

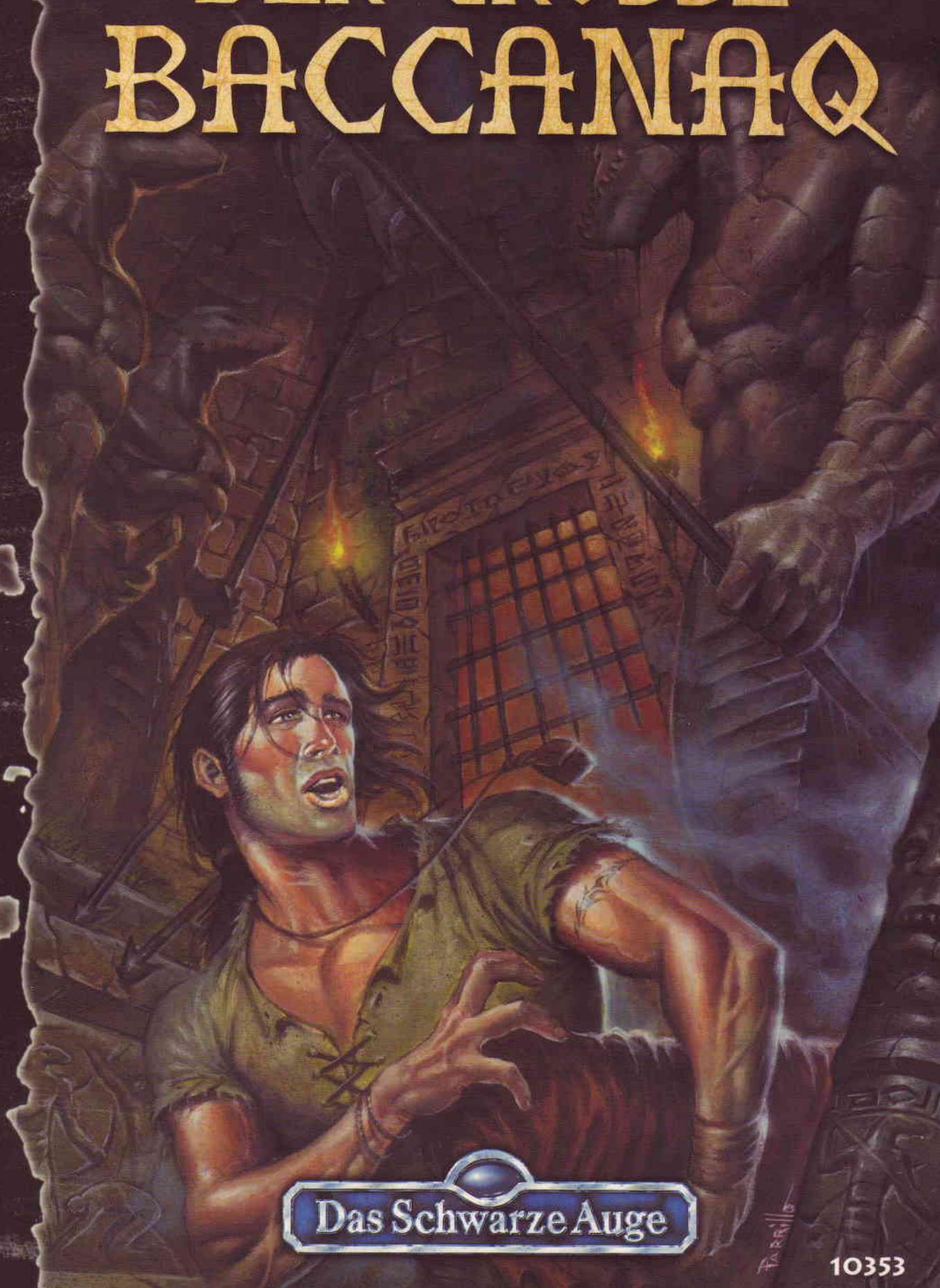
ADVENTURIEREN

DER GROSSE BACCANAQ

NR. 104
STUFEN 2-4

RALF HILAWATSCH

DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN
HELDEN DER ERFAHRUNGSSTUFEN 2-4



Das Schwarze Auge

10353

Das Schwarze Auge

DER GROSSE BACCANAQ

Ein Solo-Abenteuer für einen Helden
der Erfahrungsstufe 2-4

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Die Abenteuerzeit beträgt ca. 1-2 Stunden.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Das Abenteuer ist für einen Helden der Erfahrungsstufe 2-4 geeignet.

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASY PRODUCTIONS



ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Lucio Parillo
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Marko Djurdjevic, Ralf Hlawatsch (Pläne), Ina Kramer (Regionalkarte)
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2000 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

1 2 3 4 5 6 05 04 03 02 01 00

ISBN 3-89064-353-1

Der große Baccanaq

von
Ralf Hlawatsch

Ein Solo-Abenteuer für einen Helden
der Erfahrungsstufen 2 – 4



Inhalt

Zum Geleit	5
Der große Baccanaq (das eigentliche Abenteuer)	6
Anhang 1: Der große Baccanaq als Gruppenabenteuer	44
Anhang 2: Karten	47

Zum Geleit

Das vorliegende Soloabenteuer **Der große Baccanaq** ist für wildniserfahrene Heldentypen konzipiert. An erster Stelle wäre da natürlich der *Jäger* zu nennen, wobei wir davon ausgehen, dass jener aus dem Süden stammt oder zumindest Erfahrung im Dschungel gesammelt hat. Denkbar wären auch *Krieger*, *Streuner* und sogar *Zwerge*, sofern Sie die Talente aus dem Bereich Natur fleißig gesteigert haben; Mohas jedoch möchten wir ausschließen. (Bitte haben Sie Verständnis, dass wir die Gründe hierfür an dieser Stelle nicht nennen können; Ihnen wird später noch klar werden, warum wir zu dieser Einschränkung gezwungen waren.)

Geweihte lassen sich in den seltensten Fällen plausibel in die Handlung einbinden; Phexgeweihte vielleicht einmal ausgenommen. *Magiekundige Helden* sind zwar prinzipiell zugelassen, im Abenteuer selbst jedoch konnte aus Platzgründen nicht auf die Möglichkeit eingegangen werden, dass Zaubersprüche zum Einsatz kommen, im Kampf können Sie natürlich den ein oder anderen Spruch einsetzen.



Des Weiteren gehen wir davon aus, dass sich Ihr Held im Dschungel des östlichen Regengebirges auskennt und ihm die Sprachen der dort lebenden Völker vertraut sind. Sofern er diese Fertigkeiten noch nicht besitzt, dürfen Sie sich 2 Punkte Mohisch (er beherrscht diese Sprache) und 2 Punkte Echsisch (Grundkenntnisse) aufschreiben. (Wenn man Ihnen erzählt, dass wir uns an dieser Stelle nur deshalb so spendabel mit Talentpunkten zeigen, weil ohnehin kein Held das Abenteuer überleben kann, dann ist dies nichts als üble Nachrede.)

Im Anhang finden Sie eine Karte des Landstrichs zwischen Al'Anfa und H'Rabaal, die Ihnen zur Orientierung dienen mag. Ebenfalls am Ende des Bandes finden Sie eine Zusammenfassung der Geschichte; sie ist für den Fall gedacht, dass Sie das Solo für Ihre Spielrunde als Gruppenabenteuer ausgestalten möchten, und enthält Meisterinformationen.

Doch genug der langen Vorrede – gehen Sie zum Abschnitt 164, und schon sind Sie mittendrin im Abenteuer!

I

Jetzt, wo es einmal raus ist, sind Sie richtig froh und können ruhig schlafen.

Ruhig? Sie träumen von Ihrer Reise in den Norden, als Sie sich vor einem Wolfsrudel mit letzter Kraft auf einen Baum retten konnten. Die Wölfe knurrten und kläfften, ihre Zähne blitzen, Geifer lief den Untieren die Lefzen entlang.

Es dauert eine Weile, bis Sie begreifen, dass der Lärm mitnichten aus Ihrem Traum stammt, sondern höchst real ist. Sie blicken aus dem Fenster, und Ihnen bietet sich ein Bild des Grauens: Die Sklaven überklettern die Mauern, die ihre Hütten umgeben. Viele dieser bedauernswerten Menschen verletzen sich bereits an den Eisenstacheln auf der Mauerkrone schwer, und wer verschont bleibt, um den kümmert sich ein Zornbrecher Bluthund – der Mondschein bricht sich in glänzenden Blutlachen. Nur die Wenigsten entkommen und rennen in Richtung Plantage.

Sie berührt das alles kaum. Zwar dauern Sie die Sklaven, und Sie sind auch nicht so abgebrüht, dass Sie einfach weiter-schlafen könnten, aber Sie möchten dennoch mit dem Auf-ruhr nichts zu tun haben. (157)

Sie meinen, dass Sie sich besser aus dem Staube machen soll-ten. (83)

2

Die Krallen bohren sich Ihnen ins Fleisch, die Pranke reißt Sie von den Füßen und presst Sie an den kalten, steinernen Leib der Statue. Diese Art Umarmung ist tödlich!

3

Der Tod kommt stets ungeladen, so auch in Ihrem Fall. Doch auch wenn niemand seinem Schicksal entgehen kann – Sie können wenigstens hoffen, dass Ihr tapferer Kampf Ihnen das Wohlwollen der Götter eingebracht hat.

4

Nana, wer wird denn da schummeln wollen! Sie sind fünf Tage oder länger auf der Plantage, also ab zu 213.

5

Mutig, mutig! Dann legen Sie doch einmal eine Charisma-Probe +3 ab. Gelungen (53) oder nicht (115)?

6

Bevor Sie weiterlesen, gehen Sie bitte zum Abschnitt 35 und kehren anschließend wieder hierher zurück ...

Tja, alle Augen blicken nun auf Sie, und Sie haben die Qual der Wahl. Wie planen Sie denn den Aufstand? Wann und wo sollen die Sklaven auf Ihr Zeichen hin losschlagen?

Auf der Plantage, während der Arbeit. (108)

Nach der Arbeit, wenn bei den Stallungen das Werkzeug ab-gegeben wird. (208)

Kurz bevor die Sklaven wieder hinter die Mauer gesperrt wer-den. (82)

Die Sklaven sollen nachts über die Mauer klettern, die die Hütten umgibt. (36)

Sie können bei Ihren Überlegungen auch en Plan im An-hang dieses Bandes zu Rate ziehen. Falls Sie noch nicht re-generiert haben, sollten Sie das jetzt tun.

7

Erschöpft klettern Sie aus dem Wasser und rennen – nackt wie Sie sind – in den Dschungel. Ihre Ausrüstung, das Jade-Ei und was auch immer Sie sonst im Echsenbau gesucht ha-ben, können Sie getrost vergessen. Im Lager angekommen, befehlen Sie sofortigen Aufbruch, und dem einen oder ande-ren allzu schläfrigen Sklaven helfen Sie auch mit einem Fuß-tritt beim Wachwerden. Eiligst machen Sie sich mit ihrem Trupp auf zum Abschnit 210.

8

Sie rufen um Hilfe, bis Ihre Stimme versagt, Sie kratzen sich die Finger am Stein bis auf den Knochen blutig – und schließ-



lich, nach langer Zeit, nehmen Sie die Erkenntnis an, dass Sie für den kurzen Rest Ihres Lebens mit einer toten Echsenkreatur eingesperrt sind. In diesem Moment verlöscht auch noch Ihre Laterne. Irgendwann später – Sie haben im Dunkeln jegliches Zeitgefühl verloren – wird der Durst schier unerträglich. Zum Glück umfängt Sie bald eine gnädige Ohnmacht, sodass Sie Ihr Ende nicht miterleben müssen.

9

Wenn Ihre Lebensenergie noch unter 10 Punkten liegt, lesen Sie bitte 99, ansonsten 52.

10

Na, dann legen Sie doch bitte eine *Klettern*-Probe ab – aber +4, denn schnell muss es schon gehen. Gelungen (132) oder nicht (55)?

11

So, und jetzt wird Tacheles geredet. Die Sklaven, die ja Ihre *Schützlinge* sind, vorzuschicken – ja, tut denn ein tapferer Soloabenteuer-Held so etwas? Nein, tut er nicht! Machen Sie vor die 10.000 AP einen dicken waagerechten Strich, von den Gelehrten auch Minuszeichen genannt. Und noch dreimal Pfui für Sie!

12

Eine Spur zu langsam pressen Sie sich an die Wand: Die Tatze erwischt Sie und reißt Ihnen vier tiefe, gezackte Wunden, die sich quer über die Brust ziehen (Schadenspunkte: W6 + Anzahl der Punkte, um die die Probe fehlgeschlagen ist). Sie schleppen sich mühsam die steinerne Treppe hinauf, an deren Ende Praios' Strahlen locken. Niemals ist Ihnen Sein Leuchten so herrlich vorgekommen wie in diesem Moment, als Sie ins Freie treten.

Dort setzen Sie sich nieder und begutachten die Wunden. Sie sind nicht lebensgefährlich verletzt, trotzdem wäre es besser, wenn ein Heiler die Schnitte nähen würde. Nur gibt es im tiefen Dschungel leider keinen Medicus, und so begnügen Sie sich damit, notdürftig mit ein paar Stoffetzen einen Verband anzulegen, damit die Blutung zum Stillstand kommt. Da werden gewiss ganz schöne Narben zurückbleiben, doch daran lässt sich nun mal nichts ändern.

Sie rasten noch eine Weile und machen sich dann auf den Rückweg. Dabei wählen Sie dieselbe Route, die Sie auch hergeführt hat, nämlich gen Osten durchs Gebirge, bis Sie auf die Straße nach Al'Anfa treffen (39). Aufgrund der Entbehnungen, die ein Dschungelmarsch mit sich bringt, dürfen Sie bis auf Weiteres nicht regenerieren.

13

Die Sklaven folgen Ihrem Befehl und zerren die Wagen und Karren aus der Remise. Bei dieser Tätigkeit sind sie schutzlos und angreifbar, was sich die Aufseher natürlich zu Nutzen machen. Gar nicht träge, sammeln sich jene und führen einen Sturmangriff auf die nicht einmal halb fertigen Barrikaden durch.

Wie eine Flutwelle ein Fischerdorf unter sich begräbt, fahren die Wächter durch die Reihen der Sklaven und machen ihre Gegner nieder. Ihr Plan endet in einem Desaster.

Sie werden zusammen mit zwei Hand voll willkürlich ausgewählter Sklaven in eine Kerkerzelle gesperrt. Dort harren Sie bis zum nächsten Mittag aus – ohne Wasser, ohne Brot, versteht sich.

Dann öffnet sich die Tür, und Sie dürfen 185 lesen.

14

Sie wissen nicht, ob Sie Tage, Wochen, Monde oder ein Augenzwinkern lang in der Schlammputze neben der Straße gelegen haben. Als Sie erwachen, ist der Stand der Sonne jedenfalls genau so, wie Sie ihn in Erinnerung haben. Schmerzen! Sie denken zurück an Ihre Kindheit, an den Splitter in Ihrem Finger und das Theater, mit dem Sie die Aufmerksamkeit Ihrer Eltern hatten erregen wollen. "Ach was, Schmerzen!", hatten diese gesagt. "Stell dich nicht so an, Kind, du weißt doch gar nicht, was richtige Schmerzen sind." Wie so oft hatten Ihre Eltern Recht – was auch für die Behauptung gilt, dass Sie besser bei Base Olviane das Schreinerhandwerk erlernt hätten.

Voller Pein drücken Sie sich auf alle Viere hoch, dann richten Sie sich auf die Knie auf. Hufgetrappel dringt an Ihr Ohr. Die Rettung? Oder haben sich die Räuber entschlossen, Sie doch noch zu töten, und kommen deshalb zurück? Hatten die überhaupt Pferde?

Zwei fein gekleidete junge Damen kommen auf edlen Rössern im Kanter angeritten. Die eine, eine dunkle Mischlingsfrau und Sklavin, wie der eiserne Ring um ihren Hals beweist, ist kostbar gekleidet in ein himmelblaues Reitgewand mit weitem Ausschnitt und hochgeschlagenem gestärktem Nackenkragen, wie es zurzeit in der Stadt des Raben Mode ist. Auf dem Kopf trägt sie einen weißen, breitkrepigen Hut mit einem Schleier, feiner als Spinnweben. Sie ist offenbar Kindermädchen der anderen, die kaum älter als dreizehn sein wird und auf dieselbe Weise gekleidet ist. Direkt vor Ihnen zügelnd die beiden die Pferde.

"Schau, Hatite", sagt das Mädchen und deutet mit dem Finger auf Sie. "Was ist das?"

"Der – oder die, man kann ja unter dem Dreck gar nicht erkennen, was es ist – ist bestimmt krank", antwortet die Ältere. "So was darfst du niemals anfassen, hörst du? Du kannst dir sonstwas wegholen." Mit diesem Worten gibt sie dem Pferd

die Sporen. Ihr Schützling bleibt noch einen Augenblick, schaut auf Sie hernieder und verzieht angewidert das Gesicht. "Bäh!" Dann treibt auch sie ihr Tier an. Kurze Zeit später sind die beiden Ihren Blicken entschwunden.

Indes stehen Sie schwankend vollends auf. Sie schleppen sich die Straßen entlang, Al'Anfa entgegen. Langsam bricht die Dämmerung herein. Im Schein des letzten Tageslichts sehen Sie eine Plantage vor sich. Im Herrenhaus werden gerade die Lichter angezündet, dann wird es dunkel, dunkler als es eigentlich sein dürfte. Sie sind wieder ohnmächtig.

Weiter bei 65.

15

Das Geräusch kommt von den beiden kleineren Statuen, die geflügelte Echsenwesen darstellen. Möchten Sie sich das genauer anschauen (49), lieber die vielen Mosaike an den Wänden bewundern (68) oder fluchtartig die Grabkammer verlassen (134)?

16

Die meisten Eingangstore sind abgesperrt, aber durch die offenen Fenster können Sie dennoch einen Blick ins Innere werfen: In einer Remise steht, neben verschiedenen Leiter- und Planwagen, auch eine sechsspännige Prunkkutsche aus dem Hause Ferrara. Daneben erspähen Sie die *17er-Winzberg-Schwalbe* sowie den *Greif* und den *Wüstenuwind* – eine Rarität mit gegen Flugsand gekapselten Lagern – aus demselben Hause. (Was die kleinen Einachsflitzer angeht, ist Ferrara in Al'Anfa zurzeit aus der Mode; wer etwas darstellen will, fährt Wagen des Konkurrenten Winzberg.)

Im lang gestreckten Stall stehen neben verschiedenen Ackerhäulen, Ochsen und Eseln auch ein paar kostbare Pferde, darunter die beiden Shadifstuten, die Hatite und das Mädchen geritten hatten. Die Lagerhallen sind leer, wie Sie durch die nur einen halben Spann breiten Fensterschlitze erkennen können, ebenso das Trockenhaus für den Tabak. Anscheinend steht die Ernte kurz bevor.

Sie haben genug gesehen und gehen wieder zurück zu 52.

17

Damit hatte man natürlich gerechnet, weshalb auch zwei Wachen entsprechend postiert wurden, die Ihnen nun den Weg abschneiden und Sie zu 27 bringen.

18

Ihre drei Gegner

LE 50	RS 2	AT 8	PA 6	TP 3W+2
-------	------	------	------	---------

Da der Wald sehr dicht ist, können nur Waffen bis maximal 1W+4 TP sinnvoll eingesetzt werden, alle anderen erleiden

einen zusätzlichen AT/PA-Abzug von 3 Punkten. Eine Flucht aus dem Kampf ist nicht möglich, da die Affen den Strauß nun einmal hier und jetzt ausfechten möchten.

Wenn Sie gewinnen, freuen Sie sich auf 60.

Sinkt Ihre LE auf 5 oder darunter, müssen Sie sich nicht freuen, sondern können stattdessen 33 lesen.

19

Sie kämpfen mit dem Mut der Verzweiflung, doch der wiegt offenbar die Kraft und Gewandtheit Ihres Gegners nicht auf. Irgendwann trifft Sie der letzte, tödliche Schlag. Sie sinken zu Boden, und der kalte Hauch von Golaris Flügelschlag ist das Letzte, was Sie spüren.

20

10 blinkende Dublonen ist dem Gelehrten das Artefakt wert! Nicht, dass Sie so etwas je vorhätten, aber wenn Sie das Ding einfach an den nächstbesten Hehler verscherbeln würden, bekämen Sie gewiss weit weniger dafür. Nein, der Wert des Artefakts ist eher ideeller Natur. Pythegor ist in einer alten Echsenchrift (das allein stellt schon eine ungeheure Rarität dar) auf das Ei gestoßen und auf die Pyramide, in der es zusammen mit seinem Schöpfer Jahrtausende lang geruht hatte. Der Mathematicus möchte die Geometrie untersuchen, die dem Muster des Eis zugrunde liegt, und erhofft sich wertvollste Erkenntnisse, die auch anderen Wissenschaften, etwa der Baukunst, zugute kommen könnten.

Bislang hatten Sie Glück auf Ihrer Suche und Ihnen ist nichts Nennenswertes zugestoßen – wenn man von einigen Begegnungen mit Boronsottern oder Säbelzähntigern absieht, aber mit derlei Gefahren sind Sie ja bestens vertraut. Dabei hatte der Herr Professore Sie noch gewarnt. In seinem Überschwang hat er einem Kollegen aus Mengbilla von seinem Fund erzählt. Erst später ist Pythegor zu Ohren gekommen, dass der Mengbillaner einen höchst zweifelhaften Ruf besitzt und nicht eben zimperlich sein soll, wenn es um Ruhm und wissenschaftliche Anerkennung geht. Möglicherweise sind Ihnen längst dessen Schergen auf der Spur, begegnet sind Sie diesen bisher jedoch noch nicht und werden es, so die Götter wollen, wohl auch nicht mehr tun. Also können Sie unbesorgt den Rückweg antreten.

Vorher möchten Sie sich allerdings noch einmal in der beeindruckenden Grabkammer umschauchen. Im Abschnitt 88 haben Sie die Möglichkeit dazu.

21

Nach dem Abendmahl liegen Sie auf dem Bett und denken nach. Warum kümmert sich eigentlich niemand um Sie? Gut, Ihre Wunden werden versorgt, Sie bekommen kräftigende und heilende Tees, Sie leiden weder Hunger noch Durst, aber dennoch scheint niemand ein wirkliches Interesse an Ihnen zu haben – bis auf die Moha-Sklaven, aber denen ist es nicht

erlaubt, mit Ihnen zu reden. Dürfen die Sklaven vielleicht niemals das Wort an einen Freien richten? (Immer vorausgesetzt, dass Sie noch so etwas wie ein Freier sind – doch diesen Gedanken schieben Sie rasch beiseite.) Nein, das kann nicht sein. Ein Herr darf seinen Sklaven totschlagen, wenn dieser ihn im falschen Moment anspricht, aber den Feldarbeitern generell das Wort zu verbieten, wäre dumm. Der Vorteil eines Sklaven gegenüber einem Ackergaul ist doch gerade, dass er denken, reden und gegebenenfalls auch Meldung machen kann.

Irgendetwas geht hier vor, das spüren Sie genau. Aber was? Sie schieben die Gedanken in Ihrem Kopf hin und her und können sich dennoch auf das, was hier geschieht, keinen Reim machen. Schließlich stört ein Geräusch Ihr Sinnieren.

Zwei Moha-Sklaven sind leise in Ihre Kammer getreten. Den einen kennen Sie, es ist der Jüngling, der Ihnen schon heute Abend das Essen gebracht hat. Begleitet wird er von einer Frau, deren Alter schwer zu schätzen ist. Wenn Sie sich für eine Zahl entscheiden müssten, würden Sie etwa 35 Jahre sagen. Beide sind barfuß, in knielange Hosen und offene Hemden aus ungebleichtem Linnen gekleidet. Die Sklaven bedenken Sie weder mit einem Gruß, noch schauen sie Ihnen in die Augen. Dafür beginnen sie sich miteinander zu unterhalten:

“Welch große Freude, *Anpa-Ha*, mein Sohn: Der Große Baccanaq ist gekommen, er wird uns in die Freiheit führen”, erklärt die Frau dem Knaben.

“Ja, *Choi-Choi*”, antwortet dieser, “er wird unsere Ketten sprengen und unsere Peiniger vom Antlitz der Erde fegen. Die, die sich jetzt Herren nennen, werden vor Angst zittern wie Myrrhenlaub, wenn sie hören, dass der Große Baccanaq unter uns weilt.”

“Wie in der Legende kam er schwach und verletzt zu uns, gewiss hat er das Ei von *Matala-Kikulak* geraubt. Und *Kamalug* selbst hat ihn geprüft, und von diesem Kampf hat er ein Mal davongetragen: vier Narben auf der Brust. Daran haben wir ihn erkannt.”

Offenbar betonen die beiden die Namen so deutlich, um sich Ihnen vorzustellen, ohne Sie anreden zu müssen. Ihnen wird indes das Possenspiel zu bunt, und Sie unterbrechen das Gespräch der beiden durch einen Einwurf oder eine Frage:

“Wer ist der Große Baccanaq?” (102)

“Warum im Namen der sieben Niederhöllen redet ihr nicht mit mir?” (63)

“Ich bin nicht *der* Große Baccanaq, ich bin eine *Frau* und auch keine Moha!” (187)

“Nein, ich werde eure Kette niemals nicht sprengen!” (116)

“Ich werde mir überlegen, ob ich euch helfen kann!” (91)

Falls Sie keine Frage mehr stellen bzw. keine Bemerkung mehr machen möchten, gehen Sie bitte zu 183.

Würfeln Sie beim ersten Mal, wenn Sie wieder hierher zurückkehren, mit W6+3, beim zweiten Mal mit W6+4 usw. Ist das Ergebnis gleich oder größer als 6, gehen Sie sofort zu 64.

2 2

Religan hat gewonnen, und Sie dürfen auf der Plantage bleiben. Man führt Sie in einen feuchten Keller, wo schon einige andere Sklaven warten, die sich beim Aufruhr besonders hervor getan haben. In quälender Enge warten Sie bis zum Mittag des nächsten Tages auf den erlösenden Abschnitt 185.

2 3

Durch den engen Tunnel können Sie insgesamt fünf Gegenstände mitnehmen (wobei die Münzen nebst Beutel zusammen als ein Gegenstand zählen).

Nachdem Sie tief Luft geholt haben, tauchen Sie in den Tunnel hinab, und als Sie endlich im See sind, widerstehen Sie dem Impuls, sofort nach oben zu schießen, um die Lungen voll Luft zu saugen. Sie tauchen weiter, bis Sie fast ohnmächtig werden, erst dann wagen Sie sich an die Oberfläche. Sie verstecken sich im Gebüsch und schöpfen kurz Atem.

Möchten Sie vielleicht noch die Gefangenen befreien? (84)

Oder sind Sie der Meinung, dass Sie Phexens Gnade schon überstrapaziert haben, und kehren deshalb zu Ihrem Trupp zurück? (193)

2 4

Die Gewandtheit, mit der Sie sich lautlos durch den Dschungel bewegen, hätte selbst den Beifall eines Mohajägers gefunden, dem das Schleichen ja bekanntlich im Blut liegt.

Zu dumm, dass irgendwo in der Ferne das Gebrüll eines Schlingers zu hören ist. Die Riesenaffen wachen auf, blicken sich um und entdecken Sie. Glücklicherweise haben Sie schon einen handfesten Vorsprung, den die Affen in der folgenden Hatz nicht verringern können. Außerdem kommt gleich die rettende Schlucht – denken Sie zumindest. Weiter bei 139.

2 5

Ihre Hoffnung, dass niemand in den Verschlängen nachschauen wird, hat sich als Trugschluss erwiesen. Offenbar hat man auf der Plantage Religan Erfahrung mit Fluchtversuchen von Sklaven. Seufzend ergeben Sie sich Ihrem Schicksal, als die beiden Aufseher, die schon oben in Ihrer Kammer waren, im Lagerhaus auftauchen.

Man nimmt Sie fest und führt Sie ab zu 27.

2 6

Wahrscheinlich haben Sie die richtige Entscheidung getroffen. Natürlich wäre es Ihnen lieber gewesen, wenn Sie und die Sklaven noch Waffen, Proviant oder andere nützliche Sachen von der Plantage hätten mitnehmen können. Das hätte aber mit Sicherheit auch ein zweites Gefecht bedeutet, und ob Sie das ebenfalls gewonnen hätten, wissen nur die Götter.

Als Sie den Hain am Rande des Feldes erreichen, blicken Sie zurück. Bisher haben sich die Sklaventreiber noch nicht wieder neu formieren können. Trotzdem wird man bestimmt alles daransetzen, Ihnen einen Trupp nachzuschicken. Aber die Zeichen stehen gut für Sie, und so gehen Sie beruhigt zum Abschnitt 162.

27

Der Rest der Geschichte ist schnell erzählt: Man legt Sie in Fesseln und bringt Sie in den Keller. Das Haus, das Sie als Gast bewohnt haben, ist nun Ihr Gefängnis. Dort verbringen Sie die Nacht, und am nächsten Morgen bringt man Sie nach Al'Anfa, wo Sie für ein hübsches Sümmdchen an einen Einkäufer des Hauses Bonareth verscherbelt werden.

Die nächsten Tage verbringen Sie auf der Sklaveninsel, jenem Gefängnis in der Bucht vorm Hafen. Um von hier zu entkommen, müssten Sie schon Ihre Ketten sprengen, eine hohe Mauer überklettern, sich die Füße auf den scharfen Kristallklippen blutig reißen lassen und schließlich schneller schwimmen als eine Rudel Streifenhaie. Nachdem Ihnen das ein 'Alteingesessener' erzählt hat, schieben Sie jeden Gedanken an Flucht beiseite.

Auf der Insel wird Ihnen beigebracht, was ein Sklave so alles



können und wissen muss – und vor allem, was er nicht darf. Der Herr Boron kennt keine Gnade, haben Sie als Kind gelernt. Da kannten Sie aber die Aufseher von der Sklaveninsel noch nicht ...

Es mag Ihnen als Trost dienen, dass jemand mit Ihren Fähigkeiten kein Ladenhüter ist, sondern bei der Auktion rasch weggeht und sogar einen guten Preis einbringt. Sie werden als Rudersklave auf der Galeere einer reichen Kauffrau eingesetzt, die mit dem Schiff bisweilen nach Khunchom reist, oft aber auch nur Liebesfahrten in der Bucht unternimmt.

Die Verpflegung ist abwechslungsreich, von der Peitsche wird selten Gebrauch gemacht. Kurz und gut: Es hätte Sie schlimmer treffen können. Und vielleicht steigen Sie ja dereinst auf und können den muffigen Schiffsbauch verlassen, ja, vielleicht sind Sie irgendwann in Ihrem Leben sogar wieder frei. Wer weiß schon, was Fatas ins Logbuch des Schiffes der Zeit schreibt ...

28

Sie drücken das Jadeei schützend an den Körper, nehmen kurz Anlauf und springen. Dann spucken Sie mal auf die Würfel, damit die *Körperbeherrschungs*-Probe+3, die Sie nun ablegen müssen, ein voller Erfolg wird! Gelingt der Wurf, retten Sie sich zu 142. Anderenfalls müssen wir Sie an 121 verweisen.

29

Nein, alles war das noch nicht. Es gibt noch viel zu entdecken, Ruhm zu sammeln und Wissen zu mehrten. Fangen Sie im Abschnitt 164 noch einmal an.

30

Sie huschen hinüber zum ersten Gefangenen, einem der Zwillinge. Im hohen Gras liegend, schneiden Sie ihm zuerst die Fußfesseln durch. Dann warten Sie, bis die Wächter kurz wegsehen, springen auf und durchtrennen mit zwei raschen Schnitten die Handfesseln. Zum Glück bringt der Bursche die Geistesgegenwart auf, nicht zu erschrecken und die gestraffte Körperhaltung beizubehalten. Bei seinen vier Kumpanen läuft alles ebenso phexgeschwind und glatt. Erst als Sie sich zurückgezogen haben, machen sich auch die Strauchdiebe davon. Verständlicherweise haben sie keine Zeit, Ihnen zu danken, und Sie legen auch gar keinen Wert darauf. Jetzt gibt natürlich Tumult im Lager; eine Wache springt ins Wasser, um im Bau Alarm zu schlagen.

Das Ei im Echsenbau zu suchen, können Sie sich aus dem Kopf schlagen, und Ihre Ausrüstung ist wohl auch verloren. Sie machen sich nun schleunigst dünne und brechen mit den Sklaven noch in dieser Nacht auf. Mehr über Ihren weiteren Weg erfahren Sie im Abschnitt 210. Für die gelungene Befreiung gibt es übrigen 20 AP.

3 1

Mit Verlaub, dazu sind Sie noch ein wenig zu schwach, und auch die Gelenke haben nicht ihre übliche Beweglichkeit wiedererlangt. Wenn Sie unbedingt die Kammer verlassen wollen, dann doch besser durch die Tür (9). Am gesündesten wäre es natürlich, noch ein wenig das Bett zu hüten (177).

3 2

Ein freundlicher Sklaventreiber hilft Ihnen auf die Beine und stützt Sie. Gemeinsam gehen Sie zu einer feuchten Zelle im Keller des Hauses, in der schon mehrere Sklaven warten. Unsanft stößt man Sie hinein. Ihre Verletzungen werden notdürftig versorgt, sodass Sie wieder ein wenig laufen können, dann schließt sich die Tür und wird bis zum Mittag des nächsten Tages nicht mehr geöffnet. Lesen Sie weiter bei 185.

3 3

Die schier unvorstellbare Kraft dieser Riesenaffen zerreißt Sie in der Luft, was leider wörtlich zu nehmen ist. Es geht alles sehr schnell, wie ein Blitz fährt der Tod auf Sie hernieder. Ebenso rasch wird die Seelenwaage Rethon ein Urteil über Sie fällen – zu Ihren Gunsten, wie zu hoffen steht.

3 4

So sehr Sie sich auch anstrengen, Sie können nicht ausmachen, aus welcher Richtung das Geräusch kommt. Was nun? Das Knistern ignorieren und sich die Wandmosaiken anschauen? (68)

Nichts wie raus! (134)

Nichts von alledem; Sie suchen die Quelle des Geräuschs. (103)

3 5

Lieber Leser, für dieses Abenteuer gilt ein denkbar einfaches System, mit dem die Kämpfe der Sklavenschar gegen die der Aufseher simuliert wird. Im Prinzip funktioniert es genau so wie die Kämpfe, die Sie bisher kennen. Einziger Unterschied: Die angegebenen Kampfwerte gelten für die Gesamtheit der Sklaven bzw. Aufseher und nicht für einzelne Streiter. Sie sollen ein Maß für unterschiedliche Bewaffnung sein (auf der einen Seite Hacken, auf der anderen Seite Säbel und Zornbrecher Kampfhunde), aber ebenso für die Kampfmoral und andere entscheidende Faktoren (Überraschung etc.). 1W+4 TP beispielsweise bedeutet also nicht, dass alle Sklaven Schwerter haben oder zusammen mit einem Schwert kämpfen, sondern der Wert soll als Maß für den Schaden dienen, den das Sklavenheer der Gesamtheit der Aufseher zufügt. Das Scharmützel Sklaven gegen Aufseher wird ansonsten genau-

so durchgewürfelt wie ein Kampf zwischen zwei einzelnen Kämpfern.

Im Folgenden kommt es häufig vor, dass zwei Kämpfe gleichzeitig ablaufen: Einerseits treten Sie gegen einen individuellen Gegner an, andererseits kämpft die Sklaven- gegen die Aufseherschaft. Beide Kämpfe werden separat durchgewürfelt. Welche Auswirkungen Erfolg oder Misserfolg haben, erfahren Sie dann in den entsprechenden Abschnitten.

Kehren Sie nun wieder zu dem Abschnitt zurück, der Sie hierher geführt hat.

Noch eine Ergänzung: Wir gehen davon aus, dass Sie in Ihrer verzweifelten Lage bis zur einer LE von 1 kämpfen können, ohne ohnmächtig zu werden.

3 6

Zwei Stunden nach Mitternacht (ja, das ist genau genommen am nächsten Tag, nein, Sie dürfen trotzdem noch nicht regenerieren) geben Sie das verabredete Zeichen, das Heulen des Waldschakals. Die Sklaven vertrauen Ihnen blind, erklimmen die Mauer – und stürzen wie die Lemminge ins Verderben. Um die wenigen, die von den Zornbrechern verschont werden, kümmern sich die Aufseher.

Nach kurzer Zeit herrscht wieder Ruhe und Ordnung, seien Sie versichert. 10 Sklaven ist die Flucht gelungen, doppelt so viele wurden von den Bluthunden zu Boron geschickt, und viermal so viele lässt man fesseln und sperrt sie zusammen mit Ihnen in eine kaum sechs Rechschritt große Kellerzelle. Stehend verbringen Sie so den Rest der Nacht und den nächsten Vormittag; kurz nach dem höchsten Praiosstand öffnet sich dann die Tür zu 185.

3 7

“Keine Ahnung, einfach so. Wir sind unseres Weges gezogen, haben hier noch nicht mal gejagt. Sie sind einfach aus dem Busch gesprungen und haben uns überwältigt. Die hasen uns Menschen.”

Gehen Sie wieder zurück zu 98.

3 8

Die Sklaven sind besiegt, und die Aufseher, die eben noch beschäftigt waren, drängen nun auf Sie ein. Da jede Gegenwehr inzwischen zwecklos ist, ergeben Sie sich. Man bringt Sie in ein feuchtes Kellerloch, in dem schon andere Sklaven warten. Dort harren Sie bis zum nächsten Mittag aus, als sich die Tür zum Abschnitt 185 öffnet.

3 9

Zwei Tage stapfen Sie nun schon durch den Bergwald, zwei weitere durch die Dschungelniederungen werden folgen, be-

vor Sie das offene, kultivierte Land erreichen, wo die Plantagen der alanfanischen Granden liegen. Dann ist es allerdings auch nur noch ein flotter Tagesmarsch bis zu der Stadt, die, je nach Standpunkt, 'Perle' oder 'Pestbeule des Südens' genannt wird.

Zur Ihrem großen Verdruss hat mit einem kräftigen Nachmittagsgewitter die Regenzeit eingesetzt. Efferd öffnet seine Schleusen und ergießt sein Element in Tropfen, groß wie Kinderfäuste, über den Wald und all dessen Bewohner. Rasch füllen sich die kelchartigen Blütenblätter des Baums, den die Waldmenschen Yuchak-Ni nennen, den Blasrohrbaum. So ein Kelch fasst etwa einen Urn (irdisch: 8 Liter). Ist er voll, klappen die Blätter um, ein 'Mechanismus' schleudert den reifen Samen 20 Schritt weit, während das Wasser Sumus Griff folgend erdwärts strebt. (Beobachtet haben Sie das noch nicht, aber einen Kriegerin der Napewanha hat es Ihnen erzählt.)

Mehr als einmal haben Sie einen solchen Schwall schon unvermittelt auf den Kopf gekriegt, und was Sie bei diesen Gelegenheiten von sich gaben, ist wahrlich nicht druckreif. Gewiss hätten Sie niemals damit gerechnet, dass Ihnen ausgerechnet dieses Gewächs einmal das Leben retten würde. Und doch ist es wahr, wie sich beim folgenden Aufeinandertreffen zeigen wird. Welcher Art diese Begegnung ist ...

... erfahren Sie bei (163).

... möchten Sie lieber gar nicht wissen (92).

40

Sklaventreiberei, ein Handwerk, das Sie schon immer interessiert hat – zumindest tun Sie so und löchern einen Aufseher auch mit Fragen wie: "Muss man jetzt nicht peitschen?" Dann ist der Augenblick gekommen, auf den Sie gewartet haben: Einige Wächter bringen schon die Hunde zum Zwinger, aber noch haben nicht alle Sklaven ihre Werkzeuge abgegeben. Dem verdutzten Aufseher, den Sie mürbe gefragt haben, ziehen Sie ein Kurzschwert aus der Scheide. "Jetzt!", brüllen Sie, und augenblicklich erheben die Sklaven das Akkergerät, das sie noch in den Händen halten, als Waffe gegen die Wächter. Auch Sie stürzen sich ins Kampfgetümmel und der Gegner, mit dem Sie es zu tun haben, besitzt eine auffällige Ähnlichkeit mit dem dreizehnjährigen Mädchen, das Sie auf der Straße gesehen hatten, kurz bevor Sie sich zur Plantage geschleppt haben.

Ihr Gegner

LE 33 RS 2 AT/PA 10/9 TP 1W+3 (Säbel)

Das Sklavenheer

LE 70 RS 0 AT/PA 7/6 TP 1W+1

Die Aufseher

LE 18 RS 1 AT/PA 10/9 TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 51.

41

Das war wohl getan, denn offenbar wurden noch weitere Fallen ausgelöst. Bolzen schießen um Haaresbreite an Ihrem Gesicht vorbei, nadelspitze Eisenstangen bohren sich hinter Ihnen in den Boden. Und jetzt haben Sie es auch noch mit dieser Statue zu tun ...

Schon als Sie das Standbild zum ersten Mal sahen, hatten Sie ein ungutes Gefühl. Es stellt ein bepelztes Raubtier dar, eine Mischung aus Katze, Echse und Mensch, wie es Ihnen scheint. Welche Wesenheit wohl damit gemeint ist, haben Sie gerätselt – diese Darstellung paßt gar nicht zu dem, was Sie bisher über die Echsenmenschen wissen (was zugegebenermaßen auch nicht eben viel ist). Allerdings fehlt Ihnen im Moment die Muße, sich weitere Gedanken über Sinn und Symbolik des Standbildes zu machen, da sich selbiges nun auf Sie zu dreht, zwar mit lautem Knirschen und Quietschen, aber auch erstaunlich schnell. Schon saust die rechte, krallenbewehrte Tatze auf Sie herab.

Dem Hieb zu entgehen, ist nicht einfach, zumal Ihnen der Sprung zurück durch ein Fallgitter verwehrt ist. Sie müssen eine Probe auf Gewandtheit ablegen. Gelingt diese, lesen Sie bei 127 weiter. Wenn der Wurf aber fehlschlägt, müssen wir Sie an 12 verweisen. Haben Sie gar eine 20 gewürfelt, kommt es bei 2 ganz dick.

42

Dabei müssen Sie dem Hund der Rücken zudrehen, und das ist Ihr Fehler. Auch wenn er nicht so scharf sein sollte wie seine reinrassigen Gefährten, ist er doch darauf abgerichtet, alles, was flüchtet, zu zerfleischen. Und das macht er auch jetzt.

43

Hundert Schritt vom Echsendorf entfernt lassen Sie sich nieder und überlegen, was Sie als nächstes tun sollen. Die Halsabschneider befreien (152) oder in den Echsenbau eindringen (184)?

44

Mit wahren Löwenmut kämpfen Sie sich mit Ihren Verbündeten durch die Reihen der Aufseher. Damit war nicht zu rechnen, in der Tat müssen Sie mit der Leuin im Bunde stehen. Lehrgeld haben Sie genug bezahlt, jetzt ergreifen Sie

die Gelegenheit, sich mit den Sklaven über die Felder davonzumachen. Bald schon sehen Sie das immerwährende Grün des Dschungels vor sich. Weiter geht's bei 162.

45

Mit letzter Kraft ziehen Sie Ihren Leib, der Ihnen schwer wie der eines Elefanten scheint, über die Kante. Gerettet! Langsam erheben Sie sich und blicken zu den Riesenaffen hinüber, die vor Wut die Zähne blecken (gut, dass Sie diesen langen weiß blitzenden Hauern entkommen sind) und sich mit den Fäusten auf die Brust trommeln. Über die Schlucht springen können die Kolosse offenbar nicht, vielleicht fehlt ihnen auch nur der Mut, es zu versuchen. Doch das ist Ihnen einerlei, Hauptsache, Sie sind in Sicherheit. Sie können es sich nicht verkneifen, den Riesenaffen noch eine lange Nase zu drehen, dann machen Sie sich auf gen Al'Anfa und damit zum Abschnitt 143.

46

Sie nehmen die Beine in die Hand und überholen einen Südaventurischen Pfeifhasen, der Ihnen verdutzt nachschaut. Doch Sie haben keine Augen für das possierliche Tier. Alles, was Sie interessiert, ist die Plantage und vor allem die große Lücke zwischen den beiden Aufsichtsposten, die leider immer kleiner wird, je näher Sie kommen. Allerdings sehen die Sklaven Ihr plötzliches Auftauchen als Zeichen, dass es nun losgeht. Sie schließen sich um Sie herum zu einem schützenden Ring und erwarten mit erhobnem Ackergerät die anstürmenden Aufseher. Bevor es allerdings zum Nahkampf kommt, halten Armbrustbolzen tödliche Ernte. Weiter geht's bei 109.

47

Choi-Choi und ihr Sohn verlassen Sie enttäuscht. In der folgenden Zeit bleibt alles ruhig – offenbar achten die Sklaven Ihre Autorität. Das rührt Sie an und deshalb teilen Sie am nächsten Tag dem Sklaven, der Ihre Verbände wechselt, mit, dass ... nachher ... (6)
... morgen ... (117)
... übermorgen ... (79)
der ersehnte Aufstand losgeht. Wenn Sie aber einfach nur in Ruhe vier, fünf Tage lang genesen wollen,

dann lesen Sie 213.

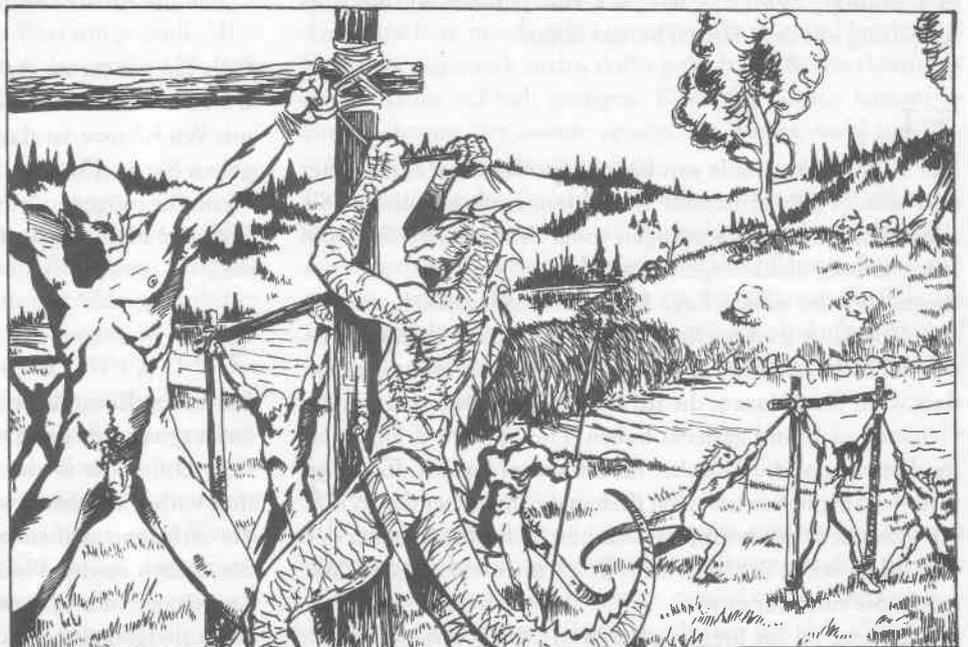
48

Der Hanfla wurde an dieser Stelle mit Stämmen aufgestaut, als wären hier Biber am Werk gewesen. An diesem künstlich geschaffenen See liegt das Echsendorf, das aus zwei kleinen Hütten besteht, die sich vor einem flachen Hügel erheben. Immer wieder sehen Sie einen Echsenmenschen im Wasser verschwinden und nach einer Weile wieder auftauchen – oder einen anderen, der ihm zum Verwechseln ähnlich sieht. Sie kommen zu dem Schluss, dass die eigentlichen Behausungen im besagten Hügel liegen, in den vermutlich ein Tunnel hineinführt, dessen Eingang unter Wasser liegt. Hinter den Büschen, die den Hügel bewachsen, liegen wohl kleine Fenster und Lüftungsöffnungen.

Die Hütten dienen demnach nicht als Wohnraum, sondern als Speicher für Dinge, die nicht nass werden sollten. Da endlich fällt Ihnen ein, dass Sie schon einmal von Echsenmenschen gehört haben, die im Orkland leben und Hügelbauten wie diesen hier bewohnen – offenbar haben Sie es mit einem Stamm aus dem Norden zu tun, der einst von Al'Anfanern gefangen, versklavt und in den Süden gebracht wurde.

Das erklärt auch den Groll, den diese Echsen offenbar gegen Menschen hegen und den sie nun voll Grausamkeit an ihren Gefangenen auslassen – an niemand anderem als den Räubern, die Ihnen einst das Ei gestohlen hatten und die dafür verantwortlich sind, dass Sie hier im Dschungel schwitzen, statt sich in der Stadt des Raben verwöhnen zu lassen.

Sie wollen lieber nicht mit ansehen, was die Echsen mit ih-



ren Gefangenen vorhaben. Daher schleichen Sie zurück und ziehen mit den Sklaven weiter. (181)

Auch auf die Gefahr hin, entdeckt zu werden, bleiben Sie hier und beobachten weiter. (129)

49

Aus den Sockeln der Statuen rieselt Sand. Wenn das mal keine Falle ist, denken Sie sich noch, das passiert es schon. Mit einem lauten Krachen versinkt das riesige H'Ranga-Standbild im Boden. Erschrocken fahren Sie herum und wenden sich dem Ausgang zu. Voller Entsetzten müssen Sie mit anschauen, wie dort ein gewaltiger Quader emporwächst und den Fluchtweg versperrt. Lesen Sie weiter bei 8.

50

Sie hätten selbst nicht gedacht, dass Sie an den beiden Muskelprotzen vorbeikommen, zumal Sie ja noch geschwächt sind. Fünf Stufen auf einmal nehmend, springen Sie die Treppe hinab, mit langen Schritten hetzen Sie den Korridor entlang und stürzen raus ins Freie. Und nun?

Sie rennen zu den Sklavenställen (122).

Blödsinn! Ab ins Herrenhaus (131).

Oh nein, Ihre Rettung liegt auf der Straße nach Al'Anfa, und dort rennen Sie nun hin (17).

Wenn Sie nicht in Ihr Verderben laufen wollen, dann flüchten Sie in Richtung Stallungen und Lagerhäuser. (77)

Wenn Sie zuvor schon einmal einen Blick auf die Karte werfen durften, die sich am Ende des Buches befindet, dann dürfen Sie sich nun ein zweites Mal orientieren. Realistischer ist es allerdings, wenn Sie, wo doch Eile geboten ist, die Entscheidung aus dem Bauch heraus fällen.

51

Der Kampf hat gerade erst begonnen, da stürzt Ihr Gegner und windet sich schreiend am Boden. Entsetzt blicken Sie auf ihn hinab und sehen Augen voller Schmerz, die Sie wohl Ihren Lebtag nicht vergessen werden.

Angesichts der neuen Lage haben Sie Gelegenheit, sich einen Überblick zu verschaffen. Was Sie sehen, ist höchst erfreulich: Zwischen zwei Schuppen hindurch erkennen Sie, dass wohl die Sklaven, die im Herrenhaus Dienst taten, das Gebäude in Brand gesteckt haben. Die Sklaven drängen erfreulicherweise die Aufseher immer weiter zurück. Ihrer Seite ist der Sieg sicher, und jetzt fliehen die überlebenden Wächter – wahrscheinlich nur, um sich neu zu formieren, aber den Sieg dieser ersten Schlacht kann Ihnen niemand nehmen. Wie gehen Sie nun weiter vor?

Nachsehen, ob im brennenden Herrenhaus noch etwas zu holen ist. (194)

Sie verbarrikadieren sich im Stall. (159)

Sie ziehen die Wagen und Kutschen aus der Remise, stellen diese in den Wegen zwischen den Stall- und Lagerhäusern auf und bauen sich so eine Festung. (13)

Sie flüchten über die Pflanzungen nach Westen, in der Hoffnung, das kleine Dschungelstück, das dort liegt, vor Ihren etwaigen Verfolgern zu erreichen. (26)

Sie flüchten auf der Straße in Richtung Al'Anfa, verlassen diese aber natürlich rechtzeitig, bevor Sie die Stadt erreichen, und biegen nach Westen ab. (176)

52

Sie gehen den weiß gekalkten Flur entlang, die Treppe hinab und aus dem Haus hinaus, in dem offenbar die Sklavenaufseher, teils mit Familien, wohnen. Spielende Kinder halten in ihrem Tun inne und betrachten Sie neugierig. "Buh!", rufen Sie, und die Kleinen verschwinden erschrocken hinter der Hausecke.

Und nun? Eigentlich sollten Sie sich ja noch schonen, aber möglicherweise möchten Sie doch etwas über Ihre Herberge in Erfahrung bringen, auch wenn das vielleicht Ihrer Genesung nicht zuträglich ist.

Möchten Sie ...

... sich schonen und wieder in Ihre Kammer gehen? (203)

... den Besitzer der Plantage suchen? (97)

... mit einem Sklavenaufseher reden? (Vorausgesetzt, Sie finden einen, der gerade frei hat, denn wenn man diese Leute bei der 'Feldarbeit' stört, sind sie nicht sehr gesprächig.) (69)

... sich die Sklavenställe anschauen? (171)

... die Stallbaracken und Lagerhäuser aufsuchen? (16)

... sich die Pflanzungen ansehen? (128)

Falls Sie wieder zu diesem Abschnitt zurückkommen, dann würfeln Sie beim ersten Mal mit W6+1, beim zweiten Mal mit W6+2 usw. Ist das Ergebnis gleich oder größer 6, dann gehen Sie zu 151.

Wenn Sie mögen, dürfen Sie von nun an einen Blick auf den Plan der Plantage werfen, den Sie auf der letzten Seite finden.

53

Sie trauen Ihren Augen kaum, denn das, was Sie nie zu hoffen wagten, tritt ein: Der Hund setzt sich zunächst und legt sich schließlich nieder. Ganz langsam schieben Sie sich an ihm vorbei aus der Nische hinaus. Und nun?

Sie verbergen sich auf einem der Dächer. (93)

Sie rennen zu den Plantagen, die hinter den Stallungen und Lagerhäusern beginnen. (46)

Sie verbergen sich in einem Tabaklager. (25)

54

Also gut. Sie springen auf und möchten an den verdutzten Riesenaffen vorbei hasten. Ob Ihnen das gelingt, entscheidet eine Probe auf Ihre Körperbeherrschung. Im Falle eines Erfolges lesen Sie bitte 139, ansonsten 150.

55

Die beiden Zornbrechter sind von Welpenbeinen an darauf dressiert, alles, was flüchtet, zu zerreißen. Sie versuchen verzweifelt, sich an den hölzernen Torbalken emporzuziehen, doch Sie kommen keinen Spann weit. Die Bestien packen Ihre Kleidung und reißen Sie zu Boden.

“Harika, Mizirion, aus!” Das ist das Letzte, was Sie in Ihrem Leben hören. Zwar lassen die Hunde gehorsam von Ihnen ab, doch haben sie ihr blutiges Werk bereits vollendet.

56

Ihre Gegner	LE	RS	AT/PA	TP (Waffe)
Die Rothaarige	45	2	12/10	1W+4 (Schwert)
Der Zwerg	40	4	11/10	2W+2 (Felspalter)
Der Jüngling	30	1	10/8	1W+3 (Säbel)
Die Zwillinge (je)	39	2	10/10	1W+4 (Khunchomer)

Sie siegen. (215)

Ihre LE sinkt auf einen Wert zwischen 0 und 5 (119, gehen Sie sofort dorthin, auch wenn die aktuelle KR noch nicht beendet ist).

Sie kämpfen; Ihre LE sinkt auf einen Wert unter Null. (3)

Wenn Sie freiwillig aufgeben möchten, lesen Sie 133 (erst möglich, wenn die erste KR abgeschlossen ist).

57

Sie täuschen einen Spaziergang vor und gehen wie zufällig an den Pflanzungen entlang. Mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen schlendern Sie an einem der Sklavenaufseher vorbei, rammen ihm unvermittelt den Ellbogen in die Rippen und entreißen ihm sein Kurzschwert (1W+2 TP). Der verdutzte Mann geht zu Boden, und Sie rennen zu den Sklaven, die auf dem Feld arbeiten. Dabei geben Sie das verabredete Zeichen, den Schrei des Regenbergadlers. Sicherlich ist dieses heisere Kreischen auch auf den anderen Pflanzungen zu hören. Mit zum Angriff erhobenen Acker- und Erntegerätschaften und stürzen sich die Sklaven auf ihre Bewacher. Und Ihnen stellt sich ein Gegner entgegen, der eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem Mädchen besitzt, das Sie schon kurz vor Ihrer Ankunft auf der Plantage gesehen hatten.

Ihr Gegner				
LE 33	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)	
Das Sklavenheer				
LE 70	RS 0	AT/PA 7/6	TP 1W+2	
Die Aufseher				
LE 36	RS 1	AT/PA 9/8	TP 1W+3	

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 101.

58

Die Sonne scheint durch das Ei hindurch und wirft bizarre Schatten. Einer sieht aus wie ein Einhorn, der andere wie die gefesselte Rahja zu Perricum. Nur bekommen Sie keine Erleuchtung, so sehr Sie auch das Schattenspiel beobachten. Vielleicht wählen Sie bei 202 eine andere Option. Falls Sie das für Zeitverschwendung halten oder Angst vor den Echsenmenschen haben, die Sie möglicherweise verfolgen, dann tun Sie Ihren Schützlingen gegenüber so, als wüssten Sie nun Bescheid, und führen sie zum Abschnitt 210.

59

Sie treten in eine Wurzelschlinge und fallen der Länge nach hin. Zwar können Sie einen Fluch unterdrücken, nicht aber das Klatschen, mit dem Sie im nassen Farn aufschlagen. Verletzt haben Sie sich nicht, dafür jedoch die Aufmerksamkeit der Wächter auf sich gezogen. Einer der beiden kommt in Ihre Richtung, der andere springt ins Wasser, wohl um Verstärkung aus dem Bau zu holen.

Die Befreiung der Gefangenen müssen Sie leider abblasen, und auch die Hoffnung, noch einmal in den Besitz des Jade-Eis zu gelangen, können Sie getrost fahren lassen. Rasch stehen Sie wieder auf und kehren zu den Sklaven zurück. Im Lager angekommen, befehlen Sie sofortigen Aufbruch, und noch im matten Madaschein setzen Sie Ihren Weg zu 210 fort.

60

Wir gehen einmal davon aus, dass alles mit rechten Dingen zugegangen ist und Sie zu Recht als Sieger aus dem Gemetzel hervorgegangen sind. Hut ab, darauf können Sie sich was einbilden! Als kleine Belohnung dürfen Sie sich 15 AP gutschreiben. Aber seien Sie gewarnt: Sollte es beim Kampf doch

zu kleineren Unregelmäßigkeiten gekommen sein und etwa Ihr W20 mehr als drei Einsen aufweisen, dann verwandeln sich die Abenteuerpunkte in jedem siebten Fall in eine Flammenschrift, und es wird für immer in leuchtenden Lettern "Ich habe beim Solo geschummelt" auf Ihrem Heldenokument zu lesen sein.

Weiter geht's bei 143.

61

Die Mohas ziehen los und kommen mit den Gefangenen zurück. Außerdem haben sie Ihr Ei dabei und Ihre gesamte Ausrüstung. Nebenbei haben sie auch noch eine schier unerschöpfliche Diamantenmine entdeckt und Ihnen gleich auf der Stelle überschrieben. In einem Ledertäschchen, das über einem Ast hing, findet sich ein Pergament, das zweifelsfrei beweist, dass weder Prinzessin Rohaja noch deren Mutter oder die Rabenmunds Ansprüche auf den Garethher Thron besitzen, sondern niemand anderes als Sie selbst. Dann trägt man Sie zur Zuflucht, die unbeschreiblich schön ist, und dort müssen Sie nur noch zwischen den erlesensten Dschungelköstlichkeiten und den rahjagefälligen Avancen, die Ihnen die Hübschesten der Sklavenschar machen, wählen. Zusätzlich schreiben Sie sich noch 10.000 AP auf.

Weiter bei 11.

62

Sie rennen los und schlagen einen Bogen um das Rudel – oder versuchen dies zumindest, denn über Erfolg oder Misserfolg Ihres Ansinnens entscheiden die Würfel. Legen Sie bitte eine Probe auf das Talent *Körperbeherrschung* ab. Sind Ihnen die W20 gewogen, dürfen Sie 139 lesen, anderenfalls sind Sie bei 150 an der richtigen Adresse.

63

"Im Großen Baccanaq wohnt die Macht Kamaluqs. Seine Blicke sind wie Blitze, die alles zu Asche verbrennen", hebt Choi-Choi an. "Und seine Stimme ist wie der wilde Kauca, der alles niederreißt und fortweht und nichts verschont. Kein Mensch kann der Macht des Großen Baccanaq trotzen."

Gehen Sie wieder zurück zu 21.

64

"Es ist spät", sagt Choi-Choi zu ihrem Sohn, "wir müssen gehen."

Lautlos schlüpfen die beiden Sklaven aus der Kammer. Sie strecken sich indes auf dem Bett aus und denken nach, dass man Sie einmal als großen Heilsbringer ansehen würde, hat man Ihnen schließlich nicht in die Wiege gelegt. Weiter geht's bei 148.

65

Die Mittagssonne kitzelt Sie im Gesicht, als Sie wieder erwachen. Sie liegen auf einem sauberen Bett, das der einzige Einrichtungsgegenstand einer winzigen Kammer ist, deren Wände genauso schneeweiß sind wie die Laken, mit denen man Sie zugedeckt hat. Sklaven-Jammer dringt von draußen herein, anscheinend sind Sie auf der Plantage, die Sie gesehen hatten, bevor Sie wieder ohnmächtig wurden.

Das Fenster hat weder Gitter, noch Glas oder Läden, und es ist winzig, aber doch groß genug, dass Sie sich notfalls hindurchzwängen könnten. Die Kammer ist, so scheint es, kein Verlies. Und selbst wenn, fährt es Ihnen durch den Kopf, Sie sind soeben vor dem sicheren Tod gerettet worden.

Sie tasten nach Ihren Wunden und stellen fest, dass alle frisch verbunden sind. Jetzt bemerken Sie auch, dass Sie nicht allein sind. Durch den Staub, der in den Sonnenstrahlen flirrt und tanzt, erkennen Sie neben Ihrem Bett die junge Mischlingsfrau Hatite, mit der Sie gestern die Ehre hatten (oder vorgestern – wer weiß, wie lange Sie geschlafen haben).

Jetzt sieht auch die Sklavin, dass Sie wieder bei Bewußtsein sind. Aus ihrem Blick wird deutlich, dass auch Hatite Sie erkannt hat. Hastig nimmt sie die Wasserschüssel und den Lappen auf, mit dem sie Ihnen die Stirn gekühlt hat. "Wer bin ich, dass ich mit dir reden darf", haucht sie rasch und kommt damit Ihrer Frage zuvor. Dann verlässt sie die Stube, nein, sie flüchtet vielmehr aus der Kammer.

"Und wer bin *ich*?", fragen Sie sich laut und wundern sich. Dann wenden Sie sich wieder pragmatischeren Gedanken zu. Sie sind schwer verwundet, und das alles für nichts und wieder nichts, denn das Jadeei, für das Sie die ganzen Strapazen auf sich genommen hatten, ist unwiederbringlich fort. Dass Sie sich auf dem Anwesen eines Sklavenhalters befinden, sorgt auch für Unwohlsein, denn diese Art Leute soll auf die seltsamsten Ideen kommen. Andererseits sind Sie nicht im Sklavenstall selbst untergebracht. Ach was, alles Weitere wird sich schon ergeben, denken Sie sich und strecken sich, soweit Ihre schmerzenden Glieder dies zulassen, dann ziehen Sie zunächst die saubere weiße Leinentunika an, die man für bereitgelegt hat (RS 1).

Was haben Sie nun vor?

Möchten Sie einen Blick aus dem Fenster wagen? (135)

Oder gar die Kammer verlassen (durch die Tür bitte)? (9)

Wenn Sie liegen bleiben wollen und der Dinge harren, die da kommen, lesen Sie bitte 177.

Unabhängig davon, welche Option Sie wählen, notieren Sie sich bitte, dass dies Ihr erster Tag auf der Plantage ist. Wenn der fünfte anbricht, lesen Sie nicht weiter, sondern gehen bitte sofort zu Abschnitt 213. Und dann war da noch etwas. Aber was? Wird wohl nicht so wichtig gewesen sein ...

Ach ja, Sie dürfen jetzt einmal regenerieren, das war's. Gilt fortan bis auf Widerruf für jede Nacht.

66

Die versprengten Sklaven sammeln sich, und Sie stoßen zu dem kleinen Trupp, dem sich nun allerdings auch einige Aufseher mit Hunden entgegenstellen. Ein Kampf ist unausweichlich. Weiter geht's bei 109.

67

... erfüllt die Luft, dann noch einer, dann stimmen viele Kehlen ein. Die von Ihnen befreiten Sklaven drängen aus dem Buschwerk hervor und sausen wie Ingerimms Hammer auf die Achaz nieder. Es kommt gar nicht erst zum Kampf, fast zu Tode erschrocken ergreifen die Echsen die Flucht.

Rasch werden Sie von Ihren Befreiern losgeschnitten. Ihr Blick wandert zu den fünf Straßenräubern. Die hätten Sie ohne mit der Wimper zu zucken getötet; es war pures Glück, dass diese Burschen nicht erkannt hatten, dass Sie noch am Leben waren. Und so zögern Sie einen Augenblick, bevor Sie den ehemaligen Sklaven befehlen, auch die Halsabschneider zu befreien. Die fünf ziehen sich rückwärts gehend in Richtung Buschwerk zurück, ohne den Blick von Ihnen zu wenden. Dann werfen sie sich herum und rennen ohne Gruß oder Dank in den Dschungel hinein.

Auch Sie machen sich mit Ihrem Trupp nun von dannen. Sie möchten Blutvergießen um jeden Preis vermeiden, und die Gefahr, dass die Echsen sich fassen und wieder zurückkommen, ist zu groß. Von dem Jade-Ei und Ihrer Ausrüstung verabschieden Sie sich im Geiste und geben dann den Befehl zum Aufbruch zu Abschnitt 210.

68

Sie betrachten gerade ein Flussschiff, das einen breiten, trägen Dschungelstrom hinunter fährt. Am Heck wurde ein Baldachin errichtet, unter dem ein Echsenmensch auf einem Diwan ruht. Es scheint sich um einen Fürsten oder einen Hochgeweihten zu handeln, denn offenbar ist ein ganzer Stab von Dienern (oder Sklaven?) um sein leibliches Wohl bemüht. Gerade wollten Sie sich den vielen Details im Vordergrund widmen, den bunten Vögelchen und Schmetterlingen in den Zweigen etwa, da reißt Sie ein infernalischer Knall aus der Muße. Die riesenhafte H'Ranga-Statue versinkt im Boden, und genauso schnell schießt ein mächtiger Quader am Eingang empor und verschließt diesen.

Weiter bei 8.

69

Sie schlendern ein wenig über die breite Allee, die zum Herrenhaus führt, und haben offenbar Glück: Gleich dort vorne kommt ein Aufseher des Weges, den Sie ansprechen könnten. Doch als Sie die Miene erkennen, die der grobschlächti-

ge Bursche zur Schau trägt, überlegen Sie es sich anders. Schnellen Schrittes stampft er auf Sie zu und erwartet wohl wie selbstverständlich, dass Sie ausweichen. Das tun Sie auch lieber, vor allem in Anbetracht dessen, dass Sie noch immer nicht ganz wiederhergestellt sind.

"... Pack ... von Sinnen ... Arena ... Ba...aq ... Hunde holen", glauben Sie, aus seinem Gebrummel zu verstehen, während er an Ihnen vorbeirauscht. Sie beschließen, die Aufseher für heute besser in Ruhe zu lassen, und gehen zurück zu 52.

70

Abends sitzen Sie wieder, wie so oft in den letzten Tagen, allein am Lagerfeuer. Niemand redet mit Ihnen, für die Mohas sind Sie so etwas wie ein entrückter Weiser. Und so grübeln Sie wieder einsam darüber nach, wie es weitergehen soll. Schließlich treten Choi-Choi und ihr Sohn Anpa-Ha zu Ihnen ans Feuer heran. Die Moha-Frau räuspert sich vernehmlich.

Sie blicken auf.

"Mein Sohn, möchten die Unsren nicht hier bleiben?", fragt Choi-Choi.

"Ja, Mutter, das würden sie nur zu gern. Sie sind matt und können nicht mehr weiterziehen, sie sind nicht so stark wie der Große Baccanaq. Aber sie wissen nicht, wie man im Dschungel lebt."

"Das ist wahr, mein Sohn, selbst ich weiß nur wenig, und das habe ich nur von meiner Mutter erzählt bekommen, die es wieder von ihrer Mutter erfahren hat, und die hat es, so glaube ich, wiederum von ihrer Mutter gehört, die noch frei durch die Wälder gestreift sein soll."

Sie haben verstanden. In den nächsten Tagen zeigen Sie den Leuten, wie man Hütten aus Palmwedeln baut, und zwar so, dass weder der allnachmittägliche Gewitterregen noch die Giftschlangen eindringen können, wie man Fallen stellt und Schwanzäffchen jagt. Sie lehren die ehemaligen Sklaven, wie man Pfeil und Bogen fertigt, ein Rudel Mooschweine beschleicht, das Riesenfautier mit Zirbelbeeren besoffen macht, so dass es vom Baum fällt und man es nur noch aufsammeln muss. Sie bringen ihnen bei, welche Pflanzen würzig und welche tödlich sind, wie man Giftpfeile herstellt oder mit Hilfe von Bohrameisen gerade Stöcke zu Blasrohren aushöhlt. Von Tag zu Tag wird Ihnen mehr bewusst, dass Sie die Geburt eines neuen Waldmenschentammes erleben und Sie dabei als Hebamme fungieren.

Schließlich sind Sie der Meinung, dass Ihre Schützlinge nun genug wissen, um im Dschungel überleben zu können, und Sie verabschieden sich von ihnen. Sie malen drei Felder auf den Boden, eins für Brabak, eins für Mengbilla und eins für Chorhop, drehen sich um und werfen ein Steinchen über die Schulter. Es landet auf keinem der Kästchen, sondern weit dahinter. Damit ist Ihnen klar, dass Sie keine der drei Städte aufsuchen werden, sondern dort bleiben, wo Sie sich eigent-

lich am wohlsten fühlen: als einsamer Jäger im immergrünen Dschungel. Die ehemaligen Sklaven winken Ihnen nach, als Sie das Tal zum Abschnitt 174 hin verlassen.

71

Vor dem Wohnhaus der Aufseher versammeln sich die Sklaven und warten darauf, in die Ställe getrieben zu werden. Als Sie die Treppe hinabgehen, kommt Ihnen die Mehrzahl der Sklaventreiber nichtsahnend entgegen. Noch denken die Aufseher, ihre Arbeit sei für heute getan – ein Trugschluss, wie Sie wissen.

Sie treten hinaus auf den Weg vor dem Haus, wo nur noch wenige Aufseher zu sehen sind. Zwei von ihnen öffnen gerade das Tor zu den Ställen. Jetzt ist es Zeit! Sie entreißen einem Wächter, der neben der Tür zum Wohnhaus an der Wand lehnt, blitzschnell ein Kurzschwert. Die Waffe über dem Kopf schwingend, brüllen Sie: "Los!" Sofort stürzen sich die Sklaven mit bloßen Fäusten auf die überraschten Aufseher. Im wilden Kampf hat jeder rasch einen Gegner gefunden, auch Sie selbst. Der Mann, der Ihnen entgegentritt, sieht dem dreizehnjährigen Mädchen erstaunlich ähnlich, das Sie auf der Straße getroffen hatten, kurz bevor Sie auf die Plantage kamen.

Ihr Gegner

LE 33 RS 2 AT/PA 10/9 TP 1W+3 (Säbel)

Das Sklavenheer

LE 70 RS 0 AT/PA 7/6 TP 1W

Die Aufseher

LE 16 RS 1 AT/PA 9/8 TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 111.

72

Man hält Sie fest. Sie sehen noch, wie der Plantagenherr den Kopf schüttelt, und hören, wie er dabei mit der Zunge schnalzt, dann werden Sie nach allen Regeln der Kunst verprügelt, wobei man Acht gibt, dass Ihren Zähnen nichts geschieht. Weiter geht's bei 27.

73

Puh! Sie rümpfen die Nase, und es kostet Sie einige Überwindung, in den klebrig süßen Geruch der Blüten einzutauchen – aber was tut man nicht alles fürs Überleben (CH –1



für die nächsten 25 Abschnitte). In einem Punkt geht Ihre Rechnung aber auf: Die Affen meiden die Rahjazünglein ob des Duftes. Allerdings lassen sich die Tiere wenige Schritt entfernt zur Rast nieder.

Und Sie? Irgendwie müssen Sie an der Gruppe vorbei, wenn Sie Ihren Weg fortsetzen wollen. Also sagen Sie sich:

“Kommt Zeit, kommt Rat.” Sie warten erst einmal ab (186).

“Geschwind gewinnt!” Unvermittelt rennen Sie drauflos (54).

“Rondra ist mit den Mutigen!” Sie zücken Ihre Waffen und gehen die Affen an. Ihr einziger Verbündeter, die Überraschung nämlich, dürfte sich aber schon feige aus dem Staub gemacht haben, wenn Sie die Tiere erreichen (18).

74

Noch gute zwei Stunden bis zum Tor der Rabenstadt. Die Straße führt Sie durch einen Wald; und am Wegesrand lagert eine Gruppe von ... Halsabschneidern, wie Sie sagen würden: ein Zwerg, eine rotblonde Frau mit tätowierten Armen, ein dunkelhaariger Jüngling, zwei muskelbepackte Männer mit martialisch starren Schnauzbärten, offensichtlich Zwillinge.

“Sieh an!”, entfährt es der Rothaarigen. “Unverhofft kommt oft. Wer hätte gedacht, dass wir dich noch einmal wiedersehen?”

Wiedersehen? Sie kennen die fünf Schnapphähne doch gar nicht, aber vielleicht kennen diese Sie ja – vielleicht wurde das Pack von dem schurkischen Mengbillaner Kollegen Ihres Auftraggebers gedungen. Vorbei kommen Sie an ihnen nicht, also werfen Sie sich herum und rennen den Weg zurück. Wenn Sie Glück haben, waren die Schlagetots nicht auf Ihre Geistesgegenwart gefasst, und Sie können ihnen davonlaufen.

Ein heftiger Schlag zwischen die Schulterblätter setzt Ihren Hoffnungen ein jähes Ende. Sie stürzen, überschlagen sich zweimal, und als Sie wieder auf den Beinen sind, haben die fünf Sie umringt.

“So”, wieder ergreift die Rothaarige das Wort, “du hast uns die längste Zeit an der Nase herumgeführt. Du gibst uns jetzt das Ei, und wir vergessen die Unannehmlichkeiten, die du uns beschert hast.”

Das klingt wie ein anständiges Angebot, deshalb händigen Sie ihr das Ei aus. (104)

Die ganzen Strapazen sollen umsonst gewesen sein? Nein, um das Ei werden Sie kämpfen. (56)

75

Verzweifelt schlüpfen Sie durch die erste offene Tür, hinter der sich wohl das Rauchzimmer verbirgt. Als Sie Schritte auf dem Flur hören, versuchen Sie sich hinter dem großen Ohrensessel zu verstecken – welch kindisches Ansinnen! Die Aufseher brauchen nicht einmal nachzusehen, wo Sie zu finden sind, denn die Hunde haben sofort gerochen, dass es hier einen Duft gibt, der nicht da sein dürfte – ein Gemisch aus Schweiß und Angst. Man nimmt Sie amüsiert fest und führt Sie zu 27.

76

Auf der einen Seite runter, auf der anderen wieder rauf, das macht eigentlich zwei *Klettern*-Proben. Ach was, Sie meinen, eine reicht? Und warum? Weil Sie Angst haben, dass Sie die zweite Probe versieben und sich dann einen neuen Helden erschaffen müssen?

Na gut, dann eben nur eine – weil Sie so ehrlich waren und uns nicht mit der unmündigen Kinderschar in Chorhop, Brabak oder Mirham gekommen sind ...

Also, frisch auf gewürfelt! Erfolgreich (45) oder eher nicht (205)?

77

Mit wenigen Sätzen sind Sie zwischen den flachen Gebäuden verschwunden. Sie flitzen um die-Götter-wissen-wie-viele Ecken. Schließlich melden sich Ihre Wunden zu Wort, und in einer Nische der Wagenremise lehnen Sie sich an die Wand, um Atem zu schöpfen. Von Ihren menschlichen Verfolgern ist in diesem Augenblick nichts zu hören – aber ein Hund,

den Sie schon einmal in der Nähe des Haupthauses gesehen haben, kommt hinter einem Verschlag hervorgesprungen. Es ist zwar kein reinblütiger Zornbrechter, aber er wirkt bedrohlich genug, als er sich nun vor Ihnen aufbaut, Sie anknurrt und die Zähne fletscht.

Sie klettern die Hauswand hoch. (42)

“Braver Hund, guter Hund ... und so schöne Zähnchen”, loben Sie das Tier. (141)

“Nein! Aus! Sitz! Platz!”, befehlen Sie. (5)

78

“Noch einmal dort vorne um die Ecke, dann sind wir da”, sagt der Thorwaler und tut so, als hätte er die Frage nicht gehört. Sie möchten Ihren Finger nicht in offene Wunden legen und verzichten aufs Nachhaken. Schließlich gelangen Sie zum Ausgang. Die Wache nickt Ihnen zum Abschied zu, und Sie trollen sich zu 52.

79

Bevor Sie weiterlesen, gehen Sie bitte zum Abschnitt 35 und kehren anschließend wieder hierher zurück.

Als Kind haben Sie immer davon geträumt, als berühmter Feldherr ein Heer zu befehligen. Aber wie das im Leben so ist, verlieren Wünsche ihren Glanz, wenn sie wahr werden, und jetzt wären Sie am liebsten ganz woanders. Da dieser Wunsch jedoch nicht in Erfüllung geht, müssen Sie nun eine schwere Entscheidung treffen: Wann und wo sollen die Sklaven losschlagen?

Auf der Plantage, während der Arbeit. (158)

Nach der Arbeit, wenn bei den Stallungen das Werkzeug abgegeben wird. (40)

Kurz bevor die Sklaven hinter die Mauer gesperrt werden. (136)

Die Sklaven sollen nachts über die Mauer klettern, die die Hütten umgibt. (36)

Sie können bei Ihren Überlegungen auch die Karte auf der letzten Seite dieses Bandes zu Rate ziehen. Falls Sie noch nicht regeneriert haben, sollten Sie das jetzt tun.

80

Zäh wie Honig fließt die Zeit weiter. Unendlich langsam schiebt sich der Steinblock vor den Ausgang, unendlich langsam geht Ihr Herzschlag, unendlich langsam bewegen sich die Flügel der Schnake, die wohl zusammen mit Ihnen hier herein gefunden hat. Hätten Sie ein Stundenglas, könnten Sie jedes Sandkorn einzeln fallen sehen, denken Sie sich. Seltsam, was einem im Augenblick höchster Gefahr so durch den Kopf geht. Hätten Sie den Sprung vielleicht nicht doch schaffen können? Wer weiß. Mit einem dumpfen Hall ver-

schließt der Quader den Ausgang. Ihnen kommt ein furchtbarer Gedanke, der sich bei 8 bewahrheitet.

81

KA ... RACKS! Da geben Sie sich solche Mühe und treten doch auf eine Knallschwärmling, einen unscheinbaren Pilz, der aber mit lautem Getöse seine Sporen entlässt, wenn der Fruchtkörper eingedrückt wird. Durch die lindgrüne Wolke, in der Sie nun stehen, sehen Sie, dass auch den Riesenaffen das Geräusch nicht entgangen ist. Verdutzt starren die Bestien Sie an, dann sind sie – über die Störung ihrer Ruhe sehr verärgert – erstaunlich rasch auf den Beinen. Höchste Zeit, sich aus dem Staub zu machen. Die Götter sind gnädig und lassen Sie den Ungeheuern entkommen, möchten dafür aber eine gelungene Probe auf *Körperbeherrschung* sehen (139). Können oder wollen Sie diese kleine Gegenleistung nicht erbringen, schicken die Zwölf Sie zum Abschnitt 150.

82

Die Sklaven versammeln sich vor dem Wohnhaus der Aufseher, um sich in die Ställe treiben zu lassen. Sie gehen die Treppen hinunter, die meisten Sklaventreiber kommen Ihnen entgegen. Für die Aufseher ist die Arbeit für heute getan – denken sie zumindest. Die Sklaventreiber können ja nicht wissen, dass Sie noch eine kleine Überraschung vorhaben.

Lässig treten Sie auf den Weg vor dem Haus hinaus. Nur noch wenige Aufseher sind dort, zwei von ihnen öffnen gerade das Tor, das zu den Ställen führt. Einem Wächter, der neben der Tür zum Wohnhaus an der Wand lehnt, reißen Sie blitzschnell ein Kurzschwert aus der Scheide. "Jetzt!", brüllen Sie, und augenblicklich stürzen sich die Sklaven mit blanken Fäusten auf die verdutzten Aufseher. Ein wilder Kampf entbrennt, und auch für Sie hat sich rasch ein Gegner gefunden: Ein Mann, der eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem dreizehnjährigen Mädchen aufweist, das Sie auf der Straße getroffen hatten, kurz bevor Sie auf die Plantage kamen.

Ihr Gegner			
LE 33	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)
Das Sklavenheer			
LE 70	RS 0	AT/PA 7/6	TP 1W
Die Aufseher			
LE 16	RS 1	AT/PA 8/7	TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 111.

83

Sie stecken den Kopf durch die Tür und hören schon schwere Stiefelschritte, die die Treppe heraufkommen. Gut, dann halt durchs Fenster, sagen Sie sich und verdrängen den Gedanken an die *Klettern*-Probe +2, die die Götter des Schwarzen Auges von Ihnen verlangen. Gelungen (173) oder knapp daneben (147)?

84

Zu den Rahmen schleichen, zehn Fußfesseln und zehn Handfesseln durchschneiden – wer das wagt, darf sich schon Held nennen. Legen Sie zunächst bitte eine *Schleichen*-Probe +3 ab. Bei Gelingen geht's bei 137 weiter, sonst bei 180.

85

Klaffend, knurrend und geifernd kommen die Bestien näher; mit jedem Sprung legen sie gewiss vier Schritt zurück. So dauert es nicht einmal einen halben Herzschlag, bis Sie am Boden liegen. Zwei kleine, bernsteingelbe Augenpaar blicken auf Sie herab. Keine Bosheit spricht aus ihnen, sondern Teilnahmslosigkeit. Sie sind kein böser Sklave für die Hunde, nein, Sie sind schlicht und einfach Beute. Beide Tieren haben den Fang leicht geöffnet, vierundachtzig blendend weiße Zähne funkeln Ihnen entgegen.

"Harika, Mizirion, aus!", gellt eine Stimme. Ja, Zornbrechter sind zu Ihrem Glück gehorsame Hunde, die Herrchen und Frauchen die Wünsche gewissermaßen von den Lippen ablesen. Winselnd verzichten die Tiere darauf, Sie zu zerfleischen. Die beiden Sklavenaufseher, die Sie schon aus Ihrer Kammer kennen, packen Sie an den Armen und ziehen Sie auf die Beine. Mutlos fügen Sie sich in Ihr Schicksal. Lesen Sie nun 27.

86

Sie zaudern und lassen die Liane zu spät los, was zur Folge hat, dass Sie ein gutes Stück durch die Luft geschleudert werden, bevor Sie unsanft landen und sich W6+1 SP zuziehen. Leib und Glieder schmerzen, als Sie sich mühsam aufrappeln. Der Anblick der Riesenaffen, die auf der anderen Seite der Schlucht vor Wut die Zähne blecken und wilde Grimassen schneiden, muntert Sie aber auf. Mit einem fröhlichen Lied auf den Lippen setzten Sie – zunächst hinkend – den Weg nach Al'Anfa fort. Bevor Sie dort allerdings ankommen, müssen Sie an Abschnitt 143 vorbei.

87

"Kommt her! Kommt alle her!", rufen Sie. Neugierig kommen Ihre Schützlinge näher.

„Ich habe die Zuflucht gefunden“, verkünden Sie nicht ohne Stolz in der Stimme. „Sie liegt dort, am anderen Ende dieser Höhle.“

Der Jubel, der sich nun über Sie ergießt, ist ohrenbetäubend. Es dauert eine Weile, bis sich der Trupp beruhigt hat. Dann steigen die ehemaligen Sklaven hinter Ihnen her in die Höhle. Der Gang windet sich über zwei Meilen nach rechts und links, dann erscheint ein Lichtfleck vor Ihnen.

Die Zuflucht ist ein Tal, wie Sie es lieblicher noch nicht gesehen haben: Ein Wasserfall ergießt sich über zehn Schritt in ein Becken, das zum Bade geradezu einlädt. Die Luft ist erfüllt von Schmetterlingen und sirrenden Kolibris, und alle paar Schritt stößt man auf Bäume und Sträucher mit essbaren, süßen Früchten. Der Losung am Boden entnehmen Sie, dass es wohl auch mehr als genug Jagdwild geben muss, das sich jetzt aber verständlicherweise nicht zeigt.

Die Krönung ist aber ein kleiner Palast, ein echsiches Jagdschloss oder wie immer man das Bauwerk nennen soll. Es besteht aus einer großen, steil aufragenden Pyramide, an deren Ecken jeweils kleinere Pyramiden angebaut sind. Der Zahn der Zeit hat an dem Bauwerk genagt, das sieht man deutlich – doch wie hätte Ihr Vater nun gesagt: „Mit etwas Farbe kann man da noch was draus machen“ ...

Dem Freudenfest, das Ihre ehemaligen Schützlinge veranstalten, bleiben Sie fern – mit Ihnen redet ja sowieso niemand. So betrachten Sie das Treiben aus der Ferne, befriedigt, und auch etwas wehmütig. Ihre Aufgabe ist erfüllt, besser, als Sie gedacht hatten, denn Sie haben die – oder eine – Zuflucht wirklich gefunden.

Die Legende vom Matala-Kikulak-Ei, die die Moha-Sklaven Ihnen erzählt haben, hat sich bewahrheitet. Das ist zwar seltsam, aber für Sie keineswegs der Beweis, dass Sie der Große Baccanaq sind. Ganz im Gegenteil, Ihnen ist nach einem Bier in einer kühlen Schenke – selten haben Sie sich so menschlich gefühlt.

In den nächsten Tagen bringen Sie den ehemaligen Sklaven noch bei, was diese wissen müssen, um hier zu überleben, und dann heißt es Abschied nehmen. Sie treten vor Choi-Choi und legen ihr die Hände auf die Schultern. Die Mohin zuckt zusammen.

„Der Baccanaq muss gehen, du musst nun dein Volk führen. Wirst du das können?“

Choi-Choi nickt.

„Ich will eine Antwort hören. Wie können sich die anderen deines Jaguarmutes gewiss sein, wenn du dich immer noch nicht traust, mit mir zu reden?“

„Ja“, haucht sie. „Ja, ich werde die *Baccanaq-Tento* führen, so gut ich kann“, sagt sie dann laut und fest.

Sie lächeln, wenden sich um und steigen den Hang empor, in dem sich der Höhlenausgang befindet. Oben angekommen, winken Sie noch einmal hinab. Ein vielstimmiges Geheul, das Ihnen eine Gänsehaut über den Rücken jagt, ist die Antwort. Es begleitet Sie noch eine ganze Weile auf Ihrem Weg durch den Tunnel. Als Sie auf der anderen Seite hinaus-

gestiegen und schon eine Meile weit gewandert sind, fällt Ihnen ein, dass Sie das Ei vergessen haben. Weiter geht's bei 168.

88

An der rückwärtigen Wand befindet sich das fast sechs Schritt hohe Standbild eines drachenähnlichen Wesens, flankiert von zwei kleinen Statuen, die geflügelte, einen Schritt hohe Echsentiere darstellen. Die große Gestalt soll wohl die Gott-echse H'Ranga darstellen, mutmaßen Sie. Vor dem Sockel des Standbilds liegen Knochen am Boden, die von Echsenmenschen stammen, wie Sie am Schädel erkennen. Aus der Lage der Gebeine schließen Sie, dass die beiden vor der Statue kniend geköpft wurden. Die Ketten, mit denen man den Delinquenten die Hände auf den Rücken gebunden hat, sind noch vorhanden, jegliche Kleidung, wenn sie überhaupt welche getragen haben, ist aber verrottet. Möglicherweise starben die beiden als Blutopfer für den Götzen – man sagt den H'Ranga-Anbetern ja einige Scheußlichkeiten nach –, vielleicht wurden sie aber auch als gewöhnliche Verbrecher hingerichtet, als letzte Rache des Verstorbenen.

Zwischen den Knochen finden Sie auch Schuppenreste und kleine Hornschatullen. Sie wollen eine davon aufheben und untersuchen, entscheiden sich aber schließlich dagegen. Diese Schatulle liegt seit Jahrtausenden hier, ja, jedes Staubkorn scheint seit Äonen einen festen Platz zu haben. Und Sie stürmen herein und zerstören diese Ordnung, plündern das Grabmal und rauben dem Schöpfer oder letzten Besitzer des Jadeeis, dessen Sarkophag zwei Schritte vor den Gebeinen steht, die Totenruhe. All das wird Ihnen schlagartig bewusst, und plötzlich können Sie sich gar nicht mehr an den bunten Wandmosaiken erfreuen. Nur kurz lassen Sie den Blick auf den Wandbildern verweilen, deren Farben erstaunlich frisch geblieben sind und die im Hintergrund einen Kreis aus sechs Berggipfeln als stetig wiederkehrendes Motiv zeigen, davor unbekleidete Echsenwesen bei verschiedenen Tätigkeiten. Jetzt meldet sich ein anderer Ihrer Sinne; Sie hören ein leises Knistern, wie von rieselndem Sand.

Möchten Sie ergründen, wo das Geräusch herkommt? (110) Oder interessiert Sie das nicht – und Sie schieben jedes Unbehagen beiseite, um sich weiter die Mosaiken anzuschauen? (68)

Nichts wie raus! (96)

89

Bevor Sie nun weiterlesen, gehen Sie bitte zunächst zum Abschnitt 165.

Die Kammer ist drei mal drei Schritt groß und mit Sicherheit so etwas wie ein Junggesellenhaus. Auf dem Lager zählen Sie sieben halbstarke Achaz. Das zu ermitteln, war gar nicht leicht, denn all diese Echsen liegen ineinander verschlungen da. Ansonsten ist der Boden mit Unrat übersät:

vertrocknete Palmblätter, Tonscherben, Knochen. Zwischen all diesen Dingen sehen Sie etwas blinken. Neugierig nähern Sie sich dem Funkeln und entdecken Ihr kleines Messer. Diese Schlingel! Auf Ihre Waffen darf doch nun sicherlich nur der Häuptling Anspruch erheben. Nehmen Sie mit, was immer Sie mögen, und gehen Sie dann zurück zu 94.

90

Rasch erheben Sie sich wieder, dann knien Sie vorsichtig nieder und gehen mit dem Gesicht ganz nah an die Stelle, von der Sie die Stimmchen gehört haben. Und was sehen Sie dort? Hundert putzige kleine Abenteuerpunkte liegen dort im Gras – und die hätten Sie beinahe plattgesessen. Behutsam nehmen Sie sie nun auf und betten sie auf Ihrem Heldendokument, dann können Sie ruhig schlafen und von Trahelien träumen. Oder doch lieber von Hôt-Alem?

91

Eigentlich haben Sie erwartet, die beiden Moha-Sklaven würden von der Idee, dass Sie der große Befreier sind, ein wenig abrücken, wenn Sie sich so unverbindlich äußern. Doch auch jetzt haben Anpa-Ha und Choi-Choi die passende Antwort parat:

“Es ist genau so, wie die Legenden berichten. Der Große Baccanaq ist der mächtigste Krieger, dessen Sohlen jemals den Boden des Dschungels berührt haben. In ihm wohnt die Kraft Manaqs.”

“Ja, aber er ist bescheiden und prahlt nicht mit seinen Taten”, ergänzt der Knabe. “Er verspricht nicht, sondern handelt.”

Statt dass die Mohafrau und ihr Balg verzweifelt sind, sind Sie es nun.

Gehen Sie wieder zurück zu 21.

92

Wer würde Sie da nicht verstehen? Aber so ist das Leben eben, Sie werden einfach nicht gefragt. Und jetzt ab zu 163!

93

Eigentlich keine schlechte Idee. Allerdings nehmen die Sklavenhunde bald Ihre Witterung auf, und es bleibt Ihnen nichts übrig, als sich zu ergeben. Nachdem man Sie für die Ungemach, die Sie dem Plantagenpersonal bereitet haben – zumindest dem freien Teil davon –, ausgiebig vermöbelt hat, schleift man Sie zu 27.

94

Der Gang scheint Ihnen unendlich lang, und als Sie schon befürchten, dass Ihnen die Lungen bersten würden, können



Sie endlich wieder auftauchen. Sie befinden sich in einer runden Kammer, die vier Türöffnungen aufweist. Vor jeder Öffnung hängt ein Vorhang aus Pflanzenfasern, die dunkelgrün, hellgrün, ocker oder schwarzbraun gefärbt wurden – einer davon ist gar mit bunten Flussmuscheln besetzt. Aus den Kammern hinter den Vorhängen dringen leise, gleichmäßige Atemgeräusche. Die Wände bestehen aus Baumstämmen, die nebeneinander in die Erde gerammt wurden, wobei man die Ritzen mit Schlick ausgestopft hat.

Neben den bereits erwähnten vier Ausgängen führt noch ein Baumstamm mit grob behauenen Sprossen nach oben. Erst jetzt wird Ihnen gewahr, dass Sie all dies sehen können, weil an den Zweigen des Stammes eine kleine Laterne hängt, in der ein Kerzenstummel brennt. Dass Echsenmenschen so etwas kennen, hätten Sie nicht gedacht. Sie danken still den Götter für das Licht, zumal dessen Schein auch unter den Vorhängen hindurch so weit in die anderen Kammern reicht, dass Sie auch dort ein wenig sehen können. Neben der Laterne baumeln zwei Lederbeutel, die man so fest zuschnüren kann, dass sie zumindest für eine kurze Zeit wasserdicht sind. Sie hängen sich einen davon um, für den Fall, dass Sie etwas mitnehmen möchten.

Möchten Sie in die Kammer mit dem ...
... dunkelgrünen Vorhang? (120)

... hellgrünen Vorhang? (196)
 ... ockerfarbenen, muschelbesetzten Vorhang? (167)
 ... dunkelbraunen Vorhang? (89)

Falls Sie den Drang verspüren, den Kletterstamm emporzu-
steigen, nur zu! (144)

Wenn Sie den Bau wieder verlassen möchten, dann gehen
 Sie zu 23.

95

Die Hiebe prasseln auf Sie nieder, Sie bluten aus tausend
 Wunden und werden immer schwächer. Schließlich sinken
 Sie in die Knie, was dem Gegner die Gelegenheit zum letz-
 ten, tödlichen Schlag gibt. Stille und das Dunkel von Borons
 Hallen umfängt Sie.

96

Sie machen auf dem Absatz kehrt und rennen auf den Aus-
 gang zu. Gerade noch rechtzeitig, wie es scheint, denn gera-
 de haben Sie das Portal passiert, da wächst hinter Ihnen ein
 Steinquader aus dem Boden und versperrt den Ausgang. Ih-
 nen wird klar, welcher Gefahr Sie gerade entgangen sind.
 Doch statt lange darüber zu sinnieren, nehmen Sie lieber die
 Beine in die Hand und rennen den Gang hinab zu 41.

97

Sie gehen auf die Villa zu und fragen den Wächter nach dem
 Herrn oder der Herrin des Anwesens.

“Oh, unser Gast, den Boron noch nicht haben wollte, ist wie-
 der auf den Beinen. Meine Herrin ist begierig, Euch zu se-
 hen.” (Warum ist sie dann nicht zu Ihnen in die Kammer
 gekommen, fragen Sie sich.)

“Tjorleif wird Euch zu ihr bringen”, sagt der Wächter und
 ruft dann den genannten Sklaven, einen hünenhaften Thor-
 waler, dem allerdings beide Hände fehlen. Am Stumpf des
 rechten Arms ist mit einem Riemen ein Besen festgebunden.
 Der Thorwaler führt Sie durch eine Empfangshalle, dann
 einen Flur entlang, und schreitet dabei so schnell aus, dass
 Sie in Ihrem noch immer geschwächten Zustand Schwierig-
 keiten haben zu folgen und sich schon gar nicht das kostbare
 Mobiliar ansehen können. Der Besen kratzt dabei über Tep-
 piche und Marmorfliesen, dass Sie eine Gänsehaut bekom-
 men.

Schließlich bleibt Tjorleif vor einer Tür stehen und macht
 eine einladende Geste. Sie wollen gerade die Klinke herun-
 terdrücken, als Sie von drinnen Geräusche wahrnehmen, ein
 Keuchen und Stöhnen, wie Sie es aus den Hafengebunden
 Al'Anfas kennen. Unwillkürlich halten Sie inne, doch der
 Thorwaler, dem diese Laute nicht entgangen sein konnten,
 wiederholt die auffordernde Geste, und Sie fassen sich ein

Herz und treten ein. Was Sie dort sehen, verschlägt Ihnen
 den Atem! Weiter bei 182.

98

Behutsam schleichen Sie zur Anführerin und richten sich
 hinter dem Pfahl auf, sodass Sie von den Wächtern aus nicht
 zu sehen sind.

“Scht! Still. Wir kennen uns. Du weißt schon, die Straße nach
 Al'Anfa ... Überrascht? Egal. Ich hab ein paar Fragen”, flü-
 stern Sie. Da Sie im Moment die einzige Hoffnung der Räu-
 ber sind, können Sie durchaus damit rechnen, auch Antwor-
 ten zu erhalten.

“Warum seid ihr in dieser Gegend?” (198)

“Wie sieht der Bau von innen aus?” (125)

“Wo sind das Ei und meine Sachen?” (166)

“Warum hat man euch gefangen genommen?” (37)

Wenn Sie die Befragung beenden möchten, dann ziehen Sie
 sich zum Abschnitt 43 zurück.

Würfeln Sie ansonsten nach der ersten Frage (und Antwort)
 mit 1W+3, nach der zweiten mit 1W+4 usw. Ist das Ergeb-
 nis größer gleich 6, gehen Sie bitte direkt zum Abschnitt 199.

99

Sie treten auf den schmalen Gang, dessen Wände ebenso
 geweißelt sind wie die Ihrer Kammer und von dem aus noch
 andere Türen abgehen. Am Ende führt eine steile Treppe nach
 unten, und als Sie hinabblicken, überkommt Sie ein starker
 Schwindel. Nein, offenbar sind Sie noch nicht genug bei Kräf-
 ten, um das Bett verlassen zu können. Vorsichtig wanken Sie
 zurück in Ihre Kammer und legen sich wieder nieder. Weiter
 bei 177.

100

Sie sind müde und noch immer nicht genesen, so ist es kaum
 verwunderlich, dass Ihnen etwas zustößt, was Ihnen sonst
 gewiss nie passiert wäre: Sie laufen den Söldnern, die man
 aus dem nahen Al'Anfa als Verstärkung herbeigerufen hat, in
 die Arme.

Als der Trupp auf der Plantage eintrifft, ist der Aufstand be-
 reits niedergeschlagen, und alles ist ruhig. Es gibt nun heftige
 Verhandlungen um den Sold für Söldner, die nicht tätig
 werden mussten – und auch um Sie. Für beide Streitfragen
 findet man schließlich eine Lösung: Die Truppe erhält die
 Hälfte des üblichen Salär, und der Hauptmann würfelt mit
 dem Plantagenbesitzer um Ihren Kopf.

Würfeln Sie mit 1W6. Ist das Ergebnis ungerade, lesen Sie
 211, bei einer geraden Zahl 22.

101

Ihr Kampf währt nicht lange, denn plötzlich sinkt Ihr Gegner zu Boden und windet sich in Qualen. Sie blicken hinab, sehen ein schmerzverzerrtes Gesicht und Augen, die Sie wohl Ihr Leben lang nicht mehr vergessen.

Ihnen bietet sich nun Gelegenheit, sich einen Überblick zu verschaffen. Was Sie sehen, gefällt Ihnen: Das Herrenhaus brennt, es wurde wohl von den Sklaven angezündet, die dort Dienst taten. Die Lage auf den Pflanzungen entwickelt sich zu Ihren Gunsten: Die Aufseher werden immer weiter zurückgedrängt und fliehen schließlich –wahrscheinlich nur, um sich neu zu formieren, wie Sie sich denken. Aber diese Schlacht haben Sie gewonnen, und Sie können Atem schöpfen und sich überlegen, wie Sie weiter vorgehen:

Nachsehen, ob im brennenden Herrenhaus noch etwas zu holen ist. (194)

Sie verbarrikadieren sich im Stall (159)

Sie ziehen die Wagen und Kutschen aus der Remise, stellen diese in den Wegen zwischen den Stall- und Lagerhäusern auf und bauen sich so eine Festung. (13)

Sie flüchten über die Pflanzungen nach Westen, in der Hoffnung, das kleine Dschungelstück, das dort liegt, vor Ihren etwaigen Verfolgern zu erreichen. (26)

Sie flüchten auf der Straße in Richtung Al'Anfa, verlassen diese aber natürlich rechtzeitig, bevor Sie die Stadt erreichen, und biegen nach Westen ab. (176)

102

“Der Große Baccanaq ist der zwölfte Nachkomme Manaqs”, sagt die Frau zum Jüngling. “Er wird unter uns kommen, um uns und alle unsere Brüder und Schwestern in die Freiheit zu führen.”

“Genau”, antwortet dieser. “Er hat Matala-Kikulak (moh.: Schlinger, riesige Raubechse) besiegt und ihm das Zauber-Ei genommen, das der Schlüssel zur Zuflucht ist, in die er uns führen wird.”

Gehen Sie wieder zurück zu 21.

103

Es dauert eine Weile, bis Sie wissen, was hier vor sich geht. Aus den Sockeln der kleinen geflügelten Echsenstatuen rieselt Sand. “Das ist eine Falle!”, rast es Ihnen durch den Kopf. Nur einen halben Herzschlag später wird Ihre Vermutung bestätigt. Die riesenhafte H'Ranga-Statue versinkt rasend schnell und mit einem lauten Krachen im Boden. Gleichzeitig schießt ein Quader empor und versperrt den Ausgang. Weiter bei 8.

104

Ein Fingerhut voll Macht ist mehr wert als ein Sack voll Recht.

Das gilt überall und vor allem in der Nähe von Al'Anfa. Sie beugen sich der Übermacht und geben der Rothaarigen das Ei. Zum Glück halten die Gauner Wort und lassen Sie tatsächlich unbehelligt ziehen. Zwei Stunden später sind Sie in Al'Anfa. Sie wissen, wo Sie für Ihre geringe Barschaft übernachten und sich voll laufen lassen können – so endet Ihr Abenteuer wenigstens glücklich mit einem zünftigen Besäufnis. 10 AP dürfen Sie sich ebenfalls gutschreiben. Ob das schon alles war? Das erfahren Sie bei 29.

105

Ihr Gegner sinkt zu Boden, und zur gleichen Zeit ergreifen die Söldner die wilde Flucht. Das Siegesgeheul der befreiten Sklaven erfüllt die Luft, einige wollen sogar ihren ehemaligen Peinigern nachsetzen. Sie haben alle Mühe, wieder Zucht in den Haufen zu bringen. Schließlich gelingt es ihnen aber doch, und Sie führen den Zug hinab ins Hanflatal.

Bevor Sie aber bei 190 weiterlesen, verdoppeln Sie die LP, die der Sklaventrupp im Kampf verloren hat, und ziehen die Summe von den bisher gesammelten AP ab.

106

Bei Sonnenaufgang sehen Sie das Regengebirge in seiner ganzen majestätischen Pracht vor sich. Zu Ihrer Rechten erhebt sich eine atemberaubende Formation aus sechs Berggipfeln, vor Ihnen bricht der Lauf des Hanfla ab und stürzt in einem gigantischen Naturspektakel eine gewiss dreihundert Schritt hohe, mit Schlingpflanzen bewachsene Steilwand hinab. Sie wählen einen Weg gut fünfhundert Schritt südlich des Wasserfalls, um den Felssturz zu überwinden. Oben angekommen, folgen Sie weiter dem Fluss, schlagen aber schon zur Mittagszeit ein Lager auf, da die letzte Nacht doch recht kurz war. Weiter geht's bei 175.

107

Ihr Gegner sinkt zwar zu Boden, aber die Sklaven fallen einer nach dem anderen, wenn sie aus dem Stall ins Freie drängen. Nach kurzer Zeit ist der Kampf entschieden: Ihre Seite hat verloren. Man nimmt Sie fest und sperrt Sie mit zwei Hand voll willkürlich ausgewählter Sklaven in eine winzige Zelle im Keller des Aufseher-Wohnhauses. Dort harren Sie aus, bis man Sie am nächsten Mittag wieder hinausholt. Lesen Sie weiter bei 185.

108

Sie tun so, als machten Sie einen Spaziergang, und gehen in Richtung der Pflanzungen. Dort angekommen, schlendern Sie pfeifend an einen Sklavenaufseher vorbei und entreißen ihm unvermittelt sein Kurzschwert (1W+2 TP). Mit einem Ellbogenknuff schubsen Sie den verdutzten Mann zu Boden

und rennen zu den Sklaven, die auf dem Feld arbeiten. Dabei stoßen Sie den Schrei des Regenbergadlers aus, das verabredete Zeichen, das sicherlich auch auf den anderen Pflanzungen zu hören ist. Die Sklaven erheben nun Acker- und Erntegerätschaften und stürzen sich auf ihre Peiniger. Ihnen tritt ein Gegner entgegen, der frappierende Ähnlichkeit mit dem Mädchen hat, das Sie schon kurz vor Ihrer Ankunft auf der Plantage kennen gelernt haben.

Ihr Gegner				
LE 33	RS 2	AT/PA 10/9		TP 1W+3 (Säbel)
Das Sklavenheer				
LE 70	RS 0	AT/PA 7/6		TP 1W+2
Die Aufseher				
LE 36	RS 1	AT/PA 8/7		TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 101.

109

Bevor Sie weiterlesen, gehen Sie bitte zum Abschnitt 35 und kehren anschließend wieder hierher zurück.

Sie können einem verdutzten Sklavenaufseher noch ein Kurzschwert entreißen (W6+2 TP), dann heißt es: Auf in den Kampf!

Ihr Gegner				
LE 30	RS 1	AT/PA 10/8		TP 1W+3 (Säbel)
Der Sklaventrupp				
LE 35	RS 0	AT/PA 7/6		TP 1W+2
Der Aufsehertrupp				
LE 35	RS 1	AT/PA 10/8		TP 1W+3

Ihre LE sinkt unter 5. (192)

Sie siegen, aber die Sklaven unterliegen. (38)

Sowohl Sie selbst als auch die Sklaven siegen. (153)

110

Dann legen Sie bitte eine Probe auf *Sinnenschärfe* ab. Gelingt diese, lesen Sie weiter bei 15. Bei einem Misserfolg schauen Sie unter 34 nach.

111

Sie wollen gerade zuschlagen, da fällt Ihr Gegner, bevor Sie ihn getroffen haben. Verdutzt sehen Sie, dass er sich vor Schmerz schreiend am Boden windet. Die Qual in seinen Augen werden Sie wohl Ihren Lebtage nicht vergessen.

Ihr Gegner ist besiegt – wodurch auch immer, und Sie können sich einen Überblick über die Lage verschaffen. Was Sie sehen, ist höchst erfreulich: Das Herrenhaus brennt, es wurde wohl von den Sklaven, die dort Dienst taten, angezündet; und obwohl die Ihnen keine Waffen haben, drängen sie die Aufseher zurück. Die Wächter, die noch auf den Beinen sind, fliehen – nur, um sich neu zu formieren, sagen Sie sich, aber das verschafft Ihnen die nötige Atempause, weitere Schritte zu ergreifen. Als da wären?

Nachsehen, ob im brennenden Herrenhaus noch etwas zu holen ist. (194)

Sie rennen zu den Lagerhäusern und verbarrikadieren sich in einem davon. (159)

Sie bauen sich eine Festung, indem Sie Wagen und Kutschen aus der Remise ziehen und in den Wegen zwischen den Stall- und Lagerhäusern aufstellen. (13)

Sie flüchten über die Pflanzungen nach Westen, in der Hoffnung, das kleine Dschungelstück, das dort liegt, vor Ihren etwaigen Verfolgern zu erreichen. (26)

Sie flüchten auf der Straße in Richtung Al'Anfa, verlassen diese aber natürlich rechtzeitig, bevor Sie die Stadt erreichen, und biegen nach Westen ab. (176)

112

Sie treten in eine knietiefe Schlammfütze, die dabei lautstark aufschmatzt! Ein Achaz starrt angestrengt in Ihre Richtung, scheint nichts Genaues erkennen zu können, kommt dann einige Schritte näher und ruft schließlich etwas in einer zischelnden Sprache zum zweiten Wächter hinüber.

Der springt behände auf und taucht ins Wasser, er wird Verstärkung holen. Sie schätzen indes in einem halben Augenzwinkern die Lage ab: Vielleicht könnten Sie den übriggebliebenen Wächter überwältigen, bevor der andere Echs mit den Seinen wieder zurück ist, aber um die Gefangenen loszuschneiden, ist sicherlich keine Zeit mehr. Außerdem müssen Sie an Ihre Schützlinge, die befreiten Sklaven, denken, und so ziehen Sie sich wieder zurück.

Das Jadeei können Sie nun getrost vergessen, ebenso Ihre Ausrüstung. Im Lager angekommen, befehlen Sie sofortigen Aufbruch zu 210. Vorher dürfen Sie sich für Ihren noblen Befreiungsversuch 10 AP gutschreiben.

113

Na, wie heißt es in dem Charypsoer Sinnsprüchlein so treffend: "Der Gehörnte schießt immer auf den größten Haufen." Bislang überspannte eine Hängebrücke die Schlucht, wie Sie wissen, schließlich sind Sie oft genug hier vorbeigekommen. Brücke ist sicherlich eine etwas hochtrabende Bezeichnung, eigentlich handelte sich nur um drei Seile, eins zum Drüberbalancieren und zwei, die als Geländer dienten. Doch das wäre Ihre Rettung gewesen – wenn nicht irgendein hesindeverlassener Dumpfschädel die Taue gekappt hätte. Eigentlich hatten Sie das vorgehabt, nachdem Sie auf der anderen Seite angekommen wären.

Die Schlucht ist 15 Schritt breit und niederhöllisch tief. Sie können hinab klettern und auf der anderen Seite wieder hinauf, in der Hoffnung, dass den Riesenaffen die weitere Verfolgung zu gefährlich oder anstrengend ist. (76)

Andererseits entdecken Sie im Geäst 5 Schritt über Ihrem Kopf eine Liane, mit der Sie sich auf die andere Seite schwingen könnten. Ob die Ranke hält, kommt allerdings auf einen Versuch an. (126)

Oder Sie nehmen einen langen Anlauf und versuchen, über die Schlucht zu springen. Wenn das gelingen soll, müssen die Götter aber schon ein Wunder wirken. (155)



114

Man packt Sie und drückt Sie unter Wasser, bis Ihnen die Sinne schwinden. Als Sie wieder erwachen, bricht bereits der Tag an. Sie sind gefesselt, und man errichtet auch für Sie einen Rahmen, wie man es für die anderen Gefangenen getan hatte. Ob diese über Ihr Auftauchen erfreut, erzürnt oder auch nur verblüfft sind, vermögen Sie nicht zu sagen, denn auf ihren Gesichtern zeichnen sich bereits die Schmerzen ab, die ihnen von den Riemen zugefügt werden.

Nun werden auch Sie an einen Rahmen gebunden, allerdings mit trockenen Riemen. Offenbar hat man mit Ihnen etwas anderes vor. Was, das wird Ihnen kurze Zeit später klar, als der Echsenmensch, der sich als Anführer aufspielt, mit einer blitzenden Klinge auf Sie zukommt. Behutsam setzt er Ihnen die Klinge auf die Brust – nicht mit der Spitze, sondern mit der Schneide, denn er will Sie nicht erstechen, sondern häuten. Es fließt nur wenig Blut, als sich die rasiermesserscharfe Klinge in einer feinen Linie in Ihren Körper gräbt. Ein markerschütternder Schrei ...

Lesen Sie weiter bei 67.

115

Tja, so macht man aus einen Zornbrecher-Mischling einen Werwolf. Ihr beherrschtes Auftreten sieht das Tier als Angriff, außerdem riecht es die Unsicherheit, die hinter Ihren Befehlen steckt. Der Hund springt Sie an – Sie sind noch immer nicht ganz genesen, haben keine Waffen und damit auch keine Chance.

116

Hah, das muss ja wohl gegessen haben, denken Sie sich. Doch das Gegenteil ist der Fall:

"Er will uns prüfen, so wie es die Legende andeutet", doziert die Choi-Choi mit erhobenem Zeigefinger. "Er muss ja wissen, ob wir seiner würdig sind."

"Ja, und wenn wir uns selbst helfen, dann wird er uns zum Sieg führen", fügt ihr Sohn hinzu. "Und wir werden uns selbst helfen."

Mordphantasien gehen Ihnen durch den Kopf, doch diese schieben Sie rasch beiseite, als Ihnen klar wird, was die beiden da gerade gesagt haben. Wie reagieren Sie?

"War nur ein Scherz, natürlich helfe ich euch!" (145)

"Was immer ihr auch vorhabt, ich verbiete es euch!" (47)

Sollen Ihnen diese Sklaven mitsamt ihrem Baccanaq doch den Buckel runterrutschen! (1)

117

Bevor Sie weiterlesen, gehen Sie bitte zum Abschnitt 35 und kehren anschließend wieder hierher zurück.

So wie Sie mögen sich die Majestäten dieser Welt fühlen. Man

erwartet von Ihnen eine Entscheidung, die von größerer Tragweite kaum sein kann. Zum Glück haben Sie sich aber schon einen Plan zurückgelegt und wissen schon ganz genau, wann und wo man losschlagen soll.

Auf der Plantage, während der Arbeit. (57)

Nach der Arbeit, wenn bei den Stallungen das Werkzeug abgegeben wird. (124)

Kurz bevor die Sklaven wieder hinter die Mauer gesperrt werden. (71)

Die Sklaven sollen nachts über die Mauer klettern, die die Hütten umgibt. (36)

Sie können bei Ihren Überlegungen auch die Karte auf der letzten Seite dieses Bandes zu Rate ziehen. Falls Sie noch nicht regeneriert haben, sollten Sie das jetzt tun.

I 18

Erschöpft sinken Sie zu Boden. Der Wunsch, doch zu rasten und ein wenig die Wunden zu pflegen, umgarnt verführerisch Ihre Gedanken. Sie blicken in die Gesichter der Sklaven, um zu ergründen, was diese dazu meinen, doch in jedem Antlitz, das Sie betrachten, lesen Sie nur, dass man auf eine Entscheidung von Ihnen wartet. Und wie fällt diese aus? Sie rasten und lecken sich die Wunden (146). Oder brechen Sie lieber unverzüglich wieder auf (161)?

I 19

Die Hiebe prasseln auf Sie nieder wie ein Hagelsturm. Sie reißen das Schwert in die Höhe, um wenigstens Kopf und Gesicht zu decken.

Schließlich bluten Sie aus einer Unzahl von Wunden, es wird schwarz um Sie herum, und im Schwebезustand zwischen Leben und Tod gleiten Sie hinüber zu 14.

I 20

Bevor Sie nun weiterlesen, gehen Sie bitte zunächst zum Abschnitt 165.

Die Kammer ist vier mal vier Schritt groß und offenbar von einem Junggesellen bewohnt (oder einer Junggesellin, denn bei den Achaz kann man das Geschlecht kaum unterscheiden.) Der Echs hat einen kleinen alfanfanischen Teetisch, kaum größer als ein Schemel, neben der Liegestatt stehen. Sie hätten mit einigem gerechnet, aber damit gewiss nicht. Noch viel interessanter ist, dass auf dem Tisch ein Lederstückchen liegt und daneben Ihre ehemalige Barschaft, wenn gleich selbige nur aus einem Oreal und ein paar Dirham (alfanfan. Kupfermünze) besteht. Offenbar möchte der Achaz sich eine Kette aus den Münzen machen, zwei Dirham hat er schon durchbohrt und aufgefädelt. Sie können die Münzen einstecken. Kehren Sie dann wieder zu 94 zurück.

I 21

Der Quader stößt an die Decke, und Sie hängen noch dazwischen. Ein kleiner Trost: Es geht sehr schnell, Sie müssen nicht leiden. Boron sei Ihrer Seele gnädig!

I 22

Prinzipiell kein schlechter Gedanke, denn niemand rechnet damit, dass Sie ausgerechnet dorthin wollen. Nur wären da noch die beiden Zornbrechter, die an den beiden Mauerecken am Boden gelegen haben und nun von rechts und links auf Sie zukommen.

Sie können versuchen, die Mauer, die die Sklavenställe umschließt, zu überklettern. Am Tor mag Ihnen das gelingen (10). Sie bleiben stehen und stellen sich (85).

I 23

Das ergibt ein wunderschönes Muster – halt, das könnte eine Karte sein! Wenn Sie herausfinden wollen, ob das stimmt, müssen Sie das Bild schon eine Weile genauer betrachten (178). Falls Sie das für vergeudete Zeit halten oder Angst vor den Achaz haben, deren Dorf ja nicht allzu weit entfernt liegt, führen Sie Ihren Trupp zu 210.

I 24

Sie tun so, als ob Sie sich brennend für die Sklaventreiberei interessierten, und schauen aufmerksam zu, wie die Sklaven ihre Ackergeräte abgeben. Die Aufseher haben glücklicherweise nicht die leiseste Ahnung, dass Sie in Wirklichkeit nur auf den günstigen Moment gewartet haben, der soeben gekommen ist: Erst die Hälfte der Sklaven hat ihr Werkzeug abgegeben, aber die Wächter führen schon die Hunde in die Zwinger. "Jetzt!", rufen Sie, und die Gerätschaften, die noch in der Hand der Sklaven sind, verwandeln sich in todbringende Waffen. Ein Kampf entbrennt, und der Gegner, der sich Ihnen entgegenstellt, besitzt eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem dreizehnjährigen Mädchen, das Sie schon auf der Straße gesehen hatten, bevor Sie auf die Plantage kamen. Wohl der Väter, denken Sie und holen zum Schlag aus.

Ihr Gegner			
LE 33	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)
Das Sklavenheer			
LE 70	RS 0	AT/PA 7/6	TP 1W+1
Die Aufseher			
LE 18	RS 1	AT/PA 9/8	TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 111.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 51.

125

“Direkt nach unserer Gefangennahme hat man uns reingebracht, zu ihrem Häuptling oder was immer das ist. Unten sind vier Wohnkammern, in denen Echsenfamilien leben. Eine ist etwas größer, da wohnt der Häuptling oder wie immer man ihn nennt. Über einen Kletterstamm geht’s nach oben, und dort scheint ihr Tempel zu liegen.”

Gehen Sie wieder zurück zu 98.

126

Behände wie ein Affe (nein, nicht dieses Wort!) klettern Sie den Stamm empor, balancieren über einen Ast und greifen sich die Liane. Beherzt stoßen Sie sich ab und schwingen durch die Luft. Als Sie einen Blick hinab zum finsternen Grund der Schlucht wagen, entfährt Ihnen unwillkürlich ein langgezogener Schrei.

Die Liane trägt Ihr Gewicht mit Leichtigkeit, wie es scheint. Jetzt muss Ihnen noch die Landung auf der gegenüberliegenden Seite gelingen. Darüber entscheidet eine Gewandtheitsprobe: Gelungen (188) oder nicht (86)?

127

Blitzgeschwindigkeit pressen Sie sich an die Wand. Dennoch streift die Pranke Ihren Leib und hinterlässt vier lange Kratzer auf Ihrer Brust (2 SP). Sie aber schenken den Wunden gar keine Beachtung, sondern hetzen die Stufen hinauf in Richtung Ausgang. Selten ist Ihnen Praios’ Licht so strahlend erschienen wie in diesem Moment, als Sie aus der Tiefe der Gruft ans Tageslicht steigen.

Erschöpft setzen Sie sich auf den Boden und schauen sich die Wunde einmal genauer an: Nichts wirklich Schlimmes, sagen Sie sich, aber vier deutlich sichtbare parallele Narben werden wohl zurückbleiben. Eine kurze Rast gönnen Sie sich noch, dann raffen Sie Gepäck und Waffen zusammen und machen Sie sich auf den Rückweg. Al’Anfa und die Belohnung rufen! Sie marschieren gen Osten durch die Berge, bis Sie auf die Straße nach Al’Anfa stoßen. (39)

Aufgrund der Entbehrungen, die ein Marsch durch den Dschungel mit sich bringt, dürfen Sie bis auf Weiteres nicht regenerieren.

128

Ein gutes Stück hinter dem Herrenhaus beginnen die Tabakfelder, wo etwa 20 Sklaven mit der Ernte beschäftigt sind – oder vielmehr nicht beschäftigt sind. Obwohl die Aufseher

wütend die Peitsche schwingen, rufen die Mohas – und auch die zwei oder drei weißen Sklaven – immer wieder ein Wort, das auf “...naq” endet. Offenbar handelt es sich um eine Huldigung, aber wem gilt sie wohl?

“...naq” bedeutet *mit Kralle*, und Ihnen fallen dazu folgende Wörter ein: Manaq (ein legendärer Häuptling, der einst einen Sklavenaufstand auslöste), Baccanaq (Pantherklaue), Honaq (“mit Kralle allen voran”, sollte wirklich Tar Honak gemeint sein?), Tupo-Dogenaq (Riesenfaultier – eher unwahrscheinlich, dass das gemeint ist).

Nachdenklich gehen Sie wieder zurück zu 52.

129

Die Echsen binden die Gefangenen mit Lederriemen an hölzernen Rahmen fest, die aus zwei aufrechten Pfählen bestehen, die am oberen Ende von einer Querstange verbunden werden. Die Riemen sind noch recht locker, aber Sie haben gesehen, dass die Achaz das Leder befeuchtet haben. Im Sonnenschein des nächsten Tages werden die Schnüre trocknen, sich zusammenziehen und den Ärmsten dabei fürchterliche Schmerzen bereiten, ihnen womöglich sogar die Schultern und Hüften auskugeln.

So Leid es Ihnen tut, die Räuber ihren Peinigern zu überlassen, die befreiten Sklaven dürfen auf keinen Fall gefährdet werden. Ob Sie das ehrlich meinen oder nur nach einer Ausrede suchen, sei dahingestellt. Jedenfalls möchten Sie immer noch zurückschleichen und mit Ihren Schützlingen weiterziehen. (181)

Sie kehren zum Lager zurück und befehlen den Mohas, heute Nacht die Gefangenen zu befreien und dabei im Echsenbau nachzusehen, ob dort nicht Ihr 10-Dublonen-Ei zu finden ist. Schließlich liegt den Mohas das Schleichen und die Heimlichkeit im Blut – außerdem wäre es allmählich an der Zeit, dass die Waldmenschen einmal etwas für Sie tun. (61)

Sie werden in der Nacht selbst das Echsendorf aufsuchen. (200)

130

“Einst war sie eine wunderschöne Frau, doch dann ging sie nach Al’Anfa auf eine Orgie, die sieben Tage dauerte. Nachdem sie zurückkam, hat sie nur noch gefressen.”

Ja, von diesen alananischen Orgien haben Sie schon viel gehört: Suff, Völlerei, Rauschkraut, Sklavenfolter, Selemie und – weil die betuchten Herrschaften all dessen schon überdrüssig sind – seit neuestem auch Schwarze Magie und Dämonenbuhlerei. Gedankenverloren treten Sie aus dem Haus und gehen zurück zu 52.

131

Wenige Schritte später stoßen Sie auf die Lindenallee, in die Sie nach links einbiegen. Zwei Herzschläge später springen

Sie die Freitreppe zum Herrenhaus empor. An der verdutzten Wache vorbei stürmen Sie schließlich in das Empfangszimmer.

Falls Sie hier schon einmal jemand besucht haben, können Sie das wieder tun – Sie wissen ja, wo die Person zu finden ist. (209)

Ansonsten bleibt Ihnen nichts, als ziellos durch die Flure zu rennen. Vielleicht stoßen Sie irgendwo auf ein gutes Versteck, in dem Sie auf ein Wunder warten können. (75)

I 3 2

Sie hieven sich mühsam über die Mauerkrone, ritzen sich dabei an den eisernen Spitzen die Hüfte auf (3 SP) und springen schließlich in den Hof, in dem die Sklavenhütten stehen. Und nun? Sich zwischen den vier Hütten verstecken? Oder in einer davon Unterschlupf suchen? Auf einem der Dächer vielleicht? Sie sind aus freien Stücken in die Falle gelaufen, wie Sie sich niedergeschlagen eingestehen müssen.

Zwischen den Wassertrögen hocken Sie sich nieder und erwarten Ihr Schicksal. Knarrend öffnet sich schließlich das Tor, und die beiden Sklavenaufseher, die Sie schon aus Ihrer Kammer kennen, treten ein. "Sieh an", höhnt der erste, "Sklaven, die sich selbst einfangen, wenn sie fortlaufen wollten, sind uns die Liebsten."

Die beiden nehmen Sie fest, nicht ohne Ihnen ein paar kräftige Schläge zu verpassen. Weiter geht's bei 27.

I 3 3

"Haltet ein!", brüllen Sie, doch die Hiebe prasseln weiter auf Sie hernieder. Es dauert einige Herzschläge, die Ihnen wie Stunden vorkommen, bis jeder Ihrer Gegner begriffen hat, dass Sie die Waffen strecken. Man packt Sie schließlich, nimmt Ihnen das Jadeei ab und vertrimmt Sie nach Strich und Faden. Selbst als Sie am Boden liegen, treten die Schurken noch auf Sie ein. Schützend schlagen Sie die Arme vors Gesicht, spucken Blut und Zähne, und schließlich wird es dunkel um Sie herum. In einer wohlthuenden Ohnmacht gleiten Sie hinüber zu 14. (Ihre LE beträgt nach der Tortur 4 Punkte.)

I 3 4

Sie rennen auf den Ausgang zu. Hinter Ihnen kracht es infernalisch, vor Ihnen wächst ein gewaltiger Quader empor, um den Fluchtweg zu versperren.

Wenn Sie einen Hechtsprung über den Quader hinweg wagen wollen, lesen Sie bitte 28. Falls Sie aber befürchten, zwischen dem Quader und dem Sturz des Ausgangs zerquetscht zu werden und sich den Sprung darum nicht zutrauen, erfüllt sich bei 80 Ihr Schicksal.

I 3 5

Ein wenig wackelig sind Sie schon auf den Beinen, als Sie zum Fenster gehen, aber was Sie da sehen können, ist höchst beeindruckend. Hier lässt es sich durchaus leben. Eine breite Lindenallee führt auf das Herrenhaus zu, ein dreistöckiges, weißes Gebäude mit Holzveranda und hölzernen Balkons auf jeder Etage, die sich über die gesamte Hausbreite erstrecken. VILLA RELIGAN steht in goldenen Lettern über dem Eingang geschrieben.

Vom Herrnsitz aus führt ein Weg zu mehreren lang gestreckten Baracken, offenbar Stallungen, Lagerhallen und Remisen für Kutschen und Karren. Weiter vorn zweigt auch ein Weg von der Allee ab und führt an dem Haus vorbei, in dem Sie untergebracht sind. Er endet an einem hölzernen Tor in einer vier Schritt hohen Steinmauer, deren Krone mit fingerlangen Eisenspitzen bewehrt ist. Vor der Mauer ist in zwei Schritt Höhe ein dickes Tau aufgespannt, von dem Ketten zu zwei Zornbrechter Bluthunden herabhängen. Die Tiere, die im Augenblick friedlich in der Sonne dösen, können an ihrer Laufleine die Mauer auf gesamter Länge kontrollieren – und aus dem Hundekopf, der soeben um die Ecke lugt, schließen Sie, dass die übrigen drei Seiten der Umzäunung auf ähnliche Weise bewacht werden. Hinter der Mauer sehen Sie vier Hütten mit löchrigen Dächern – keine Frage, hier liegen die Sklavenställe.

Der Boden direkt vor dem Tor ist dunkler gefärbt als der restliche Weg. Anscheinend ist der braun gestromte Zornbrechter Bluthund seiner Natur gefolgt und hat einen Sklaven angefallen und zerfleischt. Das Tier wurde dafür mit Schlägen bestraft, zumindest hinkt es stark, als es sich nun erhebt und zum Wassernapf trottet.

Hinter dem Herrenhaus befindet sich ein Park, und Pflanzungen umgeben die gesamte Anlage: Zuckerrohr, Tabak, Melonen und Pfeffer.

Möchten Sie nun, da Sie sich einen Überblick verschafft haben, versuchen, aus dem Fenster zu steigen? (31)

Oder wollen Sie die Kammer durch die Tür verlassen? (9) Möglicherweise möchten Sie sich wieder auf Ihr Bett legen und der Dinge harren, die da kommen? (177)

Wie Sie sich auch entscheiden, dürfen Sie sich die Übersichtskarte auf der letzten Seite anschauen.

I 3 6

Die Sklaven sollen in die Ställe getrieben werden und dazu versammeln sie sich vor dem Wohnhaus der Aufseher – so wie jeden Tag. Jetzt ist es an der Zeit, hinunterzugehen. Auf der Treppe kommen Ihnen die meisten der Sklaventreiber entgegen. Für die Aufseher ist die Arbeit für heute getan – so wie jeden Tag. Sie wissen ja nicht, dass heute nicht jeder, sondern ein besonderer Tag ist.

Nur noch wenige Aufseher sind vor dem Haus zu sehen, zwei von ihnen öffnen gerade das Tor, das zu den Ställen führt.

Als Sie hinaustreten, entreißen Sie dem Wächter, der neben der Tür an der Wand lehnt, blitzschnell ein Kurzschwert. "Jetzt!", brüllen Sie. Sofort stürzen sich die Sklaven mit bloßen Fäusten auf die verdutzten Aufseher. Ein wilder Kampf entbrennt. Ihr Gegner ist ein Mann, der eine verblüffende Ähnlichkeit mit dem dreizehnjährigen Mädchen besitzt, das Sie auf der Straße getroffen hatten, kurz bevor Sie auf die Plantage kamen. Wohl der Vater, denken Sie sich, bevor Sie zuschlagen.

Ihr Gegner			
LE 33	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)
Das Sklavenheer			
LE 70	RS 0	AT/PA 7/6	TP 1W
Die Aufseher			
LE 16	RS 1	AT/PA 10/9	TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.
 Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.
 Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 111.



I 37

Im hohen Gras schieben Sie sich zum ersten Gefangenen und schneiden ihm die Fußfesseln durch; kurze Zeit später blicken die Wächter weg, und Sie können es wagen, aufzuspringen und die Handfesseln zu durchtrennen. Jetzt kommt der Moment, vor dem Sie Angst gehabt haben, doch der Bursche ist geistesgegenwärtig genug, weder einen Laut von sich zu geben noch die Körperhaltung zu ändern. Bei seinen Spießgesellen klappt es ähnlich gut, und so können Sie sich schon bald wieder zurückziehen.

Wie auf Kommando springen nun die fünf Schlagetots fort in den Dschungel, und auch Sie nehmen rasch Ihre Beute auf und laufen schleunigst zu Ihrem Trupp zurück. Dort angekommen, befehlen Sie den sofortigen Aufbruch zum Abschnitt 106. Für die gelungene Befreiung gibt es übrigens 20 AP als Belohnung.

I 38

Die Sklaventreiber haben sich rechts und links der Tür platziert, und genauso, wie es den Sklaven leicht gefallen wäre, niemanden in den Stall zu lassen, können die Wächter nun dafür sorgen, dass keiner herauskommt. Ziehen Sie bitte bei dem folgenden Kampf von den TP der Sklaventruppe zwei Punkte ab, um diesem Umstand Rechnung zu tragen.

Ihr Gegner			
LE 30	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)
Gegner der Sklaven			
LE 30	RS 2	AT/PA 9/8	TP 1W+2

Sie finden den Tod. (179)
 Sie besiegen Ihren Gegner, aber die Sklaven verlieren den Kampf. (107)
 Sowohl Sie selbst als auch die Sklaven sind siegreich. (44)

I 39

Sehr gut! Bevor die verdutzte Affenbande überhaupt weiß, wie ihr geschieht, haben Sie schon einen prächtigen Vorsprung herausgeschlagen. Jetzt erst springen die Tiere auf und jagen Ihnen hinterher. Allerdings sind sie stur und geben nicht so rasch auf. Eine halbe Stunde dauert die Hatz, dann erreichen Sie eine Schlucht, genauer gesagt *die* Schlucht, auf die Sie Ihre Hoffnung gesetzt haben. Doch es kommt leider anders, als Sie sich das vorgestellt haben. Weiter geht's bei 113.

I 40

Sie haben Ihren Gegner bezwungen! Kurzes Atemholen, bis Sie sich auf den nächsten stürzen – doch das ist gar nicht mehr nötig. Mit Mut und wahren Rondrazorn im Herzen

haben die Sklaven es geschafft, dass sich die Aufseher zurückziehen. Sie nutzen die Gelegenheit, um die Sklaven zusammenzurufen, und befehlen auch denen, die vor Wut wie im Berserkerrausch den Flihenden nachsetzen wollen, wieder zurückzukehren. Mit ein paar Kommandos bringen Sie Ordnung ins Durcheinander und schlagen beim folgenden Marsch die Richtung Osten ein. Mit etwas Glück haben Sie in sechs bis acht Stunden das Hanfla-Tal erreicht. Weiter geht's bei 197.

I 41

Derart bestätigt, hält das Tier Sie weiterhin in Schach, bis schließlich die beiden Sklavenaufseher auftauchen, die schon oben in Ihrer Kammer waren. Einer der beiden lobt und streichelt den Hund ausführlich, während der andere Sie ein paar mal mit dem Kopf gegen die Bretterwand schlägt. Dann führt man Sie zu 27.

I 42

Etwas unsanft landen Sie auf der anderen Seite des Steinquaders und ziehen sich 1 SP zu. Der Quader fährt hinter Ihnen krachend gegen die Decke. Mühsam rappeln Sie sich hoch und lehnen sich an die Wand. Erst langsam wird Ihnen klar, welcher Gefahr Sie da entkommen sind. Wären Sie auch nur ein Augenzwinkern später gesprungen, hätte es Sie wohl zerquetscht wie eine Hanflamücke. Sicherlich hätten Sie sich eine kleine Verschnaufpause verdient, aber eine innere Stimme warnt Sie davor. Lieber rennen Sie den Gang hinab zu 41.

I 43

Nachdem Sie den Dschungel hinter sich gelassen haben, liegt nun offenes Land vor Ihnen. Gut gelaunt stehen Sie morgens auf und marschieren nach einem kurzen Frühstück los, immerhin möchten Sie am Abend die Stadt an der Hanflamündung erreichen.

Das sollte auch gelingen, schließlich müssen Sie nun keine Wurzeln von Riesenbäumen mehr überklettern oder sich durch Dornengebüsch zwängen. Nein, auf den vielen Sträßchen und Fahrwegen, die die Plantagen verbinden, schreiten Sie leichtfüßig aus und haben bald die Hauptstraße nach Al'Anfa erreicht. Der gleichmäßige Rhythmus des Sklavensammer (Arbeitsgesang der Mohas), der Ihnen von den Feldern an die Ohren dringt, spornt Sie zusätzlich an. Weiter geht's bei 74.

I 44

Bevor Sie nun weiterlesen, gehen Sie bitte zunächst zum Abschnitt 165.

Oben angekommen, blicken Sie sich in einer kreisrunden

Kammer von sechs Schritt Durchmesser um. Ihr Blick fällt auf einen Altar, im Wesentlichen nichts anderes als ein Hauklotz, der jedoch mit Blüten in allen Regenbogenfarben geschmückt ist. Und mitten in den Blumen liegt es – das kleine grüne Jade-Ei! Was es sonst noch hier oben zu sehen gibt, interessiert Sie nicht mehr. Sie stecken das Ei ein und klettern wieder hinab. Gehen Sie wieder zurück zu 94.

I 45

Langsam wird Ihnen klar, was Sie da gesagt haben, nämlich nichts weniger, als dass Sie einen Sklavenaufstand auf der Plantage Religan anführen wollen. Ein Zurück gibt es nun nicht mehr. Die Sklaven zu enttäuschen, täte Ihnen zwar leid, wäre Ihnen letztendlich aber noch egal. Nein, vielmehr wird der Aufstand kommen, so oder so, und zwar bald. Die Aufseher werden rasch herausfinden, wer schuld an den Unruhen ist, nämlich Sie. Wenn Sie sich also nicht auf die Seite der Sklaven schlagen, dann stehen Sie irgendwann bestenfalls zwischen den Fronten.

Also teilen Sie Choi-Choi und ihrem Sohn mit, dass sich die Sklaven zunächst ruhig verhalten sollen. Der Aufstand beginnt ...

... morgen. (6)

... übermorgen. (117)

... in drei Tagen. (79)

... in vier Tagen, was für Sie größtmögliche Regeneration bedeutet. (4)

(Bitte beachten Sie, dass Sie sofort 213 aufsuchen, wenn Sie fünf Tage auf der Plantage sind.)

I 46

Es kommt, wie es kommen musste. Natürlich hat der Plantageneigner Ihnen einen Trupp Wächter hinterher geschickt, verstärkt durch Söldner, die aus dem nahen Al'Anfa herbeigerufen wurden. Die Verfolger fahren wie ein Blitz unter die Sklaven und bringen sie in ihre Gewalt – Sie selbst inbegriffen. Der ganze Überfall hat kaum länger als ein Augenzwinkern gedauert.

Man bindet Ihnen allen die Hände auf den Rücken, dann bringt man Sie zurück zur Plantage, wobei man nicht gerade zimperlich mit Ihnen umgeht. Schließlich sperrt man Sie zusammen mit den anderen Flüchtlinge in eine Zelle im Keller des Aufseher-Wohnhauses, wo Sie bis zum nächsten Mittag aushalten müssen. Erst dann führt man Sie zu 185.

I 47

Sie möchten sich Sumus Kraft nicht widersetzen und legen daher einen Teil der Strecke bis zum Boden im freien Fall zurück. Das macht 3W6 SP. Falls Ihre LE auf Null oder darunter sinkt, lesen Sie bei 207 weiter, ansonsten bei 32.

148

Im Laufe der Nacht hatten Sie genug Zeit zum Grübeln und auch eine Entscheidung gefällt, doch dazu später. Am nächsten Tag möchten Sie ein wenig durch den Park hinter dem Herrenhaus spazieren, doch Sie merken bald, dass jeder Ihrer Schritte argwöhnisch beobachtet wird.

Da gehen Sie lieber wieder zurück in Ihre Kammer, von deren Fenster aus Sie gut beonachten können, was auf der Plantage vor sich geht.

Die Aufseher auf den Pflanzungen scheinen Schwierigkeiten zu haben, ihre Autorität durchzusetzen. Immer wieder hören Sie wüste Beschimpfungen, Hundegebell und auch Peitschenknall. Gegen Abend werden die Feldarbeiter wieder zurückgetrieben. An einem Schuppen geben sie ihr Ackergerät ab, während die Hälfte der gut zwanzig Aufseher die Hunde, mit denen sie die Arbeit überwacht haben, in den Zwinger bringt. Dann sammeln sich die Sklaven in respektvollem Abstand zu den beiden Kettenhunden vor dem Tor, hinter dem die Hütten stehen. Vier Aufseher öffnen das Tor bzw. halten die Zornbrechter zurück, damit die Sklaven zu ihren Behausungen gehen können. Dort bleiben sie bis morgen früh; nur selten einmal wird einer davon herausgelassen, weil er einen Dienst im Herrenhaus verrichten muß.

Kurz nach Einbruch der Dunkelheit tauchen wieder Choi-Choi und deren Sohn in Ihrer Kammer auf. Offenbar möchten die beiden hören, wie Sie sich entschieden haben.

Sie teilen ihnen mit, dass Sie zu Ihrem größten Bedauern als großer Baccanaq denkbar ungeeignet seien und daher von dieser verantwortungsvollen Position zurücktreten. (1)

Sie weisen die Sklaven an, sich zunächst ruhig zu verhalten. Der Aufstand beginnt ...

... morgen. (117)

... übermorgen. (79)

... in drei Tagen, was für Sie größtmögliche Regeneration bedeutet. (4)

(Bitte beachten Sie, dass Sie sofort 213 aufsuchen, wenn Sie fünf Tage auf der Plantage sind.)

149

Alle Sklaven knien nun nieder und rufen Ihren Namen: "Baccanaq, Baccanaq, Baccanaq ..." Ja, dieses Gehuldigtwerden hat schon was, und plötzlich können Sie verstehen, warum die Götter ihre Stellung genießen. Dass dieses Huldigen so viel Krach macht, stört Sie gar nicht, die Sklavenwächter und alanfanischen Söldner, die Ihnen auf den Fersen waren, freut es sogar richtig. Der Trupp stürmt Ihr Lager, und es kommt zum Kampf.

Ihr Gegner			
LE 30	RS 2	AT/PA 10/9	TP 1W+3 (Säbel)
Gegner der Sklaven			
LE 30	RS 2	AT/PA 9/8	TP 1W+2

Sie finden den Tod. (191)

Sie besiegen Ihren Gegner, aber die Sklaven verlieren den Kampf. (154)

Sowohl Sie selbst als auch die Sklaven sind siegreich. (105)

150

So sehr Sie sich auch mühen, die Bestien kommen immer näher. Ein Kampf ist unausweichlich, und da Sie nicht wehrlos in die Hände der Riesenaffen fallen wollen, halten Sie inne, ziehen Ihre Waffe und erwarten den Ansturm der Gegner. Alles Weitere findet sich im Abschnitt 18.

151

Oh, nun ist es aber über Ihre Aktivitäten spät geworden. Außerdem sind Sie immer noch sehr geschwächt und fühlen sich nicht ganz sicher auf den Beinen. Also beschließen Sie, wieder in Ihre Kammer zurückzukehren, wo gerade ein Mohajüngling ein wenig Fladenbrot und Käse als Nachimbiss für Sie bereitstellt.

"Heda, lass mich dir einige Fragen stellen", sprechen Sie den Knaben an.

"Wer bin ich, dass ich mit dir reden dürfte", antwortet dieser und verschwindet rasch.

Lesen Sie weiter bei 21.

152

Sie müssen zu den Rahmen schleichen und fünfmal zwei Fußfesseln und dieselbe Anzahl Handfesseln durchschneiden. Das ist nicht leicht, aber doch machbar, denn Dunkelheit und Regen sind Ihre Verbündeten. Nur die Gefangenen, die müssen auch mitspielen, doch das werden Sie nur erfahren, wenn Sie es probieren. Legen Sie also bitte eine *Schleichen*-Probe+3 ab. Wenn diese gelingt, geht's bei 30 weiter, sonst bei 112.

153

Ihr Gegner sinkt zu Boden und auch die Sklaven haben, mit nichts als Steinen und wahrem Rondramut bewaffnet, eine Bresche in die Reihen der Feinde geschlagen, durch die die Flucht zum Abschnitt 195 gelingt.

154

Mit einem Aufschrei sinkt Ihr Gegner zu Boden, und gerade wollen Sie sich über den Sieg freuen, als Sie sehen, dass die Söldner die Sklaven eingekesselt haben und von allen Seiten auf jene eindreschen. Die Schlacht ist rasch zu Ende, und man fesselt Sie zusammen mit den anderen Überlebenden. In einer langen Reihe treibt man Sie und Ihre Mitgefangenen wieder zurück zur Plantage, wobei man nicht mit Schlägen und Peitschenhieben spart.

Auf dem religianschen Anwesen sperrt man zehn willkürlich ausgewählte Sklaven mit Ihnen in eine winzige Zelle, wo Sie bis zum nächsten Mittag ausharren müssen. Dann holt man Sie heraus und bringt Sie zu 185.

155

Wunder gibt es eben doch nicht immer wieder. Einzig das ewige Mirakel vom Werden und Vergehen erleben Sie jetzt, doch leider nur teilweise und zwar den zweiten Part.

156

Die Hitze bringt das Ei zum Platzen. 10 Dublonen sind dahin, und Sie sind so schlau wie zuvor. Das überspielen Sie aber gekonnt und führen Ihre Schützlinge selbstsicher zu 210.

157

Nach einer Weile ist es ruhig. Und damit das auch weiterhin so bleibt, holt man Sie ab – man hat nämlich längst vermutet, dass Sie die Ursache all der kleinen Widerspenstigkeiten sind, die sich die Sklaven in den letzten Tagen erlaubt haben. Man bringt Sie in eine feuchte Zelle im Keller des Hauses, in der auch schon einige Sklaven hocken. Dort warten Sie bis zum nächsten Mittag auf 185.

158

Ein kleiner Spaziergang, um die Genesung zu fördern, daran kann niemand etwas Verdächtiges finden. Dass Sie dabei an den Pflanzungen vorbeikommen, ist reiner Zufall. Ebenso unverhofft spürt ein Aufseher Ihren Ellbogen in den Rippen. Der Mann stürzt, und Sie entreißen ihm sein Kurzsword (1W+2 TP). Dann rennen Sie zu den Sklaven hinüber, die auf dem Feld arbeiten. Dabei geben Sie das verabredete Zeichen, den heiseren Schrei des Regenbergadlers, der sicherlich auch auf den anderen Pflanzungen zu hören ist. Sofort lassen die Sklaven von ihrer Arbeit ab und gehen mit erhobenen Acker- und Erntegerätschaften auf ihre Peiniger los. Die Aufseher stellen sich der wütenden Meute entgegen. Auch Sie bekommen einen Gegner ab, einen Mann, der eine auffallende Ähnlichkeit mit dem Mädchen besitzt, das Sie schon kurz vor Ihrer Ankunft auf der Plantage kennen gelernt haben.

Ihr Gegner

LE 33 RS 2 AT/PA 10/9 TP 1W+3 (Säbel)

Das Sklavenheer

LE 70 RS 0 AT/PA 7/6 TP 1W+2

Die Aufseher

LE 36 RS 1 AT/PA 10/9 TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 101.

159

Auf Ihre Anweisung hin schlüpfen die Sklaven in ein leeres Lagerhaus und verrammeln von innen Tür und Fenster. Hier sind Sie sicher, der schmale Eingang ist leicht zu verteidigen. Andererseits kommen Sie auch nicht mehr hinaus, und so langsam keimt in Ihnen die Erkenntnis auf, dass dieser Plan wohl doch eher zweite Wahl war.

Die Sklavenwächter formieren sich wieder vor dem Haus, einer von ihnen stellt ein kleines Fass ab, und der Duft, der davon ausgeht, ist unverkennbar der von Lampenöl.

Ihnen stehen zwei Optionen offen: Ergeben Sie sich (201) oder wagen Sie einen Ausfall (138)?

160

Dann legen Sie doch bitte eine *Schleichen*-Probe ab. Gelingt diese, geht's bei 98 weiter, sonst bei 59.

161

Das ist wahrscheinlich auch das Beste. Sie machen keine weitere Rast mehr, sondern marschieren durch, bis Sie endlich von einer Hügelkette aus den Hanfla silbern glitzern sehen. Diesem Fluss wollen Sie ins Gebirge folgen. Weiter geht's bei 190.

162

Ihr Weg führt über offenes Gelände, was natürlich nicht ungefährlich ist, zumal es sich im Wesentlichen um das Land der Nachbarplantagen handelt. Sie nutzen mit Ihrem Trupp jede Deckung aus, um ungesehen voranzukommen. Einmal sind Sie einem Jüngling begegnet, der mit einem offenen Zweiachswagen unterwegs war. Als er Sie erblickte, wollte er rasch wenden und fortrasen, aber glücklicherweise kippte das Gefährt bei diesem Manöver um. So konnten Sie den Jungen fesseln und knebeln – bis er wieder frei ist, sind Sie über alle Berge. Zu gern hätten Sie die Pferde mitgenommen, doch die hätten Sie nur behindert.

Drei anstrengende und gefährliche Stunden später erreichen Sie endlich den rettenden Wald – zwar noch nicht der endlose Dschungel des Regengebirges, der Ihr Ziel ist, aber immerhin kann man sich hier einigermaßen verbergen.

Weiter geht's bei 204. Vorher multiplizieren Sie die LP-Zahl des Sklaventrupps mit 2, das Ergebnis ist die Anzahl der Sklaven, die Sie befreien konnten. Diese Summe dürfen Sie sich als AP gutschreiben, wenn das Abenteuer zu Ende ist.

I 63

Ein gut vier Schritt großer Riesenneffte bricht vor Ihnen aus dem Laubwerk. Just in diesem Moment birst über dem Ungeheuer ein Yuchak-Ni-Kelch. Das gigantische Tier heult auf und reibt sich das Wasser aus den Augen, seine beiden nur unwesentlich kleineren Begleiter blicken es an. Offenbar ist noch niemand aus dem kleinen Rudel auf Sie aufmerksam geworden. Was machen Sie?

Mutig zücken Sie eine Waffe und greifen an. (18)

Sie können sich auch schlicht ducken und sich zwischen den eineinhalb Schritt hohen Stauden der Rahjazünglein verbergen (73). (Aus den Wurzeln dieser Pflanze lässt sich ein wirkungsvoller, kräftigender Liebestrank brauen. Andererseits stinken die rosaroten Blüten weit schlimmer als das Duftwasser einer Brabaker Hafenhure. Der Geruch reicht zwar nicht weit, aber wenn man mittendrin hockt ...)

Vielleicht möchten Sie die Flucht nach vorn antreten, um an den Tieren vorbei- und schließlich vor ihnen fortzulaufen (62).

I 64

Endlich haben Sie es geschafft! Sie haben tatsächlich die sagenumwobene Pyramide gefunden, im Hochland nördlich von H'Rabaal gelegen, mitten in den grünen, feucht-heißen Niederhöhlen Südaventuriens. Ja, Sie halten das lang gesuchte Artefakt in den Händen – vielmehr in einer Hand, denn sehr groß ist das Ding, für das Sie Ihr Leben riskiert haben und möglicherweise auch noch riskieren werden, nicht gerade. Auch verfügt es über keinerlei magische Kraft, wie Ihnen versichert worden ist, und genau genommen ist nicht einmal besonders schön. Es ist eiförmig, was Sie nicht wundert, schließlich stammt das wertvolle Stück von den alten Echsenvölkern, die einst diese Dschungel bevölkert hatten, und es ist grün, wohl aus Jade.

Das Ei ist hohl, seine Oberfläche durchbrochen. Die Stege, die der Handwerker, der dieses Artefakt vor Jahrtausenden geschaffen hatte, stehen ließ, sind dreieckig angefeilt. Je nachdem, wie man das Objekt ins Licht hält, zeigen sich im Schattenspiel einfache Muster oder Bilder aus dem echsischen Alltagsleben. Zugegeben, das ist schon nicht schlecht, aber kein Vergleich zu dem Bild, das Ihnen einst die rothaarige Thorwalerin in der Belhanker Hafenkaschemme gezeigt hatte: Hielt man es richtig herum, sah man eine liegende Stute, schaute man von rechts, konnte man im Gewirr der Linien zwei Jünglinge und zwei Mädchen erkennen, die dem Wein zusprachen, betrachtete man das Bild von links, sah man die Gruppe beim fröhlichen Tanz, und wenn man es auf den Kopf drehte, sah man sie eng umschlungen beim Rahjaspiel. Das nennen Sie große Kunst!

Tja, man muss wohl schon ein Echsenkenner sein, um das Jadeei wirklich zu schätzen wissen – eben ein gelehrter Mathematicus wie der Herr Hilgert Pythegor, Professor an der Hal-



le der Erleuchtung zu Al'Anfa (der dortigen 'Universalschule') und Ihr Auftraggeber. Er will Ihnen ein hübsches Sümmchen für die Beschaffung des Artefakts zahlen. Wie hoch die Belohnung ausfällt, erfahren Sie im Abschnitt 20.

I 65

Legen Sie bitte eine *Schleichen*-Probe ab – wenn Sie zum ersten Mal hier sind, ohne Aufschlag, beim nächsten Mal +1 usw. Gelingt die Probe, kehren Sie wieder zu dem Abschnitt zurück, von dem aus Sie hierher gekommen sind, anderenfalls suchen Sie 206 auf.

I 66

“Ich habe gesehen, dass sie dein Zeug untereinander verteilt haben. Wo das Ei ist, weiß ich nicht. Sie haben das Ding sehr ehrfürchtig betrachtet.”
Gehen Sie wieder zurück zu 98.

I 67

Bevor Sie nun weiterlesen, gehen Sie bitte zunächst zum Abschnitt 165.

Schon am Vorhang haben Sie gesehen, dass hier wohl eine besondere Persönlichkeit wohnt. Die Kammer ist sechs mal sechs Schritt groß und eine Ecke ist mit einem Vorhang abgetrennt. Auf einem Schilflager, über das ein Tigerfell gebreitet ist, liegen ein stattlicher Echse und – das vermuten Sie – eine Echse Arm in Arm. Zu ihren Füßen ruhen auf einfachen Matten zwei weitere Achaz, wohl Diener der hohen Herrschaften.

Sie wagen einen Blick hinter die Vorhänge. Dort befindet sich nur das Lager, auf dem die Kinder schlafen. Es ist nicht mit kostbarem Tigerfell, aber immerhin mit der Haut einer Waldantilope abgedeckt. Als Sie sich umdrehen, fällt Ihr Blick auf den Speer des Häuptlings, dessen Schaft mit kostbarem Iryanleder umwickelt ist. Daneben hängen auch Ihre Waffen und Rüstungsstücke; nur das kleine Messer fehlt. Nehmen Sie mit, was immer Sie mögen, und gehen Sie dann zurück zu 94.

168

Sie kehren wieder um und suchen den Tunnel. Wenn Sie doch nur wüssten – ah, da ist er ja. Nein, dieser Gang endet schon nach wenigen Schritten. Aber der daneben, der muss es sein. Auch nicht, der geht zu steil nach oben. Sie versuchen noch einige andere, aber gleichfalls ohne Erfolg. Ohne die Karte vom Ei können Sie die Höhle nicht wiederfinden, und offenbar gibt es hier viele, viele andere Tunnel, die Sie unmöglich alle durchprobieren können. Diese Zuflucht ist wohl wirklich sicher!

Na ja, nach Al'Anfa hätten Sie sowieso nicht gekonnt – und somit könnten Sie das Ei ohnehin nicht Ihrem Auftraggeber übereignen. A propos Al'Anfa, wohin wollen Sie sich eigentlich wenden? Das überlegen Sie sich auf Ihrem weiteren Marsch. Hôt-Alem, Trahelien oder Brabak erscheinen Ihnen reizvoll. Am Abend, als Sie sich einen Lagerplatz suchen, hat Trahelien die Nase vorn, aber das kann sich noch ändern.

Als Sie sich niederlassen wollen, hören Sie unvermittelt leise, piepsige Stimmchen. "Halt! Autsch! Das tut weh. Nicht setzen, du bist zu schwer! Hilfe!"

Weiter geht's bei 90

169

Peng. Da haben Sie tausend Jadescherben, aber keine Erkenntnis. Peinlich ist nun, dass Ihre Schutzbefohlenen eine solche von Ihnen erwarten. Und so nehmen Sie Ihre ganze Überzeugungskraft zusammen und führen den Trupp zum Abschnitt 210.

170

Sie unterdrücken ein Prusten, als Sie wieder auftauchen. Enttäuscht gestehen Sie sich den Misserfolg ein. Im trüben Was-

ser und zudem bei Dunkelheit ist es schier unmöglich, den Eingang zu finden, zumal dieser wahrscheinlich noch von Pflanzen verdeckt wird. Sie schwimmen wieder zurück zu der Stelle, wo Sie ins Wasser gestiegen sind, und gehen dort an Land.

Was haben Sie nun vor? Mit den ehemaligen Sklaven weiterziehen (181) oder die Gefangenen befreien (152).

171

Sie nähern sich dem Tor in der Mauer, die die Sklavenhütten umgibt. So träge die beiden Zornbrecher eben noch gedöst haben, so flink sind sie jetzt auf den Beinen. Zweimal 70 Stein Muskeln und Zähne knurren und bellen Sie an.

"Braver Hund, guter Hund ...", murmeln Sie und gehen langsam, Schritt für Schritt, rückwärts, bis die beiden Tiere sich wieder beruhigen.

In sicherem Abstand umrunden Sie die Mauer: Auf jeder Seite wachen Kettenhunde; da kommt keine Maus hinein und schon gar keine raus. Hinter den Sklavenställen liegen die Hundezwinger, die in einem massiven Steinhaus untergebracht sind, sodass das Gebell der angriffslustigen Bestien die hohe Herrschaft in der Villa nicht stört.

Für Sie gibt es indes nichts Weiteres zu entdecken. Gehen Sie zurück zu 52 und wählen Sie eine andere Option.

172

Sie können sich sicher denken, dass der Plantagenherr nicht eben zwei Hänflinge mitgebracht hat. Wenn Sie also zwischen den beiden hindurch wollen, müssen Sie wohl eine Körperkraft-Probe+5 bestehen. Gelungen (50) oder nicht (72)?

173

Sie schaffen es unbehelligt bis unten und müssen nun rasch eine Entscheidung treffen. Zwei Fluchtrichtungen stehen Ihnen offen: Richtung Al'Anfa (100) oder den wenigen Sklaven, die entkommen konnten, hinterher zu den Plantagen (66).

174

Als Sie Ihr Nachtlager aufschlagen, ist Ihnen plötzlich ganz seltsam zu Mute. Zum ersten Mal seit Monden sind Sie allein, und dieser Umstand sorgt dafür, dass Sie nicht einschlafen können. Das kennen Sie schon, nach jedem Abenteuer, das Sie bestanden haben, finden Sie schlecht Ruhe. Und so tun Sie das, was bisher jedes Mal geholfen hat: Sie legen sich hin, schließen die Augen und zählen Abenteuerpunkte, die über einen Zaun hüpfen und dann auf Ihrem Heldenokument klebenbleiben wie an einem Fliegenfänger. 1, 2, 3, ... , 58, 59, 60 – und schon wiegen Sie sich in Borons Armen.

Epilog

Einen der von Ihnen befreiten Sklaven, eine Blasshaut, haben Sie wiedergesehen: als Schrumpfkopf in einem Oijaniha-Dorf. Von den anderen haben Sie bisweilen gehört: Die weißen Sklaven sind nach glückloser Schatzsuche wieder in die Niederungen hinabgestiegen, wo man sie eingefangen hat. Sie rudern jetzt irgendwo auf den Meeren herum. Bei einem Besuch bei den Napewanha erfuhren Sie, dass sich einige Ihrer ehemaligen Schützlinge einem Dorf anschließen wollten, dabei jedoch ein Tabu gebrochen hätten. Über ihr weiteres Schicksal konnte man Ihnen nichts sagen. Außerdem berichtete man in Hôt-Alem von einer "mohischen Wildkatze", die auf der Straße zwischen Al'Anfa und H'Rabaal Sklavenzüge überfallen hatte. Irgendwann soll man ihr Lager ausfindig gemacht und sie mitsamt ihren Leuten entlang der Straße gefählt haben.

175

Statt zu schlafen, überlegen Sie, wohin Sie die befreiten Sklaven eigentlich führen wollen. Sie müssen sich eingestehen, dass Sie das nicht wissen. Grübelnd fallen Sie schließlich doch in einen unruhigen Schlaf und träumen von Pyramiden mit gigantischen Grabkammern, durch die riesige grüne Schlinger-Eier rollen, denen jedes Mal, wenn sie an eine Wand prallen, ein Stück Schale herausbricht. Aus dem Loch kriecht dann eine grüne Schlange mit schleimig glänzender, glatter Haut. "Matala-Kikulak, Matala-Kakulik", singt irgendwo ein kleines Mädchen. Schließlich öffnet sich der Steinsarkophag, der eben noch von einem Wolf mit einem mohischen Stabpüppchen im Maul umkreist wurde, und voller Entsetzen sehen Sie ihm ein Echsen skelett entsteigen. Seine hohle Stimme wird von der Berglandschaft auf den Wandmosaiken in tausendfachem Echo zurückgeworfen. "Ich brauche es nicht mehr."

Mit diesen Worten gibt es Ihnen eine Glaskugel, in der sich ein winzig kleiner Dschungel befindet. Als der Wolf die Kugel sieht, lässt er sofort das Stabpüppchen fallen, springt auf Sie zu und schnappt danach. Knurrend baut er sich vor Ihnen auf, und Sie wissen, dass ihm an Ihnen nichts liegt, wohl aber an der Kugel. Ob Sie ihm diese geben, wissen Sie nicht, denn Sie wachen vorher auf. Wohl aber wissen Sie, was nun zu tun ist.

Sie führen die ehemaligen Sklaven weiter ins Gebirge. (210)
Sie kehren um. (202)

176

Auf der Straße kommen Sie rasch voran, und schon bald ist die Plantage außer Sicht. Dafür kommen Ihnen nun die alanfanischen Söldner entgegen, nach denen man selbstverständlich geschickt hat. Dass man Verstärkung holt, damit hatten Sie gerechnet – doch dass jene so schnell zur Stelle ist, überrascht Sie.

Im offenen Gelände hat man Sie und Ihren Trupp längst entdeckt. Sie können nicht mehr fliehen und sich verstecken, ein Kampf ist unausweichlich.

Ihr Gegner

LE 30 RS 2 AT/PA 10/9 TP 1W+3 (Säbel)

Gegner der Sklaven

LE 30 RS 2 AT/PA 9/8 TP 1W+2

Sie finden den Tod. (95)

Sie besiegen Ihren Gegner, aber die Sklaven verlieren den Kampf. (214)

Sowohl Sie selbst als auch die Sklaven sind siegreich. (140)

177

Sie strecken sich auf den Laken aus und starren an die Decke. Bald sind Sie eingeschlafen und träumen, dass Sie in einem riesigen Ei liegen, geborgen wie ein ungeborenes Kind im Schoß der Mutter. Dabei sind Sie nicht allein, viele Menschen sind bei Ihnen, Große, Kleine, Hell- und Dunkelhäutige. Dieses Ei ist Ihre ganze Welt, so scheint es; wenn Sie nach oben blicken, sehen Sie auf dem Rund der Schale die Sterne, ringsum fällt Ihr Blick auf Berge ... die Gipfel ... da erwachen Sie.

Inzwischen ist es wieder dunkel. Der Schlaf will nicht sofort wiederkehren, Sie wälzen sich Stunde um Stunde im Bett herum, zählen Tausende von Würgeschlängen, die sich von einem Ast herabbaumeln lassen. Im Morgengrauen dämmern Sie wieder in Borons Arme hinüber, doch der Traum von dem Ei will nicht wiederkehren.

Der Duft einer kräftigen Fleischbrühe weckt Sie schließlich. Wie schon gestern nach dem Aufwachen sind Sie nicht allein. Eine junge Mohafrau, aber eine andere als am Vortag, macht sich an Ihren Verbänden zu schaffen. Ihr schaut ein weißer Mann zu, der, wie Sie aus den Storchentickereien auf seinem Seidenhemd schließen, wohl der Heilkundige der Plantage ist. Der Weiße brummt vor sich hin und runzelt die Stirn, während er Ihre Wunden betrachtet. "Das sieht nicht so gut aus, wie es sollte", sagt er mit tiefer Basstimme. "Habt Ihr heute schon regeneriert? Aha!" Stimmt ja, das haben Sie ganz vergessen. Schnell holen Sie es nach, und danach ist auch der Heiler zufrieden.

Der Medicus geht, die Mohafrau legt Ihnen frische Verbände an. Jeder Versuch, ein Gespräch mit der Sklavin zu beginnen, endet auf dieselbe eintönige Weise: "Wer bin ich, dass ich mit dir reden dürfte", antwortet das Mädchen auf jede Ihrer Fragen. Als sie schließlich mit ihrer Arbeit fertig ist, scheint sie erleichtert, Sie verlassen zu dürfen.

Möchten Sie einen Blick durch das Fenster riskieren (135) oder aus dem Zimmer gehen (9)?

178

In der Tat, dort sind die sechs Gipfel, die nördlich von Ihnen aufragen, und diese Linie zeigt die Windungen des Hanfla. Der Fluss verläuft heute etwas anders, aber es ist nun wirklich nichts Ungewöhnliches dabei, dass sich das Wasser im Laufe der Jahrtausende einen neuen Weg sucht.

Dort wurde, so scheint es, ein Ausschnitt vergrößert. Sie nehmen Maß und hoffen, dass die Echsen etwa die gleiche Schrittlänge besaßen wie Sie und dass ihnen ebenfalls der Schritt als Maß geläufig war. Dann schreiten Sie den besagten Felsabschnitt ab und stellen fest, dass jede Nische, jede Ausbuchtung des Gesteines aufgezeichnet worden war. Hastig laufen Sie wieder zum Abdruck zurück und zählen noch einmal die Schritte, bis zu der Stelle, wo auf der Karte ein Dreieck (oder eine Pfeilspitze, wie Sie sich sagen) zu sehen ist. Diese Strecke gehen Sie an der Felswand ab, dann bleiben Sie stehen und denken nach. Zu diesem Zweck lehnen Sie sich mit dem ausgestreckten Arm an der Wand an – das heißt, Sie würden sich anlehnen, wenn nicht Hand und Arm in einem Loch hinter den Schlinggewächsen verschwinden würden. Sie ziehen die Ranken auseinander und entdecken eine runde Höhle, etwa halb mannshoch. Vorsichtig steigen Sie hinein, und es dauert lange, bis Sie wieder herauskommen. Weiter bei 87.

179

Um Sie herum wird es dunkel, Sie spüren Kälte und Müdigkeit – und so weiter, und so weiter. Als erfahrener Soloabenteuer-Held wissen Sie, dass Sie wieder einmal gestorben sind. Sie wissen auch, dass die Kühle der Lufthauch von Golgaris Schwingen ist und dass Sie so lange in Borons Reich bleiben, bis Ihnen erneut für eine einsame Queste etwas Leben eingehaucht wird.

180

Jetzt wissen Sie endlich, woher der Knallfrosch seinen Namen hat: Sie zertreten eines dieser seltenen Amphibien, dessen Kehlsäcke daraufhin mit einem wahren Donnerschlag zerplatzen. Das war's mit der Befreiung! Einer der Wächter springt schon ins Wasser, um Verstärkung zu holen, der andere hechtet in Ihre Richtung. So Leid es Ihnen auch um die Gefangenen tut, Ihnen bleibt nichts übrig, als auf der Stelle kehrtzumachen, die Beute zu schnappen und zum Lager Ihres Trupps zu rennen. Dort angekommen, befehlen Sie den sofortigen Aufbruch. Kurze Zeit später marschieren Sie mit den befreiten Sklaven durch die Dunkelheit zum Abschnitt 106. Für Ihren noblen Befreiungsversuch dürfen Sie sich 10 AP gutschreiben.

181

Die armen Gefangenen dauern Sie zwar, aber darauf können Sie nur bedingt Rücksicht nehmen – Sie tragen auch Verantwortung für die befreiten Sklaven, und die Gefahr, von alanfanischen Verfolgern eingeholt zu werden, ist noch nicht gebannt. Vorsichtig ziehen Sie sich zurück. Am Lager angekommen, teilen Sie den ehemaligen Sklaven Ihren Entschluss mit: das Echsendorf weitläufig umgehen und dann weiter ins Gebirge zu marschieren.

Weiter geht's bei 210.

182

Auf einer Mischung aus Sessel und Diwan, der von den Maßen her gut für einen Troll gemacht sein konnte, streckt sich, halb sitzend, halb liegend, ein menschliches Wesen aus. Ob es sich dabei um einen Mann oder eine Frau handelt, können Sie nicht erkennen, glücklicherweise hat der Wächter von einer Herrin gesprochen und damit das Geschlecht verraten. Der Busen der Dame muss gigantische Ausmaße haben, sagen Sie sich, aber er ist, genau wie die Extremitäten, in der gigantischen Leibesfülle versteckt. Eigentlich sehen Sie eine Kugel wabbeligen Fetts, aus der zehn wurstige Finger und Zehen hervorschauen, und eine Beule, die sich als kahl rasierter Schädel erweist. Die Frau ist nackt; um ihr ein Gewand zu schneiden, hätte auch die Plane eines Gauklerwagens kaum ausgereicht.

Unter dem Sitzmöbel findet sich eine merkwürdige Vorrichtung, eine Art Wanne, in die die Dame des Hauses wohl ihre Notdurft verrichtet. Offenbar hat die Herrin das Möbel seit Jahren nicht mehr verlassen, sagen Sie sich.

Rechts und links neben dem Diwan stehen Tische, auf den erlesene Köstlichkeiten ausgebreitet sind. Mehrere Sklavinnen, nackt und einst hübsch, nun aber durch Narben im Gesicht entstellt, sind damit beschäftigt, den Fleischberg zu füttern. Das Stöhnen und Keuchen, das Sie hörten, war der röchelnde Atem der Herrin; die Schmerzen, die sie vom ewigen Liegen erleiden muss, sind wohl nur noch mit Rauschkraut zu ertragen, dessen süßlicher Duft den Raum erfüllt.

Als Sie aber eintreten, hören die Sklavinnen sofort mit Ihrer Arbeit auf und neigen Ihre Häupter vor Ihnen.

“Ich habe Hunger”, kreischt die Herrin mit einer Stimme, gegen das sich das Quietschen eines rostigen Kneipenschildes im Wind geradezu lieblich ausmacht. Sofort knallt die Peitsche eines Aufsehers durch die Luft, und die Mädchen machen sich wieder ans Werk.

Erst jetzt fällt Ihnen auf, dass auch das dreizehnjährige Kind, das Sie damals in Begleitung Hatites gesehen hatten, sich im Zimmer aufhält; es sitzt vor einem Cembalo. “Großmutter, soll ich weiterspielen?”, fragt das Mädchen.

“Später. Ich will was sehen!”, kreischt die rostige Stimme er-

neut. Der Aufseher winkt Sie auf eine Treppchen, und jetzt kann die Herrin Sie anschauen, zuvor hatte das eigene Fleisch ihr den Blick versperrt.

“Wer bist du?“, fragt sie.

“Ihr ... Eure Leute haben mich gerettet.“

“Oh, ja, die Rettung, ich habe sie gestattet – sehr amüsan – jetzt bin ich müde.“ Die Wurstfinger wedeln vage in der Luft, die Dame möchte Sie wohl hinauswinken. Gern kommen Sie dieser Aufforderung nach, Tjorleif geleitet Sie wieder zurück zum Ausgang. Möchten Sie den Thorwaler unterwegs noch etwas fragen, auch auf die Gefahr hin, dass er dies weiter tratscht oder die Wände Ohren haben? Wenn ja, was interessiert Sie dann besonders?

“Warum gehorcht überhaupt jemand dieser feisten Made? (212)

“Wo hast du eigentlich deine Arme verloren?“ (78)

“War die schon immer so fett?“ (130)

Oder gehen Sie nachdenklich schweigend zurück zu 52?

183

“Nun wollen wir den Großen Baccanaq allein lassen“, sagt Choi-Choi zu dem Jüngling in ihrer Begleitung und schlüpf mit jenem aus der Kammer.

Dass Sie einmal als Heilsbringer gelten würden, hätten Sie sich nicht träumen lassen. Ein wenig ratlos starren Sie an die Decke und hoffen auf ein Wunder – oder auf Abschnitt 148.

184

Sie umrunden den aufgestauten Teich, legen Ihre Kleider ab und steigen an einer Stelle, die die Echsenwächter nicht einsehen können, ins Wasser. Lautlos schwimmen Sie im Schutz des Ufergebüschs so nahe wie möglich an die Stelle, wo Sie den Eingang vermuten. Jetzt müssen Sie untertauchen, um den Tunnel zu suchen. Wenn Sie ihn auch finden wollen, muss Ihnen eine *Schwimmen*-Probe gelingen (94). Anderenfalls gehen (schwimmen ist ja nichts für Sie, wie wir gesehen haben) Sie zum Abschnitt 170.

185

Man legt Ihnen einen Halsring an, dann werden Sie mit den anderen Gefangenen zusammengekettet. Gewiss zwei Stunden stehen Sie vor dem Haus in der prallen Sonne – wer sich rührt, bekommt Schläge. Endlich verfinstert sich Praios' Gestirn, doch statt kühlendem Schatten kommt Schwüle auf – das nachmittägliche Gewitter braut sich zusammen.

Schließlich müssen Sie sich mit den anderen in einer Reihe aufstellen und werden mit ihnen zusammen fortgetrieben, zum nahen Fluss. Die restlichen Sklaven sind schon dort, sie sollen mit ansehen, wie an den Aufständischen ein Exempel statuiert wird. Für Sie, den Großen Baccanaq, hat man sich etwas Besonderes ausgedacht. Man führt Sie ans Wasser und erklärt Ihnen in pathetischem Tonfall, dass man Ihnen und

allen anderen Sklaven die Freiheit schenken wird, wenn Sie es schaffen, ans andere Ufer zu schwimmen. Sie wissen, was hinter diesen Worten steckt, doch haben Sie keine Wahl. Immerhin können Sie die Hälfte der Strecke zurücklegen, bis mit weit aufgerissenem Rachen ein Krokodil vor Ihnen auftaucht. Ihr Kampf dauert nur ein Augenzwinkern, dann stehen Ihnen Borons Hallen offen.

186

Tja, Geduld gehört schon zu den bitteren Arzneien, aber die sind ja bekanntlich die wirksamsten. Nach zwei endlos langen Stunden, in denen der Blütenduft Ihnen schier den Atem graubt hat, legen sich die drei Riesenaffen zur Ruhe. Jetzt können Sie es wagen, Ihr Versteck zu verlassen – wenn Sie es leise anstellen. Legen Sie bitte eine Probe auf Ihr *Schleichen*-Talent ab. Wenn der Wurf gelingt, geht's bei 24 weiter, sonst bei 81.

187

“Niemand weiß, in welcher Gestalt der Große Baccanaq zu uns kommt“, belehrt Choi-Choi den Knaben, aber Sie wissen, dass Sie gemeint sind.

“Ich entsinne mich“, entgegnet Anpa-Ha. “Er kommt als Mann oder als Frau oder als Kind. Er kommt als Waldmensch oder Bleichling, ganz wie es Ihm und dem Göttlichen Jaguar beliebt.“

Ein Seufzer entfährt Ihrer Brust.

Gehen Sie wieder zurück zu 21.

188

Genau im rechtem Moment lassen Sie die Liane los, sodass Sie elegant auf beiden Füßen landen. Ein Hüpfen nach vorn, ein leichtes Nachfedern, dann stehen Sie fest und sicher. Die Riesenaffen indes sind außer sich vor Wut; sie blecken die Zähne und trommeln sich mit den Fäusten auf die Brust. Womöglich könnten sie mit ihren langen Beinen sogar über die Schlucht springen, denken Sie, doch offenbar fehlt es den Kolossen dazu an Mut.

Egal, Sie sind in Sicherheit und können den Weg nach Al'Anfa über den Abschnitt 143 fortsetzen.

189

Plötzlich stürzt Ihr Gegner und windet sich schreiend am Boden. Verblüfft starren Sie auf den Mann, dessen Augen vor Schmerz aus den Höhlen zu quellen scheinen.

Über die Köpfe der Kämpfenden hinweg sehen Sie Flammen aus dem Herrenhaus schlagen. Und Sie sehen noch etwas anderes: Die Schlacht steht gar nicht gut. Immer mehr Sklaven fallen unter den Hieben der Aufseher, die sich dennoch Mühe gaben, nicht zu töten, sondern das Eigentum des Plantagenbesitzers so weit wie möglich zu schonen.

Es dauert nicht lange, dann ist alles aus. Sie lassen sich widerstandslos festnehmen. Die Aufseher wählen willkürlich einige der Sklaven aus und sperren diese mit Ihnen zusammen in eine dunkle Kellerzelle. Dort harren Sie bis zum Mittag des nächsten Tages aus. Weiter geht's bei 185.

190

Zwei Tage folgen Sie schon dem Hanfla, der inzwischen zu einem breiten Bach angeschwollen ist. (Sie dürfen zweimal regenerieren – die Sklaven sorgen für Ihren Komfort und dafür, dass Sie nicht wachen müssen.) Der Kundschafter, der stets eine halbe Meile vorausläuft, kommt aufgeregt zurück. Er muss Ihnen etwas zeigen, bedeutet er, und führt Sie zu einem Dorf der Echsenmenschen. "Kinder von Matala-Kikulak", flüstert er Ihnen ins Ohr, während Sie das Treiben beobachten und ... – das ist doch nicht möglich! Was Sie da so Unglaubliches sehen, erfahren Sie bei 48 – vielleicht.

191

Unter den Hieben der Söldner hauchen Sie Ihr Leben aus. Vielleicht tröstet es Sie, dass es aus Heldensicht an Ihrem Tod nichts zu mäkeln gibt. Sie haben sich für Schwächere und Unschuldige eingesetzt und dabei das Leben durchaus auf ehrenhafte Weise gelassen. Das wird Ihnen sicherlich auch das Wohlwollen der Götter einbringen (wobei wir darauf hinweisen möchten, dass es für das Sich-Huldigenlassen vielleicht einen Punktabzug geben könnte.)

192

Sie sinken zu Boden, es wird schwarz um Sie herum, und ein letzter Schlag bläst Ihnen das Lebensflämmchen, das ohnehin schon stark ins Flackern geraten war, aus. Vielleicht eine Boronsgnade, wenn Sie bedenken, was die Sklavenaufseher mit Ihnen gemacht hätten, wären Sie diesen lebend in die Hände gefallen.

193

Sie erreichen das Lager und wecken die ehemaligen Sklaven. Sobald sich alle den Schlaf aus den Augen gerieben haben, befehlen Sie den sofortigen Aufbruch; und schon kurze Zeit später sind Sie und Ihr Trupp unterwegs zu 106.

194

Der Brand wütet im rechten Gebäudeflügel die Eingangshalle im linken Teil des Herrenhauses ist noch nicht betroffen, auch wenn sich hier schon dünne Rauchfäden durch die Luft winden. Nachdem sie das Herrenhaus betreten haben, verharren die Sklaven erst in beinahe andächtiger Stille, dann

lassen sie ihrer Wut freien Lauf: Kostbarste Wandteppiche werden in daumennagelgroße Stücke zerfetzt, wertvolle Intarsientische zu Sägespänen verarbeitet, den fetten Trollmöpsen, die die Sklaven mit Pastetchen füttern mussten – wobei sie gewiss fast zu Tode gepeitscht worden wären, wenn sie eine dieser Köstlichkeiten für sich selbst stibitzt hätten –, werden die Kehlen von einem Ohr zum anderen aufgeschnitten, die Bäuche vom Kinn bis zur Schwanzwurzel geschlitzt. Wie von Sinnen schleudert ein Sklave ein solches Tier am Gedärm um den Kopf herum.

"Haltet ein! Lasst das!", rufen Sie verzweifelt in das Chaos, doch niemand will auf Sie hören. Der Plan war, Waffen, Vorräte und andere nützliche Dinge aus dem Haus zu holen. Dass die Sklaven nun ihrem Zorn freien Lauf lassen, ist verständlich, aber auf diese Weise erringt man keine Siege.

Es kommt, wie es kommen musste: Der Eingang ist von Sklaventreibern besetzt, das Feuer rückt langsam näher, sodass Sie schließlich nur die Wahl haben, sich zu ergeben. Man nimmt Sie fest und sperrt Sie zusammen mit zehn willkürlich ausgewählten Sklaven in eine kleine Kellerzelle; den Rest treibt man wieder in die Sklavenställe.

Am nächsten Mittag holt man Sie und Ihre Leidensgenossen aus dem Gefängnis und führt Sie zu 185, wo sich Ihr Schicksal erfüllt.

195

Zusammen mit einigen Sklaven rennen Sie über das Feld zu dem Hain hin, der die Plantage Religan vom Nachbarbesitz abtrennt. Geduckt, jeden Busch als Deckung nutzend, huschen Sie die Baumreihe entlang. Auch der weitere Weg führt durch offenes Gelände, was natürlich sehr gefährlich ist. Sicher sind Ihnen schon Verfolger auf den Fersen, Sie müssen äußerste Vorsicht walten lassen, bis Sie endlich den rettenden Wald erreichen.

Würfeln Sie bitte mit 5W6; das Ergebnis ist die Anzahl der Sklaven, die mit Ihnen geflohen sind – unter ihnen sind auch Choi-Choi und ihr Sohn Anpa-Ha. Für jeden Flüchtling dürfen Sie sich 1 AP gutschreiben. Weiter geht's bei 118.

196

Bevor Sie nun weiterlesen, gehen Sie bitte zunächst zum Abschnitt 165.

Die Einrichtung der drei mal drei Schritt großen Kammer ist mehr als kärglich. Der größte Teil wird von einem Lager aus Schilf eingenommen, auf dem zwei erwachsene und fünf kleine Echsenmenschen schlafen – ein einziges Gewirr aus Leibern und Extremitäten. Gegenüber der Liegestatt sind längs der Wand mehrere verschieden große Tonschüsseln aufgereiht. Ach, und daneben liegt Ihre Zunderbüchse, außerdem lehnt ein Speer mit Widerhaken an der Spitze (1W+2 TP) an der Wand. Nehmen Sie mit, was immer Sie mögen, und gehen Sie dann zurück zu 94.

197

Das offene Gelände, das Sie durchqueren müssen, ist natürlich nicht ungefährlich. Außerdem gibt es auch hier Plantagen, auf denen man aber noch nichts davon wissen dürfte, was dem Hause Religan zugestoßen ist. Jede Deckung ausnutzend, bewegt sich Ihr Zug langsam vorwärts.

Erst quälende fünf Stunden später erreichen Sie ein Wäldchen und können sich endlich aus der geduckten Haltung aufrichten. Jetzt ist es nicht mehr weit bis zum Hanflatal, vielleicht noch einen guten halben Tag. Wenn Sie den Fluss erst einmal erreicht haben, sind Sie der Rettung schon ein gutes Stück näher.

Lesen Sie weiter bei **204**. Vorher multiplizieren Sie die LP-Zahl des Sklaventrupps mit 2, das Ergebnis ist die Anzahl der Sklaven, die Sie befreien konnten.

Diese Summe dürfen Sie sich als AP gutschreiben, wenn das Abenteuer zu Ende ist.

198

“Wir waren auf dem Heimweg nach Mengbilla. Wir kennen einen günstigen Pass übers Gebirge, und wenn man den nimmt, kommt man hier vorbei.”

Gehen Sie wieder zurück zu **98**.

199

Ein Achaz erhebt sich vom Wachfeuer und kommt zu den Gefangene herüber. Anscheinend hat er zwar nichts gehört, will aber aus Routine die Fesseln überprüfen und würde Sie dabei zwangsläufig entdecken. Also ziehen Sie sich rasch zurück und gehen zu **43**.

200

Sie haben einen Entschluss gefasst und kehren wieder zum Echsendorf zurück. Hinter einem Busch verborgen, spähen Sie die Lage aus: Inzwischen ist Ruhe im Lager eingekehrt, nur zwei Wächter, die zudem nur mäßig aufmerksam wirken, sind noch zu sehen; die Gefangenen sind nach wie vor an die Rahmen gebunden.

In den Hütten scheint sich nichts Wichtiges zu befinden: Die eine dient offenbar als Ziegenstall (Sie glauben, ein Meckern gehört zu haben), und die andere enthält wohl getrocknete Vorräte oder Ähnliches.

Möchten Sie die Gefangenen befreien? (152)

Oder wollen Sie ein paar geflüsterte Worte mit ihnen wechseln? Der Regen, der soeben aufkommt, würde die Stimmen wohl so weit schlucken, dass die Wächter nichts davon mitbekämen. (160)

Oder möchten Sie in den Echsenbau eindringen? (184)

201

Aus einem weißen Stoffetzen und einer Gabel fertigen Sie eine weiße Fahne. Bevor Sie selbst ins Freie treten, halten Sie diese zunächst aus der Türöffnung hinaus, um eventuelle Armbrustschützen vom Schießen abzuhalten. Die Sklaven folgen Ihnen nach, und einige davon werden willkürlich ausgewählt und festgenommen. Auch Ihnen bindet man die Arme auf den Rücken und führt Sie zusammen mit den gefangenen Sklaven in eine winzige Kellerzelle im Wohnhaus der Aufseher. Dort bleiben Sie bis zum Mittag des nächsten Tages, dann öffnet sich die Tür zu **185**.

202

Ihre Schützlinge blicken Sie verständnislos an.

“Vertraut dem großen Baccanaq. Ihr habt selbst gesagt, dass er Matala-Kikulaks Ei hat und dass dieses Ei den Weg zur Zuflucht weisen wird.”

Das Gebirge, die sechs Gipfel, die immer und immer wieder auf den Mosaiken in der Grabkammer zu sehen waren, damit muss es etwas Besonderes auf sich haben – und da sind Sie gestern dran vorbeigekommen. Dort müssen Sie wieder hin, und dann werden Sie das Ei befragen. Wie Sie das anstellen wollen, werden Sie sich auf dem Weg überlegen.

Nach einem halben Tagesmarsch erreichen Sie wieder die Hanflafälle. Was haben Sie nun mit dem Ei vor? Die ehemaligen Sklaven wollen jetzt etwas sehen.

Sie werfen das Ei ins Feuer. (156)

Sie stellen das Ei auf einen Stein und beobachten die Sonnenstrahlen, die durch das Muster fallen. (58)

Sie zertrümmern das Ei. (169)

Sie rollen das Ei durch den Sand. (123)

203

Ist vielleicht auch besser so, immerhin sind Sie noch stark geschwächt. Am Mittag bringt Ihnen ein Mohajüngling einen dicken Eintopf, der vor allem aus Mais und Paprika besteht. Zur Nacht serviert Ihnen derselbe Knabe ein wenig Fladenbrot und Käse. Beide Male sprechen Sie den jungen Mann an, und jedes Mal zuckt er erschrocken zusammen und antwortet: “Wer bin ich, dass ich mit dir reden dürfte?” Danach verlässt er rasch Ihre Kammer. Lesen Sie weiter bei **21**.

204

Nach einigen Stunden anstrengen Marsches durch schier unerträgliche Schwüle stehen Sie und Ihr Gefolge auf einem Hügel. Weit unten erblicken Sie ein silbernes Band, den Hanfla, dessen Lauf Sie in die Berge folgen wollen. Unter den Sklaven bricht lauter Jubel aus, und zunächst fallen nur einige vor Ihnen auf die Knie, dann folgen immer mehr: Wie es aussieht, will man Ihnen huldigen.



Ein wenig Huldigung haben Sie sich schon verdient – zumal die wirklich gut tut, vor allem wenn sie mit einer Prise Anbetung gewürzt wird. Also lassen Sie die Sklaven gewähren. (149)

Sie rufen die Sklaven zur Ordnung und setzen den Weg nach einer kurzen Rast fort. (190)

205

Dass diese Wurzel Ihr Gewicht aushalten würde, war nichts als Trug. Der Strang reißt mit einem Geräusch, das Sie an eine Kuh beim Grasrupfen erinnert. Seltsam, was einem so durch den Kopf geht, kurz bevor Ihr Leben vor Ihrem inneren Augen vorübersaust. Der Aufprall presst Ihnen für einen halben Herzschlag die Luft aus den Lungen, dann schwindet das Leben aus Ihrem Leib.

206

So sehr Sie sich auch bemühen, leise zu sein, diesmal ist es Ihnen nicht gelungen. Sie treten gegen etwas, das mit grässlich lautem Scheppern zur Seite springt. Den mühselig unterdrückten Fluch könnten Sie nun auch rauslassen, den jetzt kommt Leben in den Bau. Blitzgeschwindigkeit flüchten Sie zum

Ausgang, die plötzlich hellwachen Echsenmenschen auf den Fersen.

Wenn Sie denen im Wasser entkommen wollen, muss Ihnen schon eine *Schwimmen*-Probe +3 gelingen. Bei Erfolg lesen Sie bitte 7, ansonsten 114.

207

Sie wissen, dass ein Sklavenaufstand nicht nur einen materiellen Verlust für den Plantagenbesitzer bedeutet, sondern auch die Säulen der alanfanischen Gesellschaft ins Wanken bringt – und darum werden Aufrührer aufs Grausamste bestraft. Wenn Sie jetzt noch bedenken, dass man Sie wahrscheinlich für einen der Rädelsführer hält, dann sind Sie sicherlich froh, dass Sie auf diese rasche und vergleichsweise wenig schmerzhaft Weise zu Boron fahren durften.

208

Interesse für das Sklaventreiber-Handwerk heuchelnd, schauen Sie aufmerksam zu, wie die Sklaven ihre Ackergeräte abgeben. Zum Glück wissen die Aufseher nicht, dass Sie in Wirklichkeit nur auf den günstigen Augenblick warten, wenn einige Wächter die Hunde zum Zwinger bringen, aber noch nicht alle Sklaven ihre Werkzeuge, die im Befreiungskampf als Waffe dienen sollen, abgegeben haben. „Jetzt!“, rufen Sie, ziehen einem verdutzten Aufseher ein Kurzsword aus der Scheide und stürzen sich ins Kampfgetümmel, das sofort entbrennt. Den Gegner, der sich Ihnen entgegenstellt, haben Sie schon mal gesehen – nein, nicht ihn, aber seine dreizehnjährige Tochter, die ihm frappierend ähnlich sieht.

Ihr Gegner

LE 33 RS 2 AT/PA 10/9 TP 1W+3 (Säbel)

Das Sklavenheer

LE 70 RS 0 AT/PA 7/6 TP 1W+1

Die Aufseher

LE 18 RS 1 AT/PA 8/7 TP 1W+3

Wenn Sie im Kampf sterben, lesen Sie bitte 19.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten, aber die Sklaven ihre Schlacht verlieren, lesen Sie bitte 189.

Wenn Sie drei Kampfrunden lang durchhalten und die Sklaven ebenfalls siegen, lesen Sie bitte 51.

209

Sie stoßen die Tür zum Salon der Herrin auf. Die Dame des Hauses schreit sofort in schrillsten Tönen. Was wollen Sie tun? Sie haben keine Waffe, um für Ruhe zu sorgen, und um

die Dame des Hauses würgen zu können, müssten Sie erst einmal so etwas wie einen Hals finden – und selbst dann wäre das Vorhaben so erfolgversprechend wie einer Hornechse die Luft abzudrücken.

Gänzlich unerwartet kommen Ihnen aber die Sklavinnen zu Hilfe, die zuvor die Frau bedient hatten. Drei davon stürzen sich auf die verdutzte Aufseherin, drei andere erklimmen den Fettberg und stopfen ihm einen Knebel in den Mund. Dennoch kämpfen Sie auf verlorenen Posten. Wachen und Sklavenaufseher drängen sich durch die Tür und schaffen in Windeseile Ordnung. Man nimmt Sie fest und führt Sie ab, zusammen mit den sechs Sklavinnen. Offenbar hat es auch auf den Plantagen einen Aufruhr gegeben, denn draußen warten noch andere Gefangene. Mit diesen zusammen werden Sie zu 185 gebracht.

210

Sie folgen weiterhin dem Fluss und haben die Quelle am nächsten Tag erreicht. Nun folgt endgültig der Aufstieg ins Gebirge. In schwüler, immer dünner werdenden Luft kämpfen Sie sich bergan und vermeiden mit knapper Not, den Boronsottern auf den Schwanz zu treten.

Tage später haben Sie mit Ihrer Schar einen Kamm überschritten, dem eine dicht bewaldete Senke folgt. Was fangen Sie nur mit den Sklaven an, fragen Sie sich. "In Chorhop verkaufen", antwortet eine spöttische Stimme in Ihnen. Na, wenigstens haben Sie Ihren Zynismus nicht verloren. Die Zuflucht zu finden, haben Sie sich jedenfalls schon lange dem Kopf geschlagen.

Der Trupp, der Ihnen folgt, wird beständig kleiner. Viele, die im Kampf auf der Plantage Wunden davongetragen haben, leiden unter Fieber und eitrigen Schwären – die Flucht in die Freiheit war für sie nichts anderes als eine Reise in den Tod. Jetzt verabschieden sich auch die weißhäutigen Sklaven, die sich in letzter Zeit sowieso immer etwas abseits gehalten haben. Wo sie hin wollen, verraten sie nicht, aber Sie können es sich denken: Es gibt Gerüchte von sagenhaften Schätzen und Goldfunden im Regengebirge. Sie haben noch nie von jemandem gehört, der so etwas gefunden hätte – aber schon von vielen, die bei der Suche ihr Leben ließen. Dennoch können Sie die Leute nicht halten und müssen sie ziehen lassen.

Das nagt an Ihrer Autorität als Anführer. Immer wieder setzen sich kleinere Moha-Gruppen ab, und Ihr Trupp schrumpft, bis schließlich nur noch Choi-Choi mit wenigen Getreuen übrig geblieben ist. Weiter geht's bei 70.

211

Der Söldnerhauptmann hat gewonnen und darf Sie mit nach Al'Anfa nehmen. Dort sollen Sie die Attraktion des nächsten 'Fluges der Zehn' sein. Doch bis zu diesem großen Ereignis ist es noch eine Weile hin, und vielleicht können Sie fliehen

und irgendwo untertauchen. (Verzeihung, das sollte nicht als plumpe Anspielung auf Ihr Schicksal gemeint sein ...)

212

"Man erzählt sich, dass sie ihren Sohn bei der Geburt von einer Moha-Hexe verzaubern ließ; wenn sie stirbt, wird auch er ums Leben kommen. Und jetzt passt er auf, dass seiner Mutter alles schön recht gemacht wird."

Erstauslich offen, dieser Sklave. Wenn Sie nun der Herrin erzählten ... Doch andererseits, was sollte man Tjorleif noch antun können?

Interessant ist für Sie die Erkenntnis, dass die Familienbande auf dem Lande ähnlich locker sind wie in Al'Anfa – offenbar werden hier Angelegenheiten, die die persönliche Sicherheit betreffen, ähnlich geregelt wie in der Stadt des Raben. Schließlich erreichen Sie zusammen mit dem Thorwaler die Tür. Die Wache nickt Ihnen grüßend zu, als Sie zurück zum Abschnitt 52 gehen.

213

Zusammen mit dem Sklaven, der Ihnen das Frühstück bringt, erscheint ein Mann, den Sie noch nie zuvor gesehen haben, dessen Ähnlichkeit mit dem kleinen Mädchen jedoch, das Sie kurz vor Ihrer Rettung getroffen hatten, unverkennbar ist. Wie es aussieht, haben Sie den Herrn der Plantage vor sich. Zwei Aufseher haben den Mann begleitet und platzieren sich rechts und links der Tür. Der Sklave legt Brot und ein wenig Hartwurst neben Ihrem Bett ab und verschwindet dann.

"Langt nur zu", fordert der Herr Sie auf und grinst. "Lasst Euch von mir nicht stören, ich will nur sehen, wie es schmeckt."

Sie ahnen nichts Gutes und kriegen nur zwei Bissen hinunter. "Ich bin satt", murmeln Sie dann und sehen den Plantagenherrn erwartungsvoll an.

"Gut", meint dieser, "dann kommen wir nun zum Geschäftlichen. Also: einmal Einbeere zu 5 Oreal (entsprechend 5 Silbertalern), Verbandmaterial zu 2 Oreal, Übernachtung und Verpflegung für 5 Tage, das macht bei zwei Oreal pro Nacht 10 Oreal. Dazu kommt die Arbeit meiner Sklaven, die ich mit 3 Oreal berechne. Das macht dann zusammen 2 Dublonen (4 Dukaten), wenn ich mich nicht verrechnet habe. Das ist nicht wenig – aber Ihr müsst verstehen, dass ich mich da schadlos halten muss."

Auffordernd hält der Bursche die Hand auf. Offenbar beliebt der Herr zu scherzen – er weiß genau, dass Sie nichts besitzen. Mühsam unterdrücken Sie den Drang, dem Burschen auf die einladend hingereckte Handfläche zu spucken. Leider wissen Sie aber nur zu genau, worauf er hinauswill. Sie fügen sich in Ihr Schicksal. (27)

Sie versuchen, zwischen den beiden Aufsehern hindurch zu flüchten. (172)

214

Sie kämpfen wie ein Löwe, und trotz der vielen Wunden, die Sie in letzter Zeit davongetragen haben und die allesamt noch nicht verheilt sind, ringen Sie Ihren Gegner nieder. Den Sklaven hingegen ist das Kampfesglück weniger hold. Ebenso rasch, wie Sie Ihr Gegenüber bezwungen haben, werden die Sklaven von den Söldnern besiegt. Man nimmt Sie sofort fest und geht dabei nicht zimperlich vor.

Die Sklaven, die überlebt haben, werden wieder zur Plantage zurückgetrieben. Dort wählt man willkürlich zehn von ihnen aus und sperrt sie zusammen mit Ihnen in eine winzige Zelle im Keller des Aufseher-Wohnhauses. Dort verbringen Sie die Nacht – ohne Wasser und erst recht ohne etwas Essbares. Erst am nächsten Mittag holt man Sie wieder her-

aus. Ob das für Sie aber wirklich wünschenswert ist, zeigt der Abschnitt 185.

215

Alle Achtung! Haben Sie schon mal daran gedacht, in die Panthergarde (die kaiserliche Leibgarde) einzutreten (oder vielmehr, diese im Ein-Mann-Kommando zu ersetzen)? Dann können Sie ja nach Al'Anfa gehen und sich die 10 Dublonen Belohnung abholen, die Pythegor Ihnen auch anstandslos im Tausch gegen das Ei herausrückt. Sie verprassen den Sold nach allen Regeln der Kunst – aber sollte jemand mit Ihren Kampffähigkeiten nicht zu Höherem geboren sein? Und in der Tat fragen Sie sich, ob das schon alles war. Die Antwort erfahren Sie bei 29.

Anhang 1:

Der Große Baccanaq als Gruppenabenteurer

Lieber Leser, die folgenden Zeilen enthalten verbotenes Meisterwissen, das nur eingeweihten Kreisen zugänglich sein sollte, sprich denjenigen, die das Soloabenteuer erfolgreich bestanden haben. Deshalb unsere Warnung: Widerstehen Sie den Verlockungen Amazeroths, denn der Meister des verbotenen Wissens hat nur eines im Sinn – Ihnen auf Ewigkeit den Spielspaß zu rauben.

Außerdem haben wir die unten stehenden Ausführung aus Platzgründen sehr knapp gehalten, sodass Sie sie möglicherweise erst dann zur Gänze verstehen werden, wenn Sie das Soloabenteuer komplett bewältigt haben.

Die Helden reisen im Auftrag der Universität Al'Anfa (*»Großalanfanische Universitätsschule der Stadt des Raben, Halle der Erleuchtung, gestiftet von Seiner halbgöttlichen Weisheit Nandus«*), genauer gesagt des dortigen Professors für Mathematik, Hilgert Pythegor, in die Dschungel des östlichen Regengebirges. Das Objekt der Begierde ist ein faustgroßes Ei aus künstlicher Jade, wie sie die Echsen-Hochkulturen vor vielen tausend Jahren herzustellen verstanden. Das Artefakt stellt eine handwerkliche Meisterleistung dar: Das Ei ist hohl und mit durchbrochenen Mustern verziert, deren Stege je nach Beleuchtung das Licht reflektieren oder im Schatten lie-

gen und so entweder abstrakte Muster oder Bilder aus dem Leben der Echsen zeigen. Die Geometrie dieser Muster möchte der Mathematiker Pythegor gern erforschen. (Wegen des geringen materiellen Wertes, den das Ei besitzt, dürfte es übrigens schwer fallen, das Stück mit einem guten Schnitt an einen Hehler zu verkaufen.)

Ein echsischer Handwerker und Mathematicus, dessen Namen heute niemand mehr kennt (und der für menschliche Zungen ohnehin unaussprechlich wäre), hat einst das Meisterwerk hergestellt. Pythegor gelang es, altechsische Pergamente (eine Rarität!) zu entschlüsseln, die Hinweise auf das Ei, seinen Schöpfer sowie dessen Grabpyramide im Hochland von H'Rabaal enthielten. Daraufhin beauftragte der Herr Professor unsere Helden mit der Bergung des Artefakts. (Ein skrupelloser Kollege Pythegors aus Mengbilla ist übrigens ebenfalls sehr interessiert an dem Ei.)

Die im Soloabenteuer vereinbarte Belohnung von 10 Dublonen ist für eine Heldengruppe möglicherweise zu niedrig angesetzt und sollte darum erhöht werden.

Soweit die Vorgeschichte, die Sie als Meister für das Gruppenspiel natürlich ausgestalten müssen, während das Soloabenteuer erst in der Grabkammer der Echsenpyramide beginnt.

Die Reise in den Dschungel

Sie können die Reise ganz nach Belieben kurz abhandeln oder detailliert ausspielen. Entscheiden Sie sich für Letzteres, sollten Sie ein entsprechendes Freiland-Abenteuer ausarbeiten. Hilfreich sind dabei die Boxen **Al'Anfa** und **der Tiefe Süden** sowie **Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos**.

Die Pyramide

Die Skizze auf Seite 45 zeigt die Pyramide sowie den Mechanismus, der der Falle in der Grabkammer zu Grunde liegt.

Die Falle in der Grabkammer: Das große H'Ranga-Standbild ruht auf mehreren Rasten. Zwei dieser Stützkerben sind nicht fest verankert, auf diesen stehen als Gegengewicht die beiden kleinen Echsenstatuen, deren Sockel mit Sand gefüllt sind. Der ganze Mechanismus befindet sich in einem höchst labilen Gleichgewicht. Rieselt der Sand aus den Sockeln der

kleinen Statuen, geben bald die losen Rasten nach. Die festen Stützkerben können das H'Ranga-Standbild nicht halten und brechen aus der Verankerung, die riesige Statue saust nach unten und betätigt dabei einen Hebel, der wiederum einen Steinquader vor dem Eingang empor schnellen lässt. Der Schieber, der den Sand aus den Sockeln entlässt, wird beim Betreten der in der Skizze markierten Steinreihen betätigt. Da das Gemäuer insgesamt einen recht bröckeligen Eindruck macht, fällt einem etwaigen Grabräuber wahrscheinlich nicht auf, dass er soeben eine Falle ausgelöst hat.

Die Raubtierstatue: Die krallenbewehrte Tätze der Statue verletzt einen Helden, sodass eine Narbe aus vier parallelen Striemen zurückbleibt, die sich quer über die Brust ziehen. Dieses Mal ist für die Plantagensklaven ein Indiz, dass es sich bei dem Helden um niemand anderen als den Großen Baccanaq handeln kann.

Der Weg von der Pyramide nach Al'Anfa

Der Weg führt aus dem Hochland von H'Rabaal gen Osten bis in die Niederungen und schließlich auf die Straße von

Al'Anfa nach H'Rabaal. Kurz vor dem Ziel kommt es auf jedem der drei Wege zu einem Kampf, bei dem wenigstens

einer der Helden (mehrere sind besser) so schwer verletzt wird, dass er einige Tage auf der Plantage Religan bleiben muss, um zu genesen. Bei dem Überfall wird den Helden alle wertvolle Habe geraubt. (Auch Waffen sind wertvoll!)

Die Plantage

Der verletzte Held (bzw. die verletzten Helden) wird in einer Dachkammer des Aufseherwohnhauses untergebracht, ebenso seine Freunde.

Dem Medicus geht eine Moha-Sklavin zur Hand, die beim Verbandwechseln die viere Narben auf der Brust eines Helden entdeckt. Der Kämpfe ist für die Sklaven fortan der große Baccanaq, von ihm wird erwartet, dass er einen Freiheitskampf auf der Plantage anführt. Auch wenn der Held sich weigert, dies zu tun, kommt es zum Aufstand – mit dem Unterschied, dass die Spielgruppe dann nur noch reagieren und nicht aktiv taktieren kann und dass wesentlich weniger Sklaven gerettet werden.

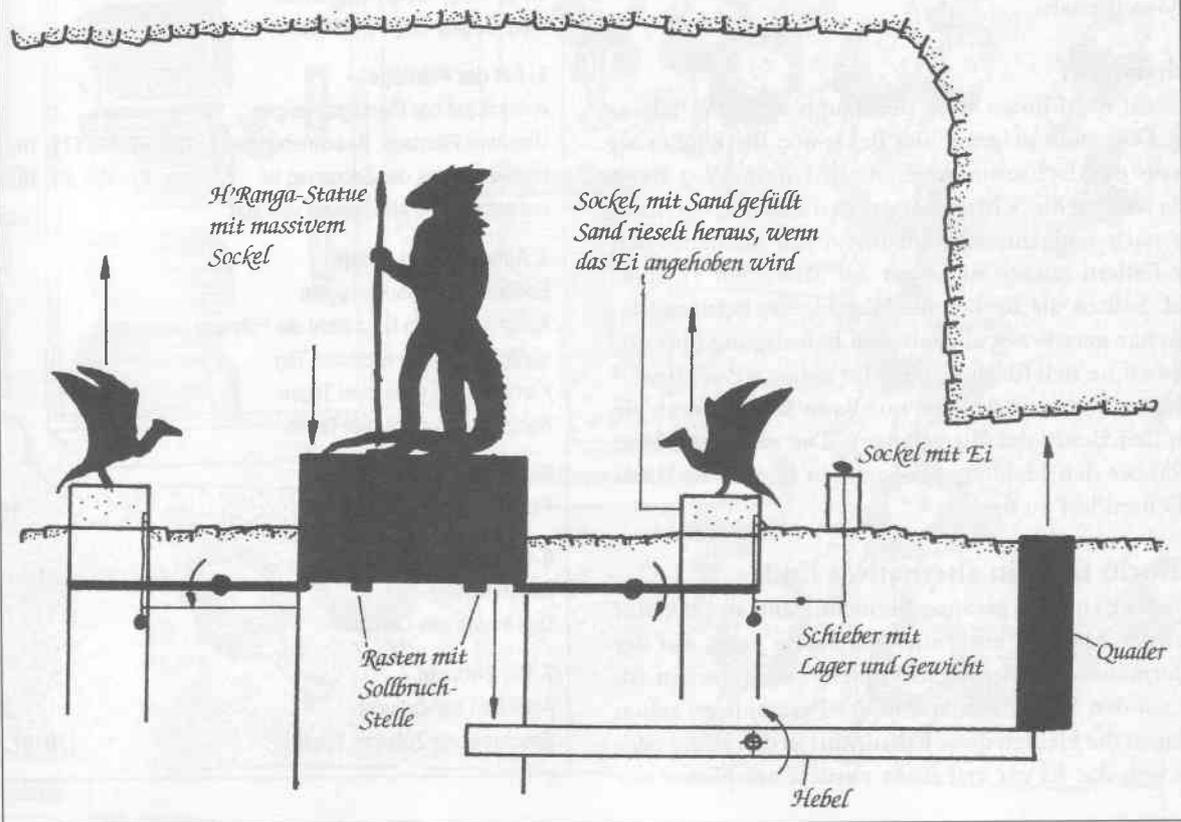
Akif Religan, Sohn der Plantagenbesitzerin, ist nicht gewillt, die Helden beliebig lang durchzufüttern und zu versorgen. Sollten die Recken am fünften Tag noch auf der Plantage weilen, wird er sie auffordern, seine Auslagen zu ersetzen. Da die Helden nichts haben, womit sie zahlen könnten, darf Akif nach alarifanischem Recht (das hier vielleicht etwas großzügig ausgelegt wird) die Gruppe auf dem Sklavenmarkt der

Boronsstadt verkaufen (und auch den Überschuss aus dem Handel einstreichen). Natürlich hat der junge Religan genügend Bewaffnete dabei, als er sein Ansinnen den Helden vorträgt. Die Recken sollten die Chance erhalten, zu entkommen (wobei ein Aufstand unter den Sklaven ausgelöst wird – siehe oben). Falls ihnen dies nicht gelingt, dürfen Sie als Meister ruhig hart bleiben und die Gruppe kalt lächelnd an den neuen Käufer verscherbeln. (Allerdings sollten Sie dann ein Abenteuer entwerfen, in dem die Helden aus der Sklaverei fliehen. Besonders reizvoll dürfte es sich ausmachen, wenn Sie Ihre Runde erst einige Male mit 'Ersatzhelden' spielen lassen und dann dafür sorgen, dass diese bei der Befreiung der alten Kämpen helfen.)

Aufstand und Kampf

Lieber Meister, Sie müssen nun die gegnerischen Kräfte denen Ihrer Helden anpassen, wobei Sie folgendes Prinzip beachten sollten: Je länger die Spielgruppe mit dem Losschlagen wartet, desto besser kann sie regenerieren, desto mehr sind aber auch die Aufseher gewarnt, da die Sklaven immer aufmüpfiger werden. Mit anderen Worten: Die Chance der Helden, den Kampf zu überleben, steigt, die Chance der Sklaventruppe, gegen die Aufseher zu obsiegen, sinkt. Und wenn die Sklaven besiegt sind, können sich die überlebenden Aufseher mit ganzer Kraft den Helden widmen.

Die Falle in der Pyramide



Gleich zu Beginn des Kampfes wird vom Plantagenbesitzer ein Botenreiter nach Al'Anfa geschickt, um Söldner zur Verstärkung zu holen.

Wer kämpft, der kann nicht nur siegen, sondern auch eine Niederlage ernten, so ist das Leben eben. In diesem Fall ist das Unterliegen jedoch besonders bitter: Wenn ein Sklavenaufstand niedergeschlagen wurde, dann wird jeder Plantagenbesitzer an den Rädelsführern ein Exempel statuieren. Akif Religan wird die Helden festnehmen und gleich auf der Stelle hinrichten lassen, ohne sie lange einzusperrern und ihnen damit Gelegenheit zur Flucht bieten. So sollten Sie es auch im Gruppenabenteuer halten – alles andere wäre nicht plausibel. Da ein solcher Ausgang wahrhaftig kein heldenhaftes Ende für Ihre Recken bedeutet, sollten Sie sich besser vorher überlegen, ob Sie nicht mit ein wenig Meistergnade den Aufständischen doch noch zum Sieg verhelfen können.

Noch ein Wort zum Abschluss: Die Helden sollten gemeinsam mit den befreiten Sklaven zusehen, dass sie so schnell wie möglich Land gewinnen. Taktiken, die aufs Verschanzen hinauslaufen, schlagen fehl, da fünf Stunden nach Beginn des Aufstandes die Söldner aus Al'Anfa eintreffen.

Die Flucht

Die Helden folgen mit den befreiten Sklaven dem Lauf des Hanfla bis zum Gebirge. Wie ereignisreich Sie diese Flucht gestalten wollen, überlassen wir Ihnen. Wichtig ist nur, dass sich die Flüchtlinge nicht in Sicherheit wähnen können. Alanfanische Söldner sind ihnen auf den Fersen, denn ein Sklavenaufstand ist mehr als ein privates Ungemach des Plantagenbesitzers – er rüttelt an den Grundfesten der alanfanischen Gesellschaft.

Das Echsendorf

Am Oberlauf des Flusses stößt der Trupp auf eine Achaz-Siedlung. Dort stößt man auf alte Bekannte: die Räuber als Gefangene der Echsenmenschen. Auf dem Weg nach Mengbilla wurden die Schlagetots von den Achaz festgenommen, die nach schlechten Erfahrungen mit alanfanischen Edelholz-Fällern zurzeit nicht gut auf Menschen zu sprechen sind. Sollten die Recken die Wegelagerer befreien, denen die Achaz gerade zur allgemeinen Belustigung übel zusetzen, haben sie sich für diese gute Tat einige AP verdient – im Abenteuer kommen sie aber nur dann weiter, wenn sie wieder in den Besitz des Eis gelangen. Die restliche Habe, die die Räuber den Helden abgenommen hatten, ist ebenfalls im Echsendorf zu finden.

Die Zuflucht und ein alternatives Ende

Rollt man das Ei um die gesamte Breite im Sand aus, erkennt man, dass der Abdruck auch eine Landkarte zeigt, auf der die Bergformation mit den sechs Gipfeln auszumachen ist, die auch auf den Wandmosaiken in der Pyramide zu sehen war. Schlagen die Helden diese Erkenntnis in den Wind oder holen sie sich das Ei gar erst nicht zurück, zersplittert der

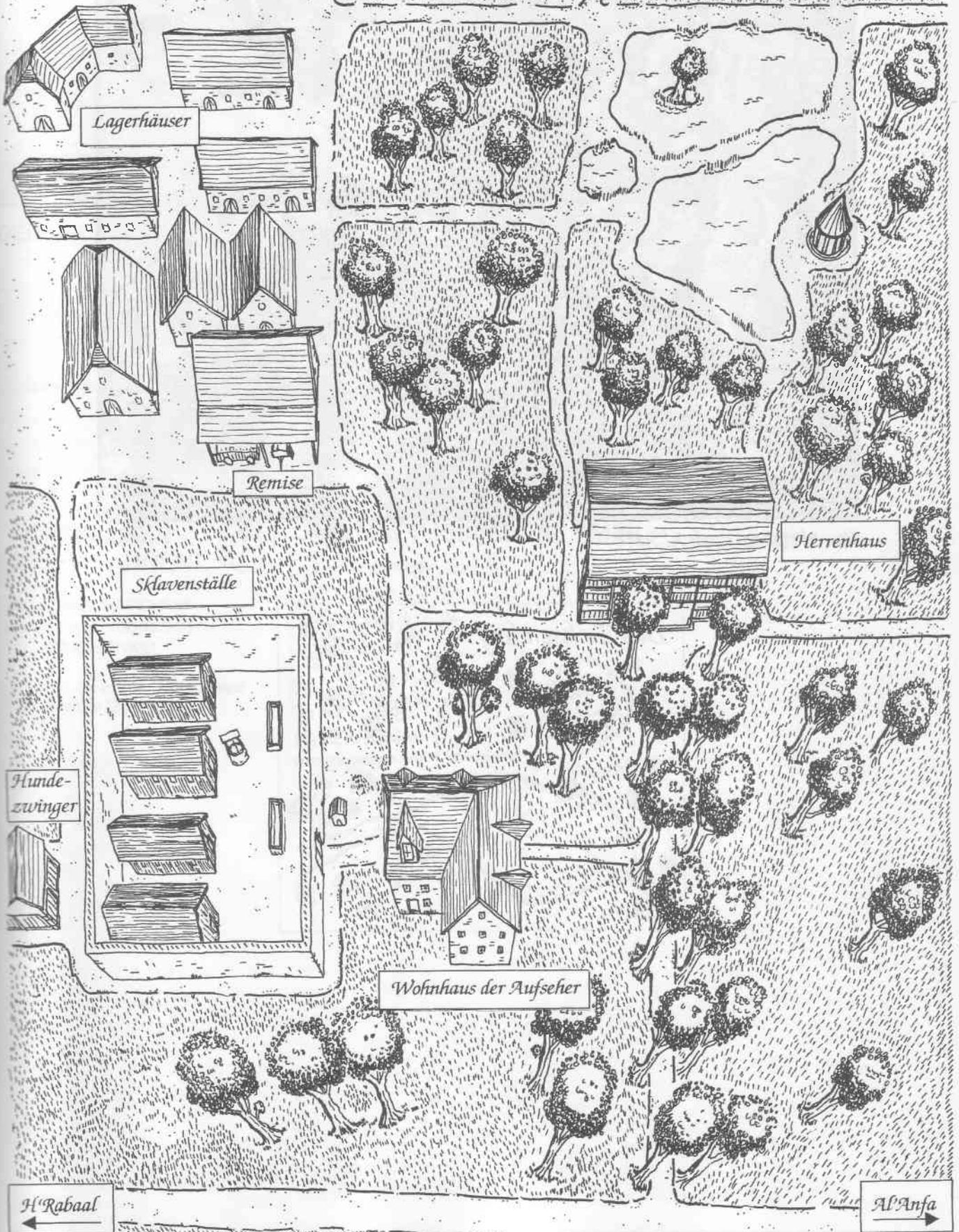
Sklaventrupp schließlich in viele kleine Banden Gesetzloser, und Steckbriefe mit den Gesichtern der Helden zieren zahllose Wände Al'Anfas.

Mit der Karte aber ist ein von Pflanzen überwuchertes Felstunnel auszumachen, durch den man in ein wunderschönes und bislang unentdecktes Tal gelangt. Hier hat der Tote aus der Pyramide eine Art Jagdschloss errichtet; der Reichtum an Tieren – auch an den seltensten und bizarrsten Rassen – ist gewaltig. Kurz und gut, es handelt sich um ein kleines Paradies, in dem man sicher und unentdeckt leben kann: Da es in der Nachbarschaft unzählige weitere Stollen gibt, die jedoch blind enden, ist es nur mit Hilfe der Karte möglich, auf den Schritt genau den Ort zu bestimmen, an dem der richtige Eingang liegt.

In der unten stehenden Tabelle finden Sie wichtige Örtlichkeiten bzw. Begegnungen und die dazugehörigen Abschnitte im Soloabenteuer.

Ort/Handlung	Abschnitt(e)
1. In der Pyramide	
Einleitung/Vorgeschichte	164, 20
Grabkammer der Pyramide	88
Ausgang der Pyramide, Raubtierstatue	41
Wundmal	127
2. Weg Pyramide – Al'Anfa	
Weg: Blasrohrbaum	39
Weg: Begegnung mit Riesenaffen, Handlungsoptionen	163ff.
Weg: Kampfwerte Riesenaffen	18
Weg: Begegnung mit Räubern	74, 56
3. Auf der Plantage	
Ankunft auf der Plantage Religan	14, 65
Überblick Plantage, Beschreibungen	135, 97, 69, 171, 16, 128, 182
Erklärung, was der Baccanaq ist	21, 102, 63, 187, 91, 116
Helden werden als Sklaven verkauft	213ff, 27
4. Aufstand und Kampf	
Erklärung von Sonderregeln	35
Aufbruch, bei dem Held nicht die Führung übernimmt	46, 109ff
Kampfbeginn am nächsten Tag	6ff
Kampfbeginn nach zwei Tagen	117ff
Kampfbeginn nach drei Tagen	79ff
5. Flucht	
Fluchtverlauf	162, 204ff
6. Das Echsendorf	
Beschreibung	48, 129
Das Innere des Dorfes	94 ff.
7. Die Zuflucht	
Auffinden der Zuflucht	202, 123
Beschreibung Zuflucht, Ende	178, 87, 168, 90

Die Plantage Religan



Lagerhäuser

Remise

Skavenställe

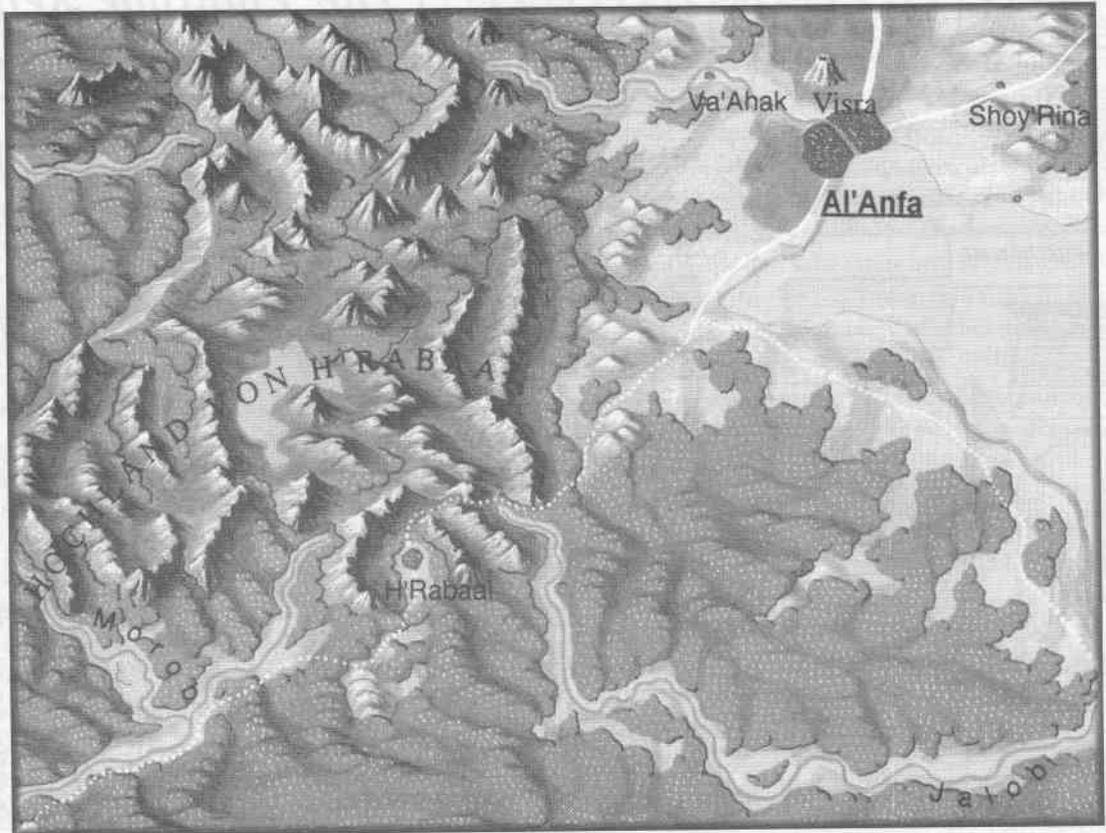
Hundezwinger

Herrenhaus

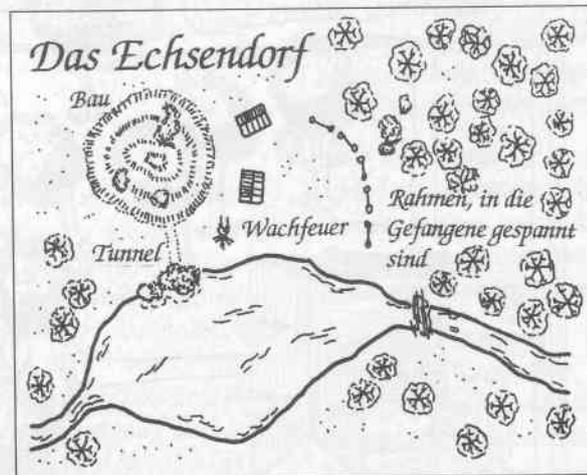
Wohnhaus der Aufseher

H'Rabaal

Al'Anfa



Von H'Rabaal nach Al'Anfa





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 Abenteurer 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 Abenteurer 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.

DER GROSSE BACCANAQ

Die Dschungel Südaventuriens: gigantische Schätze, sagenhafte Ungeheuer, Schlangen, deren Gift ausreichen würde, um die gesamte kaiserliche Familie in Borons Hallen zu befördern. In dieses Land, das für den einen eine lebensfeindliche grüne Hölle ist und für den anderen das größte Wunderwerk Tsas, führt uns das Abenteurer.

Eine Echsenpyramide im Dschungel suchen, in sie eindringen und ein altes Artefakt herausholen – für echte Helden eigentlich nichts weiter als ein Routineauftrag. Doch wie so oft kommt es anders als gedacht. Unser Held ist nämlich längst nicht der einzige, der sich für besagtes Artefakt interessiert – doch damit nicht genug: Auf ihn wartet noch eine Mission, die er sich in seinen kühnsten Träumen nicht ausgemalt hätte. Ob er die Herausforderung meistern wird? Nun, er wäre kein Held, wenn er es nicht wenigstens versuchen würde ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 104

SPIELER

1 Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT (SPIELER)

niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)

Kampffertigkeiten,
Interaktion, Talenteinsatz

STUFEN

2 – 4

ORT UND ZEIT

südliches Regengebirge,
in neuerer Zeit

Zum Spielen dieses Solo-Abenteurers benötigen Sie zusätzlich nur das *Abenteurer-Basis-Spiel*; alle weiteren, spielwichtigen Informationen sind in diesem Buch enthalten. Kenntnis der Box *Al'Anfa und der tiefe Süden* ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright © 2000 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 19,95 • EUR 10,20



ISBN 3-89064-353-1

10353