar wenig vertrauenerweckend auf, scheint aber dennoch sicherer als eine Kletterpartie an den glatten Wänden. Weiter bei 350.

I2

„Nei...“ – weiter kommen Sie nicht. Das Wurfgeschloß dringt tief in Ihre Brust. Sie brechen zusammen, und Ihr letzter Gedanke ist der, daß Sie sich Ihr Ende sicherlich anders erträumt

haben. Aber seien Sie gewiß, Rondra sieht nicht nur diesen einen Moment, Sie weiß auch, was Sie in der Vergangenheit vollbracht haben.

13

Sie holen tief Luft und fangen an: "Orelan, mein Liebster, ist auch ein Knappe der Göttin. Er kämpfte hier an der Seite des 52. Banners. Ich weiß, es ist unüblich, daß ein Diener Rondras mit gewöhnlichen Soldaten zusammen fechten muß, aber die Herrin Rondriane zu Wehrheim hat es nun mal so bestimmt. Nun habe ich Kunde davon bekommen, daß das 52. Banner aufgerieben wurde. Daher rührt meine Sorge. Ich ... weiß, daß er bestimmt in Rondras Hallen einkehrt ... oder schon eingekehrt ist." Nach einer längeren Pause fahren Sie – ein wenig leiser – fort. "Aber ich hoffe, daß er noch auf Dere wandelt. Ich weiß, daß ich so nicht denken sollte."

"Nun", entgegnet Rondrolf, "dafür sind wir Menschen und keine Götter. Wir können nur nach Vollkommenheit streben, werden sie aber nie erlangen. Ja, ich weiß nicht, ob ich es dir überhaupt sagen soll. Ich weiß, wo Orelan gekämpft hat, und mir ist zu Ohren gekommen, daß er wahrscheinlich nicht gefallen ist. Vermutlich wurde er gefangen. Die Schwarzen töten einen Geweihten nicht ... nicht sofort, wenn sie ihn in ihre Fänge kriegen, aber du weißt ebensogut wie ich, daß man darüber weniger erleichtert als noch mehr besorgt sein sollte. Ich habe gehört, was Borbarads Horden mit ihren Gefangenen anstellen, und ich mag es hier nicht wiedergeben."

Sie sind inzwischen leichenblaß geworden.

"Lana, ich sehe dir an, was du jetzt denkst. Du möchtest nichts lieber, als Orelan aus den Klauen der Dämonen zu befreien, hast aber einen Befehl, der dies nicht erlaubt, stimmt's?"

Unwillkürlich fragen Sie sich, ob Ritter Rondrolf Gedanken lesen kann. "Ja", antworten Sie, von der Feststellung des Geweihten vollkommen überrumpelt. "Ich soll eigentlich eine Botschaft nach Beilunk bringen."

"Hm ..." Rondrolf überlegt. "Ich habe eine Idee. Es steht sehr wohl in meiner Macht, anzuordnen, daß ein anderer an deiner Statt die Nachricht nach Beilunk bringt. Du könntest dich dann auf die Suche nach deinem Liebsten machen. Ich würde dir helfen und auch die Verantwortung für alles übernehmen."

Das ist eine Überlegung wert. Wie entscheiden Sie sich?

Einerseits sollten Sie Ihre Anweisungen durchaus ernst nehmen. "Verzeiht, Herr Ritter, aber ich muß meine Befehle ausführen. Ich kann Euer Angebot nicht wahrnehmen." (310)

Andererseits ist Rondrolf Ihnen vorgesetzt, und ein solches Angebot bekommen Sie kein zweites Mal. "Nur zu gern nehme ich an." (412)

14

Das Fechten scheint für Sie endlos zu währen. Doch schließlich führen Sie den entscheidenden Schlag, und Ihr Gegner sinkt nieder und rührt sich nicht mehr. Nach einer kurzen Verschnaufpause schleifen Sie den Leichnam von der Straße ins nahegelegene Gebüsch. Sie sprechen ein Gebet und flech-

ten aus Zweigen ein Boronrad – vielleicht ist die Seele des armen Söldners ja noch nicht verloren. Dann fangen Sie das Pferd ein und reiten zu 121.

15

Schließlich kommt die Peraineschwester wieder. Sie bringt eine Schale mit heißer Brühe mit und füttert Sie. Rasch kehren Ihre Lebensgeister zurück. Sie fragen, wo Sie sind. "Im Lager Brin von Rhodensteins", antwortet Ihre Pflegerin sanft. "Kundschafter haben dich und Orelan hinter einem Waldstück gefunden. Als sie euch sahen, hörten sie schon fast Golgaris Schwingen rauschen. Orelan ist wohlauf, aber er darf dich jetzt nicht besuchen."

"Warum? Ich muß aufstehen", sagen Sie, "rausgehen, die Sonne sehen."

"Du darfst das Zelt nicht verlassen", antwortet die Peraineschwester, die sich inzwischen als Liliane vorgestellt hat. "Man wird dir später mitteilen, warum."

Sie beachten Schwester Liliane gar nicht, erheben sich von Ihrem Lager und gehen zum Ausgang des Zeltes. Dort stehen zwei Wachen, beides Geweihte der Kriegsgöttin, die Ihnen ohne Kommentar das Hinaustreten verwehren. Weiter bei 228.

16

Sie hören, schmecken, riechen nichts. Oder doch? Weiter bei 146.

17

Sie fallen in einen tiefen, erholsamen Schlaf und regenerieren 6W6 LP. Dieser Zauber wirkt nur einmal. Kehren Sie jetzt zu dem Abschnitt zurück, der Sie hergeführt hat.

18

„Liebster Orelan,

gerade denke ich in höchst rahjagefälliger Weise an Dich ...“

(Wir sind der Meinung, daß Sie der folgende Inhalt des Briefes wirklich nichts angeht. Man muß ja zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden, und diesmal weiß halt die Heldin mehr als ihr Spieler. Die Redaktion)

Nur mit Mühe können Sie die Tränen zurückhalten, nachdem Sie den Liebesbrief, den Sie einst an Orelan schrieben, überflogen haben. Ihr Geliebter war hier! Er ist also lebend in die Hände des Feindes gefallen. Vielleicht besteht noch Hoffnung für ihn. Und wenn ihm einer von Borbarads Schergen etwas angetan haben, dann werden Sie ...

"Haben wir uns nicht jüngst einmal gesehen?" tönt eine Stimme hinter Ihnen. Erschrocken fahren Sie herum (208).

19

Fünf Tage später schleppen Sie sich über einen schmalen Karrenweg. Die Reichsstraße, die einen Umweg über Warunk

macht, haben Sie inzwischen verlassen. Seit zwei Tagen haben Sie nichts mehr gegessen, der Hunger bohrt mit grimmigen Zähnen in Ihren Eingeweiden. Gestern abend haben Sie zudem den letzten Schluck Wasser, das Sie in den letzten Tagen ohnehin streng rationiert haben, getrunken.

Ihr Gewand, das zu tragen Ihr einst (wie lange ist es her?) ganzer Stolz war, hängt Ihnen nur noch in schmutzig grauen Fetzen vom Leib. Was würden Sie für einen Becher klaren, reinen Wassers geben – von einem süffigen Ferdoker mit appetitlicher Schaumkrone wollen wir gar nicht reden. Weiter bei 324.

20

Irgendwo in der Nähe der Palisade finden Sie tatsächlich noch ein paar Rechtschritt freien Bodens. Hier schlagen Sie Ihr Zelt auf, kriechen hinein und legen sich zur Ruhe.

Wenn Sie sich vor Mitternacht aufs Ohr hauen, kommen Sie in den Genuß einer vollen Regeneration, anderenfalls gewinnen Sie nur W6–1 LP zurück. Am nächsten Morgen erwachen Sie frisch und gestärkt im Abschnitt 333.

21

Eigentlich passiert nichts Außergewöhnliches. Sie fallen halt wie ein Stein in die Tiefe. Was den Schaden angeht: So viele W6 gibt es gar nicht. Mag Ihre Seele bei 209 Ruhe finden.

22

“Wir hatten noch anderen Besuch”, erzählt jetzt Rondrolf. “Eine schwarze, geflügelte Kreatur saß plötzlich dort am Rande der Lichtung. Sie bewegte sich vollkommen lautlos. Hätte ich nicht von ungefähr in ihre Richtung geschaut, wär’s jetzt um uns beide geschehen. Der Dämon, oder was immer es war, floh in den Wald. Ich bin ihm hinterher und habe ihn schließlich gestellt. Habe mir das dabei zugezogen.”

Rondrolf deutet mit einem Nicken auf die Verletzung an seinem Arm. “Das Biest hatte Krallen – scharf wie ein verdammtes Tuzakmesser. Allerdings ist es mir doch entwischt, flog plötzlich davon.”

Danach macht sich Rondrolf daran, Ihre Wunden zu versorgen, falls dies nötig ist. Sie erhalten durch seine Behandlung 1W6 LP zurück.

Das ist wieder eigentümlich, denken Sie sich, während Sie sich Ihrerseits um die Verletzung Ihres Weggefährten kümmern. *Der Herr Ritter kämpft gegen Dämonen, während ich mich mit einer Raubkatze zufriedengebe.*

Eigentlich macht Sie das ein wenig wütend, immerhin wollten Sie Ihren Geliebten retten. Natürlich können Sie den Zorn einfach herunterschlucken (189). Vielleicht wollen Sie ihm aber freien Lauf lassen, indem Sie Rondrolf Vorhaltungen machen, weil er seinen Wachtposten verlassen hat. Das ist ein schweres Vergehen, was Sie auch beinahe das Leben gekostet hätte. Lesen Sie in diesem Fall 244.

23

Am Nachmittag erreichen Sie mit Rondrolf einen Steinbruch. Weder menschliche Arbeiter noch zwergische Prospektoren sind zu sehen. Die Anlage erstreckt sich über drei Terrassen, wobei Ihr Weg auf die mittlere führt. Linkerhand fällt eine Wand senkrecht fünfundzwanzig Schritt ab zur unteren Ebene, auf der wohl lange nicht mehr gearbeitet wurde. Auf der mittleren Terrasse, auf der Sie sich befinden, liegt überall Werkzeug herum. Hier stehen auch einige Hütten. Direkt vor Ihnen liegen die Baracken für die Arbeiter, es waren wohl einmal zehn an der Zahl, aber drei sind niedergebrannt. Weiter hinten steht eine einsame Hütte, wohl für das Aufsichtspersonal und die Bergmeister. Rechts steigt eine Felswand empor zur oberen Terrasse, die man über hölzerne Leitern erreichen kann. Von ihr aus führt eine hölzerne Rutsche, über die wohl Schutt und Geröll nach unten befördert wurde, zur mittleren Ebene. Vor ihrem unteren Mund findet sich ein großer Haufen eben dieses Gesteins. Auf der oberen Terrasse können Sie zudem noch einen Stolleneingang erkennen. (Eine Skizze des Steinbruchs finden Sie im Abschnitt 452.)

Der Geweihte gebietet Ihnen, sich vom Geröllhaufen vor der Rutsche aus umzusehen, während er auf die obere Terrasse klettern will, um den Stollen zu untersuchen.

Wenn Sie Rondrolf gehorchen, lesen Sie bitte 319. Wollen Sie sich lieber auf eigene Faust ein wenig umschaun, können Sie dies bei 105 tun.

24

Der Hieb hat gegessen. Rondrolf taumelt zwei Schritte nach hinten und stürzt dann in den Abgrund. Lautlos fällt er in die Tiefe, er stößt keinen Schrei aus. Die Kette, an der das Rondramulett Ihres ehemaligen Weggefährten hängt, wurde von Ihrem Schlag durchtrennt und liegt jetzt vor Ihnen auf dem Boden. Ein wenig schwarzer Schleim klebt an ein, zwei Gliedern. Sie nehmen das Schmuckstück mit einem Stöckchen auf und verstauen es in einem kleinen Lederbeutel – als Beweis, den Sie später dem Tribunal vorlegen können. Denn daß Sie sich für die Befehlsverweigerung verantworten müssen, ist Ihnen klar.

Seltsam, was einem so alles auffällt, aber Sie zählen, daß die Kette nicht wie üblich aus 24 (zweimal zwölf), sondern aus 26 (zweimal dreizehn!) Gliedern besteht. Vielleicht sollten Sie sich diese Zahl notieren.

Schließlich wagen Sie einen Blick nach unten. Rondrolfs Körper löst sich in schwarzen Schleim und schwefelgelben Rauch auf, der Gestank ist selbst hier oben deutlich wahrzunehmen. Weiter bei 147.

25

... hoch oben auf einer Bergspitze erblicken Sie den gesuchten Tempel. Eine Serpentine windet sich den steilen Hang zum – ehemaligen – Gotteshaus empor. Der Weg führt zudem über eine steinerne Brücke, auf der zwei Wachen stehen. Ob es sich

dabei um Menschen oder Dämonen handelt, können Sie von Ihrem Standpunkt aus nicht erkennen.

Der Tempel wird von einer goldenen Kuppel, die auf acht Säulen ruht, gekrönt. In dem offenen Säulengewölbe steht ein Baldachin, unter dem sich, wie Sie vermuten, der Altar befindet. Ob es unter dem Kuppelbau noch andere Stockwerke gibt, die in den Berg hineingehauen sind, können Sie nicht sehen. Hier, wo Sie sich jetzt befinden, ist jegliche Vegetation abgestorben. Keine noch so kleine Krüppelkiefer preßt sich an den Hang, es gibt nichts als nackten Stein. Weiter bei 415.

26

„Ja, außerdem schwöre ich bei Rondra, daß ich die Wahrheit gesagt habe“, antworten Sie bestimmt. „Rondrolf war ein Dämon oder so etwas. Als ich ihn besiegte, löste er sich in Rauch und schwarzen, üblen Schleim auf. Ich habe die Kette Rondrolfs mitgenommen. Sie besteht aus sechsundzwanzig – zweimal dreizehn! – Gliedern. Und an ihr klebt etwas von der dämonischen Substanz. Die Kette befindet sich in einem kleinen Lederbeutel in meinem Rucksack.“

Auf die näheren Umstände von Orelans Befreiung geht Bringar nicht ein. Er winkt einer Wache und bedeutet ihr, die Kette zunächst Magus Abreveon und dann ihm selbst zu zeigen. Weiter bei 420.

27

Sie haben es geschafft, einen der drei unschädlich zu machen, woraufhin die anderen beiden das Hasenpanier ergreifen. Sie lassen sogar noch die zwei Silbertaler zurück.

Sie untersuchen kurz den Besiegten und stellen fest, daß er seinen Verletzungen erlegen ist. Nun, er hat es wohl nicht anders gewollt. Später werden Sie im Lager jemanden anweisen, den Leichnam zu bestatten. Jetzt wollen Sie sich erst einmal um die arme Frau kümmern. Weiter bei 203.

28

‘Es scheint, ..., daß man durchbrechen *könnte*’, schrieben wir im Abschnitt 347. Nun, wenn wir DSA-Soloabenteuer-Autoren-Fieslinge den Konjunktiv gebrauchen, dann meinen wir das durchaus ernst. Wie dem auch sei, Sie sind tot, können sich aber Rondras Wohlwollen gewiß sein.

29

„Der Mann gehört der Meisterin. Du darfst ihn nicht befreien“, sagt Polter und funkelt Sie an.

„Nein, nein, das war nur ein Scherz.“ (266)

„Doch bei Rondra, das werde ich tun.“ (86)

30

Klar, wer könnte sonst den Anschlag auf Sie verübt haben? Wenn Sie die Burschen allerdings dingfest machen wollen, ist

das eine heikle Aufgabe. Vielleicht ist es klüger, einfach den Weg fortzusetzen (316). Möchten Sie aber lieber hier nach Ihren Feinden suchen, sind Sie bei 369 richtig.

31

Sie treten aus Ihrem Versteck hervor. Rondrolf steht immer noch an der Klippe und blickt suchend nach unten, offenbar hat er Sie noch nicht bemerkt. Was haben Sie vor? Rufen Sie Ihren ehemaligen Weggefährten an und fordern ihn auf, zu Ihnen zu kommen und sich einem Duell zu stellen (275)? Oder gehen Sie auf ihn zu und stellen ihn an der Klippe? Dann hätten Sie einen taktischen Vorteil, da Ihr Gegner mit dem Rücken zum Abgrund steht (385). Sie könnten auch versuchen, Rondrolf von hinten einen Stein an den Kopf zu werfen, so daß er in den Abgrund stürzt (371).

32

Nun, für diese noble Tat läßt Rondra doch gleich mal 10 Abenteuerpunkte springen. Allerdings – keine Rose ohne Dornen – haben Sie selbst nun nicht mehr ausreichend zu essen und müssen im folgenden alle vier Abschnitte einen Punkt von Ihrer LE abziehen.

Dann verabschieden Sie sich von den Bauern, wünschen Ihnen Glück und machen sich auf nach Beilunk. Ihr entkräftetes Pferd, das hier in der dämonischen Ödnis des Feindeslandes kein Futter mehr findet, lassen Sie zurück. Ein rascher Schnitt durch seine Kehle bewahrt das Tier vor einem qualvollen Hungertod. Weiter bei 435.

33

Gemeinsam mit Rondrolf machen Sie sich wieder auf den Weg. Sie folgen der Straße ins Gebirge zu 206.

34

... erwachen Sie nicht mehr. Jemand hat Sie des Nachts gemeuchelt – so leid es uns auch tut. Gewiß, daß ist nicht gerade der Tod, den Sie sich als Geweihte der Kriegsgöttin gewünscht haben. Schlimmer wiegt noch, daß Sie das Ende während einer Befehlsverweigerung erlitten. Da können wir auch nichts mehr tun, was den Platz im Paradies angeht. Andererseits, vielleicht haben Sie ja in der Vergangenheit einige Heldentaten vollbracht, die auf der Seelenwaage Rethon mehr Gewicht haben als Ihre letzte Verfehlung.

35

„Was maßt du dir an, den Ratschluß der Herrin in Frage zu stellen? Vor Ihr bist du nicht mehr als ein Selemegel, der sich im Schlamm und Morast suhlt. Rondra wird uns helfen, wenn wir uns Ihrer würdig erweisen, und das können wir nur, wenn wir unser Schicksal selbst in die Hand nehmen und nicht ständig um Beistand winseln.“ Mit zornesrotem Gesicht funkeln

Sie Karla an. Das hat gegessen! Die Soldatin wendet den Blick zum Firmament und spricht: "Oh, Rondra, ich wollte Deinen Namen nicht in den Schmutz ziehen. Es war nur die Verzweiflung eines kleinen Menschenkindes, die aus mir sprach. Hab Dank, daß Du mir eine Deiner Dienerinnen geschickt hast, die mir wieder den rechten Weg zeigte."

Damit können Sie den Fall getrost als erledigt betrachten und den Abschnitt 163 lesen.

36

Sie rutschen einen guten Schritt tiefer, können sich aber gerade noch halten. Das spitze Holz einer gebrochenen Sprosse bohrt sich aber in Ihren Oberschenkel, was W6 Schadenspunkte verursacht. Es gelingt Ihnen aber schließlich, Ihr Bein zu befreien, und auch der restliche Aufstieg mag Ihnen glücken. Lesen Sie jetzt weiter bei 308 – es sei denn, Sie haben gerade Ihre letzten LP verloren; dann müssen Sie zu 186.

37

... Rondrolf. Der Geweihte (?) grinst Sie an und spricht ... Weiter bei 143.

38

Vorsichtig steigen Sie die Treppe hinab und spähen um die Ecke. Dort sitzt tatsächlich Orelan. Er ist mit einer Kette an die Wand gefesselt. Gut sieht er aber aus. Es scheint, als habe ihm während der Gefangenschaft an nichts gemangelt. Neben Ihrem Geliebten steht eine schlanke, hochgewachsene Frau mit einer unschönen Narbe auf jeder Wange. Gekleidet ist die Magierin in eine schwarze Robe. Magierin oder nicht, Sie sind der Meinung, daß hier nur rasches Handeln hilft, und greifen an. Den Anblick Ihres Geliebten in Fesseln wollen Sie nicht länger ertragen. Weiter bei 83.

39

"Nun, dann sind wir uns ja einig", meint Rondrolf. "Machen wir uns also auf den Weg." Weiter bei 123.

40

Phexseidank, Sie hatten Glück. Mit pochendem Herzen erreichen Sie wieder den dichten Tann auf der anderen Seite der Straße. Eine Rast gönnen Sie sich aber natürlich noch nicht, Sie marschieren noch ein gutes Stück weiter, bevor Sie ein Nachtlager aufschlagen. Weiter bei 340.

41

Sie haben sich durchgesetzt. Natürlich sind Sie wichtiger als ein einfacher Soldat, weshalb man Sie in ein Zelt führt und sich ein Feldscher Ihrer Verletzungen annimmt. Allerdings tut er dies widerwillig. Offenbar hat nicht jeder die gleiche Freu-

de im Dienst an seiner Göttin wie Sie. Sie können sogar darauf bestehen, einen magischen Heiltrank zu erhalten. Dieser bringt Ihnen sofort 10 LP zurück. Ob die Herrin Rondra allerdings Ihre eiserne Haltung zu schätzen weiß, wird die Zukunft zeigen.

Jetzt, wo es Ihnen bessergeht, können Sie ja nach Überlebenden des 52. Banners fragen (434) oder das Lazarett verlassen (204).

42

"Lanahexe? Hexen sind böse, sagt die Meisterin", grollt der Riese und baut sich vor Ihnen auf.

Was antworten Sie? "Ich ..."

"... bin keine echte Hexe." (254)

"... verzaubere dich in eine Kröte, wenn du nicht sofort ruhig bist." (158)

43

Noch vierhundert, dreihundert, zweihundert Schritt trennen Sie vom Tor der Stadt Beilunk. Die verwirrten Wachen an der Radrombrücke stoßen Sie einfach beiseite. Hoffentlich erkennt man Sie auf den Mauern und öffnet Ihnen rechtzeitig. Weiter bei 161.

44

Dann legen Sie doch eine *Reiten*-Probe+3 ab. Sollte sie gelingen, lesen Sie weiter bei 389, anderenfalls bei 211.

45

Schön, daß Sie so aufrichtig sind. Wir gestehen ja auch ein, daß wir gelogen haben, als wir von der Belohnung sprachen. Mogeln geht eben auf gar keinen Fall. Das gilt besonders für Rondrageweihte. Dort, wo Sie im Moment stehen, manifestiert sich gerade ein Tlaluc. Das war's!

46

"Dann fahr doch nach Selem!" brüllt der Geweihte Sie an. "Du kannst nur deine eigenen Unzulänglichkeiten nicht ertragen, kannst nicht begreifen, daß du einen Meister gefunden hast, Menschlein!"

Mit diesen Worten beschleunigt der Geweihte seine Schritte, so daß Sie ohnehin nicht mehr mithalten könnten. Die Entbehrungen der letzten Tage haben zu sehr an Ihren Kräften genagt.

Kopfschüttelnd schauen Sie Rondrolf nach, bis er zwischen den verdorrten Büschen und Baumstümpfen verschwunden ist. Dann setzen Sie Ihren Weg allein fort. Der Hunger beißt in Ihren Eingeweiden, und der allgegenwärtige Nieselregen ist auch nicht geeignet, Ihre Stimmung zu heben.

Zwei Tage später haben Sie das Hungergefühl seltsamerweise überwunden. Ihnen ist, als müßten Sie niemals mehr essen.

Allerdings fühlen Sie sich schon sehr geschwächt, und das zu Recht, denn Sie verlieren einen Körperkraft-Punkt. (Beachten Sie bitte eventuelle Auswirkungen auf Ihre Kampfwerte.) Weiter bei 241.

47

Ein paar Sprünge, und Sie sind hinter der Aufsichtshütte verschwunden. Rondrolf hat Sie natürlich von oben beobachtet und kommt auf Ihr Versteck zu. Sie werden sich ihm wohl stellen müssen. Allerdings weiß er nicht genau, hinter welchem Winkel des Gebäudes Sie stecken. Deshalb können Sie aus Ihrer Deckung heraus, wenn Sie das wünschen, einen Überraschungsschlag (eigentlich pfui!) führen, den Rondrolf nicht parieren kann. Danach kommt es zum Kampf auf Leben und Tod. Rondrolfs Werte erfahren Sie im Abschnitt 114.

48

Möglicherweise haben Sie das gute Stück ja von einem Sterbenden erhalten. Dann soll es Ihnen ja – so wurde zumindest berichtet – Glück bringen. Wenn Sie sich in diesen Mantel wickeln wollen, lesen Sie bitte 111, anderenfalls 245.

49

Ein greller Blitz explodiert vor Ihren Augen und richtet 3W6



SP an. Sie wurden entdeckt! Sollten Sie das nicht überleben, lesen Sie bitte 361. Wenn doch, finden Sie sich bei 95 wieder.

50

Dann machen Sie doch eine *Schleichen*-Probe+1. Gelingt diese, lesen Sie 218, anderenfalls 284.

51

Die Aufsichtshütte ist in zwei Räume aufgeteilt. Der Eingang führt zunächst in die Schreibstube, in der auch Sie sich jetzt befinden. An der Wand findet sich ein Regal mit allerlei Pergamentrollen. Daneben, unter einem Fenster, steht ein Schreibtisch nebst Stuhl. An einem Wandhaken hängen ein lederner Mantel und ein Helm aus demselben Material. Gerade wollen Sie einen Blick in den Nebenraum werfen, als ...

Weiter bei 294.

52

Sie machen auf dem Absatz kehrt und laufen zum Ausgang. Das Öl fließt Ihnen auf dem abschüssigen Boden entgegen. Keinen Herzschlag zu spät erreichen Sie den Stollenmund, denn das Steinöl entzündet sich. Im Gang tobt eine loderndes Flammenmeer. Weiter bei 390.

53

Um es gleich vorwegzunehmen: Der Silberlöwe ist eigentlich kein Löwe, sondern ein Tiger. Insofern brauchen Sie sich keine Gedanken darüber zu machen, ob Rondra Sie nun persönlich gestraft hat oder nicht. Die Kriegsgöttin ist sicherlich nicht erbaut über Lanas Befehlsverweigerung, aber Sie sieht auch den Mut, der im Handeln der jungen Geweihten steckt. Insofern kann sie durchaus auf einen Platz in Rondras Paradies hoffen.

54

Nachdem Sie auch diese Gegner aus dem Weg geräumt haben, kommen zwei weitere auf Sie zu – der Heerzug ist ja noch lang genug. Zwei Jünglinge, offensichtlich Zwillinge, greifen Sie mit ihren Säbeln an.

Die Werte Ihrer Gegner:

LE 27 RS 2 AT/PA 10/8 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 2)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 164. Sinkt Ihre LE auf 0, suchen Sie 222 auf.

55

Wenn Sie schon einmal hier waren, dann gehen Sie bitte sofort zu 260.

“Im Namen Rondras grüße ich dich, Soldat. Bring mich zu deinem Hauptmann!” rufen Sie einem jungen Kämpfer zu.

Dieser erwidert den Gruß und führt Sie anschließend zum Offizierszelt. Hier stellt er Sie Hauptmann Cyrus von Röttwalden vor. Von Röttwalden ist ein typischer Offizier: schneidig im Auftreten und mit imposantem Kaiser-Alrik-Bart. Er verneigt sich fast bis zum Boden, gibt Ihnen einen Handkuß, macht Komplimente über Ihre Schönheit und fragt dann, was Sie zu ihm führt.

Ja, was eigentlich? Möchten Sie sich nach der Lage an der Front und in den vom Feind besetzten Gebieten erkundigen (171) oder nach dem 52. Banner (392)?

56

Rondrolf lenkt sein Pferd in nördliche Richtung, und Sie folgen ihm. Gegen Abend erreichen Sie den Eingang zu einem kleinen Seitental, wo Sie die Nacht verbringen. Am nächsten Morgen setzen Sie den Weg fort, allerdings ohne Pferde.

„Wir lassen sie hier frei, sie sind uns bald nur hinderlich“, erklärt der Geweihte. Dann führt er Sie durch das Tal hinauf zu einer Paßhöhe. In der Tat, den steilen, mit Geröll übersäten Weg hätten Sie mit den Tieren nicht passieren können.

Das Wetter hat sich verschlechtert. Düstere, bleierne Wolken verhängen den Himmel, und ein stetiger, feiner Nieselregen, der durch Ihre Kleider bis auf die Haut dringt, hat das Moos auf den Steinen feucht und glitschig gemacht. Das sind keine guten Efferdwolken, deucht Ihnen. Wie sagte doch gleich der



Veteran in Wehrheim? 'Das von Borbarad besetzte Gebiet ist das Land, wo keine Sonne scheint.' Weiter bei 307.

57

Es gibt nur einen Weg, auf die obere Terrasse zu gelangen, der halbwegs sicher erscheint. In der Nähe des Aufsichtsgebäudes lehnt eine Leiter am Felsen. Das klapperige Holzgestell sieht zwar wenig vertrauenerweckend auf, scheint aber dennoch sicherer als eine Kletterpartie an den beinahe spiegelglatt behauenen Wänden.

Sie machen sich also an den Aufstieg. Ihre Befürchtungen waren nicht unberechtigt. Ab und zu bricht eine der morschen Sprossen, und es bedarf schon einiger Geschicklichkeit, nicht abzustürzen. Legen Sie doch eine *Klettern*-Probe-1 ab. Gelingt der Wurf, dürfen Sie 406 lesen, anderenfalls 242.

58

Die einzelnen Blätter, die Sie eben noch scharf und deutlich erkennen konnten, vermischen sich jetzt zu einem einzigen grünen Schleier. Vor Ihrem geistigen Auge sehen Sie einen düsteren Raum, irgendwo in der Ecke hockt Orelan in zerschundenen Kleidern und stiert auf den Boden. Die Vision währt nur einen Herzschlag. „Länger brauchst du das Bild nicht zu betrachten“, ertönt jetzt eine weibliche Stimme in Ihrem Ohr.

Sie wissen nicht, was einen größeren Eindruck auf Sie machte: das Bild, das vor Ihnen entstand, oder die Stimme, die unvergleichlich lieblich, süß und lockend war und so gar nicht zu Ihrer Herrin Rondra passen sollte ...

Sie brauchen eine Weile, bis Sie das Erlebnis verdaut haben. Wie es scheint, lebt Orelan wenigstens, was Sie beruhigt. Die Kammer, in dem sich Ihr Geliebter befand, kennen Sie nicht. In Gedanken versunken führen Sie Ihr Pferd wieder auf die Straße und setzen Ihre Reise fort zu 269. Vergessen Sie aber nicht, 3W6 KP und W6 LP abzustreichen!

59

Legen Sie doch bitte eine *Klettern*-Probe ab. Gelingt diese, steigen Sie zu 235 ab. Bei einem Mißerfolg fallen Sie zu 311.

60

Die steinerne Brücke ist wohl natürlichen Ursprungs und führt in weitem Bogen über einen mehrere hundert Schritt tiefen Abgrund. Diesseitig stehen zwei mit Schwertern bewaffnete und in alte Lederpanzer gekleidete Skelette.

Vielleicht wollen Sie sich vor dem Kampf noch auf die eine oder andere Weise wappnen. Haben Sie von einem sterbenden Zauberer vielleicht einen Mantel erhalten? Möglicherweise ist er Ihnen im Kampf ja nützlich. Wenn Sie das Stück anlegen wollen, dann können Sie dies jetzt noch tun (341). Sind Sie nicht im Besitz des Mantels oder wollen ihn einfach nicht tragen, lesen Sie bitte 272.

61

Da ist es passiert! Das Pferd bäumt sich auf – und wirft Sie ab. Ihrem gestählten Körper und der jahrelangen Schulung verdanken Sie es, daß Sie sich abrollen können und sofort wieder auf die Beine kommen. Von überall stürmen die Feinde auf Sie zu und versuchen, Sie zu umringen; eine kleine Bresche können Sie aber dennoch entdecken.

Vielleicht gelingt es Ihnen ja, das Beilunker Stadttor im schnellen Lauf zu erreichen. Machen Sie doch eine Körperkraft-Probe. Gelingt diese, rennen Sie zu 315. Anderenfalls müssen Sie hier auf 231 warten. Wollen Sie sich zum Kampfe stellen, können Sie dies bei 355 tun.

62

Sie haben sich eine Buße ausgedacht und dem Meister des Bundes mitgeteilt. Dieser erklärte sich einverstanden und erzählt Ihnen nun seinerseits, was Sie gestern noch (unberechtigt) mithören durften. Nur Ihr Erstaunen ist gespielt, die Freude, die Sie zeigen, ist echt. So nahm alles noch einen guten Ausgang, und erfreut suchen Sie Orelan auf, um Ihren Geliebten in die Arme zu schließen. Am Abend aber ruft Sie der Meister des Bundes noch einmal zu sich. Weiter bei 274.

63

Man bedrängt Sie mit Fragen, und Sie antworten knapp und erläutern, was Sie hierherführt. Natürlich sind Sie begierig zu erfahren, was hier geschehen ist. Die Leute, es sind wohl Bauern, die den Überfall überlebten, berichten:

Vor etwa neun Tagen wurde ihr Dorf vom Feind niedergebrannt. Sie haben nur überlebt, weil Sie zufällig nicht zu Hause, sondern in den nahegelegenen Wäldern waren. Algunda, die Mutter des Säuglings, konnte sich unter dem Bootssteg des Dorfweihers verbergen, ebenso die Greisin Gesine. Vermutlich hatte ihr Efferdamulett die beiden vor der Entdeckung bewahrt.

Kurze Zeit nachdem die feindlichen Heere hier durchgezogen waren, verdorrte das Land. Die Leute mußten fort, warteten aber noch, weil Algunda stark in der Hoffnung war und jeden Moment niederkommen konnte. Daß die Lebensmittel und das Wasser verdarben, konnte Gesine mit ihrem Efferdamulett bisher verhindern. Inzwischen ist aber fast alles Ebbare aufgebraucht. So wollen die Bauern sich aufmachen gen Westen, wo sie hoffentlich unbemerkt auf die andere Seite der Frontlinien gelangen können.

Weiter bei 277.

64

Ihr Rüstungsschutz steigt um 2 Punkte, Ihr Attacke- und Paradowert um jeweils einen Punkt. Dieser Zauber wirkt 12 Spielrunden, wenn der Mantel ohne Unterbrechung getragen wird. Kehren Sie jetzt zu dem Abschnitt zurück, der Sie hergeführt hat.

65

Jetzt müssen Sie beherzt handeln. Ob Sie schnell genug sind, werden drei Körperkraft-Proben entscheiden. Mißlingt die erste, ziehen Sie sich 1W6 Schadenspunkte zu, bei der zweiten 1W6+1 und bei der dritten 1W6+2. (Sollten dabei Ihre letzten LP vor die Hunde gehen, müssen Sie leider 200 lesen.) Schließlich schaffen Sie es aber (das hoffen wir doch aufrichtig), den Stollenmund zu erreichen. Weiter bei 390.

66

“Da wird kein Mantel sein”, meint Rondrolf, “aber tu was du nicht lassen kannst.”

Tatsächlich. So sehr Sie auch suchen, Sie finden nicht einmal einen Fetzen Uhdenberger Sackleinen, von einem Mantel ganz zu schweigen. Offensichtlich war der Sterbende schon ein wenig wirt, als er von dem Kleidungsstück erzählte. Also kehren Sie unverrichteter Dinge zu Rondrolf zurück, der Sie triumphierend anschaut. Weiter bei 33.

67

Nun, dann wird es Zeit für eine Kletterprobe. Bitte schön. Gelungen (68) oder nicht (182)?

68

Sie haben es geschafft! Zu Fuß geht es nach einer kurzen Verschnaufpause weiter, diesmal bergab. Bald haben Sie den jenseitigen Fuß der Trollzacken erreicht. Vom Hang aus können Sie die Reichsstraße sehen, die sich als graubraunes Band gen Warunk schlängelt. Es ist Ihnen gelungen, die feindlichen Linien zu überwinden. Jetzt ist es an der Zeit, über Ihr weiteres Vorgehen nachzudenken. Weiter bei 408.

69

Breitbeinig stellen Sie sich den dreien in den Weg. “Bei Rondra, gebt der Frau die zwei Silbertaler zurück!” begehren Sie auf. “Der Preis für das bißchen Reis ist viel zu hoch!”

“Och, was du nicht sagst”, höhnt der Kahlkopf mit dem großen Ohrring, der Wortführer der Halsabschneider. “Mach Platz! Ich könnte dich sonst so tothauen, daß dich das mit dem Reis nicht mehr stört.”

Sie haben vorhin zwar Ihr Schwert gegriffen, aber nicht Ihren Wappenrock übergezogen. Sonst wären die Burschen vielleicht nicht so frech gewesen. Aber jetzt? Können Sie das auf sich sitzen lassen? Ja klar (289)! Natürlich nicht (213)!

70

Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen los. Bellend und geifernd stürmen die Hunde hinter Ihnen her, gefolgt von den Söldnern. Sie wußten gar nicht, daß Sie so schnell laufen können, und wer Ihnen die Kraft zu einer solch lange wäh-

renden, rasenden Flucht gibt, ist Ihnen auch unklar. Von Rondra kann Sie ja wohl kaum kommen.

Mittlerweile sind die Söldner außer Sicht, die Hunde konnten Sie aber noch nicht abschütteln. Die beiden Tiere haben Sie fast erreicht; Sie müssen sich wohl zum Kampf stellen.

Die Werte der Hunde:

LE 22 RS 1 AT/PA 12/4 TP W6+3 (Gebiß)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 210. Sinkt Ihre LE auf 0, suchen Sie 365 auf.

71

In diesem Fall droht ja keine wirkliche Gefahr. Sie können versuchen, die Arbeiter anzurufen und aus ihrem Versteck zu locken (234), oder einfach Ihren Weg fortsetzen (316).

72

“So werdet auch Ihr, Lana von Hexenhain, Euch eine Buße ausdenken, mit der Ihr Eure Verfehlung sühnen wollt. Zeit habt Ihr bis morgen zur Mittagsstund. Bis dahin bleibt Ihr unter Arrest, dann tretet Ihr wieder frei, mit Euren Waffen und in Eurem Ornat, vor mich und teilt mir das Ergebnis Eurer Überlegungen mit. Diese Gnade, die ich Euch erteile, wird Euch gewiß kein zweites Mal zuteil. Denkt in Zukunft daran, daß die Knappen den Befehlen zu gehorchen haben. Ihr seid entlassen.” Weiter bei 263.

73

Würfeln Sie mit 1W20. Bei 1–4 gehen Sie bitte sofort zu 49. In kunstvollen Lettern steht dort zu lesen:

DU WIRST AN MACHT GEWINNEN,
WANN IMMER DU EINEN TEMPEL
DER ZWÖLFE SCHÄNDEST.
UM SO SÜSSER SCHMECKT DER TRIUMPH,
OPFERT MAN EINEN IHRER SKLAVEN.

Danach werden noch einige Anweisungen für das Opferritual gegeben, die Sie aber mangels Kenntnis der Schwarzmagie nicht verstehen. So kehren Sie zurück zu 257.

74

Offensichtlich hat der Reiter Sie bemerkt. Er zieht seinen Säbel und treibt das Pferd zu einem scharfen Galopp an. Die Klinge über seinem Haupt schwingend, stürmt er auf Sie zu. Sie können deutlich das Wappen mit der Dämonenkrone auf seiner Brust erkennen. Kurz bevor er Sie erreicht, holt er zu einem fürchterlichen Hieb aus. Jetzt gilt es, rasch auszuweichen. Machen Sie doch eine Gewandtheits-Probe. Gelingt diese, dürfen Sie 314 lesen, anderenfalls sehen Sie sich bei 215 einem ungewissen Schicksal gegenüber.

75

Ein Rondrawunder? Um diese Jahreszeit? Nein, da können wir leider nichts für Sie tun. Der Aufprall auf dem Grund bedeutet leider Ihr Ableben. Trösten Sie sich bei 209.

76

Rondrolf steigt die Leiter hinab und kommt auf Sie zu. “Also gut”, sagen Sie, “machen wir es aus, hier und jetzt.” Rondrolf hebt sein Schwert. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod. Die Werte Ihres Gegners erfahren Sie bei 114.

77

Jetzt erzählen Sie Ritter Rondrolf die ganze tragische Geschichte um Orelan und daß Sie Ihrem Geliebten nicht helfen können. Der Geweihte hört ruhig zu und sagt schließlich: “Nun, auch ich war jung, und wir können uns freuen, daß es in der Welt nicht nur Rondra, sondern auch Rahja gibt. Dennoch kann ich dir in der Sache keinen eindeutigen Rat geben. Aber eines ist gewiß: Irgendwann ist auch dieser Krieg zu Ende, und dann hast du noch ein langes Leben vor dir. Der Kampf ist also nicht alles in deinem Dasein. Vergiß das nicht, und nun lebe wohl.”

Mit diesen Worten dreht Rondrolf sich um und geht. Sie indes besteigen Ihr Pferd und reiten nach Osten, der Trollpfote entgegen. Weiter bei 347.

78

Sie steigen ins Wasser. Erst bis zu den Knien, dann bis zum Bauch und schließlich bis zum Haaransatz. Es gelingt Ihnen vielleicht sogar, einige Schritte zu schwimmen, doch dann versinken Sie wie ein Stein. Wie es scheint, müssen Sie den Weg nach Beilunk zu Fuß auf dem Meeresgrund zurücklegen. Eigentlich schlau, denn so kann der Feind Sie nicht sehen. Und ein Fußmarsch von zwei Meilen stellt doch keine Herausforderung für eine gestählte Rondrakriegerin dar. Aber unter Wasser ...?

Viel zu spät stellen Sie fest, daß es sich tief in Efferds Element leider gänzlich anders verhält. Und mit soviel Eisen am Körper können Sie auch nicht wieder auftauchen. Es tut uns leid, aber wir müssen Ihnen die traurige Mitteilung machen: Hier, vor den Gestaden Beilunks, tief auf den Meeresgrund, hauchen – Verzeihung, blubbern – Sie Ihr Leben aus.

79

“Verzeiht, Ritter Rondrolf!” rufen Sie dem Geweihten zu. “Ich möchte lieber allein weiterziehen.”

“Und warum?” fragt der Angesprochene zornig. “Nun, wahrscheinlich, weil ich dir deine menschlichen Unzulänglichkeiten vor Augen halte. Tu was du willst!”

Mit diesen Worten beschleunigt der Geweihte sogar noch seinen Schritt und läßt Sie stehen. Weiter bei 241.

80

Dann machen Sie doch einmal eine *Klettern*-Probe+6. Gelungen (250) oder nicht (370)?

81

“Du falscher Kusliker”, schreien Sie, als Sie aus Ihrem Versteck hervorkommen. “Ich tue alles Menschenmögliche, um dich zu befreien, und du vergnügst dich ...”

Weiter bei 402.

82

“Gehe hinunter bis über die Brücke und warte dort auf mich. Das wird die Meisterin gewiß erfreuen.”

Tatsächlich setzt sich der Riese in Bewegung und folgt Ihrem Befehl. Lesen Sie weiter bei 328.

83

Werte der Magierin:

LE 30 RS 1 AT/PA 9/8 TP W6+1 (Dolch, WV 2/1, BF 3)

Mit einem Rondrakamm kann in dem engen Kellerraum nicht gekämpft werden. Die Magierin läßt zunächst einen *Fulminatus* mit 3W6+6 auf Lana ab. Danach greift sie mit dem Dolch an. Wenn Sie Ihre Gegnerin innerhalb von 5 Kampfunden besiegen, lesen Sie bitte 318. Sollten Sie länger brauchen, finden Sie sich bei 177 wieder. Sterben Sie, müssen Sie 115 aufsuchen.

84

Sie betreten die schmale Dorfstraße. Auf dem Boden liegt ein Stoffpuppe, aus alten Lumpen genäht. Traurig bücken Sie sich nach dem Spielzeug. Welchem Kind mag es wohl einmal zur Freude gereicht haben?

Möchten Sie sich ein wenig im Dorf umschauen (405) oder es lieber so rasch wie möglich durchqueren (240)?

85

Tja, das hat nicht so richtig gegessen. Der Ork fährt auf, wirbelt herum und zieht seinen Säbel. Im Abschnitt 313 kommt es dann zum Kampf. Kleines Trostpflaster: Sie dürfen dem Ork vor Kampfbeginn für den Schlag W6+1 LP abziehen.

86

Polter stürzt sich auf Sie. Weiter bei 440.

87

Recht haben Sie! Ihre Aufgabe ist es, eine Botschaft nach Beilunk zu bringen. Ihre Liebschaft hat da hintanzustehen.

Möglicherweise werden Sie Rondras Hilfe noch brauchen, und da wäre es unklug, die Herrin zu erzürnen, indem Sie Sie mit einer solchen Lappalie behelligen. Weiter bei 269.

88

Sie haben den Ausgang aber schon erreicht und rennen die Serpentine hinunter. Ein großer Feuerball fliegt über Ihren Kopf hinweg, zerplatzt an der Felswand und versengt mit seinen Funken Ihre Haut. Das Davonlaufen ist Ihnen zuwider, aber Ihre einzige Rettung. Wenn Sie sich dem Kampf stellen möchten – was Ihr Untergang wäre – dann lesen Sie 428. Ansonsten geht es weiter bei 335.

89

Man bringt Sie ins größte Zelt der gesamten Anlage. Hier liegen, dicht bei dicht, auf einfachen Strohlagern, gewiß an die hundert Kranke und Verletzte. Der üble Geruch nach Schweiß, Exkrementen und schwärenden Wunden dreht Ihnen schier den Magen um. Nur mit Mühe können Sie das Würgen unterdrücken.

Dem Feldscher, der Sie in das Zelt geleitet, scheinen die Dünste nichts auszumachen. Die Geweihten der milden Peraine sind wohl doch nicht so zart besaitet, wie Sie bisher dachten. In der hintersten Ecke liegt ein Mann, dem man den rechten Arm amputiert hat.

“Das ist Berggold, er war dabei, als das 52ste zerschlagen wurde.” Mit diesen Worten läßt Ihr Führer Sie mit dem Verletzten allein. Angesichts des schweren Schicksals, das Berggold getroffen hat, suchen Sie nach Worten, um Ihr Anliegen vorzutragen. Schließlich fassen Sie Mut und erzählen zögernd von Ihrer Liebe zu Orelan und daß Sie Klarheit über sein Schicksal haben müssen.

“Mich haben Sie für tot gehalten”, antwortet der verletzte Soldat. “Aber Orelan hatte weniger Glück. Er war ohnmächtig, als Sie ihn fanden. Haben ihn mitgenommen, noch irgendwas von Sichel geredet, war aber nicht die Rote, glaube ich. Weiß nicht, was sonst mit ihm geschehen ist, aber man erzählt sich ja so einiges.”

Wahrscheinlich lebt Ihr Liebster also noch, aber ob Sie sich darüber freuen sollen, wissen Sie nicht so recht. Denn was Borbarads Schergen mit ihm anstellen, können Sie sich ausmalen ...

Sie danken Berggold für seine Auskunft und verlassen das Zelt und auch das Lazarett so schnell wie möglich. Weiter bei 204.

90

Sie können es uns glauben: Wir finden es wirklich schade, daß Ihr Leben – so kurz vor dem Ziel Ihrer Queste – hier ein jähes Ende findet. Nun ja, wir wollen nicht so sein: Sie dürfen den Kampf wiederholen, aber nur einmal! Wenn Sie zum zweitenmal scheitern, müssen Sie Ihre Taten in die Waagschale Rethons werfen – und danach hoffentlich in Rondras Paradies einkehren.

91

Wie recht Sie haben. Natürlich wollen wir Sie nicht so kurz vor dem Ziel durch eine gleichermaßen überflüssige wie viel zu schwere Probe scheitern lassen. Ignorieren Sie einfach das Würfelergebnis. Also los, ab zu 336.

92

Aber als Sie erwachen, stellen Sie fest, daß Sie nicht mehr am Leben sind. Irgend jemand hat Ihnen letzteres – während Sie schliefen – genommen. Sie wollten sich in Borons Arme begeben, und genau dort sind Sie jetzt auch. Für immer.

93

Die beiden Soldaten ziehen ihre Waffen und stechen Sie ab. Ein wenig rühmliches Ende für Sie, das müssen wir leider sagen.

94

Dann wissen Sie ja, in welchem Abschnitt Sie möglicherweise Hilfe zu erwarten haben. Es ist die 'göttliche Zahl' minus Eins. Falls Ihnen das jetzt nichts sagt, lesen Sie weiter bei 331.



95

Flucht! Sie haben keine andere Möglichkeit mehr, es sei denn, Sie wählen den Freitod. Wir gestehen Ihnen aber zu, daß Sie entkommen.

Orelan ist allerdings verloren. Sie haben einen Befehl verweigert, ein schweres Vergehen – und wofür? Nein, Sie kehren nicht mehr in den Schoß der Rondrakirche zurück, sondern fristen fürderhin ein Leben als Abenteurerin. Für Ihre Glaubensbrüder und -schwestern sowie für Ihre Familie gelten Sie als vermißt. Als Trostpflaster können Sie sich aber 150 Abenteuerpunkte gutschreiben.

96

Na klar. Sie haben sich den Kopf zerbrochen, was Rondrolf eigentlich wirklich ist und schon das Schlimmste befürchtet. Aber eben hat er zugegeben, verletzlich zu sein. Da kann Sie doch sein Mordgeschwafel nicht mehr erschrecken. Diese Erkenntnis verschafft Ihnen für den folgenden Kampf auf Leben und Tod zwei zusätzliche Attackepunkte. Rondrolfs Werte finden Sie bei 114.

97

Elegant sieht das nicht aus, was Sie da treiben. 2 LP verabschieden sich aus Ihrem Hinterteil, denn das schmerzt momentan höllisch. Unten angekommen, stolpern Sie auf Ihre Füße und zu 246. (Ach ja, die zwei abgängigen LP werden ja wohl nicht Ihre letzten gewesen sein. Falls doch, vergessen Sie 246 und lesen statt dessen 186.)

98

Dort sitzt Orelan. Unter seiner Haut, der feinste Schweißtröpfchen einen fast magischen Glanz verleihen, sehen Sie das Spiel seiner Muskeln bei jeder noch so kleinen Bewegung. Der Anblick verschlägt Ihnen den Atem. Ihr Geliebter scheint in der Gefangenschaft noch schöner geworden zu sein, als er ohnehin schon war. Auch wenn die Situation jetzt unpassend ist, aber Ihr Verlangen war nie größer als in diesem Moment. Orelan ist nicht allein. Neben ihm kniet eine schlanke, hochgewachsene Frau mit einer unschönen Narbe auf jeder Wange. Bekleidet ist die Magierin mit einer schwarzen Robe. Behutsam streicht sie mit zitternden Fingern über die entblößte Brust Ihres Geliebten.

„Ich kann mich dir nicht hingeben, Aressa“, haucht Orelan. „Nicht, solange ich die Ketten trage.“

Möchten Sie hervortreten, um Orelan und Aressa eine Szene zu machen (81)? Oder um die Frau zu bekräftigen, ihn freizulassen (112)? Oder warten Sie einfach ab (273)?

99

Sie wenden sich vom Stolleneingang ab und gehen vorsichtig zur Rutsche. Weiter bei 304.

100

Das war um Haaresbreite. Sie sind der Meinung, daß herumfliegende, brennende Ölfässer oft nicht natürlichen Ursprungs sind. Irgend jemand hat es auf Sie abgesehen. Im Abschnitt 372 dürfen Sie einen Verdacht äußern.

101

Ihr Klopfen wird zunächst durch ein lautes "Wer da?" beantwortet. Sie nennen Ihren Namen und werden nach einigen Augenblicken aufgefordert, einzutreten. Weiter bei 181.

102

Nun, sich zu verstecken, gehört wohl kaum zu den starken Seiten einer Rondrageweihten. Dennoch müssen wir auf einer *Sich Verstecken*-Probe bestehen. Gelingt sie, dann lesen Sie 252, anderenfalls 306.

103

Sie haben sich entschieden. Aber wo vermuten Sie Ihren Geliebten? Irgendwo in den Trollzacken (152), in der Schwarzen Sichel (191) oder im Osten Richtung Beilunk (394)?

104

Den Hals des Tieres fest umklammert, geben Sie der Stute die Hacken. Das Tier galoppiert los und setzt über den Weidezaun. Jetzt kommt richtig Leben ins Lager. Immer wieder stellen sich Ihnen feindliche Söldner in den Weg, versuchen Sie aufzuhalten. Geschickt lenken Sie das Tier aber zwischen allen Hindernissen hindurch – sofern Ihnen eine *Reiten*-Probe gelingt (198). Anderenfalls müssen Sie 61 lesen.

105

Nun gut. Was interessiert Sie denn besonders? Die Höhle auf der oberen Ebene (282), das Aufsichtsgebäude (51) oder die Arbeiterbaracken (175)?

106

Nein, das ist ja zu traurig. Also gut, wenn Sie zum erstenmal hier sind, dann schreiben Sie sich einfach 9 LP an und kämpfen bei 385 weiter – aber nichts weitersagen! Sollten Sie aber zum zweitenmal hier auftauchen, müssen wir Sie leider an 383 verweisen.

107

Sie dringen dort, wo es die Raubkatze auch getan hat, ins Buschwerk ein. Von dem Tier ist aber nichts zu sehen. Einige Zeit suchen Sie noch in der Umgegend nach Spuren, dann kehren Sie zum Lagerplatz zurück. Weiter bei 201.

108

Dann machen Sie doch eine *Schleichen*-Probe + 3. Gelingt diese, lesen Sie 218, anderenfalls 284.

109

Am nächsten Morgen erwachen Sie frisch und ausgeschlafen. Die Nacht war wunderbar ruhig und mild, genauso, wie es sich eine Rondradienerin wünscht. Nach einem kurzen Frühstück satteln Sie Ihr Pferd. Weiter bei 429.

110

Der Geweihte läßt es sich schmecken. Sie indes üben sich in Abstinenz. Es ist schon eine Freude zuzuschauen, wie Rondrolf reinhaut. Aber Sie bleiben hart. Eine Selbstbeherrschung, die wohl nur einer Geweihten der Kriegsgöttin zu eigen ist. Ihr Magen knurrt so sehr, daß es mittlerweile ein Körperkraft-Punkt mit der Angst zu tun kriegt (wie unrondrianisch) und verschwindet. (Beachten Sie bitte eventuelle Auswirkungen auf Ihre Kampfwerte.)

Nach einer Weile ist Rondrolf gesättigt und drängt wieder zum Aufbruch. Lesen Sie nun 224.

111

Wie machen Sie das? Blau nach außen (167) oder rot nach außen (448)?

112

"Habt ein Einsehen", sagen Sie, als Sie aus Ihrem Versteck hervortreten. "Es liegt keine Anmut in einem Löwen, der in einem Käfig ..."

Weiter bei 402.

113

Einige Tage später, am 1. Rahja, sind Sie so weit wieder bei Kräften, daß Sie sich von Ihrem Lager erheben können. Man bittet Sie auf die südliche Stadtmauer, vor der aus Sie sich ein faszinierendes Schauspiel anschauen können.

Genau zu Praios' höchstem Stand laufen die im Hafen liegenden Kriegsschiffe aus. Der Sinn der Aktion ist Ihnen nicht ganz klar. Sie wissen zwar nicht viel von der Seekriegsführung, aber der Feind scheint Ihnen doch zu hoch überlegen. Zischend fliegen Salven Hylailer Feuers durch die Luft und halten reiche Ernte. Der Feind zeigt sich überrascht, und es gelingt tatsächlich, eine Bresche in die Seeblockade zu schlagen. Während sich die Aufmerksamkeit des Feindes auf die Beilunker Schiffe und damit zur Stadt hin richtet, sehen Sie im Südosten aus einer Bucht heraus zahlreiche Masten auftauchen. Zuerst vermuten Sie Verstärkung für die Borbaradianer, aber dann stellen Sie erleichtert fest, daß es sich um drei Kaiserliche Holken und zwei Zedrakken handelt. Die drei Holken

segeln durch die soeben erkämpfte Lücke zwischen den feindlichen Linienschiffen. Drei andere Holken, die zuvor im Hafen lagen, fahren durch diese Bresche hinaus in Richtung offenes Meer. Sie werden von den beiden Zedrakken begleitet. Die anderen Schiffe ziehen sich wieder in den Hafen zurück. Die Kämpfe mögen vielleicht eine halbe Stunde gedauert haben. Weiter bei 309.

114

Rondrolfs Werte:

LE 60 RS 4 AT/PA 15/12 TP W6+4 (Schwert, glücklicherweise kein Rondrakamm, WV 7/7, BF 1)

Wir wissen, daß Ihr Gegner Ihnen überlegen ist, aber es steht auch nirgendwo geschrieben, daß Rondrageweihte nur gegen ebenbürtige oder schwächere Gegner kämpfen dürfen. Ganz im Gegenteil: Diejenigen Diener der Kriegsgöttin, die es wirklich zu Ruhm und Ansehen gebracht haben, haben irgendwann auch gegen einen übermächtigen Gegner gefochten – und gesiegt. Möge der W20 Ihnen hold sein.

Falls Ihre LE auf 0 sinkt, was, wie wir zugeben, der wahrscheinlichere Fall ist, dann suchen Sie Trost bei 444. Sollten Sie aber siegen, können Sie Ihren Triumph bei 417 auskosten.

115

Rasch weicht das Leben aus Ihrem Körper. Es ist schon tragisch, daß Sie so kurz vor der Erfüllung Ihrer selbstgestellten Aufgabe scheitern mußten. Mag sein, daß es Orelan noch gelingt, selbst zu entkommen. Dann können Sie sicher sein, daß Ihre treue Liebe in unzähligen Liedern besungen wird.

116

Sie zögern etwas zu lange, bevor Sie den Hechtsprung durch die Flammenwand, die sich gerade vor der Tür aufbaut, wagen. Außerdem haben Sie den Sprung nicht richtig eingeschätzt.

Die Flammen ließen sich natürlich diese Gelegenheit nicht entgehen und leckten ein wenig an Ihrem Körper, was Ihnen W6+3 Schadenspunkte einbringt. (Sollte es sich Ihre letzten Lebenspunkte verabschieden, müssen Sie – so bitter es auch sein mag – 186 aufsuchen.)

Aber dennoch sind Sie gerettet! Lesen Sie nun weiter bei 100.

117

Sie suchen sich ein freies Plätzchen, auf dem Sie Ihr Zelt aufschlagen können. Müde rollen Sie sich dann in Ihre Decke, aber es fällt Ihnen schwer, Schlaf zu finden. Zu sehr berührt Sie Orelans Schicksal.

Als Sie am Morgen erwachen, fühlen Sie sich kaum erfrischt

(Regeneration: W6–2). Sie nehmen ein Frühstück ein, das im wesentlichen aus einer Tasse heißem Tee besteht, satteln dann Ihr Pferd und verlassen das Lager gen Osten, der Trollpforte und damit dem Feind entgegen.

Weiter bei 347.

118

Sie fragen ein paar Soldaten, und schließlich schickt man Sie zu einem Zelt in der Mitte des Lagers. Am Eingang räuspern Sie sich kurz, rufen dann laut und zackig "Rondra zum Gruße" und schieben schließlich die weißen, mit einer roten Löwin bestickten Vorhänge auseinander.

Auf einem niedrigen Schemel sitzt ein hagerer Mann Mitte vierzig im Rondraornat, der Sie erstaunt anblickt.

"Rondra zum Gruße", wiederholen Sie, nur etwas zaghafter, denn jetzt können Sie erkennen, daß die Spange am Wappenrock Ihres Gegenübers zwei gekreuzte Schwerter zeigt. Der Herr ist also ein Ritter der Göttin und somit Ihnen vorgesetzt. Plötzlich kommen Ihnen Zweifel, ob Sie wirklich so einfach hier eindringen durften.

"Hat dir die Göttin in Ihrer Gnade auch einen Namen zuge-dacht?" fragt der Ritter barsch.

"Jawohl! Lana von Hexenhain", antworten Sie korrekt und militärisch knapp.

"Ah ... ja. Und ist es im Hause Hexenhain nicht üblich, um Einlaß zu bitten, bevor man ein fremdes Gemach betritt?" Offensichtlich erwartet er keine Antwort, denn er fährt gleich mit seiner Rede fort.

"Ach ja, wenn der Kaiser jedem dahergelaufenem Bäuerlein ein Lehen zuteilt, nur weil es einmal einen Drachen getötet oder eine Prinzessin befreit hat, muß das ja zu einer Verrohung der Sitten führen. Aber gut ... was führt dich zu mir, Knappin Lana?"

"Ich habe einen Diener der Herrin gesucht, um mit ihm die Abendandacht zu verrichten", erklären Sie.

Jetzt wird das Gesicht des Ritters milder. Er stellt sich als Rondrolf von Tanneroth vor und lädt Sie ein, mit ihm zu beten. So knien Sie gemeinsam mit Ihrem Gastgeber nieder, um in Meditation zu versinken und der Herrin zu huldigen. Nachdem Sie Ihren Gottesdienst beendet haben, schaut Rondrolf Sie prüfend an:

"Mir deucht, ich sehe Zweifel und Zerrissenheit in deinen Augen, Knappin Lana."

"Es sind keine Zweifel, jedenfalls nicht an der Herrin", antworten Sie. "Es sind ... Sorgen ... um meinen Liebsten."

Rondrolf lächelt: "Nun, Lana, mein Herz gehört jetzt Rondra, aber ich war auch einmal ein junger Mann, und damals mußte es die Herrin mit manch einer anderen Dame teilen. Aber daß du das nicht weitersagst! Möchtest du mir von deiner Kummernis berichten?"

Ja, denn vielleicht kann Rondrolf Ihnen helfen. (13)

Nein, denn das geht ihn nichts an. (393)

119

Ihr Gebet ist kurz, aber innig, und für einen Moment glauben Sie einen Sonnenkranz mit 399 Strahlen zu sehen. Ob dies nur Ihrer Einbildung entspringt oder tatsächlich eine göttliche Vision ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Weiter bei 257.

120

Schweren Herzens gestehen Sie sich ein, daß Sie für den Geliebten wohl nicht viel tun können. Nun, vielleicht doch. Möglicherweise wendet sich ja noch alles zum Guten, wenn Ihre Botschaft rechtzeitig in Beilunk eintrifft. Also machen Sie sich rasch auf in Richtung Osten, der Hafenstadt am Perlenmeer zu. Weiter bei 418.

121

In den letzten zwei Tagen hat sich das Wetter beträchtlich verschlechtert. Düstere, bleierne Wolken lassen Praios' Strahlen kaum passieren. Lautlose Blitze zucken bisweilen über den Himmel, ohne einen Donnerschlag nach sich zu ziehen.

Ein feiner, stetiger Nieselregen benetzt Ihre Kleidung und dringt mit eisigen Klauen bis auf Ihre Haut. Dies sind nicht die freundlichen Efferdwolken, die mit ihrem Naß die Felder der Bauern segnen. Aber Ihnen wurde schon berichtet, daß das von Borbarad besetzte Gebiet das Land ist, wo keine Sonne scheint.

Der dichte Wald, den Sie an der Trollpfote noch vorfanden, hat sein Gesicht gewandelt. Statt der kräftigen, grünen Bäume ragen jetzt nur noch abgestorbene Stümpfe, mahnenden Fingern gleich, in den Himmel. In Flüssen, Bächen und Seen findet sich statt klarem Naß eine trübe, ölige, zähe und stinkende Flüssigkeit.

Selbst das Wasser in Ihrem Schlauch hat bereits einen schalen, fast fauligen Geschmack angenommen. Ein Großteil Ihres Proviantes ist verdorben. Sie müssen sich wohl damit abfinden, auf der weiteren Reise zu darben, und können nur hoffen, Beilunk zu erreichen, bevor Sie vor Hunger oder Durst sterben. Weiter bei 380.

122

"Hinplotzen, lustiger Name", meint Polter. "Was machst du denn hier, Hinplotzen?" Weiter bei 169.

123

Sie falten den Brief wieder sorgfältig zusammen und schieben ihn in die Briefftasche, die Sie anschließend sorgsam in Ihrem Rucksack verstauen. Dann setzen Sie und Rondrolf die Suche gemeinsam fort. Weiter bei 307.

124

"Welcher Mantel?" fragen Sie verwirrt.

"Du mußt nicht soviel auf das Geschwätz eines offenbar verwirrten Sterbenden geben", unterbricht Rondrolf grob.

Die Hand des Fremden krallt sich in Ihren Wappenrock. Mit erstaunlicher Kraft zieht der Todgeweihte sie nach unten. Er flüstert heiser und gehetzt:

"Ein wunderbarer Mantel ... innen ist er blau wie die Nacht ... die unserem Herrn Boron gehört ... ich habe 64 Sterne eingestickt und 17 Monde ... in jeden Stern und jeden Mond habe ich meine Zauberkraft fließen lassen ... achte darauf ... mit wem du dich umgibst ... ich kenne Aressa ... war nicht immer so ... außen ist er rot ... der Mantel ... rot ist die Farbe Rondras ... nicht jeder ist dir so wohlgesonnen wie ich ... du mußt ihn nehmen ... den Mantel ... ich kann ihn nicht mehr brauchen ... er wird dir unschätzbare Dienste leisten ... hol ihn jetzt sofort ... ich werde dir erklären ..."

Weiter bei 276.

125

Noch eine Windung, und Sie haben den Tempel erreicht. Doch da ...

Jäh halten Sie inne. Um die Biegung kommt ein Mann, fast zweieinhalb Schritt groß, mit einem kahlen Schädel und muskulösen Armen, dafür aber einem um so dümmlicheren Gesichtsausdruck. Offensichtlich ist Ihr Gegenüber über die Begegnung genauso überrascht wie Sie. Wie reagieren Sie? Sie könnten den Riesen sicherlich mit einem Schwertstreich niederstrecken, wenn Sie jetzt blitzgeschwind zuschlagen (243). Sie könnten den Burschen auch (freundlich) anreden (439). Die dritte Möglichkeit, nämlich daß Sie die steile Klippe hinunterspringen, lassen wir einmal außer acht.

126

"Lana von Hexenhain", richtet der Meister die Rede an Sie.

"Stimmt es, daß Ihr ursprünglich den Auftrag hattet, nach Beilunk zu reisen? Ihr hattet im Fieber so etwas angedeutet, als wir Euch fanden."

"Ja", antworten Sie mit mühsam gefestigter Stimme.

"Dann habt Ihr Euch einer Befehlsverweigerung schuldig gemacht," entgegnet Brin ruhig. "Könnt Ihr dies erklären? Was habt Ihr zu Eurer Entschuldigung vorzubringen."

"Die Verweigerung eines Befehls ist durch nichts zu entschuldigen, dessen bin ich mir bewußt, und ich werde die Strafe dafür tragen. Die Liebe trieb mich zu dieser Tat. Und das Wissen, daß, wenn immer einer von uns in Feindeshand gerät, die Schwarzen Horden gestärkt und wir selbst geschwächt werden. Mag sein, daß sogar Rondra selbst mir die Eingebung gab, von meinem befohlenen Weg abzuweichen, denn es war mir

dadurch möglich, einen gefährlichen Spion Borbarads zu besiegen."

"Das ist eine höchst kühne Behauptung", antwortet der Meister des Bundes, "aber für letzteres habt Ihr sicher einen Beweis."

Wenn Sie eine Kette haben, dann sind Sie jetzt fein raus. Sie müssen nur den Abschnitt aufsuchen, der der Anzahl der Kettenglieder entspricht. Anderenfalls sind wir leider gezwungen, Sie zu 346 schicken.

127

Einer Ihrer beiden Gegner patzt und behindert dadurch seinen Kameraden. Das ist die Gelegenheit! Sie wenden sich um und rennen los. Legen Sie eine Körperkraft-Probe ab.

Gelingt diese, haben Sie es tatsächlich geschafft, alle Gegner, die sich Ihnen in den Weg stellen, irgendwie beiseite zu schieben. Ganz abgesehen davon, daß Sie sich damit für die Immanturniere in Gareth qualifiziert haben, dürfen Sie 315 lesen.

Sind Ihnen die Würfel nicht hold, gehen Sie bitte mit rondragfällig erhobenem Haupt zu 231.

128

Nun, wenn Sie den Mantel haben, dann wissen Sie auch, wie viele Sterne aufgestickt sind. Die Anzahl ist auch der Abschnitt, den Sie aufsuchen müssen. Danach kehren Sie wieder zurück und marschieren auf die Skelette im Abschnitt 446 zu.

129

Sie machen sich so rasch wie möglich aus dem Staub, und wie es scheint, mit Erfolg. Offensichtlich hat Sie Rondrolf nicht mehr bemerkt. Bald treffen Sie wieder auf die Straße und marschieren weiter diese bergan. Lange kann es ja nicht mehr dauern, bis Sie den Tempel erreichen. Vielleicht noch einen Tag. Nachts lagern Sie in einer kleinen Höhle, die Ihnen Schutz vor dem Nieselregen (wir erwähnten ihn bereits) und dem Wind bietet. Ihr Schlaf ist erholsam, aber am nächsten Morgen ... Lesen Sie weiter bei 34.

130

Natürlich bleibt der Waffengang nicht ungehört, und dem Ork kommt jetzt Verstärkung zur Hilfe. Wenn Sie weiterfechten wollen, lesen Sie 231. Sie können aber auch versuchen, im schnellen Lauf eines der Pferde zu erreichen und loszupreschen (279).

131

Sie setzen sich auf den Boden und warten, gewiß vier Stunden lang. Dann kommt die Geweihte wieder. Jetzt hat sie ein wenig Zeit für Sie und reinigt Ihre Wunden (+3 LP). Danach verlassen Sie das Lazarett. Es ist jetzt nach Mitternacht, und im Lager ist alles ruhig. Auch Sie sollten jetzt schlafen gehen. Weiter bei 20.



132

Ach, das liegt doch nur daran, daß unlautere Kaufleute einstmals den Mogelwürfel erfanden. Nun gut, wie dem auch sei, Sie haben gewonnen. Von daher möchten wir Ihnen, abgesehen von den dreißig Metern Fels, die Sie noch vor sich haben, keine weiteren Steine mehr in den Weg legen. Und da Sie gerade entweder geschummelt haben oder eine phexmäßige Glückssträhne hatten, verzichten wir auch auf eine weitere Kletterprobe für den restlichen Aufstieg.

Oben angekommen, merken Sie, daß Sie soeben einen hufeisenförmigen Tafelberg bestiegen haben. Das war von unten leider nicht so genau zu sehen. Wütend treten Sie gegen einen Stein, der über die Hochfläche kullert und schließlich über deren Rand hinab in die Tiefe fällt. Da hilft nichts, Sie müssen wieder hinunterklettern. Aber diesmal – hähäl – mit Probe! Gelungen (364) oder nicht (348)?

133

Sie verabschieden sich von den Bauern und setzen Ihren Weg fort. Ihr entkräftetes Pferd, das hier in der dämonischen Ödnis des Feindeslandes kein Futter mehr findet, lassen Sie zurück. Ein rascher Schnitt durch die seine Kehle bewahrt das Tier vor einem qualvollen Hungertod. Weiter bei 435.

134

„Nein, ich bleibe lieber bei ihm. Er wollte mir noch etwas sagen“, antworten Sie.

„Gut“, sagt Rondrolf trotzig, „dann warten wir eben beide hier, bis er stirbt.“

Lang dauert es nicht. Kaum hat der Geweihte ausgedet, merken Sie, daß das Herz des Fremden nicht mehr schlägt und daß damit Ihre Fragen unbeantwortet bleiben. Weiter bei 253.

135

Ihr Spaziergang währt nicht lange. Bettelnde Kinderhände recken sich Ihnen entgegen, Sie blicken in verzweifelte Gesichter. Ein alter Mann hustet Blut. Es scheint, als würde er den morgigen Sonnenaufgang nicht mehr erleben. Das ganze Elend dauert Sie und widert Sie gleichermaßen an. So legen Sie sich rasch zur Ruhe und schließen die Augen, um die Not, gegen die Sie ohnehin nichts unternehmen können, wenigstens nicht mehr sehen zu müssen. Nach einer Weile fallen Sie in einen unruhigen Schlaf, aus dem Sie immer wieder erwachen. Weiter bei 436.

136

Puh, ist das ein Gestank hier drinnen. Immer wieder streicht etwas feuchtes, glitschiges über Ihren Körper, was, möchten Sie lieber nicht wissen. Schließlich entdecken Sie einen Schacht, der nach oben führt. Sie klettern hinauf, heben den Deckel an und atmen erst einmal frische Morgenluft. Dann

krabbeln sie gänzlich aus dem Schacht hinaus. Sie blicken an sich hinunter. An Ihrem Körper hängen übelriechende Flechten und Algen, in denen sich allerhand Unrat verfangen hat. „Alrik, ein Dämon!“ hören Sie hinter sich schreien. „Jetzt sind sie doch schon hier!“

Sie fahren herum und sehen zwei Soldaten. Der eine von Ihnen, ein Jüngling von vierzehn Jahren, hat seinen Speer zum Wurf erhoben. Gleich wird er das Geschloß schleudern, wenn Ihnen nicht noch im letzten Moment eine Charisma-Probe gelingt. Sind Ihnen die Würfel hold (259) oder nicht (12)?

137

Am nächsten Tag reiten Sie an den Osthängen der Sichel entlang gen Norden. Eigentlich wissen Sie nicht genau, warum Sie gerade hier suchen. Mehr als ein paar vage Andeutungen und Vermutungen haben Sie nicht in der Hand. Andererseits ist dieser Ort so gut oder schlecht wie jeder andere, um mit den Nachforschungen zu beginnen.

Das Wetter ist inzwischen schlechter geworden. Düstere, bleierne Wolken bedecken den Himmel, und ein stetiger Nieselregen, der durch Ihre Kleidung bis auf die Haut dringt, hat eingesetzt. Sie glauben nicht, daß dies tatsächlich die, in heißen Sommern erschten, Efferdwolken sind, die mit ihrem Naß die Felder der Bauern segnen. Ihnen wurde vielmehr schon von vielen Kämpfern berichtet, daß das von Borbarad besetzte Gebiet das Land ist, wo keine Sonne scheint ...

Der schmale Karrenweg, dem Sie bisher gefolgt sind, stößt schließlich auf eine etwas breitere Straße, die leicht ansteigend ins Gebirge führt. Wahrscheinlich erschließt Sie einige höher gelegene Dörfer und Steinbrüche. Hier, am Gabelpunkt, hat jemand gelagert, wie Sie aus dem herumliegenden Unrat schließen. Vielleicht waren es ja die borbaradianischen Soldaten, in deren Händen sich jetzt Orelan befindet? Sie beschließen, sich ein wenig umzuschauen, und tatsächlich ... Weiter bei 197.

138

„Nun, ich denke, du weißt von dem Spion, der eure lächerlichen Geheimnisse an Borbarad und die Seinen verraten hat und weiterhin verraten wird. Du darfst dreimal raten, wer das war. Ich war die Kaiserliche Botin, die die Nachricht vom Entsatz für Warunk überbringen sollte, ich war der Hauptmann, der das Banner damals bei Rommilys ins Verderben geführt hat, ich war sogar schon eine Briefftaube. Und jetzt bin ich Geweihter. Ich bin nicht an eine Gestalt gebunden, wie du, Menschlein, und auch nicht an Ort und Zeit. Mein Reich ist die Ewigkeit, du wirst sie gleich kennenlernen.“ Rondrolf – oder wer immer das sein mag – hebt sein Schwert zum tödlichen Stoß. Sie sind verloren. Trösten Sie sich bei 285.

139

Mit einem Fußtritt stoßen Sie die Tür auf und treten ein. Ihr Blick fällt in eine Stube, deren Mobiliar aber weitgehend zerstört ist. In einer Ecke steht eine alte, zahnlose Frau.

Die Greisin kommt auf Sie zu, lächelnd und mit Freudentränen in den Augen. Es ist offenbar, daß Sie eine Dienerin der Zwölfgötter in dieser namenlosen Gegend nicht erwartet hat – und daß ihr Entzücken über Ihre Anwesenheit kaum Grenzen kennt. Zärtlich berührt ihre faltige Hand Ihr Gesicht. "Ich wußte es", murmelt sie, "wir sind gerettet."

Dann nimmt Sie sie bei der Hand und führt Sie nach draußen. Sie stößt einen schrillen Ruf aus, und aus dem das Dorf umgebende Buschwerk lösen sich einige Gestalten und halten auf Sie zu: zwei Frauen – eine davon mit einem neugeborenen Säugling auf dem Arm –, ein Mann und drei Kinder. Zwölf Augen starren Sie aus schmutzigen Gesichtern heraus an. Weiter bei 63.

I 40

Wenn Sie schon einmal hier waren, dann gehen Sie bitte sofort zu 233.

Die große und recht beleibte Elisa Hornstedt ist schon seit ewigen Zeiten im Geschäft. Die Jahre haben Frau Hornstedts Haar ergrauen lassen und tiefe Furchen in ihr Gesicht gegraben. Dennoch denkt die rüstige Dame nicht daran, aufzuhören. Wo immer gekämpft wird oder aber größere Militärübungen abgehalten werden, ist Elisa anzutreffen, um die Soldaten mit Dingen zu versorgen, die das rauhe Leben im Feld etwas angenehmer gestalten.

Die Wagen der Marketenderin sind zu einem Dreieck aufgestellt. In einem der Gefährte kann man, den herausdringenden Geräuschen nach zu urteilen, den Rahjafreuden frönen. Im nächsten scheint Elisa selbst zu wohnen, während im dritten ihr kleiner Laden untergebracht ist. Hier treffen Sie die freundliche Dame auch an.

Die füllige Mittsechzigerin ist eine gute Zuhörerin, die immer ein offenes Ohr für 'ihre Kinder', wie sie die Soldaten nennt, hat und ihre Sorgen und Nöte kennt. Auch Ihnen sieht sie sofort an, daß Sie etwas bedrückt. Sie wehren jedoch ab und reden lieber über Belanglosigkeiten, anstatt Elisa Ihr Herz auszuschütten. Irgendwann ist es aber genug der Plauderei. Irgend etwas wollen Sie doch bei Elisa, Sie sollten jetzt langsam auf den Punkt kommen.

Möchten Sie etwas kaufen (367), fragen, ob die Dame vielleicht weiß, wie es an der Front steht (445), oder ob sie etwas von Orelan gehört hat (404)?

I 41

Das Land ist immer noch verdorrt, öde und bar jeden Lebens. Hunger und Durst peinigen Sie, wie es die besten Foltermeister nicht vermögen. Orelan ist nicht besser dran. Mühsam schleppen Sie sich voran. Mehr als einmal dachten Sie schon daran, sich einfach hinzulegen, einander in die Arme zu schließen und auf den Tod zu warten.

Doch Sie sind eine Geweihte der Rondra, und so versuchen Sie, auch diese unmenschliche Entbehrung zu meistern. Schließlich sehen Sie einen dunklen Streifen am Horizont –

einen Wald! Sie beschleunigen die Schritte, stützen Orelan, damit er Ihr Tempo mithalten kann. Fast können Sie schon den Duft nach Tannen und Ifirnsfichten riechen, da versagen Ihre Beine den Dienst. Ihnen wird schwarz vor Augen. Weiter bei 411.

I 42

Gegen Abend schlagen Sie Ihr Lager auf einer kleinen, teils von grünen Büschen, teils von verdorrten Sträuchern umstandenen Lichtung auf. Rondrolf übernimmt die erste Wache. Sie hingegen rollen sich in Ihre Decke und schlafen nach kurzer Zeit ein.

Als Sie erwachen, spüren Sie einen seltsamen Druck auf der Brust. Sie schlagen die Augen auf und blicken direkt in das Antlitz eines mächtigen Silberlöwen. Geifer tropft auf Ihr Gesicht, seine langen, nadelspitzen Fänge sind nur einen Spann von Ihrer Kehle entfernt ...

Nun, lieber Leser, schmeißen Sie das Heft nicht in die Ecke, sondern lesen Sie jetzt 227. Dort steht etwas Tröstendes.

I 43

"Du bist ein Spielzeug, das mich mittlerweile langweilt. Da du auch sonst keinen Wert mehr für mich hast, werde ich dich jetzt töten. Aber vorher mag ich dir noch erzählen, wer ich eigentlich bin. Ich weiß auch nicht, was mich so gnädig stimmt, dich nicht dumm sterben zu lassen." Weiter bei 138.

I 44

Wie es scheint, ist die Kriegsgöttin nicht bereit, Ihr Gebet zu erhören. Enttäuscht setzen Sie Ihre Reise wieder fort. Lesen Sie weiter bei 269.

I 45

"Sie lautet: Swafnir greift die Seeschlange an, wenn die Rahjafrose blüht."

"Und was heißt das?" fragt Rondrolf.

"Weiß ich selbst nicht", bekennen Sie. "Alle Nachrichten sind verschlüsselt."

"An wen richtete sich denn die Botschaft? An Gwidühenna von Faldahon direkt?"

"Ja", geben Sie freimütig zu.

„Naja, was sollen wir jetzt unseren Kopf über Sinn und Unsinn deines Befehls zerbrechen“, sagt Rondrolf jetzt. "Schwester Rondriane wird sich schon dabei etwas gedacht haben, und du hast dich entschieden, daß es wichtiger sei, deinen Geliebten zu retten."

Auf dem weiteren Weg erzählt Rondrolf Geschichten und Anekdoten aus seiner eigenen Novizenzeit, die er im Tempel zu Winhall verbracht hat. Der Geweihte ist ein kurzweiliger Unterhalter, und so vergehen die Stunden bis zum Sonnenuntergang rasch. Weiter bei 303.

146

Sie hören ein Geräusch, das an ein heiseres Bellen erinnert, und dann steht der ganze Gang in Flammen. Sie sitzen in der Falle! Wenn Sie versuchen wollen, der Feuersbrunst zu entkommen, indem Sie durch die Flammen hindurchstürmen, muß Ihnen schon eine Mut-Probé gelingen. Also an die Würfel! Geschafft (65) oder nicht (283)?

147

Der Schreck über das, was mit Rondolf nach seinem Tode passierte, steckt Ihnen immer noch in den Knochen. Niemand verlangt von einer Rondrageweihten, daß sie vor Dämonengezücht keinen Respekt hat. Allerdings sollte sie, wie es Ihnen schon so oft gelungen ist, ihre Angst überwinden können. Lesen Sie weiter bei 258.

148

Die Tiere drängen sich in einer Ecke des Gatters zusammen, steigen auf und machen einen Lärm wie hundert betrunkene Uhdenberger Minenarbeiter. Der Ork wacht auf und stürmt auf Sie zu. Im Abschnitt 313 kommt es zum Kampf.

149

Breitbeinig stellen Sie sich den drei Schurken in den Weg und bemerken lässig: "Ist ein wenig teuer, euer Reis, nicht wahr?" "Was geht's dich an", antwortet der Kahlkopf mit dem Ohring, der auch vorhin das große Wort geführt hat. "Hau ab, oder soll ich dich zu 'ner borongefälligen Leiche machen?" Genug der Diplomatie, jetzt sollte gehandelt werden. Sie ziehen blank, die drei Halsabschneider ebenso. Weiter bei 326.

150

Sie hechten zur Seite, rollen den Hügel hinunter und kommen an seinem Fuß wieder auf die Beine. Bis auf ein paar kleine Blessuren, die eine Rondrageweihte nicht stören und deshalb auch keinen LP-Abzug bringen, sind Sie unverletzt. Weiter bei 290.

151

Der Auskunft eines Soldaten nach muß sich das Lazarett am Ostrand des Lagers befinden, es sei nicht zu übersehen. Tatsächlich müssen Sie nicht lange suchen, bis Sie ein Geviert aus Zelten entdecken, deren Planen mit Störchen bemalt sind. Zwischen den Zelten sind Decken und Tücher gespannt, so daß man nicht von außen in den Hof des Lazaretts blicken kann.

Wenn Sie schon einmal im Lazarett waren, dann lesen Sie sofort 288. Falls Sie diesen Ort erstmals aufsuchen, geht es unten weiter.

Sie binden Ihr Pferd am Eingang fest und treten ein. Ein Feuer in der Mitte des Hofes erhellt die ganze Szenerie. Das erste, was Ihnen ins Auge fällt, ist ein schwarzer Handkarren. Auf dem Gefährt liegen drei Tote. Sie wenden Ihren Blick ab, Sie trauen sich nicht einmal zu schauen, ob nicht vielleicht Orelan unter den drei armen Schluckern ist.

Raschen Schrittes gehen Sie weiter, auf der Suche nach einem Feldscher. Stets begleiten Sie das Stöhnen und die Schreie der Verletzten, die aus den Zelten dringen. Als Dienerin der Rondra sollten Sie eigentlich hartgesotten sein. An das eigentlich alltägliche Soldatenschicksal denkt aber niemand gern. So sind Sie froh, als eine Peraine-Schwester Ihren Weg kreuzt.

"Die Herrin zum Grube", mit dieser neutralen Formel sprechen Sie die Geweihte an. Diese dreht sich zu Ihnen um, und jetzt können Sie erkennen, daß Ihr grünes Gewand über und über mit Blut besudelt ist.

"Die Herrin zum Grube", antwortet die Geweihte ebenfalls. "Was kann ich für Euch tun?"

"Ich bin verletzt, jemand müßte nach meinen Wunden schauen." (322)

"Gibt es hier Überlebende aus dem 52. Banner?" (89)

152

Sie halten sich linker Hand gen Süden und erreichen bald ein liebliches Tal. Zu beiden Seiten ragen bewaldete Hänge steil empor, Trollmeisen und bunte Tsaammern schmettern ihre fröhlichen Lieder, ein Bächlein, auf dessen Grund sich zahllose schmackhafte Schlammdythlindchen tummeln, begleitet leise murmelnd Ihren Weg. Nichts deutet darauf hin, daß Sie sich in einem Land befinden, das von einem so fürchterlichen, ja, dämonischen Feind besetzt ist.

Nach einer Weile kreuzt der Wildwechsel, den Sie bisher entlanggewandert sind, einen breiten Karrenweg. Bisher haben Sie keine Spur Ihres Geliebten gefunden. Jetzt ist es also höchste Zeit, einmal genauer nach Fährten zu suchen. Machen Sie doch ein Probe. Gelingt diese, lesen Sie 10, anderenfalls 432.

153

Sie verlassen also rechter Hand die Reichsstraße und drücken sich am Buschwerk entlang, das die Lichtung einrahmt. Plötzlich springt eine schmutzige, zerlumpte Gestalt vor Ihnen aus dem Gestrüpp und versperrt Ihnen den Weg. Der Bursche hält eine Mistförke in der Hand, die auf Ihre Brust gerichtet ist. "Halt!" gebietet er.

Folgen Sie dem Befehl (334) oder greifen Sie Ihren Gegner an (298)?

154

Sie schauen sich ein wenig um. Direkt vor Ihnen liegt die Stollenöffnung, neben der einige Fässer mit Steinöl stehen. Aber das interessiert Sie im Moment nicht. Nur wenige Schritte sind bis zum oberen Ende der Rutsche zurückzulegen. Dort

gibt es einige Felsvorsprünge, Schutthaufen und Holzgebälk – alles gute Verstecke. Dort könnte sich der Übeltäter verborgen halten. Und Sie werden ihn sich jetzt zur Brust nehmen! Weiter bei 304.

155

Zunächst streichen Sie bitte Ihre restlichen Karmapunkte. (Sollten Sie keine KP besitzen, können Sie auch nicht auf die Hilfe der Götter hoffen. Kehren Sie in diesem Fall bitte zurück zu 328.)

Zu welchem der Zwölf wollen Sie denn beten? Hier eine kleine Auswahl: Rondra (329), Rahja (225), Praios (119) oder Hesinde (291).

156

Nackt steigen Sie in Efferds kühles Element. Sie sind matt, und das Salzwasser brennt in Ihren noch nicht verheilten Wunden. Lediglich das Wissen, kurz vor dem Ziel zu stehen, läßt Sie diese Strapaze ertragen.

Legen Sie bitte drei *Schwimmen*-Proben ab: –1, ohne Aufschlag und +1. Mißlingt eine der Proben, ertrinken Sie zwar nicht, aber aufgrund Ihrer Erschöpfung sinkt die Lebensenergie, und zwar um einen Punkt bei der ersten Probe, um zwei bei der zweiten und um drei bei der dritten. Fällt Ihre LE dabei auf 0, sollten Sie 2 aufsuchen, anderenfalls 320.

157

Sie tun wie Ihnen geheißen und steigen in die Senke hinab. Tatsächlich findet sich dort – vom Gestrüpp fast verdeckt und von oben kaum zu erkennen – ein winziger Weiher. Bunte Libellen schwirren über das glitzernde, klare Wasser, in dem sich zahlreiche Fischlein tummeln. Seerosen blühen auf dem Teich, und am Ufer stehen zahlreiche rosafarbene Rahjaliebchen. Der Anblick dieses Teiches wirkt richtig ungewohnt auf Sie. Aber jetzt ist keine Zeit, das idyllische Bild zu genießen. Sie schöpfen ein wenig Wasser und kehren zurück.

Als Sie wieder bei Rondrolf ankommen, untersucht dieser offensichtlich gerade den Fremden. Er schreckt herum, als er von hinten Ihre Schritte hört. Dann schaut er Sie an, senkt den Blick und schüttelt stumm den Kopf. Sie hätten noch so viele Fragen an den Fremden gehabt, aber sein Herz schlägt jetzt nicht mehr ... Weiter bei 327.

158

“Polter will keine Kröte sein.” Mit diesen Worten stürzt er sich auf Sie. Weiter bei 440.

159

Würfeln Sie mit W20. Bei 1–2 gehen Sie bitte sofort zu 49. Sie blicken in ein spärlich eingerichtetes Zimmer. Neben einem Feldbett befindet sich hier nur ein großer Tisch, auf dem

mehrere Bücher liegen. Eines davon ist aufgeschlagen. Wenn Sie einen Blick in das offene Buch werfen wollen, dann lesen Sie 73. Ansonsten können Sie zu 257 zurückkehren.

160

Wirklich Rondrolf? Ihr Glaubensbruder? Das ist eine kühne Annahme. Nun, wenn Ihnen dieser Verdacht jetzt – nach einigem Nachdenken – doch zu abwegig erscheint, können Sie ja einfach Ihren Weg fortsetzen (316). Wenn Sie aber dennoch nach dem Geweihten suchen wollen, sind Sie bei 369 richtig.

161

“Bei Rondraaaaa!!!! Macht das Tooor auf!!!!” brüllen Sie. Jetzt sind Sie schon auf fünfzig Schritt heran, und nichts tut sich. Weiter bei 8.

162

Wir dachten, daß eine Dame Ihres Standes langsam genug hätte, aber gut.

“Ach was. Nichts kann dieses Siebenstreich”, ereifert sich der Fremde. “Außerdem gibt’s das doch überhaupt nicht, das Siebenstreich!”

Sie trauen Ihren Ohren nicht! Welch eine Blasphemie! Weiter bei 366.

163

Sie lauschen weiterhin den Berichten der Kämpferinnen über die Lage an der Front. Keine guten Nachrichten. Was Sie am meisten beunruhigt ist die Tatsache, daß Sie nichts über Orelan erfahren. Ob Ihr Geliebter verletzt, tot oder gefangen ist, wissen die drei nicht. Schließlich verabschieden Sie sich und kehren zu Ihrem Lager zurück. Weiter bei 342.

164

Diese Welle haben Sie überstanden. Doch die nächste folgt auf dem Fuße. Zwei Frauen, die Zornbrecher Bluthunde mit sich führen, lassen jetzt die Tiere frei.

Die Werte der Hunde:

LE 22 RS 1 AT/PA 12/4 TP W6+3 (Gebiß)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 295. Sinkt Ihre LE auf 0, suchen Sie 222 auf.

165

Sie nehmen ein wenig Anlauf, um mit einem Sprung auf einen Mauersockel zu gelangen. Noch zwei Schritte weiter, und Sie stehen inmitten der riesenhaften Dämonenwesen. Die Ungeheuer gehen aber nur stumpf ihrer Arbeit nach und kümmern sich nicht um Sie. Es scheint, als wäre Ihr Vorhaben sehr einfach durchzuführen. Ein paar Sprünge, und Sie sind auf

der anderen Seite der Mauer. Dann könnten Sie rennend ein Waldstück am Hang erreichen, womit Sie für die Augen des Feindes verborgen wären. Aber irgend etwas sagt Ihnen, daß es wohl doch noch schwieriger werden würde. Weiter bei 343.

166

Sie warten die Nacht ab. Kurz vor dem Morgengrauen läßt die Aufmerksamkeit der Wachen für gewöhnlich nach. So haben Sie es zumindest im Kriegskundeunterricht gelernt, und jetzt sind Sie froh, daß Sie während der meist langweiligen Stunden so gut aufgepaßt haben.

Nun ist es an der Zeit. Sie senden noch ein inbrünstiges Gebet an Ihre Herrin, dann brechen Sie auf. Vor der Pferdekoppel döst ein Wächter – ein Ork, den es irgendwie in die Dienste Borbarads verschlagen hat. Was der Schwarzpelz hier zu suchen hat, beschäftigt Sie allerdings weniger als die Frage, wie Sie unbemerkt an ihm vorbeikommen.

Zwei Möglichkeiten fallen Ihnen ein. Zum einen können Sie ihn vielleicht unschädlich machen, indem Sie ihm einen kräftigen Schlag auf den Kopf geben (379). Zum anderen können Sie sich etwas weiter abseits in die Koppel schleichen und hoffen, daß unter den Tieren keine Unruhe ausbricht (287).

(Beides ist zwar nicht sonderlich rondragefällig, aber Sie entschließen sich, die Ausführung des Befehls über das eigene Ansehen bei der Kriegsgöttin zu stellen. Und auch dazu gehört Mut!)

167

Wenn Sie den Mantel tatsächlich besitzen, wissen Sie auch, wie viele Monde auf seine blaue Seite gestickt sind. Die Anzahl gibt den Abschnitt an, den Sie jetzt aufsuchen sollten. Danach schlafen Sie sich durch zu 293.

168

Sie umfängt eine Ohnmacht, während der Sie – sind wir nicht nett? – W6+2 LP regenerieren. Als Sie wieder erwachen, steht Praios schon hoch am Himmel. Sie denken nach, was nun zu tun sei, und kommen zu dem Schluß, daß Sie wahrscheinlich Orelan nicht helfen können. Also machen Sie sich schweren Herzens auf gen Beilunk. Weiter bei 261.

169

Jetzt müssen Sie sich rasch eine passende Antwort einfallen lassen.

“Ich habe eine Überraschung für deine Meisterin.” (280)

“Ich will den Mann befreien, der bei euch gefangen ist.” (29)

“Ich will deine Meisterin töten, weil sie böse ist.” (407)

170

Aber seien Sie nicht zu verzagt. Sie haben sich wirklich wacker geschlagen. Wir sind uns im klaren, daß der Weg hierhin

nicht leicht war und daß es einige Stellen im Abenteuer gibt, bei denen Sie nur zu leicht in Borons Hallen einkehren können. Andererseits muß eine Rondrageweihete, vor allem im Krieg, stets dem Tode ins Auge blicken – zumindest, wenn sie wirklich nach ihren Glaubensgrundsätzen lebt. Also seien Sie uns nicht böse, wenn Sie mehrere Anläufe für die Lösung des Abenteuers gebraucht und den einen oder anderen Helden verschlissen haben.

An eine Belohnung haben wir auch gedacht, nämlich so an 200 Abenteuerpunkte und 2 Karmapunkte, zuzüglich denen, die Sie unterwegs schon sammeln konnten.

Sie brauchen das Heft jetzt noch nicht zur Seite zu legen. Wir haben Ihnen ja noch eine andere Option geboten, nämlich nach Ihrem Geliebten zu forschen, und ob tatsächlich ‘alle Wege nach Beilunk’ führen, müssen Sie schon selbst herausfinden. Viel Spaß dabei.

171

“Hmm, schlimm schaut’s aus. Der Feind steht an der Pforte, wir konnten die Mauer nicht halten. Weiter im Osten haben die Schwarzen Horden alles besetzt, abgesehen von einigen wenigen Nestern, wo einige der Unsren noch mehr oder weniger erfolgreich Widerstand leisten. Beilunk ist zwar noch in unserer Hand, aber belagert.” Weiter bei 247.

172

Das Wasser ist nicht direkt ungenießbar, doch auch bei weitem nicht wohlschmeckend. Es erfrischt sogar ein wenig. Trotzdem haben Sie das Gefühl, daß das nicht gut war, was Sie eben getan haben.

Und Sie haben recht. Ein Bauchgrimmen umfängt Sie, eher unangenehm als wirklich schmerzhaft. Streichen Sie sich jeden zweiten folgenden Abschnitt einen Lebenspunkt. Sollte Ihre LE dadurch auf 0 sinken, schauen Sie unter 2 nach, was Sie dort erwartet (notieren Sie sich diesen Abschnitt). Aber zunächst lesen Sie bitte weiter bei 374.

173

Sie rollen sich in die Decke ein und schlafen bald darauf tief und fest (Regeneration!). Weiter bei 293.

174

Sie stoßen den Burschen beiseite und rennen die Serpentine entlang. Eine kleine Feuerkugel fliegt über Ihre Köpfe hinweg und zerplatzt an der Felswand. Die Funken versengen ihre Haut.

Davonzulaufen ist Ihnen zuwider. Andererseits nützen Sie, wenn Sie tot sind, Ihrer Herrin nichts, und auch alle Anstrengungen – und Verfehlungen – der letzten Tage wären umsonst gewesen. Weiter bei 335. Wenn Sie aber den Kampf – den Sie nicht gewinnen können – gegen die Schwarzmagier aufnehmen wollen, dann lesen Sie 428.

175

Sie betreten eine der Hütten. Die Einrichtung ist wenig komfortabel: fünf Etagenbetten, ein großer Tisch mit zehn Stühlen, eine Feuerstelle (offenbar kochen die Bewohner jeder Hütte für sich) und zehn schmale Spinde, in denen die Arbeiter ihre Habe aufbewahren können. Gerade wollen Sie sich die Schränke anschauen, als ... Weiter bei 294.

176

Sie flüstern immer noch. Weiter bei 376.

177

Die Magierin bekommt Verstärkung. Sie können den Kampf nicht mehr gewinnen. Weiter bei 115.

178

Vorsichtig nähern Sie sich Ihrem Ziel. Weiter bei 257.

179

„Prinzessin Emer ist böse“, entgegnet Polter und stürzt sich auf Sie. Weiter bei 440.

180

Gut, wie Sie wollen. Weiter geht's bei 33.

181

Rondrianes Amtszimmer ist wahrhaft wehrheimsch eingerichtet. Ein schwerer Schreibtisch, zwei harte Stühle sowie ein Regal bilden das gesamte Mobiliar. Der einzige Schmuck des Raumes besteht aus einem Löwinnenwappen an der Wand. Eine der beiden Sitzgelegenheiten hat Schwester Rondriane in Beschlag genommen, die andere wird von dem jungen Gareth Hauptmann, der vor wenigen Tagen in Wehrheim eintraf, belegt. Sie indes dürfen stehen.

Rondriane richtet das Wort an Sie. „Wir haben eine Botschaft für Gwidühenna von Faldahon zu Beilunk. Wie du weißt, haben einige Götterdiener die Gabe, sich mit ihren Brüdern und Schwestern über hundert und aberhundert Meilen zu verständigen.“

In diesem Falle haben uns die Zwölfe diese Gnade jedoch nicht gewährt. Die göttliche Weisheit, die hinter diesem Ratschluß steht, vermögen wir mit unserem kleinen Menschengestalt nicht zu ergründen. Aber die Nachricht ist dennoch von großer Dringlichkeit ... und du bist auserwählt, sie ins belagerte Beilunk zu bringen.

Die Botschaft lautet: *Swafnir greift die Seeschlange an, wenn die Rahjarose blüht*. Merke dir die Worte gut, was sie bedeuten, braucht dich nicht zu interessieren.

Du wirst allein reisen, dein Weg führt über die Reichsstraße zwischen den Trollzacken und der Schwarzen Sichel hindurch. Außerdem haben wir noch zwei weitere Boten bestimmt, die aber eine andere Route wählen. Wir müssen sichergehen, daß die Nachricht auf jeden Fall ankommt. So, das ist alles, was du wissen mußt ...

Noch etwas. Es gibt einen Spion in unseren Reihen. Wichtige militärische Geheimnisse wurden in der Vergangenheit an den Feind verraten. Richte die Botschaft nur Gwidühenna persönlich aus. Und nun laß uns keine Zeit verlieren, mach dich bereit. In spätestens einer Stunde mußt du unterwegs sein. Weggetreten!”

Sie grüßen noch einmal und verlassen dann die Stube. Ihr Weg führt zunächst in Ihr Quartier, wo Sie das Nötigste zusammenraffen, und dann in den Stall. Keine Stunde später sehen Sie die Mauern Wehrheims hinter sich am Horizont verschwinden. Weiter bei 388.

182

Sie fallen, fallen und fallen. Der Aufschlag aber, den Sie sich fürchterlich vorgestellt haben, war sehr weich und sanft. Sie sind nämlich auf dem Rücken eines riesigen Rabenvogels gelandet, der Sie gerade über das Nirgendmeer in Rondras Paradies trägt.

183

Sie folgen weiter dem Wildwechsel ins Gebirge. Etwa eine Stunde später gelangen Sie in einen Talkessel, eine steile, schroffe, etwa 60 Schritt hohe Felswand verbaut Ihnen jetzt den Weg.

Falls Sie die Hoffnung aufgeben, Orelan hier irgendwo zu finden, können Sie umkehren und noch versuchen, Ihren eigentlichen Auftrag zu erfüllen und die Nachricht nach Beilunk zu bringen. (286)

Falls Sie den Felsen erklimmen möchten, dürfen Sie jetzt die Würfel rollen lassen. Machen Sie bitte eine *Klettern*-Probe. Gelingt diese, steigen Sie auf zu 378, anderenfalls sollten Sie sich auf 297 stürzen.

184

Natürlich blieb der Kampf im Lager nicht unbemerkt. Einige der Feinde machen sich auf, dem Ork zur Hilfe zu eilen. Aber Sie springen in die Koppel und auf den Rücken des nächstbesten Pferdes. Weiter bei 104.

185

„Aber dann stirbt Polter“, wirft der Riese ein und macht ein gänzlich unhesindianisches Gesicht.

Sie antworten: „Das sollst du ja auch.“ (359)

„Nein, du wirst fliegen können, ich habe einen speziellen Zauber für dich.“ (425)

186

Es tut uns leid, aber es hat Sie erwischt. Nun, eine Geweihte der Rondra muß stets auf den Tod gefaßt sein. Schlimmer ist da schon, daß Sie nicht im ehrenhaften Kampf gefallen sind, sondern als Sie eine Befehlsverweigerung begangen haben. Insofern können wir auch nicht sagen, ob Sie ins Paradies der Herrin einkehren dürfen. Es kommt darauf an, welche Heldentaten Sie in die Waagschale Rethons werfen können und ob diese schwerer wiegen als Ihr letzter Frevel ...

187

Haben Sie eigentlich gebetet? Ja (94) oder nein (331)?

188

Man führt Sie zu einem Zelt, dessen Wände aus weißgegerbtem Leder bestehen, das mit roten Löwen bemalt ist. Die Eingangsklappe wird von zwei Speeren offengehalten. Im Inneren des Zeltes steht ein langer Tisch, an dem drei Geweihte der Rondra sitzen. Einer von ihnen ist Brin von Rhodenstein. Sie erkennen ihn sofort, er sieht genauso aus, wie er Ihnen beschrieben wurde. Brin ist schlank und gut gewachsen. Sein kupferfarbener Schopf wird von einem Haarreif gebändigt. Mit meergrünen Augen mustert der Meister des Bundes Sie aufmerksam, sein Lächeln, das ihn bei der weiblichen Geweihtenschaft beliebt und berühmt gemacht hat, hat er – wohl angesichts der Ereignisse der letzten Monde – abgelegt. Brin zur Rechten sitzt Bruder Ranjik, offenbar ein Nivese von Geburt. Die zweite Beisitzerin ist Gerlanda von Drauwald, eine altgediente Kämpferin, die schon machen Strauß ausgefochten hat, wie die zahlreichen Narben auf Ihren nackten Armen zeigen.

Die Wachen postieren sich rechts und links des Eingangs. "Nun, dann laßt uns beginnen", erhebt Brin das Wort. Weiter bei 126.

189

"Nun, Ihr hattet Glück, daß die Kreatur so scharfe Krallen hatte. Dadurch ergab sich ein sauberer Schnitt, der leicht zu behandeln war und gewiß nicht eitern wird." Sie versuchen, ein wenig Konversation zu treiben, doch Rondrolf gibt sich sehr einsilbig. Außer einem 'ja', einem 'nein' oder einem 'hmm' ist ihm nichts zu entlocken. Schließlich geben Sie Ihre Versuche, ein Gespräch zu beginnen, auf und warten einfach auf den Abschnitt 325.

190

Oben angekommen, machen Sie sich vorsichtig auf den Weg in Richtung Stadttor. Man weiß ja nicht, ob sich hier nicht doch schon Borbarads Schergen versteckt halten. Schließlich entdecken Sie aber zwei Kaiserliche Soldaten auf Patrouillengang. Sie beschließen, sich den beiden zu zeigen. Leider begrüßt man Sie nicht mit überschwenglicher Freude.

Man fragt Sie vielmehr, was Sie hier, nackt und naß wie Sie sind, zu suchen haben und wo Sie herkommen. Schließlich mutmaßt man, Sie seien eine feindliche Spionin, und will Sie festnehmen.

Jetzt reicht's! Sie stürzen sich auf diese beiden lächerlichen Gestalten in Uniform, um Ihnen etwas Respekt beizubringen. (93)

Sie denken fieberhaft nach, wie Sie Ihre wahre Identität beweisen können. (259)

191

Also auf in die Schwarze Sichel! Sie halten sich nördlich und folgen einem schmalen Karrenweg, der steil ins Gebirge führt. Am Abend erreichen Sie ein liebliches Seitental, wo Sie Ihr Nachtlager aufschlagen. Sie wöhnen sich halbwegs sicher und fallen bald in einen seichten Schlaf (Regeneration: W6-1). Weiter bei 137.

192

Sie treten auf zwei Schritt an den Koloß heran. Nichts tut sich. Was haben Sie nun vor? Die Statue angreifen (317) oder einfach vorbeigehen (430)?

193

Nach einiger Zeit beendet die Kämpferin ihr Schweigen. Weiter bei 278.

194

Plötzlich fährt vor Ihnen eine abscheuliche Kreatur aus dem Boden; ein drei Schritt großer, aufrecht gehender Säbelzahn-tiger mit gelb-violett gestreiftem Fell. Die Spitze des nervös zuckenden Schwanzes läuft in einem Horn aus. Sofort nach seinem Erscheinen greift das Ungeheuer an, Sie haben keine Chance zur Flucht.

Werte Ihres Gegners:

LE 30 RS 3 AT/PA 15/8 TP siehe unten

Die Kreatur hat drei natürliche (?) Waffen: Zähne (2W6+2), Gebiß (W6+4) und Schwanz (W6+2). Mit diesen greift es, der Einfachheit halber, in der obenstehenden Reihenfolge an. Der Dämon hat die erste Attacke und außerdem 2 AT pro KR.

Sollten Sie das Ungeheuer besiegen, dann lesen Sie 362. Falls Sie aber Ihr Schicksal ereilt, müssen Sie sich mit 28 abfinden.

195

Unter den Hieben der Feinde hauchen Sie Ihr Leben aus, Sie konnten aber W6+2 Gegner mitnehmen. Ihr Schicksal hat sich erfüllt, und Sie ziehen in Rondras Paradies ein. Ob nun die Nachricht, die Sie nach Beilunk tragen sollten, noch rechtzeitig ankommt, steht auf einem anderen Blatt.

196

Sie lehnen sich an einen Baum und beginnen das Rondrarium zu zitieren. Der Geweihte schaut Sie fragend an. Sie bedeuten ihm, daß Sie ohnehin keinen Schlaf finden können. Er zuckt mit den Schultern und beginnt seine Wache, während Sie sich wieder in Ihre religiösen Gedanken vertiefen (keine Regeneration!). Schließlich graut der Morgen. Nach einem kärglichen Frühstück, bei dem Sie den genießbaren Rest Ihres Proviantes vertilgen – ein Großteil war schon verdorben –, machen Sie sich mit dem Geweihten wieder auf den Weg. Weiter bei 264.

197

Sie finden eine Briefftasche. Genauso eines hat Ihr Geliebter besessen! Vorsichtig öffnen Sie die Ledermappe. Durch den immerwährenden Niesel ist auch hier ein wenig Feuchtigkeit eingedrungen. Sie entfalten einen Brief, auf feinsten Puniner Rosenbütten geschrieben. Die Tinte ist ein wenig verwischt, aber dennoch können Sie die folgenden Zeilen entziffern. Weiter bei 18.

198

Sie schaffen es, das feindliche Lager zu durchqueren. Aber dann – als ginge es mit dem Namenlosen zu, was man ja getrost auch annehmen kann – stürzt Ihr Pferd. Es ist auf dem feuchten Holz des Knüppeldamms, auf dem Sie die sumpfigen Radromauen durchqueren, ausgeglitten. Sie landen ungsanft auf dem harten Holz, während Ihr Pferd absichts des Damms im Morast versinkt. Nur Ihrer jahrelangen Übung verdanken Sie es, daß Sie sich nicht jeden Knochen gebrochen haben, sondern vielmehr sehr rasch wieder auf die Beine kommen. Sie müssen versuchen, zu Fuß die Stadt zu erreichen. Auf, rennen Sie zu 43!

199

Schließlich rührt sich der Koloß nicht mehr. Ihre Waffe ist aber auch nicht mehr zu gebrauchen, so voller Scharten ist sie. Doch das ist Ihnen egal, denn Sie sind gerettet, und Orclan auch. Weiter bei 345.

200

Die Flammen lecken an Ihnen und verzehren Sie schließlich ganz. So leid es uns tut, aber das Abenteuer ist hier für Sie zu Ende.

201

Sie finden Rondrolf auf dem Lagerplatz. Sein Arm scheint verletzt, ein Blutfleck zeichnet sich auf seinem Ärmel ab. "Wo warst du? Was ist geschehen?" fragt er. Sie berichten kurz von dem Silberlöwen. Weiter bei 22.

202

Mit einem leichten Seufzer fällt der Ork zur Seite und bleibt regungslos liegen. Sie steigen in die Koppel zu 349 und suchen sich ein Tier aus.

203

Die Dankbarkeit der Bäuerin kennt keine Grenzen, als Sie ihr die zwei Münzen zurückgeben. (Wir wollen doch schwer hoffen, daß Sie das tun!) Sie hingegen winken nur ab und murmeln, nichts weiter als Ihre Pflicht getan zu haben. Dann wenden Sie sich ab und suchen Ihren Lagerplatz auf. Der Rest der Nacht verläuft ruhig (falls nötig, Regeneration W3+1). Am nächsten Morgen erwachen Sie ausgeruht und erfrischt. Nach einem kurzen Frühstück satteln Sie Ihr Pferd und lesen dann 429.

204

Ihr Besuch im Lazarett hat etwa eine Stunde gedauert. Notieren Sie sich bitte diese Zeit. Wenn Sie mögen, können Sie sich jetzt zur Ruhe begeben. (20) Sollte es noch nicht Mitternacht sein, herrscht noch Leben im Lager. In diesem Falle können Sie auch die Marketenderin aufsuchen (140), mit einem Offizier reden (55) oder nach einem Geweihten Ihrer Herrin schauen (118).

205

Jetzt aber hurtig! Noch drei Stufen, und Sie stehen vor dem Dienstzimmer von Schwester Rondriane. Hinter der Tür wird offensichtlich eine hitzige Unterhaltung geführt. Dabei vernehmen Sie auch eine Ihnen unbekannte Stimme. Möchten Sie gerne ein wenig lauschen (416) oder lieber sofort eintreten (447)?

206

Stunde um Stunde marschieren Sie stumm. Schließlich durchbricht Rondrolf das Schweigen. "Mir wird die Zeit lang. Laß uns ein wenig plaudern. Du kommst aus Wehrheim?" "Ja", antworten Sie einsilbig, denn Ihnen ist eigentlich gar nicht nach einem Schwätzchen. "Und die alte Rondriane führt dort immer noch das Regiment?" fährt der Geweihte unbeirrt fort. "Mmmh", brummen Sie. "Mit Verlaub, ich will nicht an deinen Fähigkeiten und deinem festen Glauben an unsere Herrin zweifeln, aber ich finde es ungewöhnlich, daß man ausgerechnet ein so junges Din... eine so junge Dienerin der Göttin mitten durchs Feindesland schickt, um eine Nachricht zu überbringen. Was war das denn für eine Botschaft?" "Nun", antworten Sie, "die Botschaft ...

... darf ich Euch nicht verraten." (352)
... kann ich Euch wohl sagen." (145)
... ist nicht an Euch gerichtet. Ich denke, ich setze meinen Weg lieber allein fort." (46)

207

Zunächst halten Sie sich noch im Schutz des Waldes, zu groß ist die Gefahr der Entdeckung durch die Schwarzen Horden. Nach einer Weile wännen Sie sich aber weit genug entfernt von den Truppenlagern an der Trollpfote, daß Sie Ihr unron-drianisches Versteckspiel aufgeben und zu 292 auf die Reichs-straße einschwenken, auf der Sie auch schneller vorankom-men.

208

Sie blicken in das Gesicht von Rondrolf, Ritter der Göttin. "Ich habe mir gedacht, daß du dich auf die Suche nach deinem Geliebten machst", fährt der Genannte fort. Jetzt regt sich Ihr schlechtes Gewissen. Immerhin haben Sie sich einer Befehlsverweigerung schuldig gemacht, kein geringes Vergehen. Aber als hätte er Ihre Gedanken gelesen, sagt Rondrolf: "Nun, ich habe noch nicht vergessen, wie Rahjas Feuer in einem jungen Herzen brennen kann. Außerdem können wir einen der unseren nicht einfach dem Feind ausliefern. Nun, ich schlage vor, daß wir die Suche ab jetzt gemeinsam fortsetzen. Ich werde mich auch später, wenn wir Orelan befreit haben, für dich verwenden." Wenn Sie dieses Angebot annehmen wollen, lesen Sie bitte 39. Ablehnen können Sie bei 301.

209

Ja, das war's leider für Lana! Wir möchten noch einmal ausdrücklich darauf hinweisen, daß Sie nicht beim Dienst für die Herrin, sondern bei einer Befehlsverweigerung gestorben sind! Somit haben Sie eigentlich den Anspruch auf den Einzug in Ihr Paradies verwirkt. Womit nicht gesagt sei, daß Ihr Handeln feige war und Rondra keine Nachsicht kennt ...

210

Angewidert wenden Sie Ihren Blick von den beiden Kadavern ab. Sie sind erschöpft, würden nur zu gerne rasten, aber dazu ist keine Zeit. So sammeln Sie Ihre letzten Kräfte und rappeln sich auf, um Ihren Weg nach Beilunk fortzusetzen. Weiter bei 19.

211

Ihr Pferd strauchelt und stürzt. Sie werden aus dem Sattel geschleudert und rollen den Abhang hinab, was Ihnen W6+4 Schadenspunkte einbringt. (Sollten damit Ihre letzten LP entfleuchen, lesen Sie 4.) Mühsam rappeln Sie sich wieder auf und hinken zu Ihrem



treuen Roß. Das Tier liegt immer noch zuckend auf dem Boden schreit fürchterlich vor Schmerz. Sie erkennen sofort, daß es sich den rechten Vorderlauf gebrochen hat. Es bleibt Ihnen nicht anderes übrig, als das Tier mit einem raschen Schnitt durch die Kehle von seinen Leiden zu erlösen. Danach packen Sie aus Ihrem Gepäck soviel zusammen, wie Sie tragen können (dabei beachten Sie bitte Ihre Tragkraft) und marschieren zu Fuß weiter zu 323.

212

Es ist bereits Nachmittag, als Sie wieder zu sich kommen. Sie fühlen sich aber gut bei Kräften, nur Ihre Wunden schmerzen. Offenbar haben Sie vierundzwanzig Stunden hier gelegen und geschlafen (Regeneration: W6+2). Sie überdenken noch einmal die Ereignisse des gestrigen Tages und vor allem Ihre panische Flucht. Für Sie gibt es nur einen Schluß: Sie mußten Ihr Leben erhalten, um Ihre Aufgabe erfüllen zu können. Insofern haben Sie im Sinne Rondras gehandelt. Damit ist die Sache für Sie abgeschlossen, und Sie konzentrieren sich jetzt darauf, was fürderhin zu tun ist. Weiter bei 408.

213

"Laß uns nicht mit Worten fechten, sondern mit dem Stahl", entgegnen Sie ruhig und ziehen blank. Die drei Schurken tun es Ihnen gleich. Weiter bei 326.

214

Mit einer raschen Drehung rollen Sie von der Stelle weg, an der Rondrolfs Schwert funkenschlagend auf den Felsen schlägt. Rasch wie ein Phexdiener kommen Sie auf die Beine und halten Ihre eigene Waffe parat. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod. Weiter bei 114.

215

Ihr Gegner trifft Sie schwer an der Schulter (W6+4 TP). Von der Wucht des Hiebes werden Sie zu Boden geschleudert. Als Sie sich wieder aufrappeln, wendet der Borbaradianer sein Pferd und kommt wieder auf Sie zu. Gerade noch rechtzeitig kommen Sie auf die Beine, um den nächsten, mit voller Kraft geführten Schlag abzuwehren. Ein Kampf um Leben und Tod entbrennt. Aufgrund Ihrer Verletzung und weil Ihr Gegner hoch zu Ross sitzt, haben Sie einen Attackemalus von +3.

Werte des Borbaradianerboten:

LE 30 RS 2 AT/PA 10/9 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 2)

Wenn Sie den Kampf gewinnen, lesen Sie bitte 14, anderenfalls 365.

216

Würfeln Sie mit 1W20. Bei 1–4 gehen Sie bitte sofort zu 49. Sie schauen in das Säulengewölbe. In der Mitte steht ein schneeweißer Altar, der aber mit blutigroten Runen und dem Zeichen der Siebenstrahligen Krone beschmiert ist. Über dem Altar wurde ein Baldachin errichtet, wohl damit er vor Praios' Strahlen, sollten sie tatsächlich die Wolkendecke durchdringen können, abgeschirmt sei. Zwei Jünglinge – wahrscheinlich Schüler der schwarzen Magie – sind gerade damit beschäftigt, purpurne Kerzen zu entzünden. Vier Skelette befinden sich noch in der Kuppelhalle. Sie haben genug gesehen und kehren wieder zurück zu 257.

217

Wie ein Orklandhörnchen turnen Sie die morsche Leiter empor und erreichen schließlich die obere Terrasse. Dort steht in großen Lettern GEHE ZU 308 in den Stein gemeißelt.

218

Vorsichtig huschen Sie von Zelt zu Zelt, immer darauf bedacht, aus dem Lichtschein der Feuer herauszubleiben. Ihnen stockt das Herz, als Sie fast auf einen schlafenden, schwarzen Köter treten, den Sie beinahe nicht rechtzeitig entdeckt hätten. Doch kommen Sie gut voran, ja, das Schleichen bereitet Ihnen sogar ein wenig Freude, wie Sie verschämt feststellen und wofür Sie sich auch später bei der Herrin Rondra entschuldigen werden.

Sie haben es schon fast geschafft, als zufällig ein Söldner aus einem Zelt neben Ihnen tritt, wohl um Wasser abzuschlagen.

“Alaaaarm, Alaaaarm!!!” brüllt er mit überschnapper Stimme. Jetzt kommt richtig Leben in das Lager.

Aus allen Zelten kommen die Feinde gekrochen, es wimmelt wie in einem Ameisenhaufen. Sie nehmen die Beine in die Hand und versuchen, den verdutzt und verschlafen dreinschauenden Borbaradschergen zu entkommen, bevor sie sich richtig gefangen haben.

Weiter bei 315.

219

Sie hechten zur Seite, aber leider etwas zu spät. Ein großer Brocken trifft Sie an der Schulter und entreißt Ihnen W6+3 LP. (Sollte es sich um Ihre letzten Lebenspunkte handeln, müssen Sie – so bitter es auch sein mag – 186 aufsuchen.) Sie rollen den Hügel hinunter und kommen an seinem Fuße wieder auf die Beine. Weiter bei 290.

220

Zunächst erreichen Sie die Hunde und dann die Söldner. Sie sind verloren. Der Kampf währt nicht lange, und an seinem Ende hauchen Sie Ihr Leben aus.

221

Eine Stunde waren Sie bei Elisa Hornstedt. Notieren Sie sich diese Zeit. Wenn Sie mögen, können Sie sich jetzt zur Ruhe begeben. (20)

Sollte es noch nicht Mitternacht sein, herrscht noch Leben im Lager. In diesem Falle können Sie auch das Lazarett aufsuchen (151), versuchen, einen Offizier zu sprechen (55), oder nach einem Geweihten Ihrer Herrin schauen (118).

222

Nun, Sie wußten ja, worauf Sie sich einlassen. Sie haben sich – wie die heilige Thalionmel – geopfert. Das wird man Ihnen nie vergessen!

Man wird Sie besingen und anbeten, und Sie kehren in Rondras Paradies ein mit dem Wissen, daß Ihr Tod nicht umsonst war. Die Bauern haben es durch Ihre beherzte Tat geschafft, lebend aus dem Feindesland zu gelangen.

223

Sie erheben sich und greifen sicherheitshalber nach Ihrem Schwert. Dann bewegen Sie sich behutsam durchs Lager, immer darauf bedacht, auf keinen der Schlafenden zu treten. Schließlich erreichen Sie die soeben eingetroffenen Reisenden. Es handelt sich um drei Soldatinnen in zerschlissenen kaiserlichen Uniformen.

Soldaten in der Nähe der Front. Das ist ja nichts Besonderes. Enttäuscht wenden Sie sich ab. (403)

Sie beginnen ein Gespräch mit den Soldatinnen, obwohl diese rechtschaffen müde sind. (312)

224

Gemeinsam verlassen Sie die Lichtung. Rondrolf schlägt sofort ein Tempo an, mit dem Sie kaum Schritt halten können. Wenn Sie dem Geweihten folgen wollen, lesen Sie bitte 23. Möchten Sie sich hier von Rondrolf trennen, schauen Sie unter 79 nach.

225

Ihr Gebet ist kurz, aber innig, und für einen Moment glauben Sie einen wunderschönen Rosenstrauß mit 443 Blüten zu sehen. Ob dies Ihrer Einbildung entspringt oder tatsächlich eine göttliche Vision ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Weiter bei 257.

226

Sie glauben also, wir würden Sie so kurz vor dem Ziel durch eine gleichermaßen überflüssige wie viel zu schwere Probe scheitern lassen. Danke, daß Sie so eine schlechte Meinung von uns haben. Aber wir verzeihen Ihnen. Ignorieren Sie das Würfelergebnis und lesen Sie 336.

227

Rondra selbst muß Ihnen geholfen haben! Es gelingt Ihnen, unter der Bestie hervorzurollen, Ihr neben dem Lager liegendes Schwert zu greifen und aufzuspringen. Das Tier setzt Ihnen nach und greift an. Ihm gebührt die erste Attacke (Sie können ja nicht alles haben), die zudem nicht pariert werden kann.

Werte des Silberlöwen:

LE 60 RS 2 AT/PA 15/7 TP W6+5

Wenn Sie dem Silberlöwen 15 LP abluchsen (schönes Wortspiel, nicht wahr?), lesen Sie bitte 337. Sollte hingegen Ihre LE auf 0 sinken, sind Sie bei 53 richtig.

228

Sie müssen sich wohl zunächst in Ihr Schicksal fügen. Gegen Abend treten die Wachen ein. Sie gebieten Ihnen zu folgen. "Warum?" fragen Sie. "Der Meister des Bundes Brin von Rhodenstein möchte Gericht über dich halten", antworte eine der Wächterinnen gleichmütig. Weiter bei 188.

229

Benommen rappeln Sie sich auf. Jedes Ihrer Glieder schmerzt. Erst allmählich werden Sie gewahr, was für ein unbeschreibliches Glück Sie haben, daß Sie jetzt noch unter den Lebenden sind. Aber es scheint, als habe der Namenlose höchstselbst Seine schützende Hand über Sie gehalten, nur um Sie jetzt auf andere Weise zu vernichten. Über sich vernehmen Sie ein heise-

res Kreischen. Eine menschengroße, geflügelte Kreatur – halb Frau, halb Geier – kommt im Sturzflug auf Sie zu. Ob Sie wollen oder nicht, Sie müssen jetzt wohl kämpfen und sich verteidigen.

Werte der Harpyie:

LE 35 RS 2 AT/PA (14/10) TP W6+4 (Klauen)

Die Harpyie hat den ersten Angriff. Überleben Sie den folgenden Kampf, dürfen Sie 433 lesen. Anderenfalls müssen Sie sich mit 209 abfinden.

230

Mit einem gewagten Sprung hechten Sie durch die Flammenwand, die sich gerade vor der Tür aufbaut. Sie sind gerettet! Weiter bei 100.

231

Immer mehr Feinde dringen auf Sie ein und werden Ihnen schließlich zum Verhängnis. Es tut uns leid, daß Sie so kurz vor dem Ziel scheitern. Was Rondra angeht, die ist von Lanas letztem Kampf sehr begeistert.

232

Es mag wohl Mittag sein – Praios' Position am Firmament vermögen Sie durch die grauen Wolken nicht genau auszumachen –, als Sie eine leblose Gestalt am Wegesrand liegen sehen. Es handelt sich um einen alten Mann mit schlohweißem, aber



vollem Haar. Sein Körper ist über und über mit schwärenden Wunden bedeckt. Offensichtlich lebt der Ärmste aber noch; er schlägt die Augen auf, als Sie ihn berühren.

Kaum hat er Sie erblickt, greift er blitzschnell nach Ihrem Wappenrock und krallt sich darin fest. "Eine Geweihte der Göttin", keucht er, "dann ist es vielleicht noch nicht zu spät." Rondrolf beachtet der Fremde gar nicht, der Ritter scheint über die Begegnung gar nicht erfreut zu sein.

"Der Tempel, hoch in den Bergen ...", fährt der Verletzte mit matter Stimme fort. "Nimm dir meinen Mantel, du wirst ihn brauchen ... Er ist ... dort hinter dem Stein. Ich konnte ihn verstecken, bevor ... sie kamen."

"Wer seid Ihr denn? Und wer kam?" fragen Sie.

"Ich ... habe nicht mehr viel Zeit. Nehmt ... den Mantel, den Mantel, verspricht es."

Geben Sie dem Sterbenden die Zusage (124) oder nicht (360)?

233

Als Sie wieder bei den Marketenderwagen ankommen, macht Frau Hornstedt gerade zu. Sie sind leider zu spät dran. Möchten Sie statt dessen das Lazarett aufsuchen (151), versuchen, einen Offizier zu sprechen (55), nach einem Geweihten Ihrer Herrin schauen (118) oder sich zur Ruhe legen (20)?

234

"In Rondras Namen!" rufen Sie. "Zeigt euch. Ich gehöre nicht zu den Schwarzen Horden. Seht her, ich bin eine Geweihte der Göttin!"

Aber nichts tut sich, alles bleibt ruhig. Nun, von den Arbeitern haben Sie aber zumindest nichts mehr zu befürchten. Also können Sie getrost Ihren Weg fortsetzen (316). Falls Sie aber nach den Leuten suchen wollen, können Sie dies bei 369 tun.

235

Geschafft! Sie sind wohlbehalten unten angekommen, aber was nun? Sie sind Rondrolf einstweilen entkommen. Sicherlich wird er bald von oben hinunterschauen, Sie suchen.

Trotzdem könnten Sie ihm vielleicht, wenn Sie flink genug sind, entfliehen und Ihren Weg fortsetzen (129).

Möglicherweise wollen Sie aber den Händel mit ihm hier und jetzt ausfechten (437).

236

Allerdings konnten wir nicht mit ansehen, wie Sie und Ihr Geliebter jetzt und hier – nach der geglückten Befreiung – zu Tode kommen. Ob das, was nun passiert, ein Traum ist oder Wirklichkeit, vermögen Sie nicht zu sagen. Sie landen weich auf dem Rücken eines riesigen Greifen, der Sie zum Fuß des Berges trägt. Dort erwachen Sie wohlbehalten.

Es ist vollbracht! Sie haben Orelan tatsächlich retten können! Voller Freude und Übermut marschieren Sie jetzt weiter, um

zunächst möglichst viel Land zwischen sich und den Tempel zu bringen. Doch die Ernüchterung kommt bald. Weiter bei 141.

237

Sie hören ein leises Plätschern, und der Geruch von Steinöl steigt Ihnen kurz darauf in die Nase. Wenn Sie das nicht stört, können Sie sich bei 146 weiter in der Höhle umschauchen. Möchten Sie aber den Stollen verlassen, sind Sie bei 52 richtig.

238

Gibt Ihnen das Zuversicht? Ehrliche Antwort ist gefragt! Ja (96) oder nein (426)?

239

Sie erheben sich und ergreifen Ihr Schwert – man weiß ja nie. Vorsichtig bewegen Sie sich durch das Gewirr aus Leibern, immer darauf bedacht, auf keinen Schlafenden zu treten. Schließlich entdecken Sie ein wenig abseits des Lagers eine schluchzende Frau, auf die drei Männer – grobschlächtige Burschen, wohl Fuhrleute – einreden. Weiter bei 414.

240

Jenseits des Dorfes fällt das Gelände fünfzig Schritt steil, fast senkrecht ab. Die Straße windet sich in Serpentinaen, die in den Fels geschlagen wurden, den Hang hinab. Unten, in der Ebene, können Sie einen Zug Soldaten sehen. Deutlich erkennen Sie das Banner mit der Dämonenkrone.

Wenn Sie Ihr Leben retten wollen, müssen Sie sich ein Versteck suchen und den Zug passieren lassen (102). Sind Sie aber der Meinung, daß Rondra Ihnen gebietet, die Herausforderung anzunehmen und den feindlichen Söldnern entgegenzutreten, können Sie dies bei 195 tun – auch wenn das Ihr sicheres Ende bedeutet.

241

Von Rondrolf haben Sie keine Spur gefunden, und das beruhigt Sie. Irgendwie hätten Sie die Hilfe des Geweihten zwar sicherlich gebrauchen können, andererseits sind Sie seine Belehrungen leid und froh darüber, daß Sie sich von ihm getrennt haben. Ganz abgesehen davon, daß Sie Ihren Geliebten natürlich gern *allein* befreien wollen, das wäre dann *ihre* Heldentat.

Am Nachmittag erreichen Sie einen Steinbruch. Weder menschliche Arbeiter noch zwergische Prospektoren sind zu sehen. Die Anlage erstreckt sich über drei Terrassen, wobei Ihr Weg auf die mittlere führt. Linkerhand fällt ein Wand senkrecht fünfundzwanzig Schritt ab zur unteren Ebene, auf der wohl lange nicht mehr gearbeitet wurde. Auf der mittleren Terrasse, dort wo Sie sich befinden, liegt überall Werkzeug

herum. Hier stehen auch einige Hütten. Direkt vor Ihnen liegen die Baracken für die Arbeiter, es waren wohl einmal zehn an der Zahl, aber drei sind niedergebrannt. Weiter hinten steht eine einsame Hütte, wohl für das Aufsichtspersonal und die Bergmeister.

Rechts steigt eine Felswand empor zur oberen Terrasse, die man über hölzerne Leitern erreichen kann. Von ihr aus führt eine hölzerne Rutsche, über die Schutt und Geröll nach unten befördert wurde, zur mittleren Ebene. Vor dem unteren Ende der Rutsche findet sich ein großer Haufen eben dieses Gesteins. Auf der oberen Terrasse können Sie zudem noch einen Stolleneingang erkennen. (Eine Skizze des Steinbruchs finden Sie im Abschnitt 452.)

Möchten Sie einmal auf den Steinhaufen vor der Rutsche klettern, um sich einen Überblick zu verschaffen (319), oder sehen Sie sich lieber anderweitig um (105)?

242

Sie rutschen einen guten Schritt tiefer, können sich aber schließlich doch noch halten. Das spitze Holz einer gebrochenen Sprosse bohrt sich aber in Ihren Oberschenkel, was W6 Schadenspunkte verursacht. Es gelingt Ihnen aber schließlich, Ihr Bein zu befreien, und auch der restliche Aufstieg mag Ihnen glücken.

Lesen Sie jetzt weiter bei 154 – es sei denn, Sie haben gerade Ihre letzten LP verloren; dann müssen Sie zu 186.

243

Sie ziehen blank und stechen Ihr Schwert dem Riesen durch die Brust. Der Hüne starrt Sie mit ungläubigen Augen an, dann taumelt er einige Schritte zur Seite und stürzt über den Rand der Serpentine lautlos in die Tiefe.

Wahrlich keine mutige Tat! Sie verlieren alle Karmapunkte! Sollten Sie bereits keine KP mehr haben, streichen Sie sich einen Punkt Ihres MU-Werts.

Aber jetzt ist der Weg zu Ihrem Ziel und damit zu 328 frei.

244

“Was fällt Euch ein, den Posten zu verlassen!” donnern Sie los. “Das Raubtier hätte mich beinahe umgebracht. Viel hat nicht gefehlt, dann hätte es seine Zähne in meine Kehle geschlagen.”

Rondrolf erhebt sich, Blitze scheinen aus seinen Augen zu schießen. “Aus was für einem Tempel kommst du eigentlich, daß man dich nicht gelehrt hat, wie man sich gegen ein wildes Tier zur Wehr setzt. Hätte ich nicht gegen den Dämonen gefochten, dann wärst du jetzt nicht *vielleicht* tot, sondern *ganz bestimmt*!”

Damit ist für den Ritter der Göttin die Angelegenheit erledigt. Sie verzichten auf weitere Widerworte. Einen ranghöheren Geweihten so anzufahren, wie Sie es getan haben, war schon gewagt. Weiter bei 325.

245

Wenn Sie einen anderen Mantel oder eine Decke haben, dann lesen Sie 173.

Wenn nicht, frieren Sie bei 357.

246

Was nun? Sie können Rondrolf, der kein leichter Gegner zu sein scheint, zum Duell erwarten (76), hinter den Baracken (410) oder der Aufsichtshütte (47) in Deckung gehen oder die Felswand im Westen hinunter zur unteren Ebene (449) klettern.

247

“Herr von Rötthausen”, ertönt nun eine Stimme von draußen. “Verzeiht, meine Dame, ich fürchte, ich muß jetzt gehen”, entschuldigt sich der Offizier. Er verneigt sich vor Ihnen, dreht sich dann auf dem Absatz um und rauscht aus dem Zelt. Sie grübeln noch einige Momente nach und treten dann auch nach draußen.

Durch ein wenig höfliche Konversation hat Ihr Besuch bei Hauptmann von Rötthausen etwa eine Stunde gedauert. Notieren Sie sich bitte diese Zeit. Wenn Sie mögen, können Sie sich jetzt zur Ruhe begeben. (20)

Sollte es noch nicht Mitternacht sein, herrscht noch Leben im Lager. In diesem Falle können Sie auch das Lazarett aufsuchen (151), zur Marketenderin gehen (140) oder nach einem Geweihten Ihrer Herrin schauen (118).

248

Man bringt Sie zur Markgräflichen Burg und stellt Sie einer in rot-goldenen Gewändern gehüllten Gestalt gegenüber. Sie können sie nicht genau erkennen, die Farben und Formen verschwimmen vor Ihren Augen.

“Swafnir greift die Seeschlange an, wenn die Rahjarose blüht”, hauchen Sie noch, dann umfängt Sie vollständige Dunkelheit. Weiter bei 113.

249

“Zieh blank, du Orkschlampel!” brüllen Sie mit überschnapper Stimme. “Ich werde dir zeigen, was es heißt, den Namen der Herrin zu besudeln!”

Karla erhebt sich. In ihrem Gesicht steht Trotz, aber auch Angst geschrieben, als sie ihr Schwert aus der Scheide zieht.

Karlas Werte:

MU 13 LE 15 RS 2 AT/PA 10/8 (Schwert, W6+4)

(Wie gesagt, alle drei Soldatinnen haben bereits einige Wunden davongetragen.)

Der Ehrenhändel wird bis zum Tode ausgefochten. Trifft es Sie, dann lesen Sie 441, anderenfalls 391.

250

Flink wie eine Ferkinaziege klettern Sie über die Steilwand. Nach einer Weile haben Sie und Orelan den Fuß des Berges erreicht. Sie sind gerettet! Weiter bei 345.

251

Beim Barte Kaiser Alriks, Rondra muß ja einen echten Narren an Ihnen gefressen haben. Sie haben einen Zant und zwei Zombies versohlt, als wären es halbwüchsige Goblins. Aber jetzt mal Hand aufs Herz?

Haben Sie ein wenig geschummelt? Dann sollten Sie es zugeben, schließlich belohnt Rondra auch Ehrlichkeit. Es ist auch nur zu verständlich, wenn Sie angesichts der Bedrohung dem Würfelglück ein wenig nachgeholfen haben. (45)

Wenn Sie hingegen sicher sind, daß alles mit rechten Dingen zugeht und Sie einfach einen Mordsdusel hatten, dann gehen Sie zu 422.

252

Etwa hundert Schritt abseits der Straße liegt ein mehr als mannshoher Felsen, hinter dem Sie sich verbergen können. Sie beeilen sich, um das Versteck so rasch wie möglich zu erreichen. Gerade haben Sie es geschafft, da biegt der Heerzug schon um die Ecke. Er passiert Sie, ohne daß Sie entdeckt werden. Sie harren noch eine Weile aus und setzen dann Ihren Weg zu 19 fort.

253

Es ist an Ihnen, den Toten zu bestatten und einen Boronsegnen zu sprechen. Rondrolf erklärt, daß er lieber nach Feinden Ausschau halten möchte, und wendet sich beinahe angewidert ab. Sie decken den Leichnam mit Steinen ab und beten für die Seele des Fremden. Nachdem Sie diese traurige Pflicht erfüllt haben, packen Sie Ihre Sachen zusammen – besonders den Mantel verstauen Sie sorgfältig in Ihrem Gepäck.

Weiter bei 33.

254

„Ich heiße nur so.“

„Dann ist gut.“ Offensichtlich ist Polter beruhigt. „Was machst du hier, Lanahexe?“ fragt er schließlich. Weiter bei 169.

255

Nach dem heftigen Kampf verschlafen Sie eine Weile. Schließlich kommt Rondrolf auf die Lichtung gelaufen. Er blutet aus einer Wunde am Arm.

„Ich habe Fauchen und Kampflärm gehört. Was ist geschehen?“ fragt er Sie.

Sie berichten kurz von dem Silberlöwen. Weiter bei 22.

256

Sie satteln Ihr Pferd ab und geben ihm einen Klaps auf das Hinterteil, auf daß es sich trolle. Dann suchen Sie das Nötigste aus Ihrem Gepäck zusammen. Dabei beachten Sie bitte Ihre Tragkraft, außerdem müssen alle ausgewählten Gegenstände in Ihren Rucksack passen (abgesehen von den Waffen, für die Sie schließlich ein Gehänge haben.)

Zuversichtlich marschieren Sie los. Allerdings erhält Ihr Optimismus kurze Zeit später einen Dämpfer, denn Sie stehen vor einer Schlucht, die senkrecht vor Ihnen etwa dreißig Schritt in die Tiefe abfällt.

Ein umgestürzter Baumstamm liegt über dem Einschnitt. Irgendwie müssen Sie hinüber. Weiter bei 1.

257

Dann wagen Sie einen Blick durch die offene Tür in das Innere des Tempels. Sie sehen einen halbkreisförmigen Raum, in dem einige Strohlager – insgesamt drei – liegen. Sonst befindet sich hier kein weiteres Mobiliar. Eine Treppe führt nach oben, eine weitere nach unten. Ihnen gegenüber gibt es zwei Türen. Im Moment ist keine Person anwesend, und so schlüpfen Sie durch den Eingang hinein. Wohin möchten Sie sich jetzt wenden?

Gehen Sie die Treppe nach oben (216) oder nach unten (397)? Oder werfen Sie einen Blick durch die linke (159) bzw. rechte (431) Tür?

258

Ein wenig kümmern Sie sich um Ihre Wunden, dann machen Sie sich wieder auf den Weg. Noch einen Tag marschieren Sie weiter, dann scheinen Sie am Ziel zu sein, denn vor sich sehen Sie ... Weiter bei 25.

259

Wie können Sie nur beweisen, daß Sie nicht zu den Borbaradianern gehören? Sie können weder Ihren Wappenrock noch Ihren geweihten Rondrakamm zeigen. Da fällt Ihnen etwas ein. Lauthals intonieren Sie das *Dir zu Ehren*.

Keiner der unheiligen Feinde würde es wagen, dieses Lied anzustimmen, das ist auch den Soldaten klar. Sie nehmen Sie sanft bei den Armen und stützen Sie, bis Sie schließlich am südlichen Stadttor ankommen. Weiter bei 336.

260

Leider teilt man Ihnen mit, daß alle Offiziere in einer Lagebesprechung sind, die sich wohl noch eine Weile hinziehen wird. Sie geben daher Ihr Vorhaben auf.

Möchten Sie statt dessen das Lazarett aufsuchen (151), zur Marketenderin gehen (140), nach einem Geweihten Ihrer Herrin schauen (118) oder sich einfach zur Ruhe legen (20)?

261

Einige Stunden später haben Sie die Vorberge der Trollzacken wieder verlassen und sehen die Straße nach Beilunk vor sich. Weiter bei 418.

262

Aus der Hütte tritt eine alte, zahnlose Frau und kommt auf Sie zu. Sie lächelt, und Freudentränen rinnen ihr die Wangen hinab. Es ist offenbar, daß sie eine Dienerin der Zwölfgötter in dieser namenlosen Gegend nicht erwartet hat – und daß ihr Entzücken über Ihre Anwesenheit kaum Grenzen kennt. Zärtlich berührt ihre faltige Hand Ihr Gesicht. "Ich wußte es", murmelt sie, "wir sind gerettet."

Sie stößt einen schrillen Ruf aus, und aus dem das Dorf umgebenden Buschwerk lösen sich einige Gestalten und halten auf Sie zu: zwei Frauen – eine davon mit einem neugeborenen Säugling auf dem Arm –, ein Mann und drei Kinder. Zwölf Augen starren Sie aus schmutzigen Gesichtern heraus an. Weiter bei 63.

263

Die Wachen führen Sie hinaus. Draußen, vor dem Zelt, hält eine von ihnen an, um den Stiefelriemen, der sich just geöffnet hat, wieder zu schließen. So kommt es, daß Sie noch Brins gedämpfte Stimme hören: "Nun, daß es ein anderer Bote geschafft hat, die Nachricht rechtzeitig nach Beilunk zu bringen, muß ich ihr erst morgen sagen. Und daß wir den Sieg über den dämonischen Spion als Heldentat anrechnen, braucht sie auch noch nicht sofort zu wissen." Die beiden Wächterinnen schmunzeln. Weiter bei 62.

264

Zwei Tage später. Sie haben schon seit Ewigkeiten nichts mehr gegessen. Nahrung läßt sich hier nicht finden. Die Tiere sind wohl vor Borbarads unheiliger Macht geflohen, und alle Pflanzen sind verdorrt, obwohl der Himmel voller grauer Wolken hängt, es ständig nieselt und Nebel durch die Täler ziehen. Matt schleppen Sie sich hinter Rondrolf her, der nach wie vor kräftig ausschreitet. Sie haben einen Mordsrespekt vor der Zähigkeit des Geweihten. Ihr Magen hängt Ihnen auf den Knien, und wenn Ihnen jetzt jemand mit einem gebratenen Warunker Kapaun entgegenkäme, würden Sie ihm wohl an die Gurgel gehen.

Rondrolf spricht Ihnen immer wieder Mut zu, was Sie allerdings eher stört denn aufmuntert. Sätze wie 'Keine Angst, bald haben wir es ja geschafft' hört keine Geweihte der Rondra gern. Wenn Rondrolf kein Ritter und Sie nicht nur Knappin wären, hätten Sie ihm schon gehörig die Meinung gesagt.

Plötzlich bleibt Rondrolf stehen. Er schiebt die vertrockneten Äste eines Busches auseinander und späht hindurch. Dann winkt er Ihnen.

Auch Sie wagen einen Blick auf das, was hinter dem Strauchwerk liegt – und sind überwältigt. Zwanzig Schritt weiter ist das Land nicht braun, sondern grün! Wie eine Oase in der Wüste scheint Ihnen dieser Ort. Einen klaren Quell gibt es dort und einen Baum mit süßen Birnen, die – obwohl es noch nicht ganz die Zeit dafür ist – reif und saftig zu sein scheinen. Der Geweihte bricht durch den Busch und schreitet auf die kleine, fruchtbare Lichtung zu, Sie folgen ihm.

"Offenbar wirkt seine Macht nicht überall", sagt Rondrolf erfreut, und erquickt sich an der kühlen Quelle. Dann greift er sich eine Birne und beißt herzhaft hinein, daß ihm der Saft das Kinn hinabläuft.

Tun Sie es Rondrolf gleich (332) oder nicht (110)?

265

Nun, für den Dexter wären Sie ja noch eine Weile aufgeblieben. Aber so? Da rollen Sie sich lieber wieder in Ihre Decke und schlafen ein noch ein wenig bis zum nächsten Morgen. Sie erwachen schließlich ausgeruht und machen sich reisefertig. Weiter bei 429.

266

"Den findest du auch nicht, den Mann, der ist nämlich unten", sagt Polter und grinst.

"Ich weiß. Ich bin in Wahrheit eine Freundin der Meisterin", erklären Sie. Polter nickt. Weiter bei 387.

267

Sie bleiben eisern. Nun gut, vielleicht war diese Entscheidung richtig. Machen Sie ab jetzt vor jedem zweiten Abschnitt eine Körperkraft-Probe, zunächst -4, dann -3 usw. Mißlingt ein Wurf, bleiben Sie vor Erschöpfung ohnmächtig liegen. Schauen Sie in diesem Fall unter 2 nach (notieren Sie sich diesen Abschnitt). Aber zunächst lesen Sie bitte weiter bei 374.

268

Schweren Herzens machen Sie sich auf den Weg gen Osten. Irgendwie kommen Sie sich wie eine Verräterin vor. Wenn Sie Orelan jemals wiedersehen sollten, könnten Sie ihm kaum in die Augen schauen. Aber Sie haben eine Aufgabe zu erfüllen, die nun mal wichtiger ist als Ihre Liebe.

Lesen Sie weiter bei 207.

269

Truppenlager an der Trollpforte, 16. Ingerimm 27 Hal, Sonnenuntergang:

Seit Ihrem Aufbruch hat sich Ihr Bild vom Krieg, den Sie bisher nur aus den Erzählungen heimkehrender Helden kannten, deutlich gewandelt. Erstmals haben Sie das wahre Gesicht des Kampfes gegen Borbarads Horden gesehen. Es ist

nicht nur von den heroischen Taten der Kämpen gezeichnet, sondern vielmehr vom Elend Tausender einfacher Leute, von Tod und von Verderben, wie Sie aus den nicht mehr enden wollenden Flüchtlingszügen ersehen konnten. Aber Sie sind ja unterwegs, um diesen Krieg zu beenden ...

Am Abend des sechsten Tages Ihrer Reise, etwa drei Stunden vor Mitternacht (notieren Sie sich bitte den Zeitpunkt), erreichen Sie das große Heerlager, das etwa 45 Meilen östlich von Gallys an der Reichsstraße liegt. Es handelt sich um eine richtige kleine Stadt aus Zelten und Baracken, um die eine Holzpalisade errichtet wurde. Die Wachen grüßen schneidig, als Sie Ihr Pferd durch das Tor in die morastige Lagergasse lenken. Wohin möchten Sie sich nun wenden?

Vielleicht sollten Sie die Marketenderin besuchen, die ihre drei Wagen neben der Pforte aufgestellt hat? (140)

Möglicherweise wäre es aber besser, einen Geweihten Ihrer Göttin aufzusuchen. Mit Sicherheit befindet sich ein solcher hier im Lager. (118)

Andererseits können Sie auch mit einem Offizier über die Lage an der Front unterhalten. (55)

Natürlich könnte es auch sinnvoll sein, das Lazarett aufzusuchen. (151)

Wenn Sie einfach nur auf einem freien Plätzchen Ihr Zelt aufschlagen und schlafen möchten, dann lesen Sie 20.

270

Die Strecke, die Sie schwimmend zurücklegen müssen, ist ungefähr zwei Meilen lang. Sie gehen diesseits des Borbaradianerlagers ins Wasser, schwimmen dann einen Bogen und erreichen jenseits der Radrommündung das Hafenviertel. Ihr Vorhaben ist nicht allzu schwer, wie es scheint.

Einzigster Nachteil ist, daß Sie Kleider, Waffen und Kettenhemd zurücklassen müssen. Wenn Sie dem zustimmen, lesen Sie 156. Halten Sie letzteres aber für eine nicht nachweisbare Behauptung, die nur rondraungefällige Streuner aufgestellt haben können, dürfen Sie bei 78 das Gegenteil beweisen.

271

Von Rondrolf bleibt nichts übrig außer seinem Rondaamulett, an dem ein wenig von dem schwarzen Schleim klebt. Mit einem Stöckchen nehmen Sie die Kette auf und stopfen Sie in einen kleinen Beutel. Sie wollen sie später als Beweis vorbringen, denn Sie werden sich gewiß für die Befehlsverweigerung verantworten müssen.

Seltsam, was einem so alles auffällt, aber Sie zählen, daß die Kette nicht wie üblich aus 24 (zweimal zwölf), sondern aus 26 (zweimal dreizehn!) Gliedern besteht. Vielleicht sollten Sie sich diese Zahl notieren. Weiter bei 147.

272

Sie marschieren stracks auf die Skelette zu. Diplomatische

Floskeln können Sie sich wahrscheinlich schenken. Also gehen Sie sofort zum Angriff über. Weiter bei 446.

273

Aressa zögert einen Moment, und dann schließt sie Orelans Kette auf. Ihr Geliebter springt auf, nimmt die Fremde in den Arm und küßt leidenschaftlich ihren Hals.

„Schließe die Augen und warte einen Moment“, haucht Ihr Geliebter, „und ich werde dein Begehren erfüllen.“

Tatsächlich tut Aressa, wie ihr geheißen ward. Sie lächeln. Orelan war immer der Mädchenschwarm im Tempel. Bevor er Sie fand, hatte er oft mehr als eine Geliebte, was ihm manche peinliche Situation bescherte, aus der er sich aber immer geschickt herauswand – so wie jetzt. Ihr Geliebter schleicht sich auf Zehenspitzen davon. Als er Ihr Versteck erreicht, halten Sie ihm rasch die Hand vor den Mund. Sicherlich hätte er vor Überraschung und Freude sonst einen Laut ausgestoßen. So faßt er sich aber schnell, und rasch laufen Sie gemeinsam die Treppe hinauf.

„Orelan, du Schuft“, hören Sie Aressa hinter sich rufen. Weiter bei 88.

274

Sie betreten wieder das Zelt, in dem Brin gestern über Sie gerichtet hat. „Was ich heute mittag vergessen habe“, richtet der Meister das Wort an Sie. „Die Rondrakirche läßt Ihnen noch 300 Abenteuerpunkte zukommen. Quittiert mir den Erhalt bitte hier ...“

275

„Komme er her, der Schurke“, rufen Sie. Erstaunt wendet sich Rondrolf um. Die Einladung läßt er sich jedoch nicht zweimal geben. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod. Weiter bei 114.

276

Der Griff des Sterbenden lockert sich. Mit einer matten Geste bedeutet der Fremde Ihnen, endlich den Mantel zu holen. Sie springen auf und laufen zu dem besagten Felsen. Tatsächlich liegt dort das Kleidungsstück. Ein feiner Mantel ist das, die eine Seite in leuchtendem Rot, das auch Ihnen als Geweihter der Kriegsgöttin gut zu Gesicht steht. Die andere Seite ist nachtblau und tatsächlich mit einer Unzahl von goldenen Sternen und Monden bestickt. *Zauberwerk*, fährt es Ihnen durch den Kopf, und Ihnen wird etwas mulmig. Andererseits hat das Schwert der Schwerter angedeutet, daß mit dem Stahl allein den Schwarzen Horden wohl nicht beizukommen ist und daß man sich wohl mit den rechtschaffenen Magiern verbünden muß. Also nehmen Sie den Mantel und laufen zurück zu Rondrolf und den Sterbenden.

“Ich glaube, er geht zu Boron!” ruft Ihnen der Geweihte entgegen. “Wir brauchen Wasser für ihn. Hole etwas. Ich war schon einmal hier. Dort unten in der Senke findet sich ein Teich, der nicht verdorben zu sein scheint.”

Kommen Sie dieser Aufforderung nach (377) oder nicht (134)?

277

Sie beschreiben den Leuten die Lage an der Trollpfote und raten ihnen, sich durch die nördlichen Ausläufer der Trollzacken zu bewegen, um nicht entdeckt zu werden. So müßten Sie in etwa vier Tagen außerhalb des Feindeslandes gelangen, eine Zeit, die man ohne Nahrung durchhalten kann, wenn man genug Wasser hat.

Jetzt heißt es aber Abschied nehmen. Gesine wird hier im Dorf bleiben, sie sagt, sie sei zu alt für die Reise und würde den anderen nur zur Last fallen oder sie gar gefährden. An ihrem Entschluß scheint nicht zu rütteln, und so verabschiedet sich die restliche Dorfgemeinschaft von der Greisin. Auch Sie müssen sich wieder auf den Weg machen.

Möchten Sie zum Abschied vielleicht von Ihren spärlichen, noch genießbaren Vorräten etwas für die junge Mutter abgeben (32) oder lieber nicht (133)?

278

Was die Soldatin weiterhin von der Front erzählt, klingt nicht gut. Sind doch die Nachrichten von verzweifelten Rückzugsgefechten schon schlimm genug, so gehen sie Ihnen doch nicht so nahe wie die Tatsache, daß Karla nichts über Ihren Geliebten Orelan zu berichten weiß. Ob er verletzt, gefangen oder gar tot ist, ist der Kämpin unbekannt.

Ihnen bleibt nichts, als sich zu verabschieden und zu versuchen, für den Rest der Nacht noch ein wenig Schlaf zu finden. Weiter bei 342.

279

Sie verpassen dem Ork einen Tritt, so daß er rücklings zu Boden fällt. Dann wenden Sie sich um, setzen mit einem eleganten Sprung über das Gatter und besteigen eines der Pferde. Sie geben dem Tier die Hacken, umklammern seinen Hals und jagen los. Der Sprung über das Gatter mag Ihnen noch ohne Probe gelingen, wir sind ja nicht so.

Im Lager wird es jetzt lebendig. Immer wieder versucht man, Ihnen den Weg zu versperren, und es fällt Ihnen gewiß nicht leicht, jedes Hindernis zu umreiten. Ob Ihnen das überhaupt gelingt, wird eine *Reiten*-Probe+3 entscheiden. Wären Ihnen die Würfel hold (198) oder nicht (61)?

280

“Überraschung ist lustig”, sagt das zu groß geratene Kind. Weiter bei 387.

281

Genau! Sie haben einen wichtigen Auftrag zu erfüllen und müssen deshalb Ihre Kräfte schonen. Also, umgedreht und weitergepennt. Schließlich erwachen Sie am nächsten Morgen wohl erfrischt und machen sich bereit für die weitere Reise. Weiter bei 429.

282

Sie suchen die Leitern auf, um nach oben zu klettern. Vertrauenerweckend sehen die klapperigen Holzgestelle ja nicht aus, aber Sie müssen es halt riskieren. Weiter bei 350.

283

Ihnen fehlt die Entschlossenheit, einen Fluchtversuch zu wagen. So starren Sie in das Feuer wie das Rotpüschel auf die Schlange. Weiter bei 200.

284

Daß diese Borbaradianer auch alles herumliegen lassen müssen! Verärgert schütteln Sie sich den Eisentopf vom Fuß, in den Sie gerade getreten sind. Natürlich mußten Sie mit dem



guten Stück am Bein auch noch gegen seine anderen Topfkameraden latschen. Das hat gescheppert wie die Becken des Kaiser-Alrik-Umzugs in Gratenfels. Natürlich kommt jetzt Leben ins Lager. Gestalten, die jetzt noch – aber bestimmt nicht lange – recht verschlafen wirken, kriechen aus den Zelten. Kurze Zeit darauf wimmelt es im Lager wie in einem Ameisenhaufen. Zwei Söldner aus Borbarads Diensten sind Ihre ersten Gegner.

Werte der Söldner:

LE 30 RS 1 AT/PA 10/8 TP W6+4 (Schwert, WV 7/7, BF2)

Wenn Sie vier Kampfbrüder durchhalten, können Sie bei 127 einen Fluchtversuch wagen. Sinkt Ihre LE auf 0, müssen Sie leider 2 aufsuchen. Wollen Sie sich hier und jetzt einem letzten ehrenvollen und rondragefälligen Kampf stellen, können Sie dies bei 355 tun.

285

... Nicht ins Heft beißen!!! Wir geben Ihnen noch eine Chance. Sie können sich zur Seite rollen, wir verlangen dafür noch nicht einmal eine Probe. Wohin möchten Sie also ausweichen? Nach links, vom Rand der Terrasse weg zur ansteigenden Felswand hin (214)? Oder nach rechts, die Rutsche hinunter (395)?

286

Sie werden Orelan wohl niemals finden! Solche und andere trübe Gedanken begleiten Sie auf dem Weg zurück. Ein Trost bleibt Ihnen im Dienst an Ihrer Göttin. Und vielleicht, wenn Sie rechtzeitig Beilunk erreichen, wendet sich das Blatt gegen den Dämonenmeister. Wenn die Götter sehr gnädig sind, gibt es dann auch eine Rettung für Ihren Geliebten. Weiter bei 418.

287

Nun, die phexgefällige Heimlichkeit ist nicht gerade Ihre Stärke. Der orkische Wächter aber hockt zusammengesunken da und scheint tief zu schlafen – und wird dafür später gewiß eine harte Strafe beziehen. An der Ecke des Koppel, die am weitesten von dem Schwarzpelz entfernt liegt, zwängen Sie sich zwischen den Stäben des Gatters hindurch. Eigentlich rechnen Sie damit, daß die Tiere ruhig bleiben. Wo sie doch mit Dämonen gemeinsam in den Kampf ziehen, sollte sie die Anwesenheit eines Menschen, noch dazu einer Geweihten, nicht stören.

Nun, Sie haben sich verrechnet. Die Tiere schnauben ängstlich, wiehern und scharren mit den Hufen. Wenn Sie wieder Ruhe in die Herde bringen wollen, muß Ihnen eine *Abrichtungsprobe* gelingen (das hätten Sie nicht gedacht, daß Sie dieses Talent einmal brauchen). Gelungen (382) oder nicht (148)?

288

Gerade jetzt kommt ein Transport mit Verwundeten an. Rasch reißen die Geweihten die Tücher beiseite, die als Sichtschutz

dienen sollten, damit die Wagen mit den Verletzten direkt in den Hof fahren können. Natürlich haben die Diener und Dienerrinnen der Peraine jetzt alle Hände voll zu tun, weshalb Sie sich lieber wieder zurückziehen.

Sie können sich jetzt zur Ruhe legen (20), mit einem Offizier sprechen (55), die Marketenderin aufsuchen (140) oder schauen, ob sich nicht ein Geweihter Ihrer Göttin hier im Lager befindet (118).

289

Die waren zu dritt und haben bestimmt noch nichts von rondragefälligen Zweikämpfen gehört. Außerdem haben Sie einen wichtigen Auftrag zu erfüllen, da muß die Wiederherstellung der persönlichen Ehre schon mal hintanstehen. Und weiterhin, je eher Sie durch Ihre erfolgreiche Mission den Krieg beenden, um so eher kann solchen Burschen das Handwerk gelegt werden. In Notzeiten kann man nicht immer den Schwachen helfen, auch wenn man das gelobt hat; das sind halt die Sachzwänge.

Von Ihrer schlüssigen Argumentation voll und ganz überzeugt, können Sie sich ja wieder zur Ruhe legen.

In der Nacht, während Sie träumen, entschwindet Ihnen ein Mut-Punkt auf Nimmerwiedersehen. Was soll's, Sie brauchen ihn ja doch nicht. Lesen Sie weiter bei 109.

290

Das war in der Tat knapp! Hätten die Geröllmassen Sie richtig erwischt, hätten sie Sie erschlagen oder lebendig begraben. Irgend jemand muß doch dahinterstecken. Wenn Sie einen Verdacht haben, können Sie Ihren Spürsinn im Abschnitt 372 auf die Probe stellen.

291

Ihr Gebet ist kurz, aber innig. Sie glauben, ein dickes Buch mit 354 Seiten zu sehen. Ob dies Ihrer Einbildung entspringt oder tatsächlich eine göttliche Vision ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Weiter bei 257.

292

Nun, in der Tat können Sie auf der Straße rascher ausschreiten als im dichten Gehölz. Aber wenn Sie jetzt noch ein Pferd hätten, dann ...

Als hätten die Götter Ihre Gedanken gelesen, kommt Ihnen ein Reiter entgegen. Eigentlich kann es sich nur um einen borbaradianischen Boten handeln. Möglicherweise können Sie ihm das Tier abnehmen. Irgendwie müssen Sie an ein Pferd gelangen, sonst werden Sie Beilunk niemals rechtzeitig erreichen. Ihr Entschluß steht also fest.

Wie möchten Sie vorgehen?

Sie stellen sich dem Reiter in den Weg und ziehen blank. (74) Sie verbergen sich im Busch und springen auf die Straße, kurz bevor der Reiter Ihr Versteck passiert. (386)

293

Zwei Stunden nach Mitternacht erwachen Sie. Zeit, loszuschlagen. Sie schnüren Ihr Bündel und machen sich auf, um die Wachen an der Brücke, Ihr erstes Hindernis auf dem Weg zu Ihrem Geliebten, zu überwinden.

Weiter bei 60.

294

... krachend etwas durch das Dach auf den Boden der Hütte fällt. Ein kleines Faß, in dem ein brennender Lumpen steckt – wie sie in dem kurzen Moment erkennen können, bevor es auf dem Boden zerschellt – und das offensichtlich Steinöl enthält, welches sich jetzt brennend überall im Raum verteilt.

Es dauert weniger als ein Augenzwinkern, dann steht die gesamte Hütte steht in Flammen.

Wenn Sie dieser Feuerhölle entkommen wollen, muß Ihnen schon eine Gewandtheits-Probe +2 gelingen. Ist dies der Fall, dürfen Sie 230 lesen, wenn nicht, müssen Sie sich mit 116 begnügen.

295

Nachdem Sie die Hunde besiegt haben, kommen jetzt die Hundeführerinnen. Sie ziehen ihre Schwerter und stürmen zornig auf Sie zu:

Die Werte Ihrer Gegner:

LE 30 RS 2 AT/PA 12/8 TP W6+4 (Schwert, WV 7/7, BF2)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 54. Sinkt Ihre LE auf 0, suchen Sie 222 auf.

296

Haben Sie sich das gut überlegt? Die Nachricht wird immerhin noch von zwei anderen Boten transportiert. Sie können davon ausgehen, daß wenigstens einer von ihnen sein Ziel erreicht.

Wenn hingegen Orelan stirbt, dann ist Ihr Leben öde und leer. Ganz abgesehen davon, daß möglicherweise irgendwann einmal Sie selbst oder ein kaiserlicher Soldat einem untoten Orelan gegenübersteht, der Borbarads Reihen stärkt.

Noch haben Sie Gelegenheit, Ihre Entscheidung zu überdenken. Möchten Sie weiterhin nach Beilunk (268) oder lieber nach Orelan suchen (103)?

297

Den Ihnen bekannten Naturgesetzen folgend, fallen Sie nach unten. Der Sturz ist dabei nicht das Schlimmste, aber der Aufprall kostet 2W20+5 LP.

Sollte dadurch Ihre Lebenspunktzahl auf 0 oder darunter sinken, müssen Sie sich bei 209 trösten. Anderenfalls geht's weiter bei 229.

298

Sie springen blitzschnell einen Schritt zurück, ziehen Ihr Schwert und stoßen dann, geschwind wie eine Kvillotter, zu. Der erste Hieb sitzt, und Ihr Gegner sinkt tödlich getroffen zu Boden.

In dem Buschwerk, in dem er sich versteckt hielt, haben sich noch andere Leute verborgen: Frauen, Männer, Kinder, etwa ein gutes halbes Dutzend. Jetzt fliehen sie vor Ihnen Hals über Kopf in den toten Wald hinein. Sie fordern sie auf, doch stehenzubleiben, aber Ihre Rufe verhallen ungehört.

Bekommen schauen Sie den Fliehenden hinterher. Wahrscheinlich waren es nur arme Bauern, die – wie auch immer – den Überfall auf Ihr Dorf überlebt haben. Und Sie haben einen von Ihnen getötet! Daran läßt sich jetzt nichts mehr ändern. So erfüllen Sie Ihre traurige Pflicht, bedecken den Leichnam mit Steinen und sprechen ein Gebet für Ihn. Dann machen Sie sich weiter auf gen Osten zu 240.

299

Genau! Wo käme man hin, wenn man das Kaufmannstum daran hindern würde, einen guten Schnitt zu machen! Der Begriff Wucher ist Ihnen unbekannt, und daß Sie gelobt haben, die Schwachen zu schützen, ist Ihnen kurzfristig entfallen. So legen Sie sich beruhigt wieder aufs Ohr. Nun, wer solch eine schwere Last zu tragen hat wie Sie, der soll nicht noch durch eine übermäßige Courage gestraft werden. Streichen Sie sich einen Mut-Punkt und lesen Sie dann 109.

300

Sind Sie jetzt sauer?

Keine Spur! (91)

Und wie! (226)

301

“Nein, Herr, ich muß meinen Weg allein finden. Was ich tue, tue ich aus Liebe zu Orelan. Jetzt, wo er in Gefahr schwebt, wird ... wird ... wird sein Platz in meinem Herzen größer und der der Herrin kleiner.”

“Nun”, meint Rondrolf, “dann befehle ich dir halt, mich in deiner Nähe zu dulden, und damit Schluß.”

Dem haben Sie nichts entgegenzusetzen, und eigentlich sind Sie auch ganz froh, daß Ihnen jemand bei Ihrer schwierigen Aufgabe hilft. Weiter bei 123.

302

Ebenso vorsichtig wie vorhin bewegen Sie sich durch das Gewirr aus schlafenden Leibern. Schließlich entdecken Sie ein wenig abseits des Lagers eine schluchzende Frau, auf die drei Männer – grobschlächtige Burschen, wohl Fuhrleute – einreden. Weiter bei 414.

303

Schließlich machen Sie Rast für die Nacht. Sie übernehmen die erste Wache, während der alles ruhig ist. Dann wecken Sie Rondrolf und rollen sich selbst in Ihre Decke. Eigentlich könnten Sie ja schlafen. Sollten Sie der Meinung sein, lieber wach bleiben zu wollen (und auf die Regeneration zu verzichten) lesen Sie bitte 196. Möchten Sie sich lieber in Borons Arme begeben, sind Sie bei 375 richtig.

304

Ein Rabe kräht! Verblüfft wenden Sie den Kopf, nur ein Stück, dann wird Ihnen Gewähr, daß solch ein Tier gar nicht hier sein kann. Blitzartig wird Ihnen die Gefahr bewußt, in der Sie stecken. Aber es ist zu spät. Ein harter Schlag trifft Sie vor die Brust und läßt Sie auf den Rücken fallen. Breitbeinig über Ihnen, ein Schwert auf Ihr Herz gerichtet, steht ... Weiter bei 37.

305

Sie steigen ab und greifen die Zügel. Dabei kommen Sie auch nicht langsamer voran als ein Reiter. So stapfen Sie frohgemut drauflos zu 450.

306

Sie verbergen sich hinter einem großen Felsen, der vielleicht hundert Schritte neben der Straße liegt. Dort verharren Sie zunächst regungslos, dann riskieren Sie aber doch einen Blick. Der Heerzug wird Sie in wenigen Herzschlägen passieren. Er wird angeführt von zwei härtigen Söldnern, dahinter kommen zwei Frauen, von der jede einen Zornbrecher Bluthund an der Leine führt.

Gerade erreichen die Tiere die Stelle, an der Sie eben noch standen. Sie pressen Ihre Nasen auf den Boden und nehmen eine Witterung auf – Ihre Witterung! Wütend knurrend und bellend zerren die Hunde jetzt an ihren Leinen. Die Hundeführerinnen geben die Bestien frei, die sofort auf Ihr Versteck zustürmen.

Ergreifen Sie die Flucht (70), oder harren Sie hier hinter dem Stein aus (220)?

307

Die Vegetation wird dünner; saftiger, grüner Wald weicht immer mehr abgestorbenen Bäumen und verdorrtem Gestrüpp. Je weiter Sie marschieren, desto weniger Vögel zwitschern. Selbst die in Tobrien, Darpatien und an der mittelreichischen Perlenmeerküste allgegenwärtigen Beilunker Blutbremsen scheinen diese Gegend zu meiden.

“Ich glaube, ich weiß, wo sie deinen Geliebten hingebracht haben”, durchbricht Rondrolfs Stimme die Stille. “Oben, in den Bergen, gibt es einen alten Praiostempel. Irgendwann, vor einigen hundert Jahren, wurde er von einem Geweihten er-

richtet – weiß nicht mehr, wie der heißt –, der wohl gefehlt hatte und seine Schuld abtragen wollte, indem er einen Tempel möglichst hoch im Gebirge und damit nahe beim Herrn Praios bauen ließ. Du mußt wissen, es bringt dem Dämonenmeister neue Kräfte, wenn er ein Haus der Zwölfgötter schändet, ja, er zieht noch größere Vorteile aus dem Frevel, wenn dabei ein Geweihter geopfert wird.”

Sie werden ein wenig bleich im Gesicht, und Rondrolf scheint sich daran zu weiden. Nun ja, er wäre nicht der erste Geweihte, den die Ängste der jüngeren und unerfahrenen Brüder und Schwestern amüsierten. Weiter bei 142.

308

Die wenigen Schritte bis zum Stollenmund haben Sie rasch zurückgelegt. Neben dem Eingang finden sich einige Laternen sowie ein paar Fässer mit Steinöl.

Wenn Sie doch lieber bei der Rutsche suchen wollen, lesen Sie 99. Ansonsten fahren Sie mit diesem Abschnitt fort.

Sie zünden eine der Laternen an und betreten den schmalen Stollen, in dem keine zwei Menschen nebeneinander gehen können. Der Gang führt leicht abschüssig etwa zwanzig Schritt in den Berg hinein und endet schließlich blind. Was hier einst abgebaut wurde oder was man hier zu finden hoffte, können Sie nicht erkennen – oder vielleicht doch? Legen Sie eine Sinnesschärfeprobe ab. Gelingt diese, können Sie aus dem Abschnitt 237 möglicherweise neue Erkenntnisse ziehen. Im Falle eines Fehlschlags müssen Sie aber mit 16 vorliebnehmen.

309

Das ist also des Rätsels Lösung! Die verschlüsselte Nachricht, die Sie überbringen sollten, war Ankündigung eines Lebensmitteltransportes für das belagerte Beilunk. Damit haben die armen Flüchtlinge in der überfüllten Stadt für ein paar Wochen wieder einige, wenn auch karge, Rationen. Der Durchbruch durch die feindlichen Linien war – wenigstens mit so geringen Verlusten – nur durch die präzise Planung des Unternehmens möglich und durch den Einsatz der Beilunker Schiffe genau zur rechten Zeit.

Hätten Sie die Botschaft nicht überbracht, wäre alles in einem schrecklichen Desaster geendet. Ein nie gekanntes Glücksgefühl überkommt Sie, als hätten Sie von der Kriegsgöttin höchstselbst ein Lob empfangen. Etwas bedrückt Sie aber dennoch: die Ungewißheit um Orelans Schicksal. Was ist nur mit Ihrem Geliebten geschehen?

Nun, so leid uns das tut, diese Frage kann Ihnen in Beilunk niemand beantworten. Weiter bei 170.

310

“Gut, wie du meinst, Lana”, sagt Rondrolf, und aus seiner Stimme scheint so etwas wie Enttäuschung zu klingen. Sie grüßen nochmals und verlassen das Zelt. Im Lager ist inzwischen Ruhe eingekehrt, und auch Sie sollten sich jetzt schlafen legen. Weiter bei 117.



3 I 1

Sie fallen und fallen. Ihr ganzes Leben spielt sich vor Ihrem geistigen Auge ab, ein Leben, das in weniger als einem Herzschlag zu Ende sein wird.

3 I 2

„Rondra zum Grube!“ reden Sie die drei Kriegerinnen an und nehmen an ihrem Lagerfeuer Platz. Im Schein der Flammen erkennen Sie deutlich den erbärmlichen Zustand der Frauen. Ihre Uniformen hängen ihnen in Fetzen vom Leib, schmutzige Verbände bedecken zahllose größere und kleinere Wunden. Obwohl sich die Kämpferinnen nach nichts so sehr sehnen wie nach ein paar Stunden Schlaf, geben sie Ihnen bereitwillig Auskunft.

„Wir sind das, was vom 52. Banner noch übrig ist.“

Ihnen bleibt das Herz stehen. In dieser Abteilung kämpfte auch Orelan, Ihr Geliebter!

„Ich habe einiges erlebt“, fährt Karla, die Älteste der drei, fort. „Als junges Ding habe ich für Reto und Hal in Maraskan gefochten, dann ging’s gegen die Oger bei Ysilia. Auch die Orken haben meinen Stahl zu schmecken bekommen.“

Aber was sich dort im Osten abspielt, spottet jeder Beschreibung. Ich habe gesehen, wie wackere Recken plötzlich Ihre Waffen fortgeworfen haben, wie die Kinder wimmerten und sich benähten. Die wenigen, die noch an Flucht dachten, kamen nicht weit. Die Schwarzen Horden sind ihnen hinterher

und haben sie niedergestreckt, einen nach dem anderen. Schrecklich ...

Fast alle von uns hat’s erwischt. Ein paar Verletzte konnten sie wohl noch vom Schlachtfeld sammeln. Die sind jetzt im Lager an der Pforte. Wir haben’s recht ungeschoren überstanden. Jetzt haben sich die Generalitäten ausgedacht, daß wir nach Wehrheim sollen, um uns einer neuen Einheit anzuschließen. Dann können wir den Kampf fortführen, den wir schon längst verloren haben.“

Karla macht ein Pause.

Sie enthalten sich jeglichen Kommentars und warten darauf, daß die Soldatin in Ihrer Rede fortfährt. (193) Andererseits hat der Feind schon halb gewonnen, wenn man selbst verzagt. Deshalb werfen Sie einige aufmunternde Worte ein. (409)

3 I 3

Die Werte des Orks:

LE 16 RS 2 AT/PA 9/5 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 3)

Ist der Kampf nach 10 KR noch nicht entschieden, lesen Sie 130. Siegen Sie innerhalb dieser Zeitspanne, schauen Sie unter 184 nach. Sollte Ihre LE auf 0 sinken, lesen Sie bitte 2.

3 I 4

Sie springen beiseite, und der Borbaradianer jagt an Ihnen vorüber. Wenige Schritt entfernt pariert er sein Pferd durch

und stürmt erneut auf Sie zu. Jetzt gelingt es Ihnen aber, einen – wenn auch zaghaften – Angriff auszuführen. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod. Gegen den Reiter müssen Sie einen Attackemalus von –2 hinnehmen.

Werte des Borbaradianerboten:

LE 30 RS 2 AT/PA 10/9 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 2)

Wenn Sie den Kampf gewinnen, lesen Sie bitte 14, anderenfalls 365.

315

Es gleicht einem Wunder, aber mit übermenschlicher Anstrengung schaffen Sie den Durchbruch. Die Zelte der Feinde liegen hinter Ihnen, Dutzende Borbaradschergen verfolgen Sie, bleiben aber immer weiter zurück. Sie rennen über einen Knüppeldamm, der die sumpfigen Auen durchquert, auf die Stadt zu und erreichen im rasenden Lauf schließlich 43.

316

Sie durchqueren die Steinbruchanlage – natürlich vorsichtig, um nicht wieder eine unangenehme Überraschung zu erleben – und marschieren weiter die Straße bergan. Lange kann es ja nicht mehr dauern, bis Sie den Tempel erreichen. Vielleicht noch einen Tag.

Nachts lagern Sie in einer kleinen Höhle, die Ihnen Schutz vor dem Nieselregen (wir erwähnten ihn bereits) und dem Wind bietet. Ihr Schlaf ist erholsam, aber am nächsten Morgen ... Lesen Sie weiter bei 34.

317

Klirrend trifft Ihr Stahl auf den Stein. Die Statue rührt sich immer noch nicht, aber Ihr Schwert hat eine Scharte und – bis Sie einen guten Schmied gefunden haben – einen Trefferpunkt weniger. Dafür erhöht sich der Bruchfaktor um 1. Lesen Sie weiter bei 125.

318

Sie haben gesiegt! Sie durchsuchen die Kleidung der Magierin und finden tatsächlich ein paar Schlüssel. Damit öffnen Sie Orelans Ketten. Zu gern hätten Sie Ihren Geliebten in die Arme geschlossen. Aber dazu ist keine Zeit. Sie müssen fliehen. Rasch steigen Sie die Treppe empor. Oben angekommen, stellt sich Ihnen ein junger Mann in den Weg, der Sie verdutzt anschaut. Weiter bei 174.

319

Sie erklimmen den Geröllhaufen. Keine leichte Aufgabe, da das Gestein immer wieder von oben nachrutscht. Am Gipfel angekommen, haben Sie, wenn Sie sich aufrichten, einen guten Überblick über die mittlere Ebene.

Plötzlich hören Sie ein Donnern und Grollen. Voller Entsetzen sehen Sie, als Sie herumfahren, Schutt und Gestein über die Rutsche auf Sie zukommen. Nur noch ein beherzter Sprung kann Ihr Leben retten! Legen Sie bitte eine Gewandtheits-Probe ab. Gelingt diese, dann finden Sie sich bei 150 wieder, anderenfalls bei 219.

320

Nach etwa eineinhalb Stunden, die Ihnen wie eine Ewigkeit vorkamen, erreichen Sie den Hafen Beilunks. Geschafft! Sie haben Übermenschliches geleistet! Jetzt müssen Sie nur noch das Hafenviertel durchqueren und am Stadttor anklopfen. Möchten Sie die Kaimauer emporklettern (190) oder Sicherheitshalber durch das Kanalisationsrohr, aus dem zu besseren Zeiten wohl Gerbereiabwässer ins Hafenbecken flossen, kriechen (136)?

321

Während des Rückmarsches fragen Sie sich, welcher Dämon Sie wohl geritten haben mag, daß Sie in die Trollzacken gezogen sind. Es dämmt bereits, als Sie wieder die Trollpforte erreichen. Jetzt gilt es, die Reichsstraße zu überqueren, ein gefährliches Unterfangen, hier an der Pforte, direkt neben dem Lager der Schwarzen Horden, scheint es gar unmöglich. So marschieren in der Deckung des Gehölzes zunächst ein gutes Stück gen Osten.

Innerlich fluchen Sie darüber, daß Sie sich so unrondrianisch verstecken müssen. Aber Sie haben bereits den Befehl verweigert, und so mag es auf den einen oder anderen Verstoß nicht mehr ankommen. Später, wenn Sie Orelan befreit haben, mag die Herrin über Sie richten.

Die Reichsstraße verläuft zwar durch einen Wald, aber rechts und links wurde – zum Schutz vor Räuberhinterhalten – ein etwa einhundertfünfzig Schritt breiter Streifen gerodet. Und überall können Borbaradianerposten versteckt sein. Es bleibt Ihnen keine andere Wahl. Sie müssen diese Schneise eben überqueren, und das so rasch wie möglich. Die Entfernung zur Trollpforte erscheint Ihnen genügend, und das Madamal versteckt sich gerade hinter dicken Wolken. Die Gelegenheit scheint günstig, und so rennen Sie los ... Ob man Sie entdeckt, erfahren Sie bei 40.

322

“Euch scheint es ja nicht so schlimm getroffen zu haben. Wir haben zu viele Schwerverwundete hier, die unsere Hilfe nötiger brauchen. Ihr müßt warten, mag sein, daß sich heute nacht niemand um Euch kümmern kann.”

Tja, jetzt wissen Sie Bescheid. Und nun?

“Ich bestehe darauf, daß sich sofort jemand meine Wunden ansieht. Immerhin bin ich in einer wichtigen Mission unterwegs.” (41)

“Dann warte ich halt, bis jemand Zeit für mich hat.” (131)

“Ich verstehe. Dann spart Eure Kräfte für diejenigen, die wirklich Eurer Hilfe bedürfen. Aber wenn es hier einen Überlebenden aus dem 52. Banner gibt, würde ich gern mit ihm reden.” (89)

“Nun, dann möchte ich nicht stören.” Mit diesen Worten verlassen Sie das Lazarett. (204)

323

Schließlich führt der Weg aber nicht mehr weiter. Sie stehen vor einer Schlucht, die senkrecht vor Ihnen etwa dreißig Schritt in die Tiefe abfällt. Ein umgestürzter Baumstamm liegt über dem Einschnitt. Irgendwie müssen Sie auf die andere Seite gelangen. Weiter bei 1.

324

Nachdem Sie am nächsten Morgen erwacht sind, müssen Sie sich überwinden, um aufzustehen und weiterzuwandern und nicht einfach liegenzubleiben und auf das Ende zu warten. Glücklicherweise sind Sie keinem lebenden Wesen mehr begegnet. Ihre Feinde hätten jetzt leichtes Spiel mit Ihnen. In zwei Tagen, so rechnen Sie sich aus, sollten Sie Beilunk erreichen – wenn Golgari Sie nicht vorher einholt.

Mühsam stolpern Sie Ihres Weges. Ihr Hals schmerzt, und Ihre Zunge sitzt dick und angeschwollen wie ein Kloß in Ihren Mund. Verzagtheit schleicht sich in Ihre Gedanken ein. Sie werden es ja doch nicht schaffen. Nicht, wenn Sie jetzt nicht bald wenigstens etwas Wasser finden.

Nun, es gibt hier ja so einige Bäche. Bloß fließt in Ihnen nicht klares Efferdnaß ... Wollen Sie trotzdem trinken, bevor der Durst Sie wahnsinnig macht? (172)

Oder ruft der Gedanke daran solchen Ekel in Ihnen hervor, daß Sie davon absehen? (267)

325

Für den Rest der Nacht finden weder Sie noch Rondrolf Schlaf. So sitzen Sie auf der Lichtung, schweigen sich an und warten auf die Morgendämmerung. Weiter bei 3.

326

Die Werte Ihrer Gegner:

MU 12 LE 35 RS 2 AT/PA 12/10 (Schwert, W6+4)

Nach drei Kampfunden gibt es folgende zwei Möglichkeiten: Sie sind tot (396) oder nicht (419). Sollten Sie vor Ablauf dieser Frist einen Gegner kampfunfähig gemacht haben, lesen Sie 27.

327

Die traurige Pflicht, den Toten zu bestatten und die nötigen Gebete zu sprechen, überläßt Rondrolf Ihnen. Er würde lieber

Ausschau halten, ob sich nicht Feinde näherten, sagt er. Als Sie Ihre Aufgabe abgeschlossen haben, drängt der Geweihte zum Aufbruch.

Sie packen Ihre Sachen wieder zusammen. Möchten Sie, bevor Sie weiterziehen, einmal hinter besagtem Felsen nach dem Mantel schauen (66) oder nicht (180)?

328

Schließlich erblicken Sie den Eingang des Tempels. Jetzt wird es sich entscheiden! Möchten Sie zunächst ein Stoßgebet zu den Göttern senden (155)? Oder wollen Sie gleich ins Feindeshaus eindringen (178)?

329

Ihr Gebet ist kurz, aber innig. Sie glauben Kampfeslärm zu hören. Genau 339 mal treffen zwei Klingen aufeinander. Ob dies Ihrer Einbildung entspringt oder tatsächlich eine göttliche Vision ist, vermögen Sie nicht zu sagen. Weiter bei 257.

330

Dann machen Sie doch eine *Schleichen*-Probe +4. Gelingt diese, lesen Sie 218, anderenfalls 284.

331

Sie haben gefehlt, als Sie den Befehl verweigerten. So können Sie wohl kaum auf die Hilfe Rondras oder der anderen Götter hoffen. Deshalb zogen Sie es vor, SIE gar nicht mit Ihren Sorgen zu behelligen, um nicht noch IHREN Zorn auf sich zu ziehen.

Vorsichtig steigen Sie die Treppe weiter hinab und spähen um die Ecke. Dort sitzt tatsächlich – Ihr Herz macht einen Sprung bei dem Anblick – Orelan. Er ist mit einer Kette an die Wand gefesselt. Gut sieht er aber aus. Es scheint, als habe es ihm während der Gefangenschaft an nichts gemangelt.

Neben Ihrem Geliebten steht eine schlanke, hochgewachsene Frau mit einer unschönen Narbe auf jeder Wange. Bekleidet ist die Magierin mit einer schwarzen Robe. Magierin oder nicht, Sie sind der Meinung, daß hier nur rasches Handeln hilft, und greifen an. Weiter bei 83.

332

Zunächst schöpfen Sie ein wenig Wasser und trinken in gierigen Zügen. Dann machen Sie sich über die Birnen her. Sie sind wirklich süß und saftig, haben allerdings einen ganz leichten, erdigen Nachgeschmack. Aber das stört Sie kaum, Sie sind froh, daß Sie überhaupt etwas in den Magen bekommen. Genau wie Sie haut auch Rondrolf tüchtig rein.

Endlich sind Sie satt und legen sich zum Ausruhen ein wenig auf die Wiese. Nach einer kurzen Weile rumort es in Ihrem Bauch. Aus dem leichten Grimmen werden schließlich hefti-

ge Krämpfe, die Sie W6 LP kosten. (Wenn Ihre letzten LP damit verschwinden, lesen Sie bitte 186.)

“Wenn man ausgehungert ist, darf man sich halt nicht so gierig vollstopfen”, meint Rondrolf und grinst Sie hämisch an. Dann drängt er zum Aufbruch. Sie wollen sich keine Blöße geben und erheben sich, immer noch von Krämpfen geschüttelt. Weiter bei 224.

3 3 3

Ihr Frühstück besteht aus einer kleinen Schüssel Gerstenbrei, die Sie sich am Küchenwagen abholen. Mit ein wenig Speck würde es mit Sicherheit besser schmecken, denken Sie sich, als Sie die karge Mahlzeit verzehren. Andererseits ist Ihr Appetit ohnehin nicht zum besten, vor allem, wenn Sie an Ihren geliebten Orelan denken.

Schließlich suchen Sie Ihr Gepäck zusammen, satteln Ihr Pferd und führen es gedankenversunken durchs Lager.

“Rondra zum Gruße!” tönt es plötzlich direkt vor Ihnen. Sie blicken auf und schauen in die grauen Augen eines hageren Mannes Mitte vierzig im Rondraornat.

“Rondra zum Gruße”, erwidern Sie ein wenig zaghaft, denn jetzt sehen Sie auch, daß die Spange am Wappenrock Ihres Gegenübers zwei gekreuzte Schwerter zeigt. Der Herr ist also ein Ritter der Göttin und somit Ihnen vorgesetzt. Wie peinlich, daß Sie ihn nicht zuerst begrüßt haben.

“Mir scheint, dir mangelt es an der nötigen Freude, wenn du deiner Göttin dienst”, meint der Ritter, der sich inzwischen als Rondrolf von Tanneroth vorgestellt hat. Sein Ton war weniger scharf, als Sie befürchtet haben.

“Das ist es nicht, Herr”, entgegnen Sie. “Es sind nur ein paar Sorgen, die mich plagen. Aber ich werde Sie beiseite wischen und meinen Geist freimachen für Rondra.”

“Das müssen ja ganz fuldigorgroße Sorgen sein, wenn du einen Ritter der Göttin umrennst wie das Mammut den Nivesen. Magst du mir dein Herz ausschütten?”

“Liebend gern würde ich mich Euch anvertrauen.” (77)

“Nein, damit kann ich Euch unmöglich belästigen.” (423)

3 3 4

Wie Ihnen geheißen, halten Sie an und heben beschwichtigend die Hände. Ihr Gegner, wohl ein Bauer, der – aus welchem Grund auch immer – den Überfall auf sein Dorf überlebt hat, mustert Sie mißtrauisch. “Mein Name ist Lana, Baronesse von Hexenhain und Geweihte der Herrin Rondra”, sagen Sie. “Ich bin die letzte, die dir Schaden zufügen will.” “Schwöre erst, daß du zu Recht das Gewand der Herrin trägst. Leistest du einen Meineid, dann mag dich auf der Stelle Rondras Blitz treffen.”

Auch jetzt tun Sie, was der Bauer verlangt. Befriedigt und beruhigt senkt er seine Waffe, und ein halbes Dutzend Menschen kommt aus dem umstehenden Büschen hervorgekrochen: zwei Frauen – eine davon mit einem neugeborenen Säugling auf dem Arm –, ein Mann und drei Kinder. Zwölf Augen starren

Sie aus schmutzigen Gesichtern heraus an. Dann führt man Sie ins Dorf zur einzigen nicht völlig zerstörten Hütte. Hier hält sich eine weitere Bewohnerin, eine alte, zahnlose Frau, versteckt. Vor dem Häuschen gibt es einen Brunnen, in dem sich – Sie mögen es kaum glauben – frisches, klares Wasser befindet. Weiter bei 63.

3 3 5

Schließlich erreichen Sie die Statue, die Sie schon auf dem Hinweg gesehen haben. Zu ihren Füßen liegt Polters zerschmetterter Leichnam. Als Sie die Statue passieren wollen, stellt sie sich Ihnen in den Weg. Ihre großen, steinernen Klauen greifen nach Ihnen und Orelan.

Möchten Sie gegen die Statue kämpfen (413), oder verlassen Sie den Weg und klettern die steile Felswand hinab (80)?

3 3 6

Helfende Arme recken sich Ihnen entgegen, als Sie durch das Mannloch stolpern. “Gwidühenna von Faldahon”, keuchen Sie, “ich muß zu ihr.” Dann versagen Ihre Beine den Dienst, und man trägt Sie in Richtung Praiostempel. Weiter bei 248.

Ach ja, bevor wir es vergessen: Falls Sie vor bestimmten Abschnitten Kraftproben absolvieren, Lebenspunkte abstreichen oder ähnlich Unangenehmes vornehmen müssen, brauchen Sie dies ab jetzt nicht mehr.

3 3 7

Das Tier wendet sich, springt von Ihnen fort und verschwindet zwischen den Büschen. Sie können der Göttin danken, daß Sie noch leben. Dem Vernehmen nach verspeisen Silberlöwen auch erfahrenere Kriegerinnen als Sie zum Frühstück. Möchten Sie der Bestie trotzdem hinterher (107) oder nicht (255).

3 3 8

Kampflärm, das haben Sie gehört. Mag sein, daß Rondra Ihr Schwert führt, mag auch nicht sein. Weiter bei 38.

3 3 9

Ja, jetzt haben Sie sich gedacht, Sie hätten den Abschnitt, wo die Rondra alles für Sie regelt. Geschnitten! Zurück, wo Sie herkamen, aber husch.

3 4 0

Sie folgen einem schmalen Karrenweg ins Gebirge und erreichen am Abend ein liebliches Seitental. Sie wöhnen sich halbwegs sicher und schlagen Ihr Nachtlager auf. Schon bald fallen Sie in einen seichten Schlaf (Regeneration: W6-1). Weiter bei 137.

341

Wie möchten Sie denn den Mantel tragen? Die blaue Seite außen (401) oder die rote (128)?

342

Sie rollen sich wieder in Ihre Decke, doch der Gedanke an Ihren Liebsten hindert Sie daran, sich in Borons Arme fallen zu lassen. Sobald Sie im Osten den ersten Silberstreif am Horizont bemerken, erheben Sie sich von Ihrem Lager, machen sich reisefertig und reiten los zu 451.

343

Wie recht Sie hatten! Weiter bei 194.

344

Breitbeinig und mit erhobenem Schwert treten Sie auf die Straße. Rechter Hand steigt die Felswand steil in die Höhe, zur Linken fällt Sie beinahe lotrecht ab. Niemand kommt ohne weiteres hier vorbei, erst muß man Sie besiegen! Jetzt biegt der Heerzug um die Ecke und kommt zunächst ins Stocken.

"Halt, in Rondras Namen!" gebieten Sie. Die Söldner beraten sich einige Herzschnitte lang, dann dringen die ersten beiden, zwei kräftige, bärtige Burschen mit Säbeln, auf Sie ein. Für den folgenden Kampf steigen Ihr AT- und PA-Wert um drei Punkte.

Die Werte Ihrer Gegner:

LE 28 RS 2 AT/PA 11/8 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 2)

Wenn Sie siegen, lesen Sie 164. Sinkt Ihre LE auf 0, suchen Sie 222 auf.

345

Sie marschieren gemeinsam ein Tal entlang, das mit sanfter Neigung bergab führt. Erleichtert und froh wie Sie sind, haben Sie alle Sorgen zurückgelassen. Doch die Ernüchterung kommt bald. Weiter bei 141.

346

"Nein", antworten Sie mit zitternder Stimme. Da Sie sich nicht mehr anders zu helfen wissen, berichten Sie, wie Sie Rondrolf zur Strecke gebracht haben. Sie können sich vorstellen, daß die Art und Weise, auf die Sie sich des Spions entledigt haben, auf wenig Gegenliebe stößt. Diese feige Tat zusammen mit der Befehlsverweigerung läßt nur ein Urteil zu: Ausschluß aus der Rondrakirche. Auf einen Bann verzichtet man aber großmütig. Ihnen wird befohlen, bis zum nächsten Morgengrauen das Feldlager zu verlassen. Orelan sehen Sie nicht mehr bis zu Ihrem Aufbruch. Ob Sie dem Geliebten angesichts Ihres Frevels jemals wieder in die Augen blicken können, ist ungewiß.

Als kleiner Trost sollen Ihnen aber 180 Abenteuerpunkte dienen.

347

Die Straße führt durch dichten Wald und steigt leicht bergan. Vereinzelt können Sie rechts und links des Weges kleine Weiler und einzelne Höfe sehen, die aber allesamt verlassen wirken. Ihrem Pferd gönnen Sie keine Schonung. Sie reiten im scharfen Trab und rasten nur kurz, wenn es unumgänglich scheint. So erreichen Sie eine Weile nach Praios' höchstem Stand die Trollpfote.

Die beiden Gebirgszüge, Trollzacken und Schwarze Sichel, wachsen hier zusammen. Der weite Talgrund verengt sich auf etwa eine Meile an der schmalsten Stelle. Er wurde vor langer Zeit von einer mächtigen Mauer verschlossen, die nur eine schmale Lücke für die Reichsstraße nach Beilunk aufwies. Das Festungsbauwerk ist in einem desolaten Zustand, wurde es doch noch jüngst als eine Art Steinbruch benutzt und Stück für Stück abgetragen. Erst im Krieg gegen Borbarad besann man sich auf die militärische Bedeutung der Mauer und begann, sie wieder instandzusetzen. Leider war es bereits zu spät. Die Schwarzen Horden hatten keine Mühe, das halbfertige Bollwerk im Handstreich zu nehmen. Jetzt halten sie es besetzt und lassen es ihrerseits von ihren dämonischen Helfern wieder aufbauen. Sie selbst können die Kreaturen auf der Mauer nicht genau erkennen – dazu sind Sie zu weit entfernt –, doch glauben Sie zu erahnen, welche unheiligen Geschöpfe dort anzutreffen sind. Kein angenehmer Gedanke, auch nicht für eine mutige Dienerin der Rondra – und Sie haben auch keine Zeit, sich zu lange mit solchen Grübeleien aufzuhalten. Sie müssen irgendwie auf die andere Seite der feindlichen Linien gelangen. Wie wollen Sie das anstellen?

Wie es scheint, gibt es eine Baustelle in der Mauer, an der ein einzelner Kämpfer mit Mut und Entschlossenheit durchbrechen könnte. Ein wahrhaft rondrianischer Weg, allerdings müßten Sie Ihr Pferd hier zurücklassen (427).

Wenn Sie eine direkte Konfrontation mit dem Feind jetzt und hier vermeiden möchten, können Sie einen Weg durch die Hänge der Trollzacken im Süden (438) suchen. Ob Sie Ihr Pferd mitnehmen können, ist auch in diesen Fällen fraglich.

348

Erinnern Sie sich noch an den Stein, den Sie in 132 in die Tiefe getreten haben? Genauso machen Sie's jetzt auch. Schauen Sie bei 75 nach, ob nicht vielleicht noch ein Wunder geschieht.

349

Die gescheckte Stute scheint für Ihr Vorhaben geeignet. Sie lassen sich ein wenig beschnuppern, streicheln das Tier, klopfen seinen Hals und schwingen sich schließlich auf seinen Rücken. Weiter bei 104.

350

Sie hatten nicht unrecht mit Ihren Befürchtungen. Ab und zu bricht eine der morschen Sprossen, und Sie haben es nur dem Glück und Ihrer Geschicklichkeit zu verdanken, daß Sie nicht mit gebrochenen Knochen unten liegen. Legen Sie bitte eine *Klettern*-Probe –1 ab.

Gelungen (217) oder nicht (36)?

351

Sie gleiten elegant den Geröllhaufen hinunter. Unten angekommen, sind Sie rasch auf den Beinen. Weiter bei 246.

352

“Dann halt nicht, wenn du kein Vertrauen zu mir hast!” Offensichtlich ist Rondrolf eingeschnappt. “Wahrscheinlich ist sie für Gwidühenna von Faldahon, die Nachricht. Naja, mehr als einem Rondrabruder vertraut man natürlich den Praiospfaffen. Denen haben wir ja auch so viel zu verdanken, ohne die hätten wir etwa nicht unseren schönen Tempel in Donnerbach!”

Rondra- und Praiosgeweihte sind sich nicht immer grün, aber das war schon eine sehr gewagte Rede.

Den Rest des Tages über schweigt Rondrolf. Wenn Sie ihn ansprechen, antwortet er einsilbig, oft nur mit einem Kopfnicken oder -schütteln. Schließlich dämmt der Abend, und Sie sind froh, als sich der Geweihte schließlich schlafen legt. Zu unangenehm war heute seine Gesellschaft. Während Ihrer Wache ereignet sich nichts Besonderes. Kurz nach Mitternacht wecken Sie Rondrolf und wickeln sich Ihrerseits in Ihre Decke. Am nächsten Morgen sind Sie einigermaßen frisch. (Regeneration nicht vergessen!) Sie verzehren den genießbaren Rest Ihres Proviantes – ein Großteil war schon verdorben – und machen sich gemeinsam mit dem Geweihten wieder auf den Weg. Weiter bei 264.

353

Möglicherweise gibt Hesinde den Schwarzmagiern zur rechten Zeit die Einsicht, daß sie den falschen Weg beschritten haben. Weiter bei 38.

354

Ja, jetzt haben Sie sich gedacht, Sie hätten den Abschnitt, wo Hesinde alles für Sie regelt. Geschnitten! Zurück, wo Sie herkamen, aber husch.

355

Ein Ansinnen, das gleichermaßen rondragefällig wie tödlich ist. Immer mehr Feinde dringen auf Sie ein, und mit dem Namen Rondras auf den Lippen hauchen Sie schließlich Ihr

Leben aus. Es ist schade, daß Sie so kurz vor dem Ziel scheitern mußten, aber als Trost sei Ihnen gesagt, daß Ihr Handeln die Kriegsgöttin tief beeindruckt hat.

356

Sie sitzen ab, nehmen Ihr Pferd am Zügel, verlassen die Straße und marschieren auf ein kleines Waldstück zu. Hier, inmitten des dichten, frühlinghaften Grüns, werden Sie hoffentlich Ruhe und Muße für ein meditatives Gebet finden. Ob Ihnen Rondra die gewünschte Gnade gewährt? Nun, das entscheidet ein höchst irdischer Würfelwurf. Legen Sie doch eine *Mirakelprobe* ab, also je einen Wurf auf MU, IN und CH. Die Hälfte Ihrer Stufe (aufgerundet) steht Ihnen zur Verfügung, um Fehlwürfe auszugleichen.

Gelungen (58) oder nicht (144)?

357

Es dauert schon eine Weile, bis Sie in dieser Kälte Schlaf finden. Endlich fallen Sie aber doch in einen leichten Schlummer (Regeneration: W6–1). Weiter bei 293.

358

Dann machen Sie doch eine *Schleichen*-Probe–1. Gelingt diese, lesen Sie 218, anderenfalls 284.

359

“Nein, Polter will nicht sterben!” Mit diesen Worten wirft sich der Riese auf Sie. Weiter bei 440.

360

Sie schütteln den Kopf.

“Ihr müßt ...”, brüllt der Fremde mit überschnapper Stimme, dann umfängt ihn wieder die Ohnmacht.

“Wir brauchen Wasser für ihn”, meint Rondrolf. “Hole etwas! Ich war schon einmal hier. Dort unten in der Senke findet sich ein Teich, der nicht verdorben zu sein scheint.”

Wenn Sie dieser Aufforderung nachkommen, lesen Sie 157, anderenfalls 9.

361

So kurz vor dem Ziel zu scheitern ist schon hart. Aber sie hatten einfach Pech, nehmen Sie's also nicht so schwer. Rondras Paradies ist Lana gewiß – wir legen ein gutes Wort für sie ein.

362

Alle Achtung, das war schon eine glanzvolle Leistung! Der Dämon verschwindet in einer gelben, stinkenden Schwefelwolke. Noch völlig außer Atem, stürmen Sie vorwärts. Kein

zweites Mal wollen Sie solch einer Kreatur begegnen. Rondragefälliger Mut ist eine Sache, den Ihnen ist aber nicht gedient, wenn Sie sich hier wie ein Opfertier schlachten lassen. Aber zu Ihrem Leidwesen haben sich Borbarads Schergen schon etwas anderes ausgedacht, um Sie aufzuhalten. Zwei halb verwesene, abgrundtief scheußlich anzuschauende Leichname erheben sich vor Ihnen aus den Trümmern und dringen auf Sie ein.

Die Werte Ihrer Gegner:

LE 15 RS 0 AT/PA 7/0 TP W6+2

Die beiden Untoten haben die erste **Attacke**. Legen Sie eine **Totenangst-Probe-3** ab. Mißlingt diese, erhalten Sie einen **Malus** von 2 auf **AT** und **PA**.

Wenn Sie siegen, dann laufen Sie rasch zu 251. Belegen Sie nur einen guten zweiten Platz, z.B. weil Ihre Lebensenergie auf 0 sinkt, finden Sie Trost bei 28.

363

Gesagt, getan. Sie schieben sich wieder über den Felsrand auf die mittlere Ebene und huschen zur Aufsichtshütte, wobei einige dürre Büsche Ihnen Deckung geben. Ihr ehemaliger Weggefährte steht gerade am Felssturz und blickt nach unten, wo er Sie wohl vermutet. Sie könnten jetzt einfach fliehen (129). Oder suchen Sie doch den Kampf (31)?

364

Was nun? Sie wissen nicht mehr weiter. Wahrscheinlich ist es das Beste, nach Beilunk zu gehen und die Nachricht zu überbringen. Um Orelan zu helfen, haben Sie schon zuviel Zeit vertan. Wenn noch eine Hoffnung für den Geliebten besteht, dann die, daß sich durch das rechtzeitige Eintreffen der Botschaft das Blatt gegen Borbarad wendet. Schweren Herzens rappeln Sie sich auf zu 261.

365

Sie haben sich wacker geschlagen, konnten aber nicht bestehen. Grämen Sie sich nicht, nach den Tagen der Reise sind Sie entkräftet und müssen sich der Niederlage nicht schämen. Was die Herrin Rondra aber sicher nicht gern gesehen hat, ist Ihre Flucht. Nun haben Sie aber während der letzten Tage durchaus bewiesen (wir wollen es zumindest hoffen), daß Sie dennoch großen Mut besitzen. Von daher nehmen wir an, daß Sie durchaus ins Paradies der Kriegsgöttin eingehen werden.

366

Rondriane schnappt hörbar nach Luft; sogar durch die dicke Tür vernehmen Sie deutlich die Atemzüge der Geweihten. "Gibt es nicht? Das wenn meine Mutter hören tät!" empört sich Rondriane und verfällt dabei, wie immer, wenn sie sich aufregt, in ihren Valluser Dialekt. "Vier Siebener und ein As

sind ein Siebenstreich nach der Festumer Regel! Und das schlägt das Ritterheer. Die zwei Heller sind mein!"

Aha, Boltan! Auch nicht gerade das, was die Herrin Rondra so gebietet! Von daher sei Ihnen das neugierige Lauschen verziehen. Sie klopfen an und treten ein (421).

367

Frau Hornstedt ist natürlich gern bereit, Ihnen ihr reichhaltiges Angebot zu zeigen: Taschenmesser (3 ST), hölzernes Besteck (7 H), Drucke mit rahjagefälligen Motiven (1 ST), Pfeifenkraut (5 H), bestickte Aufnäher mit der Inschrift *Die Trollpforte – ich war dabei!* (15H), Tasse aus getriebenem Kupfer (2 ST), Wolldecke (5 ST) oder Branntwein (1 ST). (Über dem Regal mit den geistigen Getränken prangt übrigens ein Schild, auf dem zu lesen steht, daß der Branntweingenuß sechs Stunden vor Dienstbeginn untersagt ist.)

Wählen Sie aus, was Sie gerne erstehen möchten, notieren Sie sich die Neuerwerbung auf Ihrem Heldenbogen und vergessen Sie nicht, sich das Geld abzustreichen. Dann verabschieden Sie sich von der Marketenderin und gehen zu 221.

368

Tja, dann legen Sie doch einmal zwei *Klettern*-Proben ab, eine fürs Hinunter- und eine fürs Hinaufklettern. Mißlingt einer von beiden Würfeln, dann lesen Sie 424, anderenfalls 68.

369

Nun, wo vermuten Sie, wäre Ihre Suche von Erfolg gekrönt? Auf der mittleren Ebene wohl kaum, die böse Überraschung kam ja von oben. Dort sehen Sie auf Anhieb zwei Möglichkeiten, wo sich jemand verstecken könnte. Zum einen ist dies der Stollen (11), zum anderen das obere Ende der Rutsche (57).

370

Tut uns leid. Sie fallen ins bodenlose Nichts. Weiter bei 236.

371

Immer wenn eine Dienerin der Rondra etwas 'von hinten' tut, verliert sie alle Karmapunkte, so wie Sie in diesem Falle. Freuen können Sie sich aber darüber, daß Ihr Unterfangen von Erfolg gekrönt ist. Sie treffen so gut wie nie zuvor im Leben, und mit einem Schrei stürzt Rondrolf in die Tiefe. Er ist tot! Lesen Sie weiter bei 258.

372

Wer steckt wohl hinter diesem Geschehnis, das für Sie so leicht einen tödlichen Ausgang hätte haben können? Irgendwelche Borbaradianer (30), Rondrolf (160) oder Minenarbeiter, die Sie wohl irrtümlich für eine Borbaradianerin gehalten haben (71)?

373

Karla blickt Sie triumphierend und trotzig an. Dann fährt sie in ihrem Bericht fort. Vergewenwärtigen Sie sich bitte, daß Sie gerade eine Schmähung Rondras widerspruchslos hingenommen haben, und Sie sollten sich die 5 Karmapunkte schon freiwillig abziehen, um die Göttin nicht weiter zu erzürnen ... Lesen Sie jetzt 278.

374

Endlich! Von einer Anhöhe aus können Sie die Stadt an der Radrommündung sehen, umgeben von – Welch ungewohnter Anblick – grünen Hügeln und dem blauen Meer. Auch die düsteren Wolken, der ständige Nebel und Nieselregen, die Sie bisher begleitet haben, sind fort. Statt dessen scheinen Praios' Strahlen hell und wärmend über der Stadt. Sie sind am Ziel! Zumindest fast, denn Sie müssen noch den Belagerungsring durchbrechen. Rings um die Stadt am Rande der sumpfigen Radromauen, liegen Zelte, Pferche und Gatter. Dazwischen laufen Söldner, Zauberer und Wesenheiten, die Sie nicht genau erkennen können. Wenn Sie auf die See hinausblicken, sehen Sie eine stattliche Anzahl schwarzer Kriegsschiffe. Weit- aus mehr Schergen Borbarads finden sich jenseits des Radrom. Dort hätten Sie sicher keine Gelegenheit, durch die feindlichen Linien in die Stadt zu gelangen. Und dennoch wird Ihr Weg schwer genug werden. Nun, wenigstens direkt an der

Radrombrücke hat der Feind nur zwei Posten aufgestellt. Er muß sich wohl sehr sicher fühlen. Auch das außerhalb der Stadtmauern gelegene Hafenviertel scheint noch frei zu sein. Den Gedanken, nach einem Stollen zu suchen, den die Beilunker Zwerge einst angelegt haben und der zufällig in die Stadt führt, verwerfen Sie wieder.

Aber drei andere Möglichkeiten, zwischen denen es abzuwägen gilt, fallen Ihnen noch ein:

Sie bemächtigen sich eines der Pferde aus den Koppeln und preschen einfach durch das Lager hindurch. (166)

Sie schleichen durch das Lager. (5)

Sie versuchen, die Stadt schwimmend von der Meerseite her zu erreichen. (270)

375

Sie rollen sich in Ihre Decke und schlummern bald tief und fest. In der Nacht werden Sie von fürchtbaren Alpträumen geplagt (Regeneration: W6-1). Ein Skelett tritt an Ihre Lagerstatt und meuchelt Sie. Dieser Traum kehrt immer wieder. Aber endlich graut der Morgen ... Lesen Sie weiter bei 92.

376

Offenbar ist die Beratung zu Ende. Brin ergreift das Wort: "Ich darf an dieser Stelle das Rondrarium zitieren: 'Und da sahen Ergolf, Ganrik und Urleban, daß sie gefehlt hatten, und sie trachteten fürderhin, Buße zu tun für den Frevel. Ergolf ging zu den Schwarzpelzen und gab sein Leben als Pfand für das der Bauern. Ganrik gelobte, ein Jahr für die Verletzten zu sorgen. Aber Urleban hackte sich die Schwerthand ab, um nur noch mit der Linken zu fechten.' Ich glaube, wir sind zu einem gerechten Urteil gekommen." Weiter bei 72.

377

Sie steigen in die Senke hinab. Tatsächlich findet sich dort – vom Gestrüpp fast verdeckt und von oben kaum zu erkennen – ein winziger Weiher. Bunte Libellen schwirren über das glitzernde, klare Wasser, in dem sich zahlreiche Fischlein tummeln. Seerosen blühen auf dem Teich, und am Ufer stehen zahlreiche rosafarbene Rahjaliebchen. Sie haben aber keine Zeit für das Idyll. Rasch füllen Sie Ihren Schlauch und laufen wieder zurück.

Als Sie bei Rondrolf ankommen, hält dieser gerade den Mantel in den Händen und zerrt daran herum.

"Guter Stoff, der nicht so leicht reißt", meint er. Dann deutet er mit einem Nicken auf den Fremden. "Für ihn ist es zu spät." Weiter bei 253.

378

Etwa auf halber Höhe erreichen Sie einen schmalen Sims, wo Sie ein wenig ausruhen können. So lehnen Sie sich mit der Brust gegen den Fels, der kalte Stein kühlt Ihre erhitzte Wange. Wie wohl das tut, wenn das Ziehen in den Armen langsam



nachläßt. Doch die Freude über Ihren Rastplatz bleibt nicht lange ungetrübt, denn schon nach kurzer Zeit hören Sie hinter Ihrem Rücken ein heiseres Kreischen. Eine menschengroße, geflügelte Kreatur – halb Frau, halb Geier – kommt auf Sie zugeflogen. Wie es scheint, ist sie wohl feindlich gesonnen und wird gleich angreifen. Ob Sie wollen oder nicht, Sie müssen sich jetzt wohl auf dem Sims umdrehen und – wenn das nur nicht so tief wäre – irgendwie verteidigen.

Werte der Harpyie:

LE 35 RS 2 AT/PA (14/10) TP W6+4 (Klauen)

Die Harpyie hat die erste Attacke. Vor jeder Kampfrunde müssen Sie eine Gewandtheitsprobe bestehen, um nicht vom Sims zu stürzen. Also dann, für Rondra!

Wenn Sie siegreich aus dem Kampf hervorgehen, dann lesen Sie 132. Sollten Sie mehr Lebenspunkte lassen als die Harpyie Federn, sprich sterben, trösten Sie sich bei 209. Stürzen Sie vom Sims, schauen unter 21 nach, was jetzt für seltsame Dinge geschehen.

379

Der Bursche hockt zusammengesunken da und scheint fest zu schlafen. Auf der Wache einzunicken, ist ein schweres Vergehen und wird sehr hart bestraft. Sie möchten wahrlich nicht in seiner Haut stecken. Allerdings haben Sie jetzt besseres zu tun als sich um das Schicksal des Orks zu sorgen. Sie heben den Knüppel, den Sie sich vorher für diese Aufgabe ausgesucht und als stabil genug befunden haben. Bevor Sie zuschlagen, schießt Ihnen noch ein Gedanke durch den Kopf. Genau! Sie wissen ja gar nicht, ob Sie fest genug zuhauen. Deshalb müssen Sie eine Körperkraft-Probe würfeln. Gelingt diese, sehen wir uns wieder bei 202, anderenfalls bei 85.

380

Kein Vogel zwitschert, keine Fliege brummt hier in der verdorrten Ödnis. Die Tiere haben das Land verlassen, und die wenigen, die dazu nicht in der Lage waren, sind verendet. Bisweilen finden Sie solch einen, von Schwären und Beulen bedeckten, Kadaver am Wegesrand. Seit zwei Tagen haben Sie aber keine lebendige Kreatur mehr gesehen, und Sie sind darüber froh. Denn welche Geschöpfe hier in dem verseuchten Land vegetieren können, möchten Sie lieber nicht wissen.

Noch am Vormittag – Sie können die Tageszeit allerhöchstens vermuten, da Sie den Sonnenstand durch die dichte Wolkendecke nicht genau ausmachen können – erreichen Sie ein Dorf. Oder vielmehr das, was davon übrig ist: etwa ein Dutzend Hütten, fast alle bis auf die Grundmauern niedergebrannt. Kurz vor der Ansiedlung findet sich ein Boronanger. Sie entdecken einige neuere Grabstätten, die allesamt mit einem einfachen, geflochtenen Boronrad versehen sind. Offenbar hat sich irgendeine gute Seele noch um die Toten gekümmert, die beim Überfall auf das Dorf starben. Wie schon während der letzten beiden Tage finden Sie kein Lebenszeichen. Nicht einmal ein Lüftchen regt sich.

Möchten Sie das Dorf durchqueren (84), oder nehmen Sie lieber einen Weg am Rande der Lichtung entlang, in der die Siedlung liegt (153)?

381

Ihre Entscheidung ist verständlich. Die Nachricht wird immerhin noch von zwei anderen Boten transportiert. Sie können davon ausgehen, daß wenigstens einer von ihnen sein Ziel erreicht. Andererseits begehen Sie eine Befehlsverweigerung, für die Sie später eine gute Erklärung brauchen, soll die Strafe nicht zu hart ausfallen. Wir geben Ihnen nochmals die Gelegenheit, Ihren Beschluß zu überdenken.

Möchten Sie Orelan suchen (103) oder nach Beilunk reisen (268)?

382

Lammfromm stehen die Tiere um Sie herum, lassen sich den Hals streicheln und beschnuppern Sie neugierig. Weiter bei 7.

383

So leid es uns tut, aber Lana ist nicht mehr. Gefallen im Kampf gegen einen Verräter, wird sie aber sicher Eingang in Rondras Paradies finden.

384

Das wäre geschafft. Hoffentlich hat Sie vom Tempel aus niemand beobachtet. Obwohl Sie durchaus die eine oder andere Verletzung davongetragen haben, gönnen Sie sich keine Rast. Im Laufschrift überqueren Sie die Brücke und biegen in die Serpentine ein. Nach zwei Windungen aber stocken Sie: Am Rand des Wege steht eine drei Schritt hohe Steinstatue. Mit ihren klobigen Händen und dem dicken Bauch wirkt Sie ein wenig wie die Karikatur eines Ogers. Ihr Gesicht allerdings zeigt eine dämonische Fratze mit langen Stoßzähnen und drei Augen.

Möchten Sie sich der Statue vorsichtig nähern (192) oder einfach vorbeigehen (430)? Oder greifen Sie sie an (317)?

385

Sie gehen auf den Geweihten zu. Als Sie auf vier, fünf Schritt heran sind, dreht er sich um. Mit einem frohgemuten 'Für Rondra' greifen Sie an.

Rondrolfs Werte:

LE 60 RS 4 AT/PA 14/11 TP W6+4 (Schwert, glücklicherweise kein Rondrakamm, WV 7/7, BF 2)

Wenn Sie Rondrolf einen Treffer mit mindestens 12 TP verpassen, lesen Sie bitte 24. Sollten Sie die LE Ihres Gegners gar auf 0 reduzieren, dürfen Sie nachschauen, was sich bei 417 tut. Wenn sich hingegen Ihr letzter LP davonstiehlt, müssen wir Sie leider an 106 verweisen.

386

Ihr Gegner kommt stetig näher. Inzwischen können Sie deutlich das Wappen mit der Dämonenkrone auf seiner Brust erkennen. Noch fünfzig Schritt, dreißig, zehn. Jetzt! Das Schwert erhoben, springen Sie aus Ihrer Deckung. Das Pferd des Borbaradianers scheut und wirft seinen Reiter ab. Dieser rollt sich aber geistesgegenwärtig über seine rechte Schulter ab und kommt schneller auf die Beine, als Ihnen lieb ist. Ihren ersten Angriff kann er aber nicht abwehren.

Werte des Borbaradianerbotsen:

LE 30 RS 2 AT/PA 10/9 TP W6+3 (Säbel, WV 7/7, BF 2)

Es geht um Leben und Tod. Wenn Sie den Kampf gewinnen, lesen Sie bitte 14, anderenfalls 365.

387

„Ja. Aber jetzt muß ich weiter“, sagen Sie entschlossen.

Aber was fangen Sie mit Polter an?

Sie könnten ihn wegschicken, etwa zur Brücke. (82)

Oder Sie befahlen ihm, von der Klippe zu springen. (185)

388

Sie reiten die Reichsstraße entlang gen Osten. Zogen hier früher noch schwere Storrebrandter, beladen mit den vielfältigen Waren der fleißigen Warunker Handwerker, entlang, so sind es jetzt schier endlose Flüchtlingszüge, die Ihnen entgegenkommen. Verhärmte Gestalten, die alles bis auf das Wenige, was sie selbst tragen können, verloren haben, prägen jetzt das Bild dieser einst so wichtigen Magistrale des Reiches. Sind es nun arme Bauern oder reiche Handelsherren, der Krieg hat ihnen alles genommen, er hat sämtliche Unterschiede zwischen den Ständen egalisiert.

Die Dörfer, die sie durchqueren, sind allesamt verlassen. Nur wenige Leute, offensichtlich von unbeirrbarer Zuversicht, bleiben, das meiste Landvolk hat sich auf den Weg gen Westen in die Sicherheit gemacht – oft auch gegen den Befehl des Lehns-herren.

Gegen Abend errichten die Flüchtlinge ein Lager auf einem brachliegenden Acker abseits der Straße. Auch für Sie wird es höchste Zeit zur Rast, Sie müssen angesichts Ihres wichtigen Auftrags Ihre Kräfte schonen. So beschließen Sie, hier auch über Nacht zu bleiben. Sie satteln Ihr Pferd ab, führen es zur Tränke und pflocken es dann an. Während Sie ruhen, kann es ein wenig grasen. Anschließend können Sie einen Rundgang durchs Lager machen (135) oder sich zur Ruhe legen (6).

389

Unter Einsatz des eigenen und vor allem des Lebens Ihres Pferdes kämpfen Sie sich voran. Jäh zügeln Sie Ihr Tier vor einer Schlucht, die senkrecht vor Ihnen etwa dreißig Schritt in die Tiefe abfällt. Ein umgestürzter Baumstamm liegt über dem Einschnitt.

Ihnen entfährt ein leiser Fluch. Sie müssen das Hindernis überwinden. Allerdings ist das nur ohne Pferd möglich. Deshalb geben Sie das Tier hier frei. Sie suchen das Nötigste aus Ihrem Gepäck zusammen. Dabei beachten Sie bitte Ihre Tragkraft, außerdem müssen alle ausgewählten Gegenstände in Ihren Rucksack passen (abgesehen von den Waffen, für die Sie schließlich ein Gehänge haben). Weiter geht's danach bei 1.

390

Gerettet! Zunächst sind Sie für wenige Augenblicke geblendet, so hell brannte das Feuer in Ihren Augen. Als Sie wieder etwas sehen können, blicken Sie sich um. Niemand zu sehen. Irgend jemand muß aber für die Feuersbrunst verantwortlich sein, und er kann eigentlich nur irgendwo am Oberteil der Rutsche stecken, wo ihm Felsvorsprünge, Schutt und Holzgebälk gute Verstecke bieten. Nun, wer immer dort auch steckt, Sie werden ihn sich jetzt vorknöpfen. Weiter bei 304.

391

Karla taumelt einige Schritte, bricht dann zusammen und rührt sich nicht mehr. Sie ist tot. Nun, dieser Kampf gegen eine verwundete Gegnerin gereicht einer Rondrageweihten nicht gerade zur Ehre. Streichen Sie sich deshalb einen Mut-Punkt. Über die Lage an der Front und insbesondere über Ihren Geliebten Orelan erfahren Sie nichts mehr. So bleibt Ihnen nichts weiter, als wieder zu Ihrem Lager zurückzukehren. Lesen Sie weiter bei 342.

392

„Tja, das 52. Banner. Schlimme Geschichte. Wurde fast ganz aufgerieben. Drei sind mit dem Schrecken davongekommen, ein paar wurden verletzt, alle anderen sind tot oder vermißt.“ Weiter bei 247.

393

„Verzeiht, Herr, aber es schmerzt zu sehr“, antworten Sie. „Außerdem sollte ich mir eher Gedanken über die bevorstehenden Kämpfe machen als über meinen Liebsten. Es ist besser, wenn ich jetzt gehe.“

Sie grüßen noch einmal und verlassen dann das Zelt. Im Lager ist es inzwischen still geworden, und auch Sie sollten sich jetzt zur Ruhe begeben. Weiter bei 117.

394

Der Wald bietet Ihnen zunächst Schutz vor der Entdeckung durch die Schwarzen Horden, verlangsamt aber auch Ihr Vorkommen. Außerdem ist dieses Versteckspiel wenig rondragefällig. Nach einer Weile wännen Sie sich schließlich weit genug entfernt von den Truppenlagern an der Trollpforte, daß Sie zu 292 auf die Reichsstraße einschwenken, auf der Sie auch schneller reisen können.

395

Eine flinke Drehung, und schon geht es abwärts. Immer rasender wird Ihre Fahrt, und schließlich haben Sie das untere Ende der Rutsche erreicht. Sie werden auf den Geröllhaufen geschleudert, und um das unbeschadet zu überstehen, muß Ihnen schon eine Gewandtheits-Probe gelingen. Geschafft (351) oder nicht (97)?

396

Unter den Hieben der drei Halsabschneider hauchen Sie Ihr Leben aus. Aber seien Sie versichert, daß der Herrin Rondra Ihr Abgang gefallen hat. Sie starben im Kampf, um die Schwachen zu verteidigen. Damit ist Ihnen der Einzug ins Paradies der Kriegsgöttin gewiß.

397

Vorsichtig steigen Sie die Treppe hinab. Weiter bei 187.

398

Ob Ihnen Praios einen Blitz zur Hilfe schickt, wird sich zeigen. Lesen Sie weiter bei 38.

399

Ja, jetzt haben Sie sich gedacht, Sie hätten den Abschnitt, wo Praios alles für Sie regelt. Geschnitten! Zurück, wo Sie herkommen, aber husch.

400

Dann machen Sie doch eine *Schleichen*-Probe +6. Gelingt diese, lesen Sie 218, anderenfalls 284.

401

Sie spüren nichts. Offensichtlich war der Sterbende nichts als ein Schwätzer. Egal, auch so werden Sie die Skelette besiegen. Lesen Sie weiter bei 446.

402

“Aiiih!” kreischt die Frau, die Orelan Aressa genannt hat. “Deshalb kannst du mich nicht lieben, wegen dieser Schlampe! Niemals wurde mir so etwas angetan! Wartet nur!” Sie ziehen blank, denn ein Kampf scheint jetzt unausweichlich. Lesen Sie weiter bei 83.

403

Was haben Sie hier anderes erwartet als Soldaten oder Flüchtlinge? Daß Dexter Nemrod eine Nackttanzvorstellung gibt? Jetzt, wo Sie ohnehin wach sind, können Sie ja vielleicht noch

einmal nachschauen, wo das Weinen herkam (302). Oder Sie legen sich wieder zur Ruhe und versuchen weiterzuschlafen (265).

404

Sie nennen den Namen Ihres Geliebten. Tatsächlich weiß Frau Hornstedt etwas zu berichten: “Orelan? Ja, ich erinnere mich. War ein schmucker Bursche, ehrlich. Hm, Lysira, eines meiner Mädchen, hätte ihn nur zu gern verwöhnt. Aber der Bursche war standhaft, als wäre er die Travia in Person. Wie ich gehört habe, wurde seine Einheit aufgerieben. Hab’ ihn nicht mehr gesehen. Möglicherweise ist er tot.”

Sie wenden sich ab und tun so, als würden Sie sich für ein rahjagefälliges Bildchen interessieren, das Sie gerade im Regal entdeckt haben. In Wahrheit möchten Sie aber nur, daß die Marketenderin nicht sieht, wie Sie schlucken und mühsam die Tränen unterdrücken. Sie kaufen für einen Silbertaler den Druck des unbekanntenen Künstlers und verlassen rasch den Wagen. Weiter bei 221.

405

So sehr Sie auch schauen, Sie finden nichts als Trümmer. Hie und da sehen Sie noch ein wenig zerbrochenen Hausrat, der vom bescheidenen Wohlstand der einstmaligen Bewohner zeugt. Einzig ein Brunnen neben einem nur wenig zerstörten Haus erweckt Ihre Aufmerksamkeit. Darin ist nämlich nicht die stinkende Flüssigkeit, die sich hier überall findet, sondern – wie es scheint – tatsächlich Efferds Element, und zwar rein und klar. Ein Eimer an einem Seil liegt neben dem Born. Gerade wollen Sie den Behälter in den Schacht hinablassen, als Sie aus der Hütte ein Geräusch vernehmen.

Möchten Sie im Inneren des Hauses nachschauen (139)? Oder rufen Sie einfach: “In Rondras Namen, wer da?” (262)

406

Mit viel Glück und Können erreichen Sie die obere Terrasse. Weiter bei 154.

407

“Du bist böse, nicht die Meisterin, du, du!” Mit diesen Worten stürzt Polter sich auf Sie. Weiter bei 440.

408

Nun, was haben Sie vor? Möchten Sie Ihren Auftrag erfüllen und weiter nach Beilunk reisen (296) oder lieber Ihren Geliebten Orelan suchen (381)?

409

“Man darf die Hoffnung niemals verlieren. Mit Rondras Hilfe werden wir das Schwarzmagiergezücht in die Knie zwingen.”

“Wo war Sie denn, die Rondra, als uns dieses Schwarzmagiergezücht bis zur Halskrause vollgeschissen hat?” ereifert sich Karla.

Das war stark! Solch eine Götterlästerung verdient eine passende Antwort, und Sie sind als Geweihte verpflichtet, diese zu geben. Möchten Sie Karla eine scharfe Zurechtweisung erteilen (35) oder sie gar zum Kampfe fordern (249)?

Andererseits, haben Sie nicht auch schon an der Göttin gezweifelt, als in Wehrheim eine schlimme Nachricht nach der anderen von der Front eintraf? Wie kann man es dann dieser Kriegerin verdenken, nach allem, was sie mitgemacht hat. Deshalb vergessen Sie ihre Äußerung einfach. (373)

410

Natürlich hat Rondrolf sie von oben aus beobachtet. Er kommt jetzt die Leiter hinabgeklettert und stiefelt auf Ihr Versteck zu. Da er aber nicht genau weiß, hinter welcher Hausecke Sie stecken, können Sie aus Ihrer Deckung heraus, wenn Sie das wünschen, einen Überraschungsschlag führen (eigentlich macht so was eine Rondrageweihte nicht), den Rondrolf nicht parieren kann. Danach kommt es zum Kampf auf Leben und Tod. Rondrolfs Werte erfahren Sie im Abschnitt 114.

411

Sie können sich nicht mehr an die unmenschlichen Entbehrungen der letzten Tage erinnern. Sie wissen auch nicht, wie Sie hierhergekommen sind. Als Sie erwachen, finden Sie sich in einem Zelt wieder. Ihre Wunden sind frisch verbunden, und man hat Ihnen ein sauberes Leinengewand angelegt, aber Ihre Waffen und Ihr Kettenhemd hat man Ihnen genommen. Ihre persönliche Habe liegt neben Ihrem Lager.

Fast wännen Sie sich schon in Feindeshand, doch schließlich betritt eine Peraineschwester das Zelt. Erfreut stellt sie fest, daß Sie endlich aus Ihrer Ohnmacht erwacht sind. *Was ist, wenn sie auch eine Spionin Borbarads ist*, geht es Ihnen durch den Kopf. Sie fühlen sich aber zu matt, um den Gedanken weiter zu verfolgen. Weiter bei 15.

412

Ihnen fällt ein Stein vom Herzen, als Sie Rondrolfs Zelt wieder verlassen. Einerseits ist Ihre Sorge um Orelan größer denn je, andererseits haben Sie aber jetzt die Hoffnung, Ihrem Geliebten rechtzeitig zur Hilfe eilen zu können.

Im Lager ist inzwischen alles ruhig. Rasch bauen Sie Ihr Zelt auf, denn Schlaf können Sie jetzt auch dringend gebrauchen. Am nächsten Morgen erwachen Sie frisch und ausgeruht. (Regenerieren nicht vergessen!) Sie frühstücken, satteln Ihr Pferd und führen es zum Ausgang des Lagers, wo Rondrolf schon auf Sie wartet.

Der Geweihte grüßt Sie und erwähnt fast beiläufig: “Konnte keinen anderen Boten aufreiben. Aber wie ich Rondriane kenne, hat Sie dich nicht allein losgeschickt, stimmt’s?” Sie nicken. Gemeinsam reiten Sie eine Weile auf der Reichsstraße in

Richtung Osten. Plötzlich lenkt der Ritter sein Roß vom Weg hinunter in den Wald.

“Wir haben keine Möglichkeit, direkt an der Pforte durchzubrechen, wir müssen es etwas weiter nördlich probieren”, kommt er Ihrer Frage zuvor. Weiter bei 56.

413

Die Werte des Golems:

LE 40 RS 5 AT/PA 6/5 TP W6+4 (Steinfaust)

Wenn Sie siegen, lesen Sie bitte 199. Lassen Sie aber Ihr Leben, müssen Sie 115 aufsuchen.

414

“Bitte, ich gebe Euch meine beiden letzten Silbertaler für ein Säckchen Reis. Aber nehmt nicht das Amulett. Ich habe es von meinem Großvater bekommen”, jammert die Bäuerin.

“Gute Frau”, antwortet ihr jetzt einer der Fuhrleute. “Nicht wir sind für die hohen Preise verantwortlich, der Krieg diktiert sie uns. Aber wir sind keine Unmenschen, ja, wir sind ja hierhergekommen, um das Elend der Flüchtlinge, das uns sehr dauert, glaubt uns, zu lindern. Nehmt halt ein bißchen weniger Reis und gebt uns die zwei Silbertaler dafür.”

Die Frau überlegt eine kurze Weile und händigt dann den dreien zwei blinkende Münzen aus. Den ‘Gegenwert’ erhält sie sofort – ein Säckchen, kaum so groß wie eine Kinderfaust.

Das können Sie unmöglich durchgehen lassen, wie die drei Schurken die armen Flüchtlinge ausnehmen! Sie möchten den Fuhrleuten ein paar warme Worte sagen (69) oder ihnen gleich mit dem Schwert ein wenig Anstand beibringen (149).

Andererseits – in Notzeiten müssen alle ihre Gürtel enger schnallen, und die drei Burschen sind nichts anderes als schlaue Kaufleute. (299)

415

Bevor Sie etwas unternehmen, müssen Sie aber noch ein wenig rasten, um wieder zu Kräften zu kommen. Sie suchen sich eine Felsnische, wo man Sie voraussichtlich nicht entdeckt, und legen sich nieder.

Nach einer Weile wird Ihnen kalt. Haben Sie noch eine Decke (173)? Oder einen Mantel (48)? Wenn Sie nichts von beiden haben, müssen Sie wohl frieren (357)?

416

Wenn Sie meinen, daß das sehr rondrianisch ist, bitte.

“Nein, nein, das Ritterheer ist nicht zu schlagen, meine Dame”, rönt die fremde Stimme. “Nichts da, mein Herr, selbstverständlich kann Siebenstreich die Ritter aufhalten”, empört sich jetzt Rondrianes kräftiges Organ.

Möchten Sie weiterhin Ihre Neugier befriedigen (162) oder lieber mit einem schneidigen Gruß die Amtsstube betreten und Ihre Order abholen (101)?

417

Leblos sinkt Rondrolf zusammen. Sein Körper zerfällt zu schwarzem, übelriechendem Schleim. Angewidert wenden Sie sich ab, dieses Schauspiel wollen Sie wirklich nicht ansehen. Uns bleibt, Ihnen zu gratulieren und – vorausgesetzt, beim Kampf ist alles mit rechten Dingen zugegangen – **50 Abenteuerpunkte** zu spendieren. Lesen Sie jetzt weiter bei 271.

418

Als Sie die Reichsstraße erreichen, sind Sie schon einen halben Tagesmarsch weit entfernt von den Truppenlagern an der Trollpforte. Die Gefahr einer Entdeckung ist zwar immer noch gegeben, aber da Ihre Nachricht sehr eilig ist, entschließen Sie sich trotzdem, die Straße zu benutzen. Weiter bei 292.

419

Mit aller Macht dringen die Halsabschneider zu dritt auf Sie ein. Allerdings haben sie bisher nur wenig ausrichten können. Das ist ihnen unheimlich.

„Die ist mit dem Namenlosen im Bündel!“ (Eben nicht!) Mit diesen Worten wendet sich der Kahlköpfige zu Flucht. Seine Kumpane tun es ihm gleich. Sie werfen sogar noch die zwei Silberstücke auf den Boden.

Sie heben die Münzen auf und geben Sie der schluchzenden Bäuerin. Weiter bei 203.

420

Nach einer Weile – Brin widmete sich derweil einigen Papieren und beachtete Sie gar nicht – kehrt die Wache zurück. Sie flüstert dem Meister des Bundes etwas ins Ohr. Dann gibt Sie ihm die Kette. Dieser räuspert sich und spricht Sie an. „Der Magus bestätigt, daß die schwarze Substanz wohl dämonischen Ursprungs ist, und daß die Kette 26 Glieder hat, sehe ich selbst. Damit steht fest, daß Ihr Euch sicherlich sehr verdient gemacht habt, aber der Vorwurf der Befehlsverweigerung ist damit noch nicht ganz entkräftigt. Es bleibt, eine angemessene Strafe zu finden, die alle Umstände Eures Handelns berücksichtigt.“

Brin und seine beiden Beisitzer stecken die Köpfe zusammen und flüstern miteinander. Weiter bei 176.

421

„Wer da?“ ertönt Rondrianes Stimme. Sie nennen Ihren Namen, danach bittet, nein, befiehlt man Sie herein. Weiter bei 181.

422

Sie nehmen die Beine in die Hand und rennen, wie Sie noch niemals zuvor gerannt sind. Im gegnerischen Heerlager gibt es einigen Aufruhr. Sie nehmen dies aber nur am Rande wahr. Sie möchten auch gar nicht wissen, ob Sie nun menschliche

Söldner, Untote oder Dämonen auf sich aufmerksam gemacht haben. Sie konzentrieren sich nur auf das Waldstück, das Sie erreichen wollen. Ein oder zwei Gegner schaffen es, sich Ihnen in den Weg zu stellen, aber mit einem Schwerthieb fegen Sie sie beiseite.

Schließlich erreichen Sie das Gehölz. Damit sind Sie zunächst den Blicken der Feinde entzogen, aber keineswegs in Sicherheit. Man wird nach Ihnen suchen, soviel steht fest. Und so rennen Sie weiter, springen über Bäche und umgestürzte Bäume. Dornenzweige schlagen Ihnen ins Gesicht, doch Sie spüren sie kaum. Das, was Sie jetzt fühlen, ist – wenn Sie es sich auch kaum eingestehen wollen – nichts als nackte, blanke Angst. Sie ist es, die Sie weiterrückt, die dafür sorgt, daß Ihre Beine überhaupt noch Ihren Befehlen gehorchen, daß Ihre Lunge, die wie Feuer brennt, nicht ihren Dienst versagt. Und so laufen und laufen Sie, bis Sie schließlich ohnmächtig zusammenbrechen. Weiter bei 212.

423

„Nun, dann nicht. Lebe wohl.“ Mit diesen Worten dreht Rondrolf sich um und geht. Sie indes besteigen Ihr Pferd und reiten nach Osten, der Trollpforte entgegen. Weiter bei 347.

424

Ojeh! Da verlieren Sie den Halt und stürzen in die Tiefe, was Ihnen W20+5 Schadenspunkte einbringt. Überleben Sie diesen harten LE-Verlust nicht, dann müssen Sie nicht traurig sein, sondern gleich 182 lesen. Sollten Sie hingegen den Aufprall überstehen, sind wir so gnädig, anzunehmen, daß Sie ohne weiteren Sturz die andere Seite erreichen. Lesen Sie 68.

425

„Fliegen ist schönööön. Polter fliegt.“

Der Riese tritt an den Rand der Klippe und springt. Während er fällt, schreit er nicht. Bis er aufschlägt, glaubt er wohl, daß er noch fliegen wird. Polter war nichts als ein dummer, naiver, aber harmloser Mensch, der wahrscheinlich bisher nur von seiner Meisterin Gutes erfahren hat und ihr deshalb treu ergeben ist. So fiel es Ihnen leicht, ihn zu täuschen.

Diese feige Mordtat weiß Rondra gar nicht zu schätzen. Sie müssen ihren Mut-Wert um drei Punkte senken – permanent! Lesen Sie weiter bei 178.

426

Dann halt nicht. Es kommt zum Kampf auf Leben und Tod! Rondrolfs Werte finden Sie bei 114.

427

In einem Wäldchen nahe der Pforte liegt eine kaiserliche Einheit verborgen. Hier geben Sie Ihr Pferd ab, nehmen das Nötigste aus Ihrem Gepäck mit (beachten Sie dabei Ihre Trag-

kraft!) und machen sich auf zur Mauer. Je näher Sie kommen, um so genauer können Sie die ungeheuerlichen Wesenheiten erkennen, die damit beschäftigt sind, das Bauwerk wieder herzurichten.

Es sind große, schwarze Gallertklumpen, über und über mit Warzen übersät. Aus dem Körper stülpen sich Scheinfüßchen, die Steine umschließen und an der Mauer wieder freigeben, um sie an den richtigen Stellen einzufügen.

Die Szenerie stößt Sie ab und fasziniert Sie gleichermaßen. Sicherheitshalber haben Sie jetzt, wo Sie vielleicht fünfzehn Schritt an die Mauer herangekommen sind, Ihr Schwert gezogen. Aber es scheint, als beachte man Sie gar nicht. Weiter bei 165.

428

Sie schauen fragend zu Orelan, und dieser nickt. Ihr Geliebter streckt seine Schwerthand aus, und Sie reichen ihm eine Waffe. Mit einem kräftigen "Rondra ist groß!" aus Ihrer beider Kehlen stürmen Sie auf Ihre Gegner zu.

Denn Kampf gegen die Skelette und Schwarzmagier müssen Sie verlieren, aber zumindest sollten Sie die Gegner soweit schwächen, daß sie ihr Vorhaben aufgeben müssen. Den Borbaradianern gelingt es auch nicht, Sie lebend in Ihre Hände zu bekommen.

So kehren Sie schließlich mit Orelan gemeinsam in Rondras Paradies ein. Und sollten die Schwarzen Horden jemals geschlagen werden und hier in der Sichel wieder Menschen leben, dann wird man Sie beide als Heilige verehren. Sie werden vielleicht nicht den Ruhm der heiligen Thalionmel erlangen, aber immerhin!

429

Während Sie sich marschfertig machen, kommen Sie ins Gespräch mit drei Soldatinnen, die während der Nacht hier angekommen sind. Sie sind nach Wehrheim befohlen worden, um sich dort einer neuen Einheit anzuschließen. Ihre alte, das 52. Banner, wurde fast vollständig aufgerieben.

Das 52. Banner! Als Sie diese Nachricht hören, bleibt Ihnen fast das Herz stehen, denn in dieser Abteilung kämpfte Orelan, Ihr Geliebter!

Natürlich löchern Sie nun die drei kräftig mit Fragen. Die Kriegerinnen bedauern aber zutiefst, Ihnen nichts über Orelans Schicksal mitteilen zu können. Sie wissen nicht, ob er verwundet, gefangen oder gar tot ist. Ihnen bleibt nichts anderes übrig, als weiterzureisen und zu hoffen, daß Sie vielleicht später etwas über das Los Ihres Liebsten erfahren. So besteigen Sie Ihr treues Roß und traben zu Abschnitt 451.

430

Nichts passiert. Was haben Sie auch erwartet? An der Kaiser-Reto-Statue in Greifenfurt sind Sie schließlich auch einfach so vorbeigelatscht, oder nicht? Weiter bei 125.

431

Würfeln Sie mit 1W20. Bei 1–2 gehen Sie bitte sofort zu 49. Vorsichtig öffnen Sie die Tür. Sie blicken in eine gemütlich eingerichtete Stube mit einem prächtigen Bett und einem bequemen Sessel. Ansonsten scheint es hier nichts von Interesse zu geben, und so ziehen Sie sich wieder zu 257 zurück.

432

Nichts, aber auch gar nichts, deutet darauf hin, daß hier ein kleiner Trupp oder gar ein größerer Heerzug vorbeigekommen ist, dessen sind Sie sicher. Jetzt ist guter Rat teuer. Möchten Sie ...

... die Suche aufgeben und weiter nach Beilunk reisen, um Ihren Auftrag zu erfüllen? (120)

... weiter in die Trollzacken vordringen? (183)

... ihr Glück lieber in der Schwarzen Sichel versuchen? (321)

433

Endlich stürzt die scheußliche Chimäre zu Boden und haucht ihr unheiliges Leben aus. Fast im selben Moment wird auch Ihnen schwarz vor Augen. Weiter bei 168.

434

"Wir hatten einen, bis eben. Ich konnte nichts für ihn tun, weil Ihr darauf bestanden habt, daß ich Eure Schrammen behandle." Mit dieser kühlen Antwort wendet sich der Geweihte ab. Ihnen bleibt nichts anderes, als das Lazarett zu verlassen. Weiter bei 204.

435

Jenseits des Dorfes fällt das Gelände fünfzig Schritt steil, fast lotrecht, ab. Die Straße windet sich in Serpentinaen, die in den Fels geschlagen wurden, den Hang hinab. Unten, in der Ebene, können Sie einen Zug Soldaten sehen. Deutlich erkennen Sie das Banner mit der Dämonenkrone. Ihr erster Gedanke gilt nach dieser Entdeckung den Bauern. Sie sind noch nicht in Sicherheit, haben noch nicht das rettende Gehölz erreicht, wenn der Heerzug hier oben ankommt.

Als Geweihte der Rondra haben Sie nun einen folgenschweren Entschluß zu fassen. Auf den Serpentinaen können Ihnen höchstens zwei Kämpfer gleichzeitig entgegentreten. Sie könnten die Söldner also eine Weile aufhalten – gleich der heiligen Thalionmel. Aber – wie bei der Löwin von Neetha auch – würde das, wenn kein Wunder geschieht, Ihren sicheren Tod bedeuten! Wenn Sie also mit gezogenem Schwert und auf einem fröhlichen 'für Rondra' auf den Lippen dem Heerzug entgegentreten wollen, lesen Sie 344.

Sind Sie der Meinung, daß es wichtiger ist, die Botschaft sicher nach Beilunk zu bringen, können Sie sich bei 102 nach einem Versteck umschaun.

436

Kurz nach Mitternacht entläßt Boron Sie wieder aus seinen Armen. Die meisten Flüchtlinge schlafen. Es ist aber nicht vollständig ruhig im Lager. Aus der einen Richtung hören Sie Stimmen. Den Gesprächsfetzen nach, die Sie verstehen können, sind Neuankömmlinge eingetroffen.

Von einer anderen Ecke des Lagers her vernehmen Sie ein Schluchzen.

Möchten Sie nachschauen, wessen Leid so groß ist, daß es ihn zum Weinen drängt (239), oder einfach liegenbleiben und weiterschlafen (281)? Vielleicht interessieren Sie sich ja auch für die Neuankömmlinge (223).

437

Erst blickt Rondrolf auf Sie hinab, dann klettert er selbst die Felswand hinunter. "Das Gute an euch Rondrapfaffen ist", sagt er, "daß ihr so ehrenvoll seid. Hättest du einen Bogen gehabt, hättest du mich so leicht von der Wand schießen können. So ist es aber schöner, da ich dich jetzt umbringen kann. Ich werde das genießen." Weiter bei 238.

438

Sie lenken Ihr Pferd gen Süden und reiten eine Weile am Fuß der Trollzacken entlang. Schließlich entdecken Sie ein enges, steil ansteigendes Tal. Wenn Sie dem Einschnitt folgen, müßten Sie eigentlich die Trollpforte umgehen und recht sicher auf die andere Seite der Front gelangen können.

Gesagt, getan. Sie sind vielleicht eine Stunde geritten, als der saftige Wald einem kargen Boden weicht, der nur vereinzelt kleinen Büschen, die sich tief an die Erde ducken, Halt geben kann. Einige hundert Schritt weiter unten können Sie linker Hand die Trollpforte beobachten. Allerdings entdecken Sie keine neuen Aktivitäten.

Der Weg ist steinig, und Ihr Pferd hat zunehmend Schwierigkeiten, auf dem Geröll einen sicheren Tritt zu fassen.

Möchten Sie trotzdem weiterreiten, weil Sie so möglicherweise schneller vorankommen? (44)

Oder führen Sie Ihr Tier lieber (305) oder lassen es gar zurück (256)?

439

"Psst", bedeuten Sie dem Riesen und legen einen Finger auf den Mund. "Wie heißt du?" fragen Sie flüsternd.

"Ich heiße Polter", antwortet Ihr Gegenüber ebenso leise. "Bist du eine Freundin der Meisterin? Und bist du böse? Die Meisterin hat mir nämlich gesagt, welche Leute böse sind. Wie heißt du?"

Was antworten Sie?

"Prinzessin Emer" (179)

"Panelda von Hinplotzen" (122)

"Lana von Hexenhain" (42)

440

Sie ringen mit dem tumben Hünen und hätten ihn, trotz seiner Masse und Kraft, sicher bald besiegt. Allerdings macht der Kampf einigen Lärm. Und so kommt es, wie es kommen muß: Das letzte, was Sie sehen, ist eine gleißende Feuerkugel, die vor Ihnen zerplatzt, Sie umhüllt und verbrennt ...

441

Unter Karlas letztem Hieb hauchen Sie Ihr Leben aus, und jetzt wollen wir Ihnen einiges vor Augen führen. Ihre Gegnerin war, als Sie sie forderten, bereits schwer angeschlagen. Mag sein, daß Sie es als rondragefälliges Tun ansehen, gegen eine verwundete und verzweifelte Soldatin zu kämpfen. Die Kriegsgöttin sieht das jedoch anders und verwehrt Ihnen den Einlaß in Ihr Paradies.

442

Als Sie die Treppe hinabsteigen, hören Sie Orelans Stimme. Er lebt! Ihr Herz macht einen Sprung. Jetzt werden Sie zum erstenmal nach so langer Zeit Ihren Geliebten zu sehen! Vorsichtig spähen Sie um die Ecke zu 98.

443

Ja, jetzt haben Sie sich gedacht, Sie hätten den Abschnitt, wo die Rahja alles für Sie regelt. Geschnitten! Zurück, wo Sie herkamen, aber husch.

444

Nun, dieser Kampf gereicht Ihnen wirklich nicht zur Schande, auch wenn Sie nicht als Sieger aus ihm hervorgegangen sind. Sie haben versucht, einen Feind zu bezwingen, der viel mächtiger ist als Sie. Das wird Rondra sicherlich anerkennen und Lana – trotz der begangenen Befehlsverweigerung – in Ihr Paradies einziehen lassen.

445

"Nun ja", beginnt Frau Hornstedt. "Es sieht wohl wirklich übel aus. Borbarads Horden haben vor einiger Zeit die Ogermauer endgültig genommen, unsere letzte Bastion. Wie es scheint, ist alles verloren – wenn uns nicht doch noch die Götter ein Wunder schicken."

Sie sind voller Bewunderung für die Marketenderin. Wie schafft Sie es bloß, trotz dieser schlimmen Lage so fröhlich zu wirken? Sicherlich ist diese Frohmüt nur aufgesetzt – es gehört ja nicht zu ihrem Geschäft, die Soldaten noch mehr zu demoralisieren.

Sie schauen sich noch ein wenig im Laden um. Möchten Sie etwas kaufen, dann lesen Sie 367. Anderenfalls verabschieden Sie sich von Elisa und gehen zu 221.

446

Die Gerippe reagieren nicht, bis Sie auf vier Schritt heran sind. Dann erheben sie ihre Schwerter und greifen an.

Die Werte der Skelette:

LE 16 RS 3 AT/PA 10/8 TP W6+4 (Schwert, WV 7/7, BF7)

Wenn Sie obsiegen, lesen Sie bitte 384. Falls Sie unterliegen, müssen Sie aber leider 90 aufsuchen.



447

Sie klopfen an. "Wer da?" fragt Rondrianes kräftiges Organ. "Lana", antworten Sie natürlich wahrheitsgemäß. "Augen-

blick", tönt es zunächst, "Herrrein!" ein wenig später. Sie öffnen die Tür und betreten den Raum. Weiter bei 181.

448

Sie rollen sich in die Decke ein und schlafen bald darauf tief und fest (Regeneration: W6). Weiter bei 293.

449

Sie klettern über den Rand der mittleren Ebene nach unten. Etwa drei Schritt tiefer ertasten Ihre Füße einen Sims. Möchten Sie bis ganz nach unten klettern (59)? Oder lieber den Sims ein Stück entlanggehen, um dann wieder an einer Stelle, an der Rondrolf Sie vermutlich nicht sehen kann, auf die mittlere Terrasse zu steigen (363)?

450

Schließlich führt der Weg aber nicht mehr weiter. Sie stehen vor einer Schlucht, die senkrecht vor Ihnen etwa dreißig Schritt in die Tiefe abfällt. Ein umgestürzter Baumstamm liegt über dem Einschnitt. Irgendwie müssen Sie auf die andere Seite gelangen, was aber nur ohne Pferd möglich ist.

So suchen Sie das Nötigste aus Ihrem Gepäck zusammen. Dabei beachten Sie bitte Ihre Tragkraft, außerdem müssen alle ausgewählten Gegenstände in Ihren Rucksack passen (abgesehen von den Waffen, für die Sie schließlich ein Gebänge haben.) Lesen Sie weiter bei 1.

451

Ihr Ritt führt Sie weiter gen Osten. Rechter Hand können Sie in der klaren Luft inzwischen die Höhen der Schwarzen Sichel erkennen, zur Linken zeigen sich die Gipfel der Trollzacken als gezackter grauer Strich am Horizont. Zwischen den beiden Gebirgszügen hindurch, durch die sogenannte Trollpforte, führt Ihr Weg in die von Borbarads finsternen Schergen besetzten Lande.

Der Treck der Flüchtlinge, der Ihnen entgegenkommt, reißt inzwischen nicht mehr ab. Sie haben aber kaum einen Blick für diese armen Leute übrig. Vielmehr kreisen Ihre Gedanken um Orelan. Wie mag es Ihrem Geliebten wohl gehen? Was mag er jetzt, in diesem Augenblick, fühlen und denken? Hat

ihn Boron möglicherweise schon abberufen? Ist er gefangen und wird von finsternen Schwarzmagiern vielleicht aufs grausamste gefoltert?

Voll Freude sollten Sie der Herrin dienen, so haben Sie es auch geschworen. Und zunächst haben Sie auch diese Freude empfunden, als Sie aus der Garnison abkommandiert wurden, um eine wichtige Aufgabe zu erfüllen. Wie stolz waren Sie noch gestern morgen darauf! Und so voller Zuversicht! Jetzt hindert Sie die Sorge um Ihren Geliebten daran, sich auf Ihre ursprünglichen Absichten zu konzentrieren.

Möglicherweise gibt es einen Weg, Klarheit über Orelans Schicksal zu erhalten. Sie könnten mittels Wunderbarer Verständigung versuchen, Kontakt zu Ihrem Liebsten aufzunehmen.

Möchten Sie die Herrin Rondra um Beistand bei diesem Mirakel bitten (356), oder wollen Sie die Kriegsgöttin lieber nicht belästigen (87)?

452

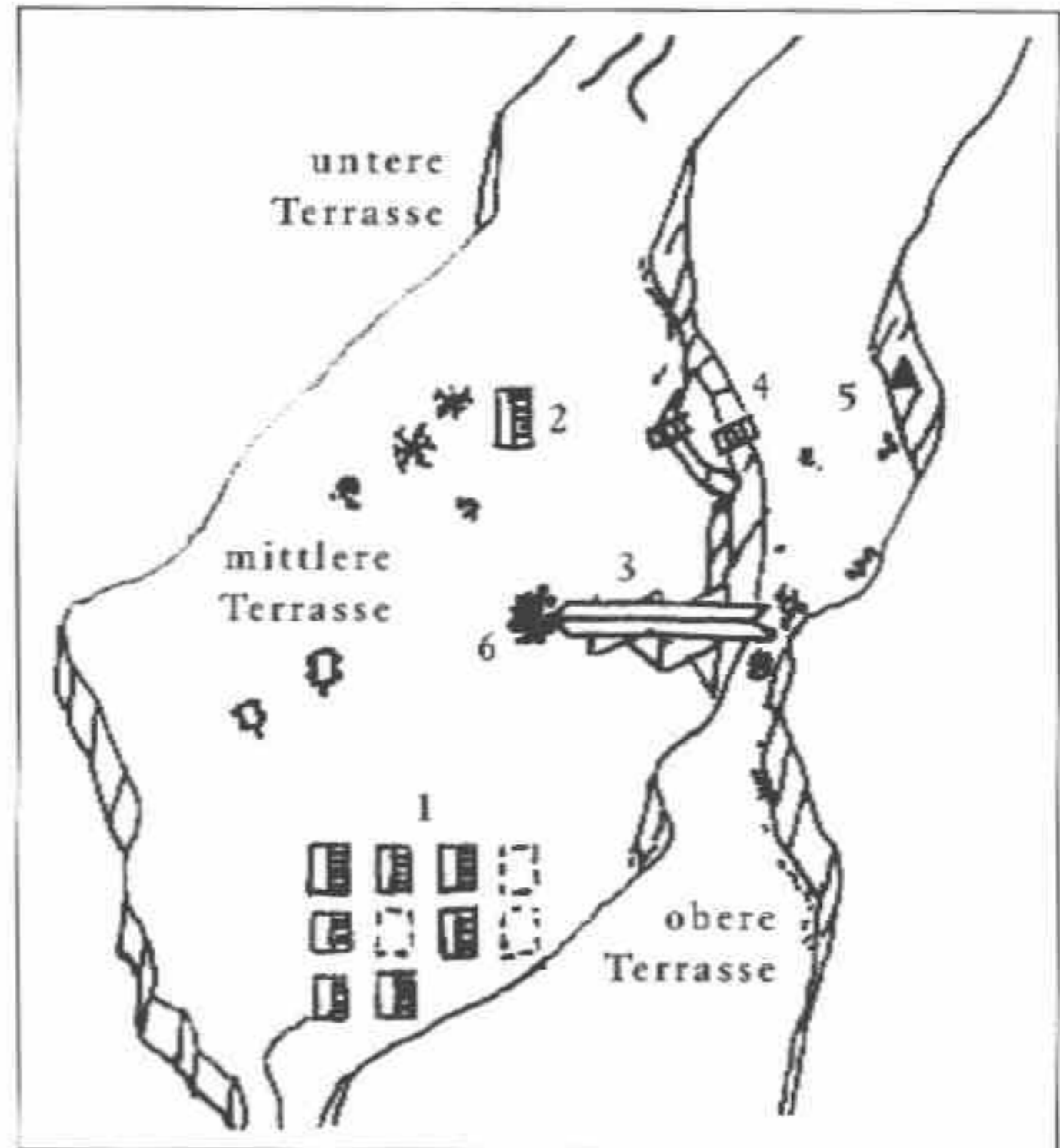
In der gegenüberliegenden Spalte finden Sie einen Plan des Steinbruchs; die Zahlen stehen für folgende Besonderheiten:

1. Arbeiterbaracken,
2. Aufsichtshütte
3. Rutsche
4. Leitern
5. Stollen
6. Geröllhaufen

Kehren Sie nach dem Studium des Plans zu dem Abschnitt zurück, der Sie hergeführt hat.

453

Wenn Sie geglaubt haben, daß Sie nur in den letzten Abschnitt schauen zu müssen, um die Abenteuerpunkte abzusahnen, müssen wir Sie leider enttäuschen. So etwas gehört sich nicht. Mögen im Kino immer Leute neben Ihnen sitzen, die den Film bereits gesehen haben und Sie mit Sätzen wie „Jetzt kommt die Szene, wo Indiana Jones ...“ nerven.



Anhang

Lieber DSA-Freund, es versteht sich von selbst, daß Sie den Anhang erst lesen sollten, wenn Sie das Abenteuer **Wo keine Sonne scheint** durchgespielt haben. Wir werden hier nämlich ein paar Geheimnisse lüften, die Ihre Heldin im Spielverlauf nicht unbedingt erfahren hat, die Sie als Spieler aber interessieren könnten. Schließlich kann nicht jeder Schurke ein Geständnis ablegen, nicht überall kann eine Schriftrolle herumliegen, auf der 'die Bösen' ihre Pläne verraten. Ihre Heldin kann nur aus den Gegebenheiten, die sie erlebt hat, Schlüsse ziehen. Für den Fall, daß noch einige Unklarheiten blieben, melden wir uns hier noch einmal zu Wort.

Es gibt zwei Möglichkeiten, **Wo keine Sonne scheint** durchzuspielen. Die erste ist, einfach dem ursprünglichen Auftrag zu genügen und die Botschaft nach Beilunk zu tragen. Das ist eher konventionell zu lösen, und unterwegs muß man einige harte Kämpfe bestehen, die einer Rondrageweihten würdig sind. Die verschlüsselte Botschaft besagt, daß am ersten Rahja Kaiserliche Schiffe versuchen, die Seeblockade zu durchbrechen, um Nahrung in die belagerte Stadt zu bringen. Ein wichtiges Vorhaben, auf das sich die Soldaten in der Stadt vorbereiten müssen, da so rasch mit einem Entsatz für Beilunk nicht zu rechnen ist.

Die Radrombrücke, über die Lana in die Stadt gelangen kann, wird wenige Tage nach der Ankunft der Geweihten von den Beilunkern selbst zerstört. Die Borbaradianer westlich des Radrom setzen über den Fluß und verstärken nun den Belagerungsring östlich von Beilunk. Im Westen ist keine starke Besatzung mehr nötig, da ein Entkommen aus der Stadt ohne die Brücke nahezu unmöglich ist.

Der zweite Weg ist, Orelan zu befreien. Hierbei treffen Sie auf einige Personen und Dinge, die wir kurz erläutern möchten:

● Rondrolf ist ein feindlicher Spion, ein Quitslinga, der von den Borbaradianern für diese Aufgabe beschworen wurde. Seine Gestaltwandlerfähigkeiten sind ihm dabei natürlich von Nutzen. Rondrolf ist auch der Säbelzahntiger, der Ihre Heldin möglicherweise angegriffen hat. Dies war ein halbherziger Versuch, die Geweihte zu töten. Später besinnt sich Rondrolf anders und versucht, der Geweihten Informationen zu entlocken. Ansonsten betrachtet er Lana als Spielzeug.

In einem Steinbruch wird Rondrolf enttarnt. Hier muß er auch besiegt werden. Flicht Lana bloß, wird sie von Rondrolf verfolgt und irgendwann im Schlaf gemeuchelt. (Der 'Geweihte' kennt das Ziel der Heldin; er verfügt über größere Kräfte und kann sie ohne weiteres einholen.)

Rondrolf hat in der Vergangenheit bisweilen die Gestalt gewechselt. Da er nach der Beschwörung über einen sehr hohen LE verfügte (100 LP), war ihm dies möglich, ohne ihn zu sehr zu schwächen. Außerdem erleichterte die Gestaltwandler seine Aufgabe und kam seinem 'Spieltrieb' entgegen.

● Der Mantel des sterbenden Zauberers bringt eine nächtliche Regeneration von 6W6, wenn man sich mit ihm – die *nachtblaue Seite* nach außen – zudeckt. Trägt man ihn mit der *roten Seite* nach außen, erhöht er den Rüstungsschutz um zwei Punkte sowie AT und PA um jeweils einen Punkt. Jeder Zauberer wirkt nur einmal. Der Zauberer kennt Aressa, die gegnerische Schwarzmagierin (siehe unten), noch aus Studienzeiten und weiß um ihren Ehrgeiz. Er hat sich aufgemacht, um auf eigene Faust gegen die Borbaradianerin zu kämpfen, ist dabei aber gescheitert. Daß Lana ihn trifft, ist purer Zufall.

● Orelan soll schließlich in einem Praiostempel geopfert werden. Solch ein Frevel schwächt die Zwölfgötter und stärkt damit angeblich die Anhänger Borbarads. Noch schöner ist die Entweihung des Gotteshauses natürlich, wenn man sie mit dem Mord an einem Geweihten begehen kann. Übrigens: Ob obige Behauptung wahr ist, ist unter den Borbaradianern höchst umstritten. Man kann durchaus annehmen, daß eine Schwächung der Zwölfgötter auch eine Schwächung der eigentlichen Gegner Borbarads, auf deren Seite die Zwölfe ja stehen, bedeutet. Ob aber letztendlich nicht nur der Namenlose davon profitiert, ist nicht bewiesen.

● Die Schwarzmagierin Aressa wurde dereinst vom Geweihten Praidin, der in dem kleinen Bergtempel Dienst tat, schwer gedemütigt und entstellt. Daher hegt Sie besondere Rachegefühle gerade gegen dieses Gotteshaus. Aressa befehligte eine kleine Einheit von Söldnern und Untoten, die Orelans Banner aufrief. Sie setzte den Rondrageweihten gefangen und sah in ihm ein Instrument, Ihre Rache zu vollenden. Aressa ist nur ein kleiner Fisch. Deshalb läßt Sie sich auch mit Rahjas Hilfe leicht blenden.

(Ja, wenn Lana göttlichen Beistand zu erwarten hat, dann von Rahjas Seite. Sie hat als einzige der Zwölfgötter Verständnis für die Nöte der Rondrageweihten.)

● Die Befehlsverweigerung, die Sie begehen, wenn Sie Orelan befreien, ist ein schwerer Frevel, der entsprechend gesühnt werden muß. Normalerweise steht darauf wenigstens der Ausschluß aus der Rondrakirche, meist folgen noch weitergehende Strafen. Daß Sie so glimpflich davonkommen, liegt nur daran, daß Sie Rondrolf zur Strecke gebracht haben, daß die Nachricht noch von einem anderen Boten rechtzeitig nach Beilunk gebracht wurde und daß Ihr Geliebter Gegenstand eines schwarzmagischen Rituals werden sollte.

Das Motiv Liebe ist hingegen – immerhin herrscht Krieg – ohne Bedeutung. Sie sollten sich nun eine Sühne ausdenken, das mag eine Queste sein oder das Gelöbnis, an einem besonders stark umkämpften Grenzabschnitt zu dienen, einen Tempel zu errichten oder ähnliches. Was immer Sie sich auch einfallen lassen, Sie sollten Ihrem Spielleiter von dem Gelübde unterrichten.

NAMNAMA VON HEXENHAIN TYPUS **RONDRAGELICHTE** GEBURTSORT **HEXENHAIN** GEBURTSTAG **21. EFF. 8 HAL**
GESCHLECHT ♀ GRÖSSE **1,80** GEWICHT **78** HAARFARBE **SCHWARZ** AUGENFARBE **GRÜN**

GESCHWISTER DEREN SECHS GOTTHEIT **KONDRA**

STAND DER ELTERN BARONE TITEL **BADONNESSE VON HEXENHAIN, KUNFTIN DER GÖTTIN**

MUT	13	ABERGLAUBE	4	LEBENSENERGIE	39
KLUCHHEIT	11	HOHENANGST	4	AUSDAUER	51
INTUITION	10	RAUMANGST	5	ASTRALENERGIE	7
CHARISMA	13	TOTENANGST	4	KARMAENERGIE	24
FINGERFERTIGKEIT	10	NEUER	5	MAGIERRESISTENZ	2
GEWANDTHEIT	13	GOLDDIEN	4	ADVENTURPUNKTE	120
KÖRPERRAFT	12	JÄBZORN	4	STUFE	3

KLEIDUNG, AUSRÜSTUNG NOTIZEN

HEILTRANK (3x5LP), DEKES UNTER -
**ZELG, FEUERSTEIN, STAHL, ZUNDE, 3 FACHELM, 5 RATIONEN PROMANT (ABTEIL-
 FROTE), 10 SCHNEIT SEIL, NÄHZEUG, 2 PERGAMENTE, BRIEF VON ODELAN
 KOHLSTUFT, HELFBERNE RUTERFLUR, BUKKESACK,
 SÄTTEL UND ZAUMZEUG, PFERDEDECKE, PFERD (PASSEND ZUM SÄTTEL),
 KAMM (NICHT DER VON KONTRA), WASSERSCHLAUCH**

MITGEFÜHRTES VERMÖGEN 1 DIAMANTEN, 1 SILBERTALER, 12 HELLER, 17 KREUZER.

WÄFFEN						
Waffe	Gewicht	KK-ZUSCHLAG	WV	AT	TP	BRUCHFAKTOR
ZWINGHÄNDIG	150	-15	1/6	11+2	3	
SCHWERT	80	-14	1/7	11+4	1	
DOLCH	20	-15	2/1	11+1	3	

FERNKAMPFWAFFEN

Waffe	Gewicht	TAW	TP	Gewicht Geschosse	Stückzahl Pfeile/Bolzen
./.	./.	./.	./.	./.	./.

RÜSTUNG		SCHILD	
Rüstungsstück	RS	BE	Gewicht Bruchfaktor
KETTENHEMP	4	4	320
komplett	4	3	320

Palzertabelle

2 Waffe/Schild zerört	9-10	Selbst verletzt
3-5 Sturz	11	Waffe verloren
6-8 Stößern	12	Selbst schwer verletzt

ATTACK-BASISWERT (MU+OE+KK):5	8	PARADE-BASISWERT (IN+GE+KK):5	7	FERNKAMPF-BASISWERT (IN+FT+KK):4	8	AUSWAHLEN (MU+IN+OE):4	9
-------------------------------	---	-------------------------------	---	----------------------------------	---	------------------------	---

RAUPEN	AT	11	9	STUMPFER HIEBSWAFFEN	AT	11	9
ÄXT/BRILF	AT	10	9	ZWEIHÄNDER	AT	12	10
MESSER/DOLCH	AT	11	9	LINKSHÄNDIG (ABZUG)	AT	11	9
SCHARFE HIEBSWAFFEN	AT	12	9	SCHUSSWAFFEN (BOGJU)	AT	12	9
SCHWERT	AT	13	11	WURFWAFFEN ()	AT	13	11
SPEER UND STÄBE	AT	14	11		AT	14	11
STICHWAFFEN	AT	10	9		AT	10	9

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 10 OH 13 FF 10 GE 13 KK 12

Kampftechniken (Stelgern: max. +1 pro Stufe)

Waffenlose Kampftechniken	5		
Raufen			

Bewaffnete Kampftechniken

Äxte und Belle	4		
Messer und Dolche	5		
Scharfe Hiebswaffen	6		
Schwerter	9		
Speere und Stäbe	6		
Stichwaffen	4		
Stumpfe Hiebswaffen	5		
Zweihänder	8		

Fernkampftechniken

Schusswaffen (BOGEN)	4		
Wurfwaffen ()			

Körperliche Talente (Stelgern: max. +2 pro Stufe)

Akrobatik (MU/OE/KK)	1		
Fliegen (MU/KL/OE)	-2		
Gaukeleien (CH/FF/OE)	-4		
Klettern (MU/OE/KK)	3		
Körperbeherrschung(MU/IN/OE)	5		
Reiten (CH/OE/KK)	8		
Schleichen (MU/IN/OE)	0		
Schwimmen (MU/OE/KK)	4		
Selbstbeherrschung(MU/KK/KK)	1		
Sich Verstecken (MU/IN/OE)	-3		
Tanzen (CH/OE/OE)	2		
Zechen (KL/IN/KK)	3		

Gesellschaft (Stelgern: max. +2 pro Stufe)

Bekahren (KL/IN/CH)	2		
Belören (IN/CH/CH)	2		
Elkette (KL/CH/OE)	3		
Fellchen (MU/KL/CH)	-1		
Gassenwissen (KL/IN/CH)	0		
Lehren (KL/IN/CH)	2		
Lügen (MU/IN/CH)	-3		
Menschenkenntnis (KL/IN/CH)	1		
Schätzen (KL/IN/IN)	1		
Sich Verkleiden (MU/FF/OE)	1		

Natur (Stelgern: max. +2 pro Stufe)

Fährtensuchen (KL/IN/OE)	2		
Fallenstellen (KL/FF/KK)	-3		
Fesseln/Entfesseln (FF/OE/KK)	-1		
Fischen/Angeln (IN/FF/KK)	-2		
Pflanzenkunde (KL/IN/FF)	1		
Orientierung (KL/IN/IN)	2		
Tierkunde (MU/KL/IN)	2		
Wettervorhersage (KL/IN/IN)	-2		
Wildnisleben (IN/FF/OE)	1		

Wissenstalente (Stelgern: max. 3 Punkte pro Stufe)

Alchimie (MU/KL/FF)	3		
Alle Sprachen (KL/KL/IN)	2		
Geographie (KL/KL/IN)	3		
Geschichtswissen (KL/KL/IN)	3		
Öbter und Kulte (KL/IN/CH)	4		
Kriegskunst (MU/KL/CH)	2		
Lesen/Schreiben (KL/KL/FF)	4		
Magiekunde (KL/KL/FF)	-1		
Mechanik (KL/KL/IN)	1		
Rechnen (KL/KL/IN)	3		
Rechtskunde (KL/IN/CH)	4		
Sprachen Kennen (KL/IN/CH)	3		
Staatkunde (KL/IN/CH)	-2		
Sternkunde (KL/KL/IN)	0		

Handwerk (Stelgern: max. 2 Punkte pro Stufe)

Abrichten (MU/IN/CH)	-1		
Roote Fahren (FF/OE/KK)	0		
Fahrzeug Lenken (IN/CH/FF)	3		
Falschspiel (MU/CH/FF)	-2		
Heilkunde, Gift (MU/KL/IN)	-1		
Heilkunde, Krankh. (MU/KL/CH)	0		
Heilkunde, Seele (IN/CH/CH)	-3		
Heilkunde, Wunden (KL/CH/FF)	5		
Holzbearbeitung (KL/FF/KK)	-1		
Kochen IN/KL/FF	0		
Lederarbeiten (KL/FF/FF)	0		
Malen/Zeichnen (KL/IN/FF)	0		
Musizieren (KL/IN/FF)	2		
Schneidern (KL/FF/FF)	0		
Schlosser Knacken (IN/FF/FF)	-1		
Singen (KL/IN/CH)	1		
Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	-2		
Töpfern (KL/FF/FF)	-3		

Intuitive Begabungen (Stelgern: max. +1 pro Stufe)

Gefahreninstinkt (KL/IN/IN)	4		
Glücksspiel (MU/IN/IN)	2		
Prophezeien (IN/IN/CH)	1		
Sinnenschärfe (KL/IN/IN)	4		
Stimmen imitieren (KL/IN/CH)	-4		

Berufertigkeiten/Sonstige Talente

Sprachen: GARETHI, TULAMIPISCH

Alle Sprachen: BOSPELANO



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen! Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

Das Schwarze Auge

SPIELER:

1 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Spieler):
Einsteiger

ANFORDERUNGEN

(Held):
Kampffertigkeiten,
Talenteinsatz,
Hintergrundwissen

ERFAHRUNGSSTUFEN:

1 – 3

ORT UND ZEIT:

Tobrien,
Ingerimm 27 Hal / 1019 BF

Zum Spielen dieses Solo-Abenteuers benötigen Sie zusätzlich nur das Abenteuer-Basis-Spiel; alle weiteren spielwichtigen Informationen sind in diesem Buch enthalten. Kenntnis der Box Götter, Magier und Geweihte ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

WO KEINE SONNE SCHEINT

Die Invasion der Borbaradianer hat das Mittelreich zwar seiner östlichsten Provinz beraubt, aber noch immer gibt es Stätten, an denen sich Reichstreue und Zwölfgöttergläubige verschanzt haben. Im Auftrag der Rondrakirche brechen Sie auf, um eben jenen Widerständlern Beistand zu leisten. Aber: Einst eine blühende Region, ist Tobrien nun ein Land, in dem die Bäume vergiftete Früchte tragen, in dem die Flüsse fauliges Wasser führen und jeder seines Nachbarn Feind ist – ein verlorenes Land, *wo keine Sonne scheint ...*

**FANPRO**

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.

Copyright ©1997 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath.
Alle Rechte vorbehalten.

ISBN 3-89064-325-6

DM 24,80 SFr 23,00 ÖS 180



4 018522 103259