

Ausgabe 107 - Mai 2015 - kostenlos



ANDUIN

FANZINE FÜR PHANTASTISCHE SPIELE

WASSER



ANDUIN 107 WASSER

IMPRESSUM

Anduin

Fanzine für phantastische Spiele

Chefredakteurin

F.Schmutzler

Stellv. Chefredakteur

L.-H. Schilling

Anschrift

Anduin

Fritz von Wille Str. 5

54296 Trier

leserbriefe@anduin-fanzine.de

www.anduin-fanzine.de

Fleißige Helfer

Autoren

L.-H. Schilling, K.-H. Zapf, T. Anlauf, J. Richter, A. Kühnert, S. Gerwinski

Titelbild

F.Schmutzler/mle86 unter CC/flickr.com

Zeichner und Fotografen

T. Anlauf, S. Schloesser, U. Kleinert, I. Kutsch, J. Richter

Lektorat

C. Biskup, J. Richter, F. Schmutzler

Hinweise

Die Artikel in dieser Ausgabe stellen die Meinung der einzelnen Autoren dar und müssen nicht mit der Meinung der Redaktion übereinstimmen. Die Redaktion distanziert sich von Internetseiten mit verfassungswidrigen, radikalen oder pornographischen Inhalten. Die meisten in dieser Ausgabe genannten Produkte sind Warenzeichen ihrer jeweiligen Hersteller. Die Verwendung von geschützten Warenzeichen stellt keine Copyrightverletzung seitens der Redaktion dar, auch wenn diese ohne Kennzeichnung genannt werden. Nachdruck oder Wiederveröffentlichung (digital oder analog) – auch auszugsweise – nur mit schriftlicher Genehmigung der Redaktion. Ausdruck und Weitergabe für private Zwecke ausdrücklich erwünscht und erlaubt. Die Redaktion behält sich das Recht vor, eingesandte Artikel zu kürzen oder zu ändern. Die Rechte der eingesandten Artikel und Zeichnungen verbleiben beim Urheber. Die Redaktion der Anduin erhält die Erlaubnis, die Werke im Rahmen des Fanprojekts Anduin zu veröffentlichen. Für unaufgefordert eingesandte Artikel kann keine Haftung übernommen werden.

INHALT

Titelthema/Abenteuer

- 4 **Die Goldmine**
Ein oldschooliger Mini-Dungeon zum Auftakt
- 10 **Verrat auf Burg Hernatz**
Ein Solo-Abenteuer in einer verregneten Nacht
- 28 **Helden des Hobbys**
Die Menschen hinter den Spielen
- 30 **Sylvania**
Unterwegs in den Landen der Toten
- 47 **Die Hymaliquon**
Wasserwesen aus der Welt der „Legends of Nighthawk“

Lesen & Spielen

- 7 **Mein Lieblingsrollenspiel**
Und was spielst Du so...?
- 8 **RPG Geek**
Die Datenbank und Community für Rollenspieler
- 27 **NSC-Ecke**
Ein NSC für eure Spielrunden
- 42 **Der Würfelmacher**
Jonas im Gespräch mit Lou Zocchi

Kurzgeschichten

- 21 **Festmahl**
- 48 **Der Zahn des kalten Gottes, Teil II**

Die dritte Seite

„Panta rhei - Alles fließt“.

„Steter Tropfen höhlt den Stein“

„Es muss noch viel Wasser den Rhein herunterfließen“

Es ist viel Wasser so manchen Fluß heruntergeflossen in den letzten zwei Jahren, und der stete Tropfen des Nachfragens mag auch den Stein des „Ich habe keine Zeit“ gehöhlt haben (ich sehe hierbei niemanden an ;)), aber wie auch immer: Es ist geschafft. Die 107. Ausgabe eines von Deutschlands ältesten Fanzines liegt euch vor, und ich hoffe, es wird nicht die letzte bleiben.

Wieder einmal haben mich viele Menschen dabei unterstützt, dass diese Ausgabe entstanden ist:

- Jonas und Christian, die eifrigen Lektoren, und im Falle von Jonas auch eifriger Schreiber

- Karl-Heinz, der voller Ungeduld auf die neue Ausgabe gewartet hat und mit Material um die Ecke kam, als ich schon dachte, ich muss alles selber schreiben oder ein leeres PDF hochladen

- Lars, mein Vize, der sich mal eben so belgische Kapitäne aus dem Ärmel schüttelt

- allen Autoren und Künstlern dieser Ausgabe, die sich zwischen Umzügen, Familie und Rollenspielrunde die Zeit genommen haben, etwas zur aktuellen Ausgabe beizusteuern.

Ihr wisst alle, was ich gerne an dieser Stelle schreibe, und ich schreibe es auch dieses Mal: Ohne euch wird es keine Ausgabe #108 geben. (Ein Titelthema hat sie übrigens auch noch nicht). Ohne eure Abenteuer, eure Kurzgeschichten, eure Rezensionen, eure Spielberichte und Bilder gibt es keine Anduin.

Denn die Anduin, das bin nicht ich - das seid ihr!

Read on,

Eure Niniane/Friederike

PS: Wir sehen uns auf der RPC 2015!

Die Goldmine

EIN MINI-DUNGEON

TEXT: ALEXANDER KÜHNERT

KARTE: STEFAN SCHLOESSER ([HTTP://STEFANSCHLOESSER.COM/](http://stefanschloesser.com/))

Kurzbeschreibung:

Die Heldengruppe kommt in ein kleines Bergdorf, das von den Goldfunden der nahegelegenen Goldmine lebt. Sie erfahren, dass irgendein Monster aus den Tiefen der Erde emporgekrochen ist, die Arbeiter angegriffen und den Stollen zum Einsturz gebracht hat. Die Gruppe macht sich auf, das Bergwerk zu erforschen und das Ungeheuer zu stellen.

Das Bergdorf

Das Dorf besteht aus gut einem Dutzend Hütten. Insgesamt arbeiten 10 Arbeiter in der Mine und leben hier mit ihren Familien. Es herrscht große Aufregung im Dorf, als die Charaktere eintreffen. Wenn sie hier mit Gustaff, dem Vorarbeiter der Mine, reden, können sie folgende Dinge herausfinden:

- Die Arbeiter wurden vor wenigen Stunden unter Tage von einem Monster angegriffen, das aber keiner näher beschreiben kann.
- Das Monster hat einen Stollen zum Einsturz gebracht.
- Vier Arbeiter werden vermisst, die anderen konnten entkommen.
- Der Einstieg zur Mine liegt etwa 200 Meter den Berg hinauf.

Gustaff verspricht der Gruppe Gold, wenn sie hinuntersteigt und herausfindet, was genau los ist, und das Monster beseitigt. Es gibt einen Laden, wo die Charaktere alles kriegen, was man in einem Minedorf kaufen kann: Spitzhacken, Schaufeln, Hämmer, Seile, Arbeiterkleidung, Stiefel, Schutzhelme, Fackeln usw. Am interessantesten sind aber die Leuchtkristalle, die ein magisches Licht ausstrahlen. Im Gegensatz zu Fackeln leuchten sie nahezu ewig, sind aber auch entsprechend teurer.

1 – Die Förderhalle

Ein großes Holzgebäude mit großen Doppeltüren, die verschlossen sind. Schienen für die Loren führen vom Gebäude zum Dorf und auf der anderen Seite zu einer Abladehalde hinüber. Die Tür wird von zwei Arbeitern mit Spitzhacken bewacht. Im Gebäude selbst stehen zwei leere Loren und einige Gerätschaften. In der Mitte ist ein großes Stahlgerüst, an dem sich der Förderkorb befindet. Sobald sie bereit sind, lassen die beiden Arbeiter die Charaktere in Zweiergruppen mit der Winde nach unten zu 3. Sollten die Spieler nach einem anderen Eingang fragen, führt sie einer der Arbeiter zu 2.

2 – Die Abladehalde

Das kleine Plateau, auf dem das Bergdorf steht, fällt hier recht steil ab. Hier werden das Gestein und die Erde hinabgeschüttet, welche man aus der Mine herausholt. Weit unten am Rand der Halde ist ein schmaler Spalt im Fels, der in die Haupthöhle der Mine führt. Die Charaktere können sich hier hindurchquetschen, aber der Tunnel ist eng, niedrig und lang. Der Förderkorb ist der einfachere Weg, um hineinzugelangen, allerdings könnte sich dieser zweite Ausgang später als nützlich erweisen. Gehen die Charaktere hier hinein, gelangen sie zu 3.

3 – Die Haupthalle

Eine große, von Menschenhand gehauene Halle. Hier wird das abgebaute Geröll in den Förderkorb gepackt und so aus der Mine geschafft. Neben zwei Loren voller Steine befinden sich hier auch drei Spitzhacken und eine Schaufel, die man alle mitnehmen kann. Haben sich die Charaktere dergleichen schon im Laden gekauft, so war das offenbar Geldverschwendung. Suchen die Charaktere alle Ecken der Halle genau ab, entdecken sie den engen Tunnel, der zu 2 nach draußen führt. Ansonsten ist hier nichts zu finden. Ein Schienenstrang führt von hier aus durch einen Stollen nach Norden zu 5. In der Ostwand ist eine unverschlossene Holztür, die zu 4 führt.

4 – Der Aufenthaltsraum

Ein kleiner Raum, in dem zwei Tische und acht Stühle stehen. In einer Ecke befindet sich zudem ein Bett samt Kissen und Decke. In einer anderen Ecke steht eine Kiste mit leeren Weinflaschen. Offenbar ist dies eine Art Pausenraum, wo sich die Arbeiter ausruhen können, ohne die Mine aufwändig über den Förderschacht verlassen zu müssen. Schauen sich die Charaktere genau um, finden sie unter dem Bett ein kleines Holzkästchen. Darin befinden sich Verbandsmaterial, zwei Fläschchen mit der Aufschrift Heiltrank sowie eine Ampulle mit der Beschriftung Grüngarben-trank.

5 – Die erste Bretterwand

Etwa fünfzig Meter den Stollen mit den Schienen entlang findet sich rechts eine große Bretterwand, mit der offenbar ein Durchgang zugenagelt wurde. Entschließen sich die Charaktere dazu, die Bretterwand aufzubrechen, so können sie das mit einer Spitzhacke oder Axt tun. Der schmale Tunnel dahinter führt zu 7. Folgen sie weiter dem Hauptstollen, kommen sie zu 6.

6 – Tunneleinsturz

Das ist offenbar die Stelle, wo die Tunneldecke kollabiert ist, so wie der Vorarbeiter es gesagt hat. Unter dem Geröll schaut ein Bein heraus. Mit Spitzhacke, Schaufel und etwas Aufwand können die Charaktere hier einen verschütteten Arbeiter freilegen. Dieser ist freilich tot, doch scheinen Teile seines Körpers mit einem seltsamen, schwärzlichen Schleim überzogen zu sein, der im Fackel- oder Leuchtkristalllicht durchsichtig schimmert. Will die Gruppe versuchen, sich einen Weg durch das Geröll zu bahnen, dann soll sie das ruhig. Alle Charaktere, die dabei mithelfen, werden mit jeder Stunde müder, ohne wirklich voranzukommen, bis die Gruppe schließlich einsichtig aufgibt und zu 5 zurückgeht.

7 – Die zweite Bretterwand

Durch einen Spalt zwischen den Brettern kann man einen Lichtschimmer erkennen, der aus einer kleinen Höhle hinter der Wand zu kommen scheint. Wenn die Charaktere sich laut genug verhalten oder von sich aus durch den Holzspalt in die Höhle hineinrufen, antwortet ihnen eine schwache, menschliche Stimme, die sie jedoch nicht genau verstehen können. Reißen die Charaktere auch diese Bretterwand ein, gelangen sie zu 8.

8 – Der verwundete Arbeiter

Hier ist eine kleine, natürliche Höhle, die noch einen zweiten Ausgang hat – einen niedrigen Tunnel, der nach Norden führt. In der südlichen Ecke liegt die arg mitgenommene Gestalt eines Arbeiters. Er hat zwar nur leichte Wunden davongetragen, scheint aber dem Tod nahe zu sein. Auch er ist teilweise mit merkwürdig schwarzem Schleim überzogen. „Großes Biest ... viele Arme ...“, ist alles, was er den Charakteren noch sagen kann, bevor er stirbt. Gibt die Gruppe ihm einen Heiltrank oder den Grüngarben-trank, bringt er vor seinem Tod noch ein paar Worte mehr heraus: „Tunnel führt in große Höhle ... dann zurück zu Hauptstollen ... Monster hat Torvid getötet ...“ Gehen die Charaktere durch den etwa fünfzig Meter langen Tunnel in der Nordwand kommen sie zu 9.

9 – Die große Höhle

Eine große, natürliche Höhle. In der rechten Höhlenwand ist eine Art großer Tunnel (10) zu erkennen, während die Höhle nach Norden weiterführt. Aus dem nördlichen Teil (11), der von einer Art Felsgrat abgetrennt wird, sind seltsame, scharrende Geräusche zu hören. Ansonsten ist hier nichts Auffälliges.

10 – Der endlose Tunnel

Folgen die Charaktere dem Tunnel, so kommen sie nach gut einer halben Stunde normalen Laufens ins Freie. Der Tunnel endet an der Ostwand des Berges. Es gibt hier nichts zu entdecken. Wenn sie nicht

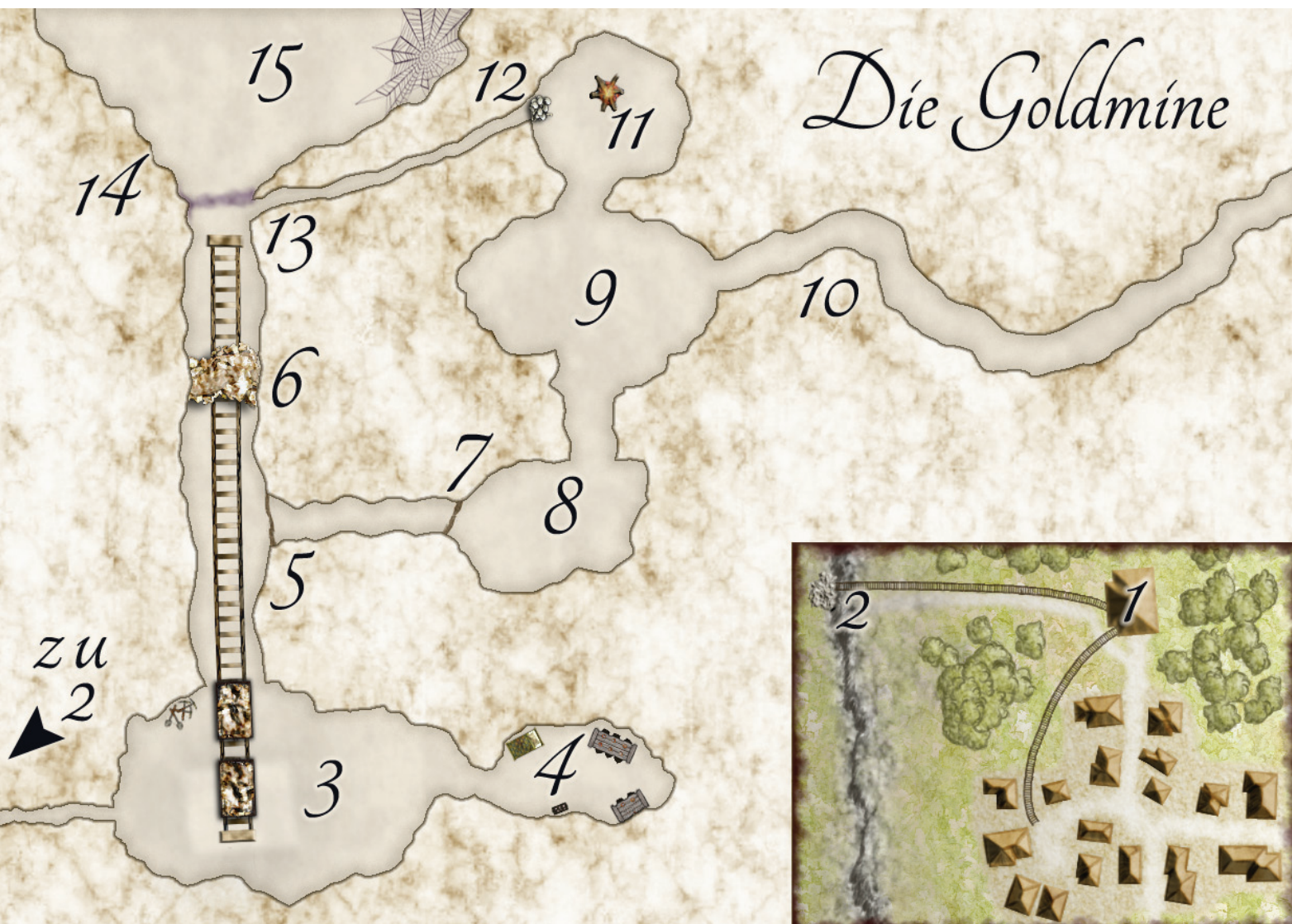
an der steilen und tödlichen Felswand entlangklettern wollen, müssen sie umkehren, wo sie auf ihrem Rückweg zu 9 unerwartet dem Bergtroll (siehe 11) begegnen.

11 – Der Bergtroll

Ein riesiger Bergtroll hat hier sein Lager aufgeschlagen. Was sofort auffällt, ist, dass er vier Arme hat. Ist das das Biest, von dem der sterbende Arbeiter sprach? Der Troll ist mit zwei schweren Keulen bewaffnet und greift sofort an. Auch wenn die Charaktere ihn verwunden, so werden sich seine Wunden gleich wieder schließen. Hoffentlich haben die Charaktere eine Fackel dabei. Entzünden sie das Fell des Trolls, so wird dieser verbrennen und sich nicht mehr erheben. Fliehen die Charaktere und kehren sie später zurück, so ist der Troll durch den langen Tunnel (10) verschwunden. Falls die Gruppe glaubt, mit dem Troll das Monster, von dem alle sprachen, getötet zu haben, so irrt sie. Im Dorf ist einer der vermissten Arbeiter wieder aufgetaucht, der aus der Mine entkommen konnte und Panik ins Gebirge flüchtete, bevor er ins Dorf zurückkehrte. Er wird den Charakteren sagen, dass nicht der Troll das Ungeheuer war, das er da unten gesehen hat. Das Wesen sah vielmehr aus wie ein riesenhaftes Insekt.

12 – Der versteckte Durchgang

Durchsuchen die Charaktere die Lagerstätte des Trolls genau, so finden sie neben abgenagten Knochen einen Spalt in der nordwestlichen Ecke der Höhle. Zwängen sie sich hier hindurch gelangen sie zu 13.



13 – Zurück im Hauptstollen

Die Gruppe ist wieder im Hauptstollen, etwa fünfzig Meter hinter dem Tunneleinsturz. Die Wände glitzern golden im schwachen Licht der Charaktere. Folgen sie den Schienen hier weiter nach Norden, kommen sie zu 14. Kommt die Gruppe auf die dumme Idee, mit ihren Spitzhacken Goldbrocken aus den Wänden zu lösen, so scheuchen sie das Monster auf, das auch die Arbeiter aufgescheucht haben (siehe 15).

14 – Stollende

Hier endet der Stollen, doch gibt es eine große Öffnung in der Wand voraus, wo die Arbeiter vor wenigen Stunden in eine große, natürliche Höhle durchgebrochen sind. Die Ränder dieser Öffnung sind mit schwarzem Schleim überzogen und schaut man hindurch, kann man direkt hinter der Öffnung auf dem Boden der Höhle die Leiche des letzten fehlenden Minenarbeiters sehen. Aus der weitläufigen Höhle dringen seltsame, tierische Klickgeräusche.

15 – Die Riesenspinne

Die Höhle ist der Unterschlupf einer Riesenspinne. Sie wird die Charaktere sofort angreifen, sobald sie sie entdeckt. Zunächst versucht sie, jeden, der direkt vor ihr steht, mit giftigem, schwarzen Schleim zu besprühen, bevor sie ihn mit ihren Kiefern attackiert. Besiegen die Charaktere die Spinne, so sind alle, bei denen der schwarze Schleim in eine Wunde eindringen konnte, vergiftet. Der Grüngarbenrank aus dem Aufenthaltsraum stoppt die Vergiftung. Der Inhalt reicht, damit sich alle Charaktere hineinteilen können.

Ansonsten gibt es im Bergdorf einen Heiler, sofern alle Vergifteten es bis zurück schaffen und nicht vorher in Ohnmacht fallen und sterben, wie der Arbeiter bei 8.

Gustaff steht zu seinem Wort und belohnt die Gruppe für das Töten der Riesenspinne mit Gold.

Sollten die Charaktere es vorziehen, vor dem Tier zu fliehen, so haben sie drei Möglichkeiten, wobei ihnen die Spinne überall hin folgen wird:

1. Versuchen sie es durch den langen Tunnel bei 10, so müssen sie sich spätestens am Ende des Tunnels der Spinne stellen oder in die Tiefe stürzen. Haben sie den Troll zuvor nicht getötet, so treffen sie ihn hier im Tunnel und müssen gegen Bergtroll und Riesenspinne gleichzeitig kämpfen.

2. Sie eilen zurück zum Förderkorb, um sich nach oben ziehen zu lassen. Leider passen hier nur zwei Leute auf einmal hinein - mehr wären zu viel für die Arbeiter, die die Winde bedienen. Es können also maximal zwei Gruppenmitglieder auf diesem Weg entkommen, bevor die Spinne die Gruppe einholt.

3. Der winzige Tunnel der zur Abladehalde führt, sofern die Charaktere von ihm wissen. Aufgrund der eingeschränkten Bewegung in diesem schmalen Tunnel wird der Charakter am Ende der Reihe der Spinne womöglich zum Opfer fallen. Die Spinne wird der Gruppe ins Freie folgen.

Rennt die Gruppe zurück ins Dorf, so werden die Arbeiter zu ihren Hacken greifen und mitkämpfen. Das Monstrum ist so einfacher zu besiegen. Der Dorfheiler kümmert sich anschließend um die Verwundeten und Vergifteten.

Mein Lieblingsrollenspiel

IN DIESER AUSGABE: ARS MAGICA, VORGESTELLT VON SABINE V.

ERZÄHLE KURZ ETWAS ZU DEINER PERSON

Ich spiele seit 25 Jahren Rollenspiel und bin ziemlich aktiv in der Szene.

SEIT WANN BETREIBST DU ROLLENSPIEL?

Das hatten wir grade.

DEIN EINSTEIGERSYSTEM?

MERS bzw. Rolemaster

MEIN LIEBLINGSSPIEL IST..

..FATE, aber ich mag Ars Magica auch sehr gern.

WELCHE ANDEREN SPIELE GEFALLEN DIR?

Mittlerweile mag ich regelleichte Spiele eigentlich lieber – mein Liebling dabei ist FATE. Auch PDQ# gefällt mir.

ICH MAG ARS MAGICA, WEIL..

... es ein cooles Magiesystem hat, weil es gut fürs Kampagnenspiel ausgelegt ist, weil es mit dem Bund, in dem die Magier leben, einen sehr schönen Metacharakter hat.

MIT WELCHEM SETTING SPIELST DU ES?

Im mythischen Mittelalter, also im real-historischen Mittelalter plus Magier, Feen, Engel, Dämonen etc.

WAS GEFÄLLT DIR BESONDERS GUT?

Steht schon oben.

WAS WÜRDEST DU VERBESSERN?

Nur Kleinkram.

WENN ICH MIR ETWAS FÜR ARS MAGICA WÜNSCHEN KÖNNTE, DANN WÄRE ES..

... dass mal wieder jemand anderes für mich leitet.

WENN DU JETZT ABER INFOS ZUM SPIEL HABEN WILLST:

GIBT ES DAS SPIEL NOCH? HAT ES SCHON MEHRERE EDITIONEN HINTER SICH? WIE SIEHT ES MIT SUPPORT AUS?

Ja, das Spiel existiert noch. Im Augenblick ist die 5. Edition aktuell und wird auch noch von Atlas Games supportet – es gibt einen Haufen Quellenbücher und auch ein paar Abenteuer.

WORUM GEHT ES?

Es geht um eine Gruppe mittelalterlicher Magier, die zusammen mit ihren Angestellten in einem sogenannten „Bund“ leben und sich dort Ressourcen teilen. Es geht um die Probleme, die mit dem Aufbau und dem Ausbau des Bundes so einhergehen.

WAS SPIELT MAN DA SO?

Jeder Spieler spielt mehrere Charaktere: Einen Magier, einen Begleiter und einen Leibwächter. Normalerweise nicht gleichzeitig, aber alle Charaktere leben im Bund (oder in der Nähe davon). Gruppen werden

aus den geeigneten Charakteren zusammengestellt.

Probleme können politischer Natur sein, mit mystischen Vorgängen zusammenhängen oder aus den verschiedenen Aktionen der Charaktere entstehen. Mal geht es darum, ein Drachenei vor einem Bischof zu retten; mal muss man mit den örtlichen Feen klar kommen; und manchmal muss man sich gegen die Machenschaften von Dämonen wehren.

GIBT ES EIN FERTIGES SETTING?

Ja, das mystische Mittelalter – das ist das realhistorische Mittelalter mit Magiern, Dämonen, Feen, Engeln und allem anderen Zeug, an das die Leute damals so geglaubt haben.

VERWENDEST DU DAS SETTING, UND WENN JA – WAS IST SO TOLL DARAN?

Ja, ich mag Settings in der realen Welt. Quellenbücher für einzelne Gegenden gibt es zwar auch vom Verlag, aber man kann sich auch jederzeit ein Geschichtsbuch schnappen und nach Infos und Inspiration durchforsten.

IST DAS EHER EIN KLEINTEILIGES ODER EIN GROBKÖRNIGES SPIEL?

Es ist eher kleinteilig. Das Magiesystem ist in sich geschlossen und logisch aufgebaut, aber es gibt sehr viele (auch regelseitige) Optionen – unkomplex ist das sicher nicht.

BEDIENT ES EINEN BESONDEREN SPIELSTIL?

Ars Magica ist etwas für Kampagnenspieler – One-Shots sind möglich, aber viele der coolen Sachen dauern zu lang, als das man das in einer kurzen Einführung abbilden könnte.

Man kann damit ziemlich gut Sandboxen, weil die Charaktere durch die räumlich feste Einbindung von selbst aktiv werden müssen und sich den Auswirkungen ihrer Handlungen nicht einfach entziehen können.

WAS GEFÄLLT DIR BESONDERS GUT DARAN? WAS GEFÄLLT DIR NICHT SO GUT?

Ich mag das komplexe Magiesystem, mit dem man alles von spontan improvisierten Zaubern bis zur Herstellung mächtiger Artefakte abbilden kann. Das Vergehen der Zeit ist gut eingebunden und abgebildet – kein Problem, damit mehrere Generationen zu spielen und abzubilden.

Ich spiele das System seit 20 Jahren und habe eigentlich alle Ecken, die mir nicht so gut gefallen haben (Charaktere gehen schnell mal kaputt), abgeschliffen.

ZUM SCHLUSS: WER HAT ARS MAGICA GESCHRIEBEN, UND WO KANN MAN ES BEKOMMEN?

Die erste Edition wurde 1987 von Jonathan Tweet und Mark Rein-Hagen geschrieben. Die fünfte gibt es beim Sphärenmeister oder bei DriveThru, die vierte Edition war eine ganze Zeit auf der Homepage von Atlas Games zum Download verfügbar.

RPGGeek

DIE DATENBANK UND COMMUNITY FÜR ROLLENSPIELE

TEXT: JONAS RICHTER

Es gibt nur wenige wirklich große Informationsquellen zu Rollenspielen im Internet, und RPGGeek ist die strukturierteste – und wahrscheinlich auch die größte – unter ihnen. Die Website ist ein Schwesterprojekt zu BoardGameGeek.com (BGG) und VideoGameGeek.com und basiert auf denselben Prinzipien. BGG ist seit seiner Gründung im Jahr 2000 zur bedeutendsten internationalen Informationsquelle für Brett- und Gesellschaftsspiele geworden.

Derzeit ist der deutlich jüngere RPGGeek.com (RPGG, gegründet 2009) auf gutem Wege, bald einen entsprechenden Status für den Bereich der Rollenspiele zu erlangen.

Das Angebot ist kostenlos und wird durch Spenden und Werbeeinnahmen finanziert.

Ein Nutzerkonto ist nicht nötig, wenn man nur in der Datenbank oder in den Foren stöbern will; wer selbst etwas schreiben oder etwas in die Datenbank eintragen will, braucht eins. Nutzerkonten gelten automatisch für alle drei Seiten, die sich auch das Seitenlayout und die Datenbank teilen.

DATENBANK

Beim RPGGeek handelt es sich um eine Kombination aus Datenbank und Forum, ergänzt durch ein breites Spektrum weiterer Funktionen. Die Datenbank enthält Informationen zu Rollenspielen, Rollenspielzeitschriften, -verlagen, -settings usw. Sie wird von Freiwilligen gefüllt und kontinuierlich erweitert. Gegenwärtig (Anfang 2015) sind fast 5.000 Rollenspiele mit über 40.000 Veröffentlichungen eingetragen. Die konkreten Produkte, z.B. Grundregelwerke oder Abenteuermodule, sind dabei jeweils Rollenspielen (z.B. Warhammer Fantasy, 3. Edition) zugeordnet. Verschiedene Editionen eines Spiels – zum Beispiel die verschiedenen Editionen von DSA oder D&D – werden zu einer „Familie“ zusammengefasst. Ebenso können in der Datenbank andere Zusammenhänge – beispielsweise die Verwendung desselben Spielsystems oder verschiedene Auflagen oder Übersetzungen eines Buches – erfasst werden. Natürlich werden auch Autoren, Künstler und Verlage in die Datenbank eingetragen. Dabei erfasst die Datenbank nicht nur offizielle Veröffentlichungen: Das Fanzine im Selbstverlag wird ebenso aufgenommen wie die Produkte der Marktführer. Zu jedem Eintrag können Bilder, Weblinks und Videos (z.B. Video-Rezensionen oder Interviews) gespeichert sowie Dateien hochgeladen werden – beispielsweise alternative Charakterbögen oder Hausregeln. Deutsche Rollenspiele (nicht nur deutsche Übersetzungen) sind bereits in ansehnlichem Umfang in der Datenbank vertreten, aber wie der Rest der Datenbank natürlich nicht vollständig. Die Anzahl deutschsprachiger Produkte lässt sich nicht einfach ermitteln, aber es sind über 100 ursprünglich deutsche Rollenspiele (also keine Übersetzungen) eingetragen, denen hunderte oder gar tausende Produkte zugeordnet sind. Hinzu kommen etliche Übersetzungen anderssprachiger Produkte. Noch fehlende Titel können von jeder Person, die ein Nutzerkonto hat, eingetragen werden.

Wie die Schwesterprojekte BoardGameGeek und VideoGameGeek verfügt auch RPGGeek über ein Bewertungssystem: Nutzerinnen und Nutzer können auf einer Skala von 1-10 angeben, wie gut ihnen ein Produkt gefällt. Auch kurze Kommentare sind möglich.

Seit 2010 gibt es die Möglichkeit, Zeitschriften in die Datenbank einzutragen. Mit über 9.000 Heften und über 80.000 gelisteten Zeitschriftenartikeln bietet RPGG die vermutlich größte Rollenspiel-Fanzine- und Zeitschriftenbibliographie der Welt. Ein auf den ersten Blick überraschender Nebeneffekt ist die Tatsache, dass jede Person, die einmal zu einem Fanzine einen Text beigesteuert hat (egal ob Rezension, Gedicht oder Abenteuer), auch einen Eintrag als „rpgdesigner“ in der Datenbank erhält, wenn das Heft in der Datenbank eingetragen wird. Diese Kategorie von Einträgen ist also deutlich offener zu verstehen, als es zunächst scheint – „Autor im Zusammenhang mit Rollenspielen“ trifft es schon eher.

Einerseits ist diese Vielseitigkeit unschätzbar, wenn man sich genau über etwas informieren will, andererseits wirkt die Datenbank mit den vielen Verknüpfungen und Kategorien auf den ersten Blick sehr unübersichtlich. Eine weitere Ursache der Unübersichtlichkeit ist leider auch das Design der Seite: Wer RPGGeek.com aufruft, findet erst einmal viele Kästen vor, in denen aktuelle Einträge aus verschiedenen Teilen der Website aufgelistet sind: Ein Kasten führt die laufenden Diskussionen aus dem allgemeinen Forum auf, ein anderer Kasten listet die jüngsten Beiträge in den Foren zu einzelnen Spielen, wieder ein anderer verlinkt auf die aktuellen Rezensionen usw.

Wer die Datenbank nach etwas Bestimmten durchsuchen will, dem hilft in den meisten Fällen der Suchbalken am Kopf der Seite schon weiter. Bei spezielleren Fragen kann man aber auch die Advanced Search benutzen, die rechts neben dem Suchfeld verlinkt ist, und die verschiedene gezieltere Abfragen ermöglicht.

Seit langem wünschen sich die BenutzerInnen und Admins ein Redesign. Wegen der Schwierigkeit der Aufgabe – drei Schwesterseiten mit hunderten Nutzerkonten, Foren und komplexer Datenbank, bei über 500 Millionen Seitenaufrufen pro Jahr – ist das Redesign leider bisher aufgeschoben worden. Zwar werden kontinuierlich kleinere Verbesserungen vorgenommen, sie können jedoch nicht darüber hinwegtäuschen, dass eine grundlegende Neugestaltung wünschenswert ist.

FORUM & COMMUNITY

Kern der Website mag die Datenbank sein, ihr Herz aber ist die Community. Diese füllt nicht nur die Datenbank mit Inhalt, sondern sie schreibt auch Rezensionen und Spielberichte, belebt die Foren, veranstaltet Wettbewerbe usw.

Die Foren zeichnen sich allerdings durch ein paar kleine Besonderheiten aus:

Zunächst gibt es die Möglichkeit, für Forenbeiträge die Wertschätzung oder Zustimmung auszudrücken – ähnlich also wie das +1 oder „Gefällt mir“ in sozialen Netzwerken wie Google+ und Facebook.

Vor allem aber ist die Forenstruktur zu nennen: Es gibt nicht nur einen zentralen, systemübergreifenden Bereich für „General Discussions“, „Game Design“, „RPGG News“ usw., sondern auch Foren, die direkt an die Datenbank angegliedert sind. So hat jeder Eintrag in der Datenbank – jedes Spiel, jeder Ergänzungsband, jeder Verlag usw. ein eigenes Forum.

Das hat Vor- und Nachteile – einerseits erhöht es die Unübersichtlichkeit, da ich als Nutzer vielleicht eine spannende Diskussion zu einem bestimmten System übersehe, weil ich es nicht abonniert habe. Andererseits versinken Threads zu einem bestimmten Regelwerk nicht in einem Durcheinander hunderter anderer Diskussionen, sondern bleiben säuberlich geordnet in ihrem thematischen Forum und sind somit leicht auffindbar.

Genauso sind Rezensionen und Spielberichte an die jeweiligen Einträge in der Datenbank gebunden, auf die sie sich beziehen. Wer in anderen Foren oder in der Blogosphäre bedauert, dass viele gute Beiträge nach einiger Zeit „versacken“ und nur noch schwer zu finden sind, der dürfte sich also über den Mehrwert freuen, den die Forenstruktur des RPGGeek bietet. Du suchst Spielberichte zum neuen Star Wars: Am Rande des Imperiums oder Rezensionen zu einem älteren Monsterkompendium? Beim RPGGeek siehst du rasch, ob andere Personen schon etwas geschrieben haben. Gegenwärtig verzeichnet RPGGeek über 3.000 Spielberichte und 4.000 Rezensionen.

Neben den üblichen Diskussionen werden immer wieder Design-Contests und ähnliche Wettbewerbe veranstaltet, bei denen Rollenspiele oder Szenarien geschrieben werden. Recht aktiv ist die Community auch in punkto Rollenspielen im Forum (PbF, Play by Forum) und mehr und mehr auch über Voice- und Videochat (PbV, überwiegend mittels Google+ Hangouts).

Aus diesen regen Aktivitäten ergab sich auch die Virtuacon, eine große Online-Convention mit zig Spielrunden und etwa einem Dutzend Themenpanels mit Rollenspieldesignern, die 2013 und 2014 jeweils im Oktober stattfand und auch für 2015 wieder organisiert wird.

Die Atmosphäre in den Foren empfinde ich als sehr freundlich und fröhlich, der Umgang miteinander gefällt mir.

WEITERE FUNKTIONEN

In Verbindung mit dem Nutzerkonto ist es möglich, für Einträge in der Datenbank zu vermerken, ob man das Produkt besitzt, mal besitzen hat, tauschen will, haben möchte... Wer mag, kann also eine Wunschliste oder eine Übersicht über seine Rollenspielsammlung anlegen, kleine Notizen hinzufügen und vieles mehr. Ebenso kann man eintragen, wann und wie oft man etwas gespielt hat.

Zumindest einige der Angaben sind öffentlich einsehbar. Hier muss jede und jeder für sich entscheiden, welche Funktionen er/sie wie nutzt. Aus meinen Erfahrungen in verschiedenen Foren haben zwar viele kein Problem damit, zu erwähnen, ob sie ein Spiel besitzen – aber seine gesamte Sammlung auf einen Blick offenzulegen hat vielleicht für manchen noch einmal einen anderen Beigeschmack.

Einmal jährlich werden die Golden Geek Awards vergeben. Dabei handelt es sich um Publikumspreise, bei denen die Nutzerinnen und Nutzer ihre Favoriten nominieren und am Ende abstimmen. Im Rollenspielbereich gibt es vier Kategorien (Best Artwork/ Presentation, Best Supplement, Best Podcast und RPG of the Year).

Eine eigenwillige Besonderheit ist die Tatsache, dass es beim RPGGeek (und den beiden anderen Geek-Domains) eine virtuelle Währung gibt: Das so genannte GeekGold erhält man vor allem für Beiträge und Korrekturen zur Datenbank. Ausgeben kann man das GeekGold in erster Linie für Extras zur individuellen Gestaltung des eigenen Nutzerbildes – das meiste GeekGold fließt vermutlich in die Anschaffung von „Microbadges“, das sind kleine Abzeichen, die man unter seinem Nutzerbild darstellen kann. Ob man damit zeigt, welche Rollenspiele einem besonders gut gefallen, oder welche Musik man gerne hört – es gibt tausende Microbadges unterschiedlichster Themen zur Auswahl. GeekGold kann aber auch als kleine Anerkennung oder Dankeschön für Forenbeiträge vergeben werden, die einem besonders gut gefallen haben.

Ein weiteres Merkmal ist die Möglichkeit, viele Bereiche der Website mit Tags (Schlagwörtern) zu versehen. Bilder, Diskussionen und Einträge in der Datenbank können auf diese Weise nach individuellen Vorstellungen durch Tagging verbunden werden.

Viele weitere Funktionen sind noch gar nicht genannt, aber die Aufzählung soll hier erstmal genügen.

Braucht man das alles? Nein, Spielspaß kann man auch ohne RPGG haben. Aber für diejenigen, die sich über Rollenspiele informieren und austauschen wollen, ist die Website auf jeden Fall eine Bereicherung.

Verrat auf Burg Hernatz

EIN SOLO-ABENTEUER

TEXT: ALEXANDER KÜHNERT

ZEICHNUNGEN: ULRIKE KLEINERT

Du bist Kidan, ein Schmiedelehrling, der auf der Burg von Graf Hernatz lebt und arbeitet. Eines Morgens wirst du unsanft geweckt, als Meister Fisker, dein Schmiedelehrer, die Tür zu deinem kleinen Schlafraum öffnet und hereinstürmt. Fünf Wachen folgen ihm auf den Fuß, und noch bevor du richtig wach bist, wirst du gepackt und unter dem bestürzten Blick deines Meisters aus der Schmiede gezerrt. Niemand reagiert auf dein verwirrtes Flehen, als du über den Burghof geschleppt und schließlich in das Verlies von Graf Hernatz' Festung geworfen wirst.

Man legt dir eine Eisenkette an, verpasst dir zum Abschied noch einen schmerzhaften Schlag in die Magengrube, dann wird die Tür deiner kleinen Zelle zugeworfen. Im matten Lichtschein deines winzigen Kerkerfensters schreist du stundenlang vergebens nach der Wache, während du dich fragst, welch grausames Schicksal dir gerade widerfahren ist.

ATTRIBUTE

Kidan verfügt über vier Attribute: Körperkraft, Geschicklichkeit, Kondition und Charisma, die alle unterschiedlich stark ausgeprägt sind. Während Kidan zwei dieser Attribute durchschnittlich gut beherrscht, hat er auch eine besondere Stärke und eine lästige Schwäche. Aufgaben, die das Attribut erfordern, welches Kidans Stärke ist, gelingen fast immer, während Aufgaben, die sich auf das Attribut beziehen, welches seine Schwäche ist, oft scheitern werden. Lies dir die Kurzbeschreibungen der vier Attribute durch und entscheide dann, welches dieser Attribute Kidans Stärke und welches seine Schwäche ist. Vermerke deine Entscheidung entsprechend, bevor du das Abenteuer beginnst.

KÖRPERKRAFT - bestimmt darüber, ob Kidan schwere Gegenstände heben oder Dinge durch bloße Gewalteinwirkung beschädigen und zertrümmern kann. Körperkraft ist für Schlagwaffen wie Hämmer und Äxte von Bedeutung.

GESCHICKLICHKEIT - bestimmt darüber, wie gewandt und gelenkig Kidan ist und wie gut er Aufgaben erledigen kann, die Beweglichkeit oder Fingerspitzengefühl erfordern. Geschicklichkeit ist für die Verwendung von Schwertern und Messern von Bedeutung.

KONDITION - bestimmt darüber, wie schnell Kidan rennen kann und wie willensstark er ist, wenn er langwierige, kraftraubende Aufgaben erfüllen oder Schmerzen erleiden muss.

CHARISMA - bestimmt darüber, wie wortgewandt Kidan ist und wie glaubwürdig und überzeugend er auf andere wirkt. Charisma ist wichtig, um andere durch Einschüchterung, Schmeicheln oder Lügen zu beeinflussen.

LEBENSKRAFT

Kidan hat eine Lebenskraft von 4. Wenn Kidan eine Verletzung erleidet, verringert sich seine Lebenskraft um einen oder mehrere Punkte. Sinkt sie auf 0 oder darunter, so ist er tot.

AUSRÜSTUNG

Wenn du unterwegs nützliche Gegenstände findest, kannst du sie zu deiner Ausrüstung hinzufügen. Diese Gegenstände sind immer fett dargestellt.

Glückswürfe

Wenn du während des Spiels aufgefordert wirst, einen Glückswurf zu machen, dann wirf dazu einfach einen (sechseckigen) Würfel.

Attributswürfe

Wenn du während des Spiels aufgefordert wirst, einen Attributswurf zu machen, dann wirfst du 2 Würfel, zählst aber nur das Ergebnis des höchstehenden Würfels. Diese höchste Zahl entscheidet darüber, an welcher Stelle das Abenteuer weitergeht. (Würfelst du z.B. eine 2 und eine 4, dann wäre das Ergebnis des Attributswurfs eine 4, da dies die höchstehende der geworfenen Zahlen ist.)

Sollte das Attribut, für das du den Wurf machst, allerdings deine Stärke sein, dann wirf stattdessen 3 Würfel und zähle davon die höchste Zahl. Ist das geforderte Attribut jedoch ausgerechnet deine Schwäche, darfst du nur 1 Würfel werfen und musst die Zahl dieses einen Würfels wohl oder übel akzeptieren.

Angriffswürfe

Während des Spiels kannst du Waffen finden und zu deiner Ausrüstung hinzufügen. Wenn du in einen Kampf gerätst, kannst du eine deiner Waffen auswählen und diese im Kampf benutzen. Mit dieser Waffe musst du dann einen Angriffswurf machen.

Waffen werden in der Form Waffe +Bonus (vorherrschendes Attribut) angegeben. Findest du z. B. eine Axt +2 (Körperkraft) und benutzt du diese in einem Kampf, musst du mit dieser Axt einen Angriffswurf machen. Dazu machst du ganz einfach einen Attributswurf auf Körperkraft (das vorherrschende Attribut für die Axt) und zählst zum Würfelergebnis den Bonus der Waffe hinzu, in diesem Fall +2.

Beispiel: Angenommen, Körperkraft ist deine Stärke und du nutzt eine Waffe, deren vorherrschendes Attribut Körperkraft ist. Du wirfst demnach 3 Würfel und erhältst eine 1, eine 5 und eine 2. Die höchste Zahl ist demnach die 5. Zu diesem Attributswurf von 5 (die höchste Zahl des Wurfs) zählst du dann den Bonus der Axt hinzu und kommst auf 7. Das Ergebnis deines Angriffswurfs ist demnach 7.

Gerätst du ohne Waffe in einen Kampf, musst du mit bloßen Fäusten kämpfen und darfst nur 1 Würfel für deinen Angriffswurf benutzen. Einen Bonus erhältst du nicht.

1

Es dringt kaum noch Licht in deine Zelle und du kannst draußen das stete und laute Klatschen von Regen hören, als ein Wärter hereinkommt, um dir Wasser und Brot zu bringen. Du fragst ihn sofort, was hier vor sich geht. Er blickt dich zornig an, als wollte er dir für deine

Unverfrorenheit eine Tracht Prügel verpassen. Dann besinnt er sich und zischt dir ins Gesicht: „Das solltest du doch am Besten wissen. Du glaubst wohl, nur weil du den Unwissenden spielst, kommst du mit dem Mord an der Gräfin Hernatz davon? Erzähl deine Lügen lieber morgen früh dem Henker!“

„Aber ...“, ist alles was du herausbekommst, während der Wärter auf dem Absatz kehrt macht und die Zellentür hinter sich zuschlägt. Du sinkst wie betäubt zu Boden, während du allmählich begreifst, was man dir vorwirft. Du sollst die Gräfin ermordet haben! Du kannst es kaum glauben, dass deine gütige Herrin tot sein soll, und noch weniger, dass man dich dafür verantwortlich machen will. Hier muss ein Missverständnis vorliegen. Oder jemand versucht dir den Mord in die Schuhe zu schieben. Eines ist jedenfalls klar: Man ist felsenfest von deiner Schuld überzeugt, denn man will dich offenbar ohne Anhörung im Morgengrauen hinrichten.

Dir bleiben nur zwei Möglichkeiten: Du musst dem Grafen und seinen Wachen glaubhaft vermitteln, dass du unschuldig bist ... oder du musst fliehen!

Du versuchst, die Eisenkette zu lösen, die dich an die Wand deiner Zelle fesselt – weiter bei 12.

Du rufst den Wärter herbei – weiter bei 23.

Du isst deine Henkersmahlzeit und wartest dann auf die Morgendämmerung – weiter bei 34.

2

Du bist nicht schnell genug. Der Burgwächter hat die Tür kaum aufgerissen, als er auch schon losschreit: „Ergib dich, du Wurm, sonst töte ich dich!“

Du ergibst dich – weiter bei 15.

Du greifst ihn an – weiter bei 39.

3

Der Boden ist vom Regen ganz schlammig geworden und du hast den Hof kaum überquert, als es einen lauten Aufschrei gibt. Mehrere Burgwachen kommen aus einem Lagergebäude hinter dir gelaufen und stürmen sofort auf dich zu, als sie dich erblicken. Deine Hoffnungen auf eine heimliche Flucht sind dahin.

Du rennst zum Burgtor – weiter bei 52.

Du steigst eine Treppe zur Außenmauer hinauf – weiter bei 19.

4

Du verlierst plötzlich den Halt und stürzt nach unten. Ein Strauch federt deinen Sturz ein ab, dennoch kannst du hören, wie in deinem Körper eine Rippe bricht. Deine Lebenskraft sinkt um 1. Du beißt die Zähne zusammen und unterdrückst einen Schmerzensschrei. Dann rappelst du dich langsam wieder auf und überlegst, wie du weiter vorgehen sollst.

Du betrittst den Turm durch die Tür – weiter bei 42.

Du versuchst noch einmal hinaufzuklettern – weiter bei 55.

Du wendest dich ab und versuchst aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

5

„Ich habe mich entschieden, dem Grafen alles zu gestehen“, erklärst du dem Wärter reuevoll. „Ich bin mir sicher, dass er gern die ganze Wahrheit hören möchte, bevor mein Wissen mit mir stirbt.“



Der Wärter blickt dich einen Moment lang skeptisch an, dann willigt er ein: „Ich werde sehen, was ich tun kann. Aber glaube nicht, dass dich dein Geständnis vor dem Galgen retten wird.“ Die Klappe wird wieder zugeschlagen und du hörst, wie sich die Schritte des Wärters entfernen.

Es vergeht fast eine halbe Stunde, bis die Zellentür schließlich geöffnet wird. Graf Hernatz tritt mit nassem Haar und tropfendem Umhang herein und weist den Wärter an, draußen zu warten, wo er euch nicht hören kann. Der Graf tritt nach vorn, bleibt aber bewusst außerhalb deiner Reichweite. „Also, was hast du mir zu sagen?“ fordert er mit durchdringendem Blick.

Du gestehst, dass du seine Frau ermordet hast – weiter bei 20.

Du versuchst ihn davon zu überzeugen, dass du unschuldig bist – weiter bei 43.

6

Du umrundest den Turm und tatsächlich: Auf der Rückseite des Turms, dort wo der kleine Kräutergarten liegt, findest du eine Vertiefung in der Wand. Selbst im Tageslicht würde sie sich nur demjenigen offenbaren, der das Mauerwerk bewusst danach absucht.

Du drückst das Silberamulett in die Vertiefung und hörst ein lautes Klicken. Ein Teil der Wand hat sich leicht bewegt, und als du kräftig dagegen drückst, schwingt sie wie eine schwere Steintür nach innen und legt einen Geheimgang frei, der von einer Wandfackel erhellt wird. Du trittst ein und schiebst die Tür wieder zu. Dann nimmst du die Fackel aus ihrer Halterung und steigst eine steile und schmale Treppe hinauf, die an der Innenseite der Turmwand nach oben führt. Der Gang am oberen Ende der Treppe endet schließlich an einer Holztür. Du öffnest sie vorsichtig und trittst hindurch.

Du stehst mitten im Schlafgemach von Graf Hernatz. Der Graf selbst sitzt an einem großen Eichentisch und steht auf, als du eintrittst. „Ah, ich habe dich bereits erwartet“, sagt er und bleibt vor dir stehen.

Schnell wiederholst du deine Worte, dass du seine Frau nicht getötet hast und dass dich die Wachen, die dich gesehen haben, wohl mit jemand anderem verwechselt haben müssen. Ein Lächeln stiehlt sich auf das Gesicht von Graf Hernatz, als er unbeeindruckt erwidert: „Es besteht keinerlei Zweifel daran, dass meine Wachen dich gesehen haben. Immerhin habe ich ihnen genau das befohlen zu sagen!“

Du starrst den Grafen ungläubig an, bis du begreifst, was er dir gerade offenbart hat: Er hat seine eigene Frau ermordet und dich zum Sündenbock gemacht. Aber warum hat er dich dann aus dem Kerker befreit? Wie als Antwort auf deine Frage erwidert er: „Und jetzt bist du offenbar zurückgekehrt, um dein schändliches Werk zu vollenden und mich ebenfalls zu töten. Zumindest wird das Burgvolk das glauben, womit deine Schuld zweifelsfrei bewiesen wäre. Und wenn ich dich erst einmal getötet habe, kann niemand mehr etwas anderes behaupten.“

So leicht wirst du es dem Grafen jedoch nicht machen. Während er sein reich verziertes Schwert aus seiner Scheide zieht, machst auch du dich zum Kampf bereit.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 4 – weiter bei 32.

Ergebnis 5 bis 7 – weiter bei 47.

Ergebnis 8 – weiter bei 56.

7

Du ziehst wiederholt an der Kette, bis dich langsam deine Kräfte verlassen. Du verschnaufst kurz und siehst dir die Stelle in der Wand genauer an. Als du mit deinen Finger darüberfährst, entdeckst du zwei Risse, die vorher noch nicht da waren. Deine Mühe war nicht umsonst. Ermutigt machst du dich daran, dein Werk zu vollenden.

Mache einen Attributswurf auf Kondition.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 46.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 29.

8

Es ist schwer, in der Dunkelheit deines Raumes etwas zu erkennen, aber du weißt genau, wo alles liegt. Du suchst die folgenden Gegenstände zusammen, die du für nützlich erachtest, und nimmst sie mit:

Dolch +o (Geschicklichkeit)

5 Goldmünzen

Reiseumhang

Du willst deinen Raum gerade wieder verlassen, als die Tür zur Schmiede aufgestoßen wird. Drei bewaffnete Burgwachen kommen herein und fangen an, die große Werkstatt abzusuchen. Ist dein Ausbruch etwa schon entdeckt worden?

Du versteckst dich in deinem Raum, bis die Wachen hoffentlich verschwinden – weiter bei 36.

Du sprintest durch die Werkstatt und versuchst zu entkommen – weiter bei 49.

9

Er streicht sich die vom Regen durchnässten Haare aus dem Gesicht, blickt dir tief in die Augen und fragt dich: „Hast du die Gräfin getötet?“ Du zögerst zunächst, dann schüttelst du verneinend den Kopf. „Gut“, antwortet Meister Fisker, „das habe ich nämlich auch nicht gedacht.“

Er greift in die Tasche seines Mantels und holt einen Eisenschlüssel hervor. „Wie du weißt, habe ich als Schmied die Fußfesseln für den Kerker von Burg Hernatz gefertigt. Daher besitze ich auch einen Ersatzschlüssel, um sie zu öffnen. Warte, bis ich gegangen bin, dann schließe die Fessel auf. Deine Zellentür ist nicht verschlossen. Flieh, wenn du leben willst. Mehr kann ich nicht für dich tun.“

Meister Fisker steckt dir den Eisenschlüssel zu, dann steht er auf und verlässt ohne ein weiteres Wort den Kerker. Du wartest ein paar Minuten, dann schließt du mit dem Schlüssel deine Fußfessel auf und schleichst dich zur Tür. Sie ist nicht verschlossen, wie dein Meister gesagt hat. Du ziehst sie langsam auf und spähest in den Gang hinaus. Am Ende des Gangs kannst du im Fackelschein den Wärter sitzen sehen. Er hat dir den Rücken zugewandt und summt leise vor sich hin. Wenn du wirklich fliehen willst, musst du irgendwie an ihm vorbeikommen.

Mache einen Attributswurf auf Geschicklichkeit.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 48.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 31.

10

Du bekommst den Schwertgriff deines Gegners mit der linken Hand zu fassen und drückst die Waffe beiseite, während du deine rechte Faust auf sein Gesicht zufliegen lässt. Dein Schlag trifft den Wärter so hart unter dem Kinn, dass er bewusstlos zu Boden sackt.

Wenn du willst, kannst du das Kurzschwert +1 (Geschicklichkeit) des Wärters an dich nehmen. Du schleichst dich aus dem Kerker und betrittst den nächtlichen Innenhof von Burg Hernatz. Prasselnder Regen deckt deine Flucht, denn alle Fackeln sind erloschen und es ist niemand unterwegs. Du verlässt den dunklen Kerkereingang und überlegst, was du tun sollst.

Du versuchst aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

Du gehst in die Schmiede – weiter bei 16.

Du schleichst zum Wohnturm des Grafen – weiter bei 37.

11

Mit letzter Kraft erreichst du das offene Fenster und ziehst dich hinein. Du atmest tief durch und blickst dich um. Rechts von dir befinden sich die letzten Stufen, die hinauf zum Gemach von Graf Hernatz führen. Du rennst hinauf, drückst die Tür auf und betrittst den Raum dahinter. Der Graf sitzt an einem großen Eichentisch und steht überascht auf, als du eintrittst. „Was machst du hier? Du solltest doch im Kerker sitzen“, sagt er mehr verwirrt als erzürnt.

Du betuerst ihm gegenüber, dass du seine Frau nicht getötet hast und dass dir jemand diese Untat anhängen will. Ein Lächeln stiehlt sich auf das Gesicht von Graf Hernatz, als er unbeeindruckt erwidert: „Nun, meine Wachen haben aber gesehen, wie du nach dem Mord an meiner Frau aus ihrem Zimmer getürmt bist. Zumindest ist es das, was ich ihnen befohlen habe, zu sagen!“

Du starrst den Grafen ungläubig an, bis du begreifst, was er dir gerade offenbart hat: Er hatte seine eigene Frau ermordet und dich zum Sündenbock gemacht. Bevor du etwas erwidern kannst, fährt er fort: „Und jetzt bist du offenbar zurückgekehrt, um dein schändliches Werk zu vollenden und mich ebenfalls zu töten. Zumindest wird das Burgvolk das glauben, womit deine Schuld zweifelsfrei bewiesen wäre. Und wenn ich dich erst mal getötet habe, kann niemand mehr etwas anderes behaupten.“

So leicht wirst du es dem Grafen jedoch nicht machen. Während er sein reich verziertes Schwert aus seiner Scheide zieht, machst auch du dich zum Kampf bereit.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 4 – weiter bei 32.



Ergebnis 5 bis 7 – weiter bei 47.

Ergebnis 8 – weiter bei 56.

12

Du begutachtest deine eiserne Fußfessel und stellst fest, dass das Mauerwerk an der Stelle, wo sie in der Wand verankert ist, brüchig ist. Mit ausreichend Kraft, könntest du sie vielleicht aus der Wand reißen. Du umklammerst die Kette mit beiden Händen, atmest tief ein und zerrst sie ruckartig nach hinten.

Mache einen Attributswurf auf Körperkraft.

Ergebnis 1 – weiter bei 46.

Ergebnis 2 bis 4 – weiter bei 7.

Ergebnis 5 oder 6 – weiter bei 29.

13

Du rennst die ganze Nacht hindurch, bis endlich der Himmel aufzieht und du im violetten Licht der Morgensonne das kleine Dorf Fernweiler erreichst. Deine Pläne, im Dorf Unterschlupf zu finden, werden schnell von einem Reitertrupp durchkreuzt, der aus Richtung Burg herandonnert. Du hast keine Zweifel daran, dass der wehende Umhang des vordersten Reiters Graf Hernatz persönlich gehört. Du gehst kein Risiko ein und entschwindest durch die Seitengassen des Dorfes in den nahegelegenen Wald.

Wochenlang kämpfst du dich durch die Wildnis und meidest alle menschlichen Siedlungen. Du ernährst dich von Beeren und kleinen Tieren, während du dir nachts die Seele aus dem Leib frierst. Du weißt schon längst nicht mehr, wo du eigentlich bist, aber du bist dir sicher, dich weit außerhalb der herrschaftlichen Reichweite von Burg Hernatz zu befinden.

In der Ferne kannst du schließlich eine große Stadt sehen. Voller Zuversicht, dort eine Anstellung und vielleicht ein neues Leben finden zu können, marschierst du darauf zu.

Herzlichen Glückwunsch!. Du bist dem Tod durch den Galgen entkommen, auch wenn die Identität des wahren Mörders der Gräfin niemals ans Licht kommen wird.

14

„Ich habe die Gräfin nicht getötet. Bitte holt den Grafen her, damit ich ihm erklären kann, dass ich unschuldig bin. Ich werde alles tun, um ihm bei der Suche nach dem wahren Mörder ...“ Weiter kommst du nicht. Der Wärter spuckt angewidert durch die Öffnung auf den Boden deiner Zelle und knallt dann die Klappe zu, bevor er verschwindet. Von ihm kannst du keine Hilfe erwarten.

Du versuchst die Eisenkette zu lösen, die dich an die Wand deiner Zelle fesselt – weiter bei 26.

Du isst deine Henkersmahlzeit und wartest anschließend auf die Morgendämmerung – weiter bei 34.

15

Man packt dich und nimmt dir all deine Gegenstände ab. Nachdem man dich gewaltsam in den Kerker zurückgeschleppt hat, wirst du erneut angekettet. Diesmal jedoch werden vier Burgwachen direkt vor deiner Zellentür postiert, um eine zweite

Flucht zu verhindern. Die verbleibenden Stunden bis zum Sonnenaufgang vergehen quälend langsam.

Kurz nach dem ersten Hahnenschrei wirst du im strömenden Regen aus deiner Zelle geführt. Trotz des miesen Wetters hat sich das aufgebrachte Burgvolk im Innenhof versammelt und du kannst die rachsüchtigen Blicke spüren, die von allen Seiten auf dich einprasseln. Meister Fisker scheint jedoch nicht unter den Schaulustigen zu sein. Man führt dich zum Galgen hinauf und legt dir den Strick um den Hals, während man noch einmal das schreckliche Verbrechen verkündet, dessen du für schuldig befunden worden bist.

Als sich die Bodenklappe unter deinen Füßen öffnet, fällt dein letzter Blick auf das selbstgefällige Gesicht von Graf Hernatz. Deine Geschichte endet hier.

16

Du erreichst unbemerkt die Schmiede und stellst freudig fest, dass die große Tür nicht verschlossen ist. Als du drinnen bist, blickst du dich im schummrigen Licht des schwelenden Schmiedefeuers um und brauchst nur wenige Sekunden, um zu erkennen, dass Meister Fisker nicht da ist.

Du suchst in der Werkstatt nach ein paar nützlichen Gegenständen – weiter bei 25.

Du gehst in deinen kleinen Schlafrum, wo du deine Habseligkeiten aufbewahrst – weiter bei 8.

17

Du schaffst es nicht, den Hieb der Wache abzublocken. Ihr Schwert gräbt sich tief in deine Schulter hinein und verringert deine Lebenskraft um 1. Die Wache holt erneut aus.

Mache einen weiteren Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 54.

Ergebnis 4 oder 5 – weiter bei 17.

Ergebnis 6 bis 8 – weiter bei 44.

18

Die Tür fliegt auf und der Wärter faucht dich böse an: „Was ist hier los? Was war das für ein Lärm?“

Du glotzt den Wärter mit großen Augen an und mimst den Unschuldigen. „Hier ist alles ruhig“, sagst du dreist. Der Wärter scheint von deinen Worten wenig überzeugt zu sein. Er zieht sein Schwert, hebt die Fackel hoch über seinen Kopf und kommt misstrauisch näher. Wenn du nicht gehängt werden willst, musst du diese Gelegenheit nutzen. Du wartest, bis der Wärter nahe genug heran ist, dann springst du auf und attackierst ihn.

Mache einen Angriffswurf. (Du kannst die Eisenkette an deinem Fuß als Waffe einsetzen. Das vorherrschende Attribut ist Körperkraft, allerdings erhältst du keinen Bonus auf den Wurf.)

Ergebnis 1 – weiter bei 27.

Ergebnis 2 bis 5 – weiter bei 33.

Ergebnis 6 – weiter bei 45.

19

Du eilst die Stufen hinauf, in deren ausgetretenen Vertiefungen sich bereits Wasserpfüten gesammelt haben, und blickst über die Brustwehr in die Dunkelheit unter dir. Es geht hier bei-

nahe zehn Meter nach unten und ein Sprung könnte tödlich enden. Die Burgwachen stürmen bereits hinter dir die Stufen herauf und dir bleiben nur noch wenige Optionen.

Du hast ein Seil und lässt dich daran herunter – weiter bei 59.

Du springst – weiter bei 51.

Du ergibst dich – weiter bei 15.

20

Der Graf bleibt überraschend ruhig, als du gestehst. Er blickt dich einige Sekunden lang schweigend an, bevor er nickend erwidert: „Endlich mal ein Verbrecher, der seine Schandtaten nicht leugnet. Dennoch wirst du dafür bezahlen müssen. Möge dein Tod kurz und schmerzlos sein, eine Gnade, die meiner Frau nicht zuteil wurde.“

Der Graf wendet sich von dir ab und verlässt die Zelle. Die Stunden bis zum Morgengrauen vergehen quälend langsam, während du dich fragst, ob es klug war, einen Mord zu gestehen, den du nicht begangen hast.

Kurz nach dem ersten Hahnenschrei wirst du im strömenden Regen aus deiner Zelle geführt. Trotz des miesen Wetters hat sich das aufgebrachte Burgvolk im Innenhof versammelt und du kannst die rachsüchtigen Blicke spüren, die von allen Seiten auf dich einprasseln. Meister Fisker scheint jedoch nicht unter den Schaulustigen zu sein. Man führt dich zum Galgen hinauf und legt dir den Strick um den Hals, während man noch einmal das schreckliche Verbrechen verkündet, dessen du für schuldig befunden worden bist.

Als sich die Bodenklappe unter deinen Füßen öffnet, fällt dein letzter Blick auf das selbstgefällige Gesicht von Graf Hernatz. Deine Geschichte endet hier.

21

Die Tür springt plötzlich auf und du stürmst in die dunkle Nacht hinaus, während die wütenden Schreie der Wachen allmählich vom Prasseln des Regens hinter dir verschluckt werden.



Du hast einen Reiseumhang und ein paar Goldmünzen – weiter bei 50.
Du hast diese Gegenstände nicht – weiter bei 13.

22

Du rammst deine Schulter gegen den Brustkorb des Wärters und stößt ihn gewaltsam nach hinten, aber er schafft es irgendwie, auf den Beinen zu bleiben. Als Antwort schlägt er mit seinem Schwert nach deinem Kopf. Obwohl du dich gerade noch zur Seite duckst, reißt die Klinge eine Wunde entlang deiner Schläfe auf. Deine Lebenskraft sinkt um 1.

Mache einen weiteren Angriffswurf.

Ergebnis 1 – weiter bei 27.

Ergebnis 2 bis 6 – weiter bei 10.

23

Es dauert fast fünf Minuten, bis der Wärter endlich auftaucht. Ein kleine Klappe in der Mitte der Tür geht auf und du kannst das fackelbeschienene Gesicht des Wärters sehen. „Was ist?“, knurrt er. „Bist du etwa mit deinem Festmahl nicht zufrieden? Ich fürchte, das ist das Beste, was du vor deinem Tod noch bekommen wirst!“

Du übergehst seinen bissigen Kommentar und fragst ihn, ob du vielleicht noch einmal mit Graf Hernatz persönlich sprechen kannst, bevor das Todesurteil vollstreckt wird.

Mache einen Attributswurf auf Charisma.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 14.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 5.

24

Du bleibst unentdeckt. Die Wache beginnt den Raum abzusuchen, kann im Dunkeln aber nur wenig erkennen. Es vergehen weitere zehn Minuten, dann verlassen die drei Burgwachen die Schmiede wieder. Du kriechst unter deinem Bett hervor und beschließt, keine Zeit weiter zu verschwenden. Du vergewisserst dich, dass die Luft im Innenhof rein ist, dann schlüpfst du durch die Tür nach draußen in die feuchte Nacht.

Du begibst dich zum Wohnturm des Grafen – weiter bei 37.

Du versuchst aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

25

Du überlegst noch, ob du dich zuerst am Waffengestell oder am Utensilienschrank bedienen sollst, als du von draußen plötzlich schwere Schritte hörst. Du spähist aus dem Fenster und siehst, dass sich drei bewaffnete Burgwachen durch den strömenden Regen zur Schmiede kämpfen. Wurde dein Ausbruch etwa schon entdeckt? Du hast gerade noch genug Zeit, dir den erstbesten Gegenstand zu schnappen, der dir in die Hände fällt.

Mache einen Glückswurf, um herauszufinden, welcher Gegenstand das ist:

Ergebnis 1 – Schwert +2 (Geschicklichkeit)

Ergebnis 2 oder 4 – Schmiedehammer +1 (Körperkraft)

Ergebnis 3 oder 5 – Seil

Ergebnis 6 – Axt +2 (Körperkraft)

Dann rennst du auch schon zur Hintertür hinaus. Du wartest, bis die Wachen im Inneren der Schmiede verschwunden sind, dann schleichst du dich über den leeren Burghof.

Du begibst dich zum Wohnturm von Graf Hernatz – weiter bei 37.

Du versuchst aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

26

Du begutachtest deine eiserne Fußfessel und stellst fest, dass das Mauerwerk an der Stelle, wo sie in der Wand verankert ist, brüchig ist. Mit ausreichend Kraft, könntest du sie vielleicht aus der Wand reißen. Du umklammerst die Kette mit beiden Händen, atmest tief ein und zerrst sie ruckartig nach hinten.

Du ziehst immer wieder an der Kette, bis dich langsam deine Kräfte verlassen. Du verschnauftst kurz und siehst dir die Stelle an der Wand genauer an. Als du mit deinen Finger darüber fährst, entdeckst du zwei Risse, die vorher noch nicht da waren. Deine Mühe war nicht umsonst. Du willst gerade wieder ansetzen, um dein Werk zu vollenden, als du Schritte draußen auf dem Gang hörst. Du brichst dein Vorhaben sofort ab und setzt dich unschuldig hin.

Die Zellentür geht auf und ein hochgewachsener Mann mit einer Fackel in der Hand tritt herein. Als er vor dir stehen bleibt, erkennst du überrascht, dass es Meister Fisker ist, dein Schmiedelehrer.

Weiter bei 9.

27

Du verpasst dem Wärter einen kräftigen Fausthieb in die Magenrupe, übersiehst dabei aber die Spitze seines Schwertes, die sich in deine Brust bohrt. Du fühlst dich wie gelähmt. Als der Wärter seine Klinge zurückzieht, sinkst du zu Boden und hauchst dein Leben aus.

Wer auch immer die Gräfin ermordet hat, ist mit seiner Tat ungeschoren davongekommen. Deine Geschichte endet hier.

28

„Von Meister Fisker“, sagst du, ohne groß zu überlegen.

„Meister Fisker?“, fragt die Wache verdutzt und du erkennst deinen Fehler. „Dann bist du wohl ... Der Bastard ist aus dem Kerker getürmt!“

Noch bevor du reagieren kannst, hat die Wache ihre Waffe gezogen und schlägt damit zu.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 oder 2 – weiter bei 54.

Ergebnis 3 bis 5 – weiter bei 17.

Ergebnis 6 bis 8 – weiter bei 44.

29

Du willst schon fast aufgeben, als das Mauerwerk plötzlich nachgibt und dir das Ende der Eisenkette samt Gesteinsbrocken entgegenfliegt. Du kannst zwar gerade noch einen verräterischen Freudenschrei unterdrücken, doch es ist bereits zu spät. Du hörst, wie sich von draußen Schritte nähern. Der Wärter hat den Lärm bemerkt!

Du tust so, als wäre nichts geschehen, da der Wärter die herausgerissene Kette in der Dunkelheit deiner Zelle wohl kaum erkennen kann – weiter bei 18.

Du greifst den Wärter an, sobald er die Tür öffnet – weiter bei 40.

30

Eine der Wachen ist schneller als du und wirft sich mitten im Lauf auf dich. Du versuchst dich zu befreien, aber ein kräftiger Schlag auf den Hinterkopf lässt dich benommen zurück.

Weiter bei 15.

31

Du hast den Wächter bereits erreicht, als er merkt, dass etwas nicht stimmt. Er dreht sich zu dir um und noch während er aufspringt und erschrocken nach seinem Schwert tastet, greifst du an.

Mache einen Angriffswurf. (Da du keine Waffe hast, kannst du nur mit deinen Fäusten kämpfen.)

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 22.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 10.

32

Graf Hernatz schlägt schneller zu, als du reagieren kannst. Sein Schlag ist so heftig, dass dir die Waffe aus der Hand geschleudert wird und sie unerschwingbar durch den Raum fliegt. Entferne sie aus deiner Ausrüstung. (Hast du keine Waffe gehabt, dann verletzt dich sein Schlag schwer und deine Lebenskraft sinkt um 1.)

Solltest du noch eine andere Waffe haben, dann nimm sie jetzt zur Hand, bevor der Graf erneut zuschlagen kann. Andernfalls musst du waffenlos kämpfen.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 4 – weiter bei 47.

Ergebnis 5 bis 7 – weiter bei 56.

Ergebnis 8 – weiter bei 60.

33

Du schleuderst das Ende der Kette gegen den Brustkorb des Wächters und drängst ihn nach hinten, aber er schafft es irgendwie, auf den Beinen zu bleiben. Als Antwort schlägt er mit seinem Schwert nach deinem Kopf. Obwohl du dich gerade noch zur Seite duckst, reißt die Klinge eine Wunde entlang deiner Schläfe auf. Deine Lebenskraft sinkt um 1.

Mache einen weiteren Angriffswurf.

Ergebnis 1 – weiter bei 27.

Ergebnis 2 bis 6 – weiter bei 45.

34

Das trockene Brot ist viel sättigender, als du gedacht hast, doch mit Hilfe des Wasserkrugs verdrückst du den halben Laib, den man dir gebracht hat. Als du fertig bist, lässt du dich ins Stroh fallen, aber du kannst in deiner Situation nicht an Schlaf denken. Wieder und wieder denkst du über die Ereignisse des heutigen Tages nach, findest aber keinen Halt an den Gedanken, die ohne erkennbares Muster durch deinen Kopf schwirren.



Du weißt nicht, wie viel Zeit vergangen ist, als plötzlich die Tür deiner Zelle geöffnet wird. Ein hochgewachsener Mann tritt mit einer Fackel in der Hand herein und bleibt vor dir stehen. Du erkennst überrascht, dass es Meister Fisker ist, dein Schmiedelehrer.

Weiter bei 9.

35

Du stürzt dich auf den Wächter, der dich gerade noch angesprochen hat, und er springt überrascht zurück. Es gelingt ihm irgendwie, deinem ersten Schlag auszuweichen, dann zieht er seine eigene Waffe und schlägt zurück.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 oder 2 – weiter bei 54.

Ergebnis 3 bis 5 – weiter bei 17.

Ergebnis 6 bis 8 – weiter bei 44.

36

Eine der Wachen nähert sich plötzlich deinem Schlafrum und du schmeißt dich sofort zu Boden, um unter dein Bett zu kriechen. Bist du schnell genug oder wird dich die Wache sehen?

Mache einen Attributswurf auf Geschicklichkeit.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 2.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 24.

37

Du nährst dich dem vierstöckigen Wohnturm, wohl wissend, dass die Gemächer des Grafen im obersten Stockwerk liegen. Die große Eingangstür zum Turm ist selten verschlossen, jedoch liegt direkt dahinter ein Wachraum, wo sich immer zwei oder drei Wachen aufhalten. Du müsstest schon verwegen sein, diesen Weg zu wählen. Eine andere Alternative wäre ein offenes Fenster im dritten Stock. Die

grob gemauerte Fassade könnten es dir ermöglichen, dort hinaufzuklettern.

Du besitzt ein Silberamulett – weiter bei 6.

Du betrittst den Turm durch die Tür – weiter bei 42.

Du kletterst an der Fassade des Wohnturms zum offenen Fenster hinauf – weiter bei 55.

Du wendest dich ab und versuchst, aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

38

Du schlägst mit der Axt immer wieder auf das Holz neben dem Türschloss ein, weißt aber nicht ob du die Tür aufbrechen kannst, bevor die Burgwachen dich erreicht haben. Dir bleiben nur noch wenige Sekunden.

Mache einen Attributswurf auf Körperkraft.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 15.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 21.

39

Noch während du vom Boden wieder aufspringst, schlägt die Wache bereits mit ihrem Schwert zu.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 7 – weiter bei 17.

Ergebnis 8 – weiter bei 44.

40

Du hebst die Kette deiner Fußfessel hoch und schleichst dich vorsichtig zur Tür. Du hörst, wie der Wärter die Klinke herunterdrückt, und machst dich zum Angriff bereit. Die Tür fliegt auf und noch während der Wärter überrascht nach seinem Schwert tastet, stürzt du dich auf ihn.

Mache einen Angriffswurf. (Du kannst die Eisenkette an deinem Fuß als Waffe einsetzen. Das vorherrschende Attribut ist Körperkraft, allerdings erhältst du keinen Bonus auf den Wurf.)

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 33.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 45.

41

„Vom Kerkerwärter“, improvisierst du kurzerhand. „Der Gefangene hat ihm eine Nachricht übermittelt, die ich unverzüglich an den Grafen weitergeben soll.“

Die Wache beäugt dich einen Moment lang misstrauisch, dann nickt sie. „Na gut, aber beeil dich.“ Sie winkt dich vorbei und wendet sich wieder ihren Kameraden zu.

Du rennst die Stufen bis in das oberste Stockwerk hinauf, wo die Treppe an der Tür zum Gemach von Graf Hernatz endet. Ohne zu klopfen, drückst die Tür auf und betrittst den Raum. Der Graf sitzt an einem großen Eichentisch und steht überrascht auf, als du eintrittst. „Was machst du hier? Du solltest doch im Kerker sitzen“, sagt er mehr verwirrt als erzürnt.

Du betueerst ihm gegenüber, dass du seine Frau nicht getötet hast und dass dir jemand diese Untat anhängen will. Ein Lächeln stiehlt sich auf das Gesicht von Graf Hernatz, als er unbeeindruckt erwidert: „Nun, meine Wachen haben aber gesehen, wie du nach dem Mord an meiner Frau aus ihrem Zimmer getürmt bist. Zumindest ist es das, was ich ihnen befohlen habe, zu sagen!“

Du starrst den Grafen ungläubig an, bis du begreifst, was er dir gerade offenbart hat: Er hatte seine eigene Frau ermordet und dich zum Sündenbock gemacht. Bevor du etwas erwidern kannst, fährt er fort: „Und jetzt bist du offenbar zurückgekehrt, um dein schändliches Werk zu vollenden und mich ebenfalls zu töten. Zumindest wird das Burgvolk das glauben, womit deine Schuld zweifelsfrei bewiesen wäre. Und wenn ich dich erst einmal getötet habe, kann niemand mehr etwas anderes behaupten.“

So leicht wirst du es dem Grafen jedoch nicht machen. Während er sein reich verziertes Schwert aus seiner Scheide zieht, machst auch du dich zum Kampf bereit.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 4 – weiter bei 32.

Ergebnis 5 bis 7 – weiter bei 47.

Ergebnis 8 – weiter bei 56.

42

Es ist, wie du erwartet hast. Drei Burgwachen halten sich im Raum dahinter auf und sorgen dafür, dass niemand Fremdes den Wohnturm von Graf Hernatz betritt. Die drei Wachen schauen auf, machen aber keine Anstalten, dich anzugreifen. Ein Wächter hebt wie zum Gruß die Hand und fragt gelangweilt: „Was willst du?“

Offenbar halten sie dich für irgendeinen Bediensteten, der auf dem Weg zum Grafen ist. Der Gedanke, dass der Mörder der Gräfin ausbricht und dann dreister Weise sogar noch den gut bewachten Schauplatz seiner Untat aufsucht, entgeht ihrer Vorstellungskraft. Wenn du dich jetzt klug verhältst, kannst du die Situation zu deinem Vorteil nutzen.

Du tuschst ihnen eine Lügengeschichte auf – weiter bei 53.

Du greifst sie an – weiter bei 35.

Du gestehst, wer du wirklich bist, und ergibst dich – weiter bei 15.

43

Der Graf blickt dich schweigend an, während du leugnest, das schreckliche Verbrechen begangen zu haben. „Ich kenne dich kaum“, erwidert er schließlich mit musterndem Blick, „aber Meister Fisker hat mir versichert, dass er dich nicht für den Täter hält. Ich bin geneigt, ihm zu glauben, allerdings haben dich meine Wachen eindeutig erkannt, als du aus dem Fenster des Schlafgemachs meiner Frau geflohen bist.“

Du versicherst dem Grafen erneut, dass du unschuldig bist. Er nickt nachdenklich, greift unter seine verzierte Tunika und holt einen Eisenschlüssel hervor. Er schließt deine Fußfessel auf und blickt dich dann eindringlich an. „Ich kann dich nicht einfach so freilassen, ohne den Unmut der Burgbewohner auf mich zu ziehen. Warte, bis ich weg bin, dann flüchte aus dem Kerker. Komme zu mir in mein Schlafgemach und wir überlegen uns, wo ich dich verstecken kann, während wir den wahren Mörder ausfindig machen.“ Du bedankst dich ungläubig bei Graf Hernatz, und bevor er geht, drückt er dir noch ein Silberamulett in die Hand. (Füge es zu deiner Ausrüstung hinzu.) „Auf der Rückseite meines Turms gibt es einen geheimen Eingang“, erklärt er. „Drücke das Amulett in die Vertiefung, die du dort findest, und der Eingang wird sich öffnen. So kannst du ungehindert in meine Gemächer gelangen.“ Dann steht der Graf auf und verlässt die Zelle.

Du wartest einige Minuten, dann schleichst du dich zur Zellentür. Der Graf hat sie nicht verschlossen und du ziehst sie langsam auf, um

in den Gang hinauszuspähen. Am Ende des Gangs kannst du im Fackelschein den Wärter sitzen sehen. Er hat dir den Rücken zugewandt und summt leise vor sich hin. Wenn du den Kerker verlassen willst, musst du irgendwie an ihm vorbeigekommen.

Mache einen Attributswurf auf Geschicklichkeit.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 48.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 31.

44

Du lenkst den Schlag der Burgwache gerade noch rechtzeitig zur Seite und schlägst anschließend selbst zu. Dein Angriff verletzt deinen Gegner so schwer am Arm, dass er seine Waffe fallen lassen muss und schreiend zu Boden sinkt.

Die anderen beiden Wachen haben bereits ihre Waffen gezogen. Deine einzige Chance besteht jetzt nur noch in der Flucht. Während du eilig in Richtung Tür sprintest, versuchen sie dir den Weg abzuschneiden.

Mache einen Attributswurf auf Kondition. Trägst du weniger als 4 Gegenstände bei dir (alle Goldmünzen zählen zusammen als ein Gegenstand), dann erhöhe den Wurf um 1.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 30.

Ergebnis 4 bis 7 – weiter bei 58.

45

Du bekommst den Schwertgriff deines Gegners mit der linken Hand zu fassen und drückst die Waffe beiseite, während du die Eisenkette auf sein Gesicht zufliegen lässt. Die schweren Eisenglieder treffen den Wärter so hart an der Schläfe, dass er bewusstlos zu Boden sackt.

Du durchsuchst schnell seine Kleidung und findest einen Eisenschlüssel, mit dem du deine Fußfessel endgültig entfernst (und den du behalten darfst, wenn du magst). Wenn du willst, kannst du das Kurzschwert +1 (Geschicklichkeit) des Wärters an dich nehmen.

Du schleichst dich in den Gang hinaus, entdeckst aber keine weiteren Wachen. Innerhalb weniger Sekunden hast du den Kerker verlassen und betrittst den nächtlichen Innenhof von Burg Hernatz. Praseler Regen deckt deine Flucht, denn alle Fackeln sind erloschen und es ist niemand unterwegs. Du verlässt den dunklen Kerkereingang und überlegst, was du tun sollst.

Du versuchst aus der Burg zu fliehen – weiter bei 3.

Du gehst in die Schmiede – weiter bei 16.

Du schleichst zum Wohnturm des Grafen – weiter bei 37.

46

Nach mehreren Versuchen musst du aufgeben. Die Kette lässt sich einfach nicht lösen. Du kniest dich erschöpft hin und brauchst ein paar Minuten, um wieder zu Atem zu kommen. Das hat also nicht funktioniert.

Du rufst den Wärter herbei – weiter bei 23.

Du isst deine Henkersmahlzeit und wartest dann auf die Morgendämmerung – weiter bei 34.

47

Der Graf lässt sein Schwert auf deine Brust zufliegen und du wehrst seinen Stoß gerade noch ab. Leider übersiehst du dabei den kleinen Dolch, den dein Feind in der linken Hand versteckt hat und welchen er dir in die ungeschützte Seite rammt. Deine Lebenskraft sinkt um 1.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 4 – weiter bei 32.

Ergebnis 5 bis 7 – weiter bei 56.

Ergebnis 8 – weiter bei 60.

48

Du hast den Gang zur Hälfte durchquert, als du trotz aller Vorsicht mit deinem Fuß an einem verrosteten Eisenring hängen bleibst, der aus dem Boden ragt. Das plötzliche Geräusch lässt den Wärter erschrocken aufspringen. Als er dich erblickt, stößt er einen Fluch aus, zieht sein Schwert und kommt mit unmissverständlicher Absicht auf dich zu.

Mache einen Angriffswurf. (Da du keine Waffe hast, kannst du nur mit deinen Fäusten kämpfen.)

Ergebnis 1 – weiter bei 27.

Ergebnis 2 bis 6 – weiter bei 22.

49

Du bist kaum losgestürzt, als die Wachen auch schon versuchen dir den Weg abzuschneiden.

Mache einen Attributswurf auf Kondition. Trägst du weniger als 4 Gegenstände bei dir (alle Goldmünzen zählen zusammen als ein Gegenstand), dann erhöhe den Wurf um 1.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 30.

Ergebnis 4 bis 7 – weiter bei 58.

50

Du rennst die ganze Nacht hindurch, bis du am Morgen das kleine Dorf Fernweiler erreichst. Du findest einen Pferdehändler und tauschst dein Gold gegen eine seiner alten Stuten. Du steigst gerade



auf, als eine Reitergruppe in das kleine Dorf gedonnert kommt, an ihrer Spitze Graf Hernatz persönlich. Du wirfst die Kapuze deines Umhangs nach oben und wechselst noch ein paar scheinheilige Worte mit dem Pferdehändler. Deine Maskerade funktioniert. Der Graf und sein Jagdtrupp nehmen dich nicht zur Kenntnis, denn sie sind auf der Suche nach einem mittellosen Jüngling mit abgenutzter Kleidung.

Während der Graf und seine Männer alle Winkel des Dorfes nach dir durchkämmen, reitest du unbemerkt an ihnen vorbei und galoppierst einem neuen Leben entgegen.

Herzlichen Glückwunsch.! Du bist dem Tod durch den Galgen entkommen, auch wenn die Identität des wahren Mörders der Gräfin niemals ans Licht kommen wird.

51

Dein Aufprall ist in der Tat schmerzhaft. Du reißt dir an einem scharfkantigen Felsen das rechte Bein auf. Du versuchst die Zähne zusammenzubeißen, aber der Schmerz ist höllisch. Du hast Angst, das Bewusstsein zu verlieren.

Mache einen Attributswurf auf Kondition.

Ergebnis 1 - du verlierst das Bewusstsein und stirbst aufgrund deiner Verletzungen.

Ergebnis 2 bis oder 3 – deine Lebenskraft sinkt um 3.

Ergebnis 4 oder 5 – deine Lebenskraft sinkt um 2.

Ergebnis 6 – deine Lebenskraft sinkt um 1.

Wenn du noch lebst, dann stürmst du tapfer in die verregnete Dunkelheit davon.

Du hast einen Reiseumhang und ein paar Goldmünzen – weiter bei 50.

Du hast diese Gegenstände nicht – weiter bei 13.

52

Wie zu erwarten war, ist das große Burgtor geschlossen. Aber es gibt eine kleinere Tür direkt neben dem Tor. Zwar ist auch sie verschlossen, aber mit dem richtigen Werkzeug kannst du sie vielleicht öffnen. Aber du musst dich beeilen.

Du hast einen Dolch und knackst damit das Schloss – weiter bei 57.

Du hast eine Axt und schlägst damit die Tür ein – weiter bei 38.

Du rennst lieber die Treppe zur Burgmauer hinauf – weiter bei 19.

53

„Ich habe eine Nachricht für den Grafen“, sagst du spontan.

Die Wache beäugt dich misstrauisch. „Und von wem soll diese Nachricht sein?“, fragt sie und wartet auf deine Antwort.

Mache einen Attributswurf auf Charisma.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 28.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 41.

54

Dein Widerstand ist vergebens. Die Waffe deines Gegners trifft dich direkt am Hals und du bist tot, noch bevor du zu Boden sinkst.

Dein Fluchtversuch und deine Geschichte finden hier ein tragisches Ende.

55

Der Aufstieg wird nicht leicht, vor allem wegen des kalten und lästigen Regens, aber du kannst es schaffen. Meter um Meter kämpfst du dich nach oben und findest Halt in den nassen Fugen des Mauerwerks. Du hast dein Ziel fast erreicht, als dir zunehmend die Kräfte schwinden.

Mache einen Attributswurf auf Kondition.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 4.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 11.

56

Du holst aus und schlägst genau nach dem Kopf des Grafen. Er kann sein Schwert gerade noch hochbringen, um deinen Schlag abzuwehren. Ihr umrundet euch wie zwei zischende Schlangen, die darauf warten, wer als Nächstes zuschlägt.

Mache einen Angriffswurf.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 32.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 47.

Ergebnis 7 oder 8 – weiter bei 60.

57

Du stocherst mit dem Dolch im Schlüsselloch der Tür herum, weißt aber nicht, ob du die Tür öffnen kannst, bevor die Burgwachen dich erreicht haben. Dir bleiben nur noch wenige Sekunden.

Mache einen Attributswurf auf Geschicklichkeit.

Ergebnis 1 bis 3 – weiter bei 15.

Ergebnis 4 bis 6 – weiter bei 21.

58

Du erreichst die Tür vor den aufgebrachten Wachen und stürzt in den schlammigen Innenhof hinaus. Deine Flucht kommt einem Schuldeingeständnis gleich. Jede Chance, jetzt noch jemanden von deiner Unschuld zu überzeugen, ist dahin. Du musst die Burg verlassen, wenn du nicht morgen früh am Galgen baumeln willst.

Du rennst zum Burgtor – weiter bei 52.

Du steigst eine Treppe zur Außenmauer hinauf – weiter bei 19.

59

Du knotest das Seil um ein Mauerzinne, kletterst über die Brustwehr und gleitest regelrecht am Seil nach unten – und das keinen Augenblick zu früh. Du bist kaum unten angekommen, als über dir das Seil gekappt wird. Die Burgwachen fluchen laut, als sie erkennen, dass du unbeschadet unten angekommen bist.

Du wendest dich ab und stürmst in die verregnete Dunkelheit davon.

Weiter bei 13.

60

Dein entscheidender Hieb kommt schneller und kräftiger als der Graf erwartet hat. Du triffst ihn mit deiner Waffe am Hals und fügst ihm dort eine schwere Wunde zu. Er lässt sein Schwert fallen und sinkt ächzend zu Boden, während er die blutende Wunde mit der Hand umklammert.

Er blickt zu dir auf und hat Mühe zu sprechen: „Ich habe dich unterschätzt. Meister Fisker hat dir offenbar viel beigebracht.“

Du atmest kurz durch, bevor du den Grafen endgültig zur Rede stellst: „Aber warum das Ganze? Warum habt Ihr Eure Frau getötet und wolltet dann unbedingt meinen Kopf dafür haben?“

„Es ist die Schuld deines Meisters“, röchelt Graf Hernatz. „Wusstest du, dass er eine heimliche Romanze mit meiner Frau hatte? Immer, wenn ich zur Jagd war, haben sie sich getroffen und wissen die Götter was getrieben. Er hat mir meine Frau gestohlen. Er hat mir ihre Liebe genommen, mein Ein und Alles. Und ich hasste sie dafür noch mehr als deinen Meister. Es wäre ein Leichtes gewesen, Meister Fisker den Mord in die Schuhe zu schieben, aber er sollte genauso leiden, wie ich gelitten habe. Also habe ich ihm im Gegenzug das weggenommen, was ihm am wichtigsten war. Nicht seine Schmiede, nicht seine Geliebte, nein – seinen Lehrling, auf den er so stolz war wie auf nichts anderes.“ Der Graf lacht schmerzverkrümmt, jedoch nicht über dich, sondern über seine eigene Dummheit. „Schwer zu glauben, zu welchem Wahnsinn einen ein gebrochenes Herz treiben kann.“

In diesem Moment geht die Tür zum Gemach des Grafen auf und Meister Goron, der Anführer der Burgwache, tritt ein. Seine Stirn ist in Falten geworfen und seine Stimme klingt ernst. „Ich stand die letzte Minute vor der Tür und habe alles gehört, mein Graf. Ich hatte die Wahrheit bereits vermutet, aber sie am Ende aus Eurem eigenen Mund zu hören, erschüttert mich mehr, als ich gedacht hätte. Dennoch ... Ihr seid mein Graf und ich werde zu Euch halten.“ Du erschrickst bei den Worten von Meister Goron und fürchtest, dass er dich im nächsten Augenblick angreift. Doch er tut es nicht. Stattdessen fährt er fort: „Aber lasst den armen Jungen da raus. Er kann von allen am wenigsten dafür.“

„Habt Ihr Meister Fisker gefunden?“, krächzt der Graf.

„Nein“, antwortet Goron. „Er ist verschwunden. Vor einer halben Stunde hat jemand gesehen, wie er die Burg verlassen hat. Ich denke nicht, dass er zurückkehren wird.“ Die Worte des Wachoffiziers bedrücken dich. Meister Fisker hat dich auf der Burg zurückgelassen, obwohl er wusste, dass du nicht der Mörder warst. Du verstehst nicht, warum er nicht versucht hat, deine Unschuld zu beweisen oder zumindest mit dir zusammen aus der Burg zu fliehen, vor allem, wenn du ihm so viel bedeutest, wie Graf Hernatz behauptet.

Während sich der herbeigerufene Burgheiler um die schwere, wenn auch nicht tödliche Wunde von Graf Hernatz kümmert, weilt dich Meister Goron in das weitere Vorgehen ein. Um dich von den Mordvorwürfen zu befreien, den Ruf des Grafen zu bewahren und die Ordnung auf der Burg aufrechtzuerhalten, wird dein flüchtiger Meister zum Sündenbock gemacht. Immerhin hat er ein Verbrechen begangen, als er mit der Frau des Herzogs das Bett teilte, was dem Grafen wiederum das Recht gab, seine Frau dafür zur Rechenschaft zu ziehen. Auch wenn Graf Hernatz deinen Meister Fisker für die Verführung zum Ehebruch hängen dürfte, so wird er auf eine Verfolgung deines Lehrmeisters verzichten, wohl um sich selbst vor dem Spott der Leute zu schützen.

„Ich denke, Fisker hat seine Lektion gelernt und wird nie wieder hier auftauchen“, sind die harschen Worte des Grafen, nachdem seine Wunde versorgt worden ist. Als Wiedergutmachung wirst du zum neuen Schmiedemeister ernannt und erhältst alle Rechte an der Schmiede. Zudem bekommst du einen Beutel voll Goldmünzen, der dein Schweigen sichern soll.



Der Himmel ist aufgezogen und es ist schon fast hell, als du den Turm des Grafen wieder verlässt und zur Schmiede zurückkehrst, wo du gestern Morgen unsanft aus dem Schlaf gerissen worden bist. Du blickst dich in der verlassenen Schmiede um und endlose Gedanken rasen dir durch den Kopf. So viele schöne Erinnerungen verbindest du mit diesem Ort, aber die Ereignisse der letzten Nacht lassen dich daran zweifeln, dass du dich hier jemals wieder wohlfühlen wirst.

Du wiegst den schweren Geldbeutel in deiner Hand und schätzt, dass ein halbes Vermögen darin sein muss. Mit dem Gold ließe sich viel anfangen und so lässt du deiner Inspiration freien Lauf:

Willst du hier bleiben und die sichere Anstellung als Burgschmied annehmen?

Willst du die Burg verlassen und dich auf die Suche nach deinem flüchtigen Meister begeben?

Oder willst du die Burg und auch Meister Fisker aus deiner Erinnerung verbannen und mit dem Geld in der Ferne ein neues Leben beginnen? Gute Schmiede werden schließlich überall gebraucht.

Festmahl

EINE KURZGESCHICHTE

TEXT: SANDRA GERWINSKI

„So“, sagte Baron de Glaive zu mir. „Er sagt, Er habe Kunde von Alond, jenem Mann, der sich verpflichtet hatte, mein Koch zu sein, und nun schon seit zwei Monden überfällig ist.“ Der Mund des Barons war nur noch eine dünne Linie in seinem kantigen Gesicht. Die eisblauen Augen wollten mich schier durchbohren. Nur das einst dunkelbraune Haar, inzwischen von silbergrauen Strähnen durchwirkt, blieb regungslos.

„Ja, Herr“, antwortete ich.

„Nun, dann möge Er mir berichten, warum Alond aus Flussstadt eidbrüchig ist.“ Das Grollen in der Stimme des Barons ließ seine Diener auf Zehenspitzen ihren Pflichten nachkommen. Mir machte es keine Angst, nicht nach allem, was ich erlebt hatte.

„Herr, Alond kann nicht mehr in Eure Dienste treten, da er tot ist“, erklärte ich dem Baron.

Der Baron zog die Augenbrauen zusammen und sann einen Moment über die Neuigkeit nach. „Was für ein Verlust! Ich kannte keinen Menschen, der so zu kochen vermochte, wie er.“ De Glaive lehnte sich nun in seinem Sessel zurück.

Ich weiß, dachte ich bei mir, kaum jemand weiß es so gut wie ich. Mit Schaudern dachte ich an das letzte Festmahl zurück, das er in seinem zu kurzen Leben zubereitet hatte.

„Kennt Er die genauen Umstände, wie der Meisterkoch sein Leben verlor?“

Beim Gedanken an Alonds Tod schnürte sich mir die Kehle zu, so dass ich nur zu einem Nicken fähig war.

„Er ist weiß wie ein Tuch, es scheint kein guter Tod gewesen zu sein. Berichte er mir, wie Alond sein Leben verlor.“ Mit einer Geste gab er mir zu verstehen, dass ich mit meiner Erzählung beginnen solle.

Ich sah mich im Festsaal um. Frauen, Kinder und Alte waren versammelt und blickten mich erwartungsvoll an. Auf den Tischen und der hohen Tafel war alles für das Abendessen bereit, überall standen Karaffen mit Wasser, Wein und Bier, der Duft von Fleisch stieg mir in die Nase, bei dem mir übel wurde. „Herr, bei allem Respekt, dies ist keine Geschichte, die für die Ohren von Frauen und Kindern bestimmt ist.“ Ich blickte mich um, sah die Kinder, deren Augen vom Leid der Welt ungetrübt glänzten, und die rosigen Wangen der Frauen, die den Frohsinn eines Sommertages zu tragen schienen.

Der Körper des Barons spannte sich an wie der einer Raubkatze kurz vor dem Sprung auf ihr Opfer. „Was für die Ohren meines Hofes tauglich ist oder nicht, entscheide ich.“

Ich nickte, nahm dankbar den mir dargebotenen Weinkelch entgegen und ließ mich auf den Schemel nieder, welcher mir auf Geheiß des Barons gebracht wurde.

„Alles begann mit der Fahrt von Lydarre nach Surin. Wir gerieten in einen Sturm und in der Nacht, die so schwarz war, als befände man sich auf dem Grund des Meeres selbst, zerschellte unser Schiff, die Meeresschaum, an einer Insel“, begann ich meine Erzählung.

„So ist Alond umgekommen, als die Meeresschaum sank“, schlussfolgerte der Baron.

„Nein, Herr“, antwortete ich. In Gedanken setzte ich hinzu: Aber ich wünschte fast, es wäre so gewesen, und nippte an meinem Wein, von dem ich hoffte, es würde nicht der letzte sein, den mir der Baron zu Gute kommen ließ.

„Er möge weitererzählen.“ Der Baron hob seine Hand in die Höhe und winkte gen Decke.

„Herr, ich flehe Euch an, schickt die Frauen und Kinder hinaus!“ Der Blick des Barons sagte mir recht deutlich, dass es besser wäre, seine Geduld nicht noch länger zu strapazieren. Ich gönnte mir einen größeren Schluck von des Barons Wein, der mir allmählich die Zunge löste. So begann ich meine Erzählung fortzusetzen: „Als ich erwachte, schmerzten mir alle Glieder, aber ich war den Göttern dankbar, noch am Leben zu sein. Ich blickte mich in der Höhle um, in der ich erwacht war, und mit Erleichterung stellte ich fest, dass ich nicht der einzige Überlebende war. Außer dass die Wände mit Flechten und Moosen übersät waren, was für einen solchen Ort nicht ungewöhnlich war, fiel mir nichts Besonderes auf. Meine Freude wuchs, als ich bemerkte, dass die meisten, die auf der Meeresschaum mitgefahren waren, den Schiffbruch überlebt hatten. Einige andere, darunter auch Alond, waren bereits wach. Und nutzten, was uns ein scheinbar freundlicher Gastgeber zur Verfügung gestellt hatte: Kochgeschirr und Werkzeuge sowie Vorräte und Wasser. Zwar fanden die Krieger ihre Waffen nicht, doch in diesem Moment dachten wir uns nicht viel dabei. >Weiß irgendjemand, wo wir sind?<, fragte ich Bernon, den Humarpriester, der mit zu den Passagieren der Meeresschaum gehört hatte und auf dem Weg nach Yash war, um zum bedeutendsten Heiligtum seines Gottes eine Wallfahrt zu machen. >Nein, leider nicht, wir scheinen aber nicht in Gefahr zu sein. Wir sind irgendwo in einer Höhle. Tara, Ragnar und Jandris sind vor kurzem aufgebrochen, um nach einem Ausgang zu suchen. Wer auch immer uns hier hergebracht hat, hat gut für uns gesorgt.< Ich machte mir keine Sorgen, denn Tara, Ragnar und Jandris waren drei Krieger, denen ich zutraute, mit allerhand fertig zu werden. Aus einem großen Topf, den Alond aufgesetzt haben musste, begann ein verführerischer Duft sich auszubreiten. Noch ehe ich mir weitere Gedanken machen konnte, kehrten die drei Kämpfer von ihrem Erkundungsgang zurück. >Das gefällt mir nicht<, berichtete Tara und schüttelte dabei ihren roten Lockenkopf. Bernon runzelte fragend die Stirn. >Wir haben vielleicht einen Ausgang gefunden<, erklärte Ragnar. >Aber er ist durch einen riesigen Felsen versperrt.<

>Ein Zufall?<, fragte Bernon. Seine Stimme verriet, dass selbst er von dieser Möglichkeit wenig überzeugt war. >Nein, das glaube ich nicht<, erwiderte Ragnar ernst. >Ich denke, man hält uns hier gefangen<, äußerte der Krieger seine Befürchtung. >Piraten?<, fragte ich voller Furcht in die Runde. Jandris schüttelte den Kopf. >Das passt nicht zu dem hier<, erklärte der Krieger, der schon mehr als eine Seefahrt überstanden hatte und wohl auch bereits die Bekanntschaft von Piraten gemacht hatte. >Und das macht mir Sorgen.< Die Stirn des blonden Mannes wurde bei diesen Worten von tiefen Falten gezeichnet.

Ein ohrenbetäubendes Grollen erfüllte mit einem Mal die Höhle. Dann nahmen wir Schritte wahr, die einem Erdbeben glichen. Bernon, der als Priester dem Gott des Todes und Schicksals diente, war der erste von uns Schiffbrüchigen, der wieder all seine Sinne beisammen hatte, erieß die Frauen, sich mit ihren Kindern zu verbergen. Diese Weisung sollte sich wenige Augenblicke später als klug herausstellen. „Ich hielt es nun für angebracht, eine Pause zu machen und einen weiteren Schluck von dem Wein zu nehmen.“

„Er soll weitererzählen, was sich nun zugetragen hat“, forderte de Glaive und trommelte dabei mit den Fingerspitzen auf den Armlehnen seines Sessels.

„Ein Riese!“, stieß ich hervor. Die Erinnerung an jenes Ungeheuer ließ mir noch immer das Blut in den Adern gefrieren und ich merkte, wie meine Stimme mir den Dienst zu versagen drohte. Ein weiterer Schluck Wein sollte mir die Zunge wieder lösen und ich nahm einen tiefen Zug. „Dieses Monster war dreimal so groß wie ein gut gewachsener Krieger aus dem Norden. Sein Haar hing ihm als dunkle, verfilzte Mähne über die Schultern. Außer einem Schurz aus Fell war es nackt. Es schaute sich in der Höhle um und sprach: >Ah, das Vieh ist wach.<“, erzählte ich, obwohl ich diese Worte des Riesen schon seit Wochen vergessen wollte, aber nichts auf dieser Welt würde mir die Erinnerung nehmen können. Ich setzte meine Erzählung fort: „Das Ungeheuer schnupperte, zuerst dachte ich, es sei Alonds Suppe, was niemanden von uns verwundert hätte >Das riecht lecker<, sprach die Bestie. >So einen leckeren Geruch hatte ich noch nie in meiner Vorrathshöhle.<“ Ich schaute in meinen Wein und versuchte die Bilder, die sich nach den Worten des Monsters ereigneten, mit dem flüssigen Rot hinunter zu spülen, doch ungefragt türmten sie sich in meinen Geist auf. „Das Ungeheuer griff sich den Schiffszimmermann heraus und ...“, mir schien, ein anderer würde erzählen und ich selbst sei weit fort, noch immer in jener Höhle. Der Bratenduft des Festbanketts stieg mir erneut in die Nase und mit ihm weitere Übelkeit. „Der arme Sven sollte der erste sein, aber leider nicht der letzte.“

De Glaive fragte nichts, denn es gab nichts zu fragen. Nur die Flammenzungen regten sich noch im Kamin des Festsaals. Frauen drückten ihre Kinder an sich, in deren Augen sich spiegelte, dass sie nicht begriffen, was den Erwachsenen solche Angst machte. Teller und Platten wurden beiseite geschoben, für heute würde niemand mehr in diesem Saal essen.

„Ich weiß nicht, ob jemand schrie, als es geschah. Ich weiß nur noch, dass das Ungeheuer ging, wie es gekommen war. Als es fort war, schien es, als würde die Welt wieder atmen. Frauen und Kinder weinten und wimmerten. >Wir müssen hier raus<, brach Jandris die Stille. >Und wie?<, fragte Ragnar. >Selbst diesem Monster scheint es Mühe zu machen, den Stein wegzurollen, dann schaffen wir es erst recht nicht<, bemerkte der Krieger. >Weiß ich, aber es muss einen Weg geben, es gibt immer einen Weg.< Jandris erschien mir in jenem Augenblick wie ein Todgeweihter, der nicht wahrhaben wollte, dass er bald sterben musste und so fühlte auch ich mich in diesem Augenblick, ich glaube, so fühlten wir uns alle. Alond war es, der uns in das Hier und Jetzt zurückholte: >Bei Sivrelle, meine Suppe!< Rasch hievte er den Kessel vom Feuer. Der Appetit war uns allen vergangen, aber der Hunger zwang uns zu essen.“ Ich machte mit meiner Erzählung eine Pause, denn mein Krug war leer, so wie mir damals mein Geist erschienen war, den ich nun nach jenem Grauen auf der Insel mit Wein wieder zu füllen versuchte. „Herr, könnte ich ...“ Noch ehe ich meine Bitte ausgesprochen hatte, schenkte mir ein Page nach.

„Es ist inzwischen doch recht spät geworden, es mögen die Kinder zu Bett gebracht werden.“ Der Baron unterdrückte mühsam ein Würgen. Die meisten Frauen sowie auch einige Männer nutzten die

Möglichkeit, den Schrecken meiner Erzählung zu entkommen und verließen mit den Kindern unter Ehrenbezeugungen für de Glaive den Saal. Ich war erleichtert, meinen grausigen Bericht nicht mehr an Kinderohren weitergeben zu müssen oder an jene, die schon genug von meiner Geschichte hatten und nicht mehr zuhören wollten.

„Ist Er der einzige, der jenem Ungeheuer entkommen ist?“, fragte der Baron. Seine Stimme war anders geworden. Mitgefühl? Neugier? Es war mir gleich, ich würde berichten, was geschehen war, tun, was zu tun war und dann wieder meiner Wege gehen.

„Nein“, antwortete ich. Ungefragt hatte ich die Gesichter derer vor Augen, die nicht so viel Glück gehabt hatten wie ich.

„Er solle fortfahren“, gebot der Baron.

„Wir saßen ratlos da und würgten die Suppe hinunter. Wir aßen und schwiegen. Tara, Ragnar, Jandris, Alond und ich saßen beisammen und versuchten, wie all unsere Leidensgenossen, irgendwie weiterzumachen. Alond strömten Tränen über die Wangen, während er seine Schale auslöffelte. >Ich kann keine Worte für dieses Grauen finden<, brach Tara das Schweigen. >Doch sei gewiss, Alond, es wird eine Lösung geben.< Alond sah die Kriegerin an: >Es fand, dass meine Suppe lecker duftete<, brach es aus ihm heraus. >Selbst dieses widerliche Monnster schätzt meine Küche und ich schäme mich, weil ich mich...<, seine Stimme versagte ihm den Dienst, aber er brauchte es nicht auszusprechen, wir alle wussten, was er sagen wollte. Er war stolz, stolz auf seine Kochkunst, die sogar einem solchen Wesen wohl munden würde. Ich starrte ihn fassungslos an, doch die Krieger schienen ihn zu verstehen. >Ist schon gut<, sagte Tara. >Wir alle müssen einen Weg finden, damit zurecht zu kommen. Du hast wohl den deinen gefunden und ich bin die Letzte, die dich dafür verurteilt und ich hoffe, es wird auch kein anderer tun.< Ihre Kampfgefährten nickten, ich habe es damals nicht verstanden, aber ich glaube, dass ich es inzwischen tue. Ich bete zu den Göttern, dass ich bald meinen Weg finde, um mit diesem Grauen weiterleben zu können.“ Ich nahm einen tiefen Zug aus dem Weinkrug, einen von vielen, zu vielen.

Der Baron sah mich an und wartete. Schließlich hatte ich meine Stimme wiedergefunden. „Wir saßen noch eine Weile so da und plötzlich hellte sich Jandris' Miene auf, als habe ihn die göttliche Erkenntnis selbst getroffen. >Ich habe vielleicht einen Plan. Ich weiß, wie wir hier möglicherweise herauskommen und wenn uns die Götter gnädig sind, dann wird es gehen.< Wir alle schauten Jandris erwartungsvoll an, es war als habe er mit seinen Worten den Lebenswillen in uns neu entfacht. >Alond<, sprach der Krieger, >ich denke, du hast recht, diese Bestie mochte wohl den Duft deiner Suppe. Versuche mit ihr zu reden, tu so, als wolltest du nur deine eigene Haut retten. Bereite dem Ungeheuer ein Mahl zu, ein vergiftetes und überzeuge es, dieses zu essen.<

Wir alle mussten Jandris in diesem Moment mit weit aufgerissenen Augen angestarrt haben, denn jeder von uns hatte gesehen, was das Monster fraß. >Nein, das kannst du nicht von mir verlangen<, wehklagte der Koch. Wir brauchten einen Moment, um uns gewahr zu werden, was Jandris da vorgeschlagen hatte, doch in den Gesichtern einiger meiner Leidensgenossen glomm neue Hoffnung auf. >Alond<, begann Tara, >ich kann dich verstehen, aber vielleicht hat Jandris Recht und dieser Plan ist unsere einzige Möglichkeit zu entkommen. Das Ungeheuer wird über Kurz oder Lang uns alle töten. Auch die Kinder.< Sie sah ihn eindringlich mit ihren Smaragdaugen an und wies mit einer Geste auf Alonds Familie. Hilfesuchend wandte sich Alond an den Humarpriester. >Vater Bernon, sagt ihnen, dass das nicht geht. Ich kann doch nicht einen von uns hier ...<, er wies auf uns alle, wie wir in der Höhle versammelt waren. Der Priester schien sehr

gründlich nachzudenken, bevor er antwortete. >Mögen mir die Götter vergeben, aber vielleicht ist dies in der Tat die einzige Möglichkeit, dem Ungeheuer zu entkommen.<

Alond sah sich um wie ein verletztes Schaf, umringt von einem Rudel hungriger Wölfe. >Ihr seid doch Krieger!<, protestierte Alond. >So bietet diesem Monster doch die Stirn!< Ragnar schüttelte den Kopf: >Und womit? Wir haben weder Waffen noch Rüstung und selbst wenn wir beides hier hätten, der Kampf müsste hier ausgetragen werden. Hast du eine Ahnung, wie viele Frauen und Kinder bei einem solchen Kampf sterben würden?< Der Krieger wies mit weit ausgebreiteten Armen auf unsere Leidensgenossen, die mit uns in dieser Höhle eingepfercht waren wie Vieh, das auf seine Schlachtung wartete. Der Plan war schnell gefasst, doch ausführen musste ihn letzten Endes Alond. Vater Bernon musste viele Gespräch mit ihm führen, um ihn davon zu überzeugen, seine Künste in die Dienste eines solchen Vorhabens zu stellen, um uns anderen vielleicht zu ermöglichen, diesen Ort lebendig zu verlassen.“

Meine Stimme brauchte eine Pause und mein Gemüt den einen oder anderen Schluck Wein. Der Becher erschien mir plötzlich viel zu klein für eine solche Geschichte, denn ich konnte schon wieder den Grund des Kruges erahnen. Ich blicke in das Gesicht des Barons, dessen Züge ich nicht zu deuten vermochte.

Als de Glaive die Stimme erhob, wappnete ich mich dagegen, dass er mich drängte, weiter zu berichten. Stattdessen aber gebot er: „Man möge ihm einen größeren Kelch bringen!“ Des Barons Anordnung wurde umgehend Folge geleistet und wenige Augenblicke später hielt ich einen Weinkrug in Händen, der in etwa das doppelte seines Vorgängers fasste. Ich nahm einen tiefen Zug und blickte in die Runde. Alle schauten mich ernst an, vom Pagen bis zum Baron selbst. Einige Gesichter waren bleich wie der Mond, in den einen oder anderen Augen schienen sich Tränen des Mitgefühls zu bilden.

„Er kann weitererzählen.“ Halb befahl mir der Baron, halb schien er zu fragen und zum ersten Mal lag so etwas wie Milde in de Glaives Stimme.

„Wie gesagt, das Vorhaben war schnell gefasst. Nun galt es einen Plan auszuhecken, das Ungeheuer zu überzeugen, dass es das von Alond gekochte Mahl auch verschlang. Fast drohte unser Vorhaben zu scheitern, denn das Mahl der Bestie musste auch noch vergiftet werden. >Ich bin zwar auch ein Heiler<, sagte Bernon, >aber ein so starkes Gift zu mischen vermag ich nicht.< Wie alle anderen schaute ich mich in der Runde um und fragte mich, ob es unter uns einen Giftmischer gäbe, der den Mut hatte, auch noch zuzugeben, dass er mit dieser schwarzen Kunst vertraut war. >Bei Humar<, sagte Bernon. >Wenn unter euch jemand ist, der sich auf diese Kunst versteht, dann soll er gleich im Geheimen mit mir sprechen. Jeder von euch soll gleich zu mir kommen und mit mir ein paar Worte wechseln, so bleibt es vertraulich, wer sich auf das Giftmischen versteht.<

Jeder von uns ging zu Vater Bernon und sprach mit ihm ein paar Worte. >Humar scheint unserem Plan gewogen zu sein, denn unter uns ist jemand, der sich auf das Handwerk des Giftmischens versteht. Diese Person gelobte mir bei allen Göttern, dass sie ein Gift habe, das stark genug sei, drei dieser Ungeheuer zu töten.< Ich vermag euch nicht zu sagen, wer diese Person war, doch ihr gehört meine größte Dankbarkeit. Und der gute Bernon hat bei Humar geschworen, dieses Geheimnis mit ins Grab zu nehmen.“ Ich nahm einen weiteren tiefen Zug von dem Wein, denn für den Teil meiner Geschichte, der noch kommen sollte, würde ich ihn brauchen.

„Kann Er nun weitererzählen?“ Dieses Mal fragte de Glaive, ich war überrascht, doch sein noch anwesender Hofstaat schien noch verwunderter zu sein.

„Es wird schon gehen“, antwortete ich. „Der arme Alond musste diese unverständige Kreatur davon überzeugen, zu verschlingen, was er gekocht hatte, ohne selbst ...“, meine Stimme brach, ich konnte es nicht aussprechen. Immer wieder kamen in mir jene Bilder des Grauens auf, wie dieses Ungeheuer Sven, den Schiffszimmermann bei lebendigem Leib verschlungen hatte.

„Es ist nicht notwendig, dass Er es ausspricht, Wir wissen, was Er Uns zu sagen versucht. Möge Er fortfahren.“ Die Stimme des Barons war anders, sie war nicht leiser geworden, es war etwas, was ich noch nicht zu deuten vermochte.

Nach einem kleinen Schluck Wein – mehr gestattete ich mir nicht, denn sonst wäre ich volltrunken, noch bevor ich mit meinem Bericht zum Ende gekommen wäre – erzählte ich weiter. „Wir teilten Wachen ein, was uns zumindest die Möglichkeit geben sollte, die Frauen und Kinder in der Höhle zu verstecken, bevor das Ungeheuer ...“, mein Geist war mittlerweile gelöst genug, um die Geschichte zu erzählen, doch die Zunge wurde mir allmählich schwer vom Wein. Ich blickte in die Runde, niemand rührte sich, selbst de Glaive thronte wie eine Statue an der hohen Tafel. „Alond begann zusammen zu stellen, was er brauchte, um das grausigste Mahl zu kochen, was einem Menschen zugemutet werden konnte. Jener von uns, der ausgelost worden war, konnte zuerst nicht fassen, was sich tat.“ Noch immer sah ich Edgar aus Surin vor mir; jenen reichen Kaufmann, dem all sein Geld nichts genutzt hatte.

„Ausgelost?“ Die Augenbrauen des Barons zogen sich zusammen.

„Oh, vergebt mir Herr... Diesen Teil der Geschichte habe ich wohl in meiner Gedankenlosigkeit übersprungen.“ Ich rutschte auf dem Schemel hin und her, war es doch einerlei, ob ich dieses Furchtbare auf einem kleinen Hocker oder einem Thron mit Seidenkissen erzählte.

Ich hatte mit einer Zurechtweisung durch den Baron gerechnet, doch zu meiner Überraschung nickte er mir nur zu. „Er möge sich Zeit nehmen sich zu sammeln“, sprach er und gestattete mir auf diese Weise eine kurze Verschnaufpause.

Etwas leichteren Herzens fuhr ich fort: „Unsere Krieger Tara, Ragnar und Jandris hatten vorgeschlagen, dass ausgelost werden sollte, wer von uns sein Leben lassen sollte, um uns andere zu retten, da sich niemand für dieses grausige Unterfangen freiwillig meldete – außer einem. >Nein<, sagte Ragnar entschieden. >Euer Mut ehrt euch, Vater Bernon, doch die Lebenden werden Euch mehr brauchen als alles andere.< Einige andere meldeten sich ebenfalls zu Wort, dass er als einziger Geistlicher für unsere Gemeinschaft der Verzweifelten unverzichtbar sei. Schließlich willigte Vater Bernon ein, dass unter den Überlebenden ausgelost werden würde, mit einigen Einschränkungen.“ Ich schüttelte den Kopf, doch die Erinnerung an jene schauerhafte Auswahlprozedur ließ sich nicht vertreiben.

„Die Krieger wurden doch gewiss von der Lotterie ausgenommen, sie würden schließlich noch von Nöten sein, um dem in seiner Agonie wütenden Ungeheuer den Todesstoß zu versetzen“, mutmaßte der Baron, der zweifelsohne sein Lehen zu führen verstand.

„Ja, Herr ... so war es, die Krieger wurden ausgenommen, so wie Alond und der Giftmischer, falls wir seine Dienste noch brauchen sollten. Alle anderen mussten an der Lotterie teilnehmen, Männer wie Frauen, nur die Kinder haben wir selbstverständlich geschont und Alonds Familie.“ Ich dachte wieder einmal an den findigen Vater Bernon.

„Wie haben die Überlebenden gewährleisten können, dass nicht der Giftmischer ausgelost wurde? Falls sich dieser unter jenen Unglücklichen befand.“ Diesmal konnte ich Neugier im Gesicht des Barons sehen.

„Vater Bernon sprach mit allen, die für die Lotterie in Frage kamen und dem Giftmischer verriet er, wo in seiner Hand sich der kürzeste Strohalm befand, damit jene Person, die unser aller Leben retten sollte, nicht durch unglückliche Fügung ausgelost werden würde. Schließlich waren wir über drei Dutzend und einer von uns würde es sein. Ja und den armen reichen Edgar, einen Kaufmann aus Surin, traf es schließlich.“

„Ein Kaufmann, so? Hat er sich seinem Schicksal erhobenen Hauptes ergeben?“, fragte der Baron. Eine Spur von Verachtung schien sich in de Glaives Stimme zu mischen, er hielt offensichtlich nicht viel von uns einfachem Volk.

Immer noch hallte mir Edgars Flehen in den Ohren, einer der anderen möge seinen Platz einnehmen. „Nein, er bot Unsummen dafür, dass ein anderer seinen Platz einnehme. Vater Bernon sprach mit Edgar aus Surin, er versicherte ihm, sich um seine Familie zu kümmern; aber schließlich war es Jandris, der dem bedauernswerten Kaufmann half, sich zu fügen, indem er ihm einen raschen und schmerzlosen Tod versprach, in einem Augenblick, in dem er nicht damit rechnete“, ich dachte wieder voller Respekt an jene Krieger, die uns begleitet hatten. Tara, Ragnar und Jandris waren klug gewesen, so dass Edgar in seiner Panik nicht damit gerechnet hatte, wer ihm schließlich den Todesstoß versetzte.

„Ich nehme an, dass es nicht jener Krieger aus dem Norden war, der den Kaufmann tötete“, hinter der Stirn des Barons arbeitete es. „Gewiss haben sich die beiden anderen abgesprochen, dass jener von ihnen, der einen besonders günstigen Augenblick sieht, es tun soll, um das bedauernswerte Opfer nicht länger zu quälen.“

„Ja Herr, so war es.“ Es gab so vieles, was sich in der Höhle getan hatte, das ich niemals vergessen würde und das mir wieder gegenwärtig wurde. In einem Moment sprach Edgar mit einem unserer Leidensgenossen, fast wieder unbefangen, auch wenn er Jandris nicht aus den Augen ließ. Mitten im Satz stach sie zu und es war endlich getan. Ich holte tief Atem. Wie sollte ich weiter erzählen? Das Unausprechliche in Worte kleiden? Ich nahm einen tiefen Zug aus meinen Becher, der blutrote Wein rann meine Kehle hinunter.

„Benötigt Er noch etwas anderes?“, erkundigte sich de Glaive bei mir. Sein Hofstaat schaute ihn an, als habe er etwas in einer fremden Sprache gesagt.

„Wenn Ihr gestattet, Herr, dann hätte ich gern etwas Wasser und Brot.“ Der Duft eines frischen Laibes Brot gehörte zu dem wenigen Essbaren, das keine Übelkeit in mir aufsteigen ließ. Ich war mir nicht sicher, ob ich es je wieder über mich brächte, Fleisch zu essen.

„Der Einfachheit halber soll Er sich an die Tafel setzen, neben Ritter Dankwart ist noch ein Platz frei.“ Auf einen Wink hin verneigte sich ein in Ehren ergrauter Ritter vor de Glaive und nickte mir mit steinerne Miene zu. So erhielt ich einen Platz an der Tafel, was ich nicht für möglich gehalten hätte, nach dem, was mir über den Baron berichtet worden war. Vor mir wurde nach meinen Wünschen aufgetischt. Das Wasser klärte meinen Kopf, was mir nicht nur zur Freude gereichte. Denn der leichte Rausch hatte es mir etwas leichter gemacht, zu ertragen, was unerträglich war.

„Er möge weiter erzählen.“ Mit einem Wink unterstrich er sein Begehren, doch ich versuchte mein Glück.

„Wenn Ihr erlaubt Herr?“ Ich zeigte auf das Brot und mit einem Nicken gab mir de Glaive zu verstehen, dass er mit einer weiteren kurzen Verschnaufpause für mich einverstanden war. Ich griff zu und aß und trank, soweit es mein Magen mir erlaubte. So gestärkt, fühlte ich mich, so gut wie es überhaupt möglich war, in der Lage, den grausigsten Teil meiner Geschichte zu erzählen.

„Die Liebe zum Rum bei Seeleuten ist allgemein bekannt und nicht übertrieben. Ein jeder der Überlebenden der Schiffsbesatzung spendete seinen persönlichen Vorrat an Ragnar, Jandris und Tara, die wiederum vor allem Alond mit diesem Getränk bedachten. Hinter Decken abgeschirmt vor den Augen aller anderen, taten die Vier in der Mitte der Höhle ihr furchtbares Werk. Immer wieder hörte man den armen Alond spucken und würgen. Vater Bernon wich keinen Moment von seiner Seite. Zwei Fahrende, die sich unter den Schiffbrüchigen befanden, spielten Musik auf, um erträglicher zu machen, was nicht zu ertragen war. Denn schließlich wussten alle Erwachsenen, was sich hinter den Stoffbahnen abspielte, die Kinder spürten, dass etwas Entsetzliches geschah, aber niemand verlor auch nur ein einziges Wort darüber.“ Ich nahm einen weiteren tiefen Zug aus meinem Becher, der kreidebleiche Page wollte mir gerade nachschenken.

„Nein, nicht diesen Wein“, bestimmte der Baron. „Nimm den anderen.“ Eilig führte der Junge den Befehl seines Herren aus.

Als sich mein Becher wieder füllte, stieg mir ein Duft von süßen Waldbeeren in die Nase, der mich für einen Augenblick den Geruch in der Höhle vergessen ließ, der sich mir öfter, als mir lieb war, in Erinnerung rief. Ich nippte an dem Wein, ein guter Tropfen, der gewiss sonst nur de Glaive und seinen edelsten Gästen vorbehalten war. „Ich danke Euch, Herr.“ Die Züge des Barons schienen weicher und der Edle wartete, bis ich mich anschickte, meinen Bericht fortzusetzen.

„Als Alond mit seinem Werk fertig war, brachten ihn Ragnar und Jandris in eine Ecke, in der er etwas ruhen konnte. Vater Bernon blieb stets an seiner Seite. Schließlich warteten wir, bis das Ungeheuer wiederkommen würde. Die Angst fraß an uns wie Feuer an einem Holzschicht. Wir fürchteten uns vor dem Augenblick, in dem das Monster wiederkam, aber ebenso bang fragten wir uns, was werden sollte, wenn sich diese Bestie nicht mehr zeigte. Doch schließlich zeigte sie sich. So wie bei ihrem ersten Erscheinen hießen wir den Frauen und Kindern, sie sollten sich verstecken.“ Der gute Wein erleichterte mir meine Qual, weiter zu erzählen.

„Mit einem Grollen wie von einem Donnerschlag rollte das Ungeheuer den Stein beiseite, der uns den Weg in die Freiheit versperrte. >Hmm, das riecht noch viel besser! Wo ist mein Essen? Komm heraus! Ich bin hungrig!< Panik zeigte sich in den Gesichtern aller bei diesen Worten. Würde der Riese die ihm gebotene Mahlzeit ablehnen und sich statt dessen so sättigen, wie es seiner dämonischen Natur entsprach?“

„Es war doch nicht alles vergebens, was Er und Seine Leidensgenossen ertragen mussten?“ Diesmal war ich mir sicher, dass ich die Miene meines Gastgeber richtig zu deuten wusste. Echte Besorgnis und Milde zeichnete die Stimme und das Gesicht des Barons. Meine Zuhörer schauten ihren Herrn an, als würden sie ihn zum ersten Mal sehen.

Ich dachte an Alond, der mit seinem Mut jeden Ritter, Paladin und Heerführer beschämt hätte. „Nein, Herr, und das haben wir nur Alond zu verdanken. Kardok selbst muss ihn beseelt haben. Mit einem Kochlöffel in der Hand, als umklammerte er eine gesegnete Waffe, stellte er sich der Bestie. >Du willst diese ungewaschenen Strolche doch nicht etwa so herunterwürgen?< >Ah, das Essen ist bereit.< Die abscheuliche Kreatur bleckte die Zähne. Alond aber hob rasch einen Deckel, den die Frauen aus Körben eilig hergestellt hatten. >Ja, dein Essen ist bereit! Schau und koste!< Nun konnte der Riese einen Blick auf das scheußliche Mahl werfen, auf dem all unsere Hoffnung ruhte.“ Ich stürzte schneller, als ich beabsichtigt hatte, den Wein herunter.

„Wenn Er eine Pause benötigt, so soll Er sie sich nehmen. Wir haben

keine Eile und nach Seinem Bericht wird uns wohl eher nicht nach Schlaf zumute sein.“ De Glaive nickte mir zu.

„Habt Dank, Herr, aber ich möchte dieses Furchtbare endlich hinter mich bringen.“ Ich wies bittend auf meinen Becher, welcher umgehend wieder gefüllt wurde. Der Duft dieses edlen Weines würde mir gewiss helfen, zu Ende zu erzählen, doch hatte ich bisher nichts gefunden, was in mir die Erinnerung an den Geruch jenes Mahles vertrieb.

„Alond sah den Riesen erwartungsvoll an. Das Ungeheuer sah auf die Platte, doch so dumm, wie wir gehofft hatten, war es nicht. >Du hast das gemacht?<, fragte das Monster. >Ja, koste nur, es wird dir gewiss munden.<, versuchte Alond, der Bestie sein Festmahl schmackhaft zu machen. >Warum haben die anderen dich nicht getötet? Für das da.< Mit seiner Pranke zeigte das Ungetüm auf das grauisige Mahl. >Er fiel tot um, vor Schreck, so waren alle einverstanden, dass ich es tue<, erklärte Alond. Gier machte sich auf den Zügen des Ungeheuers breit und Geifer bildete sich am Mundwinkel des Riesen. Ohne ein weiteres Wort verschlang er, was Alond ihm zubereitet hatte. >Das war lecker. Ich will mehr davon. Wenn ich wiederkomme, will ich wieder so etwas. Wenn nicht, bist du mein Essen.< Mit diesen Worten verschwand der Riese so, wie er gekommen war. Dieser Teil unseres Plans war aufgegangen, doch bang fragten wir uns alle, ob auch alles andere so verlaufen würde, wie wir es gehofft hatten.“ Ich dachte an die Stille zurück, als die Bestie wieder fort war.

„Wie hat Er es mit den anderen aus der Höhle geschafft, wie ist Alond doch noch zu Tode gekommen? Ich hoffe es hat niemand Hand an ihn gelegt“, argwöhnte der Baron.

„Nein, Herr, es hat niemand Hand an ihn gelegt. Als wir wieder sprechen konnten, stellte einer der Fahrenden als erster die Frage: >Und nun?< Er sah in die Runde. >Wie kommen wir nun hier heraus? Wenn das Ungeheuer tot ist, dann sitzen wir hier fest<, bemerkte er. Vater Bernon antwortete: >Der Giftmischer gab mir zwei Dutzend stecknadelkopfgroße, schwarze Kerne, die vom Feenstechapfel stammen, wie er nur in Lydarre vorkommt. Diese Person versicherte mir, ein solcher Kern würde ausreichen, um einen kräftigen Mann von robustester Natur zu töten. Das Ungeheuer würde in den Beinen erste Lähmungserscheinungen spüren, bevor es wenig später nicht mehr atmen könnte. Der Giftmischer und ich sind übereingekommen, dass das Monster gewiss den Stein wegrollen wird, denn selbst dieser unverständigen Kreatur wird klar sein, dass sein Mahl vergiftet war.< Wie Ihr seht, Herr, haben der Giftmischer und Vater Bernon an alles gedacht. An fast alles.“ Ich dachte an den Kampf zurück, den sich Jandris, Ragnar und Tara mit dem Riesen lieferten und an Alonds Ende, das uns Überlebende alle zum Weinen brachte, wo wir keine Tränen mehr für möglich hielten.

„An fast alles?“ Die Stirn des Barons legte sich in Falten, doch er fragte nicht noch weiter nach, er überließ mir das Tempo.

Ich nickte stumm und dachte an unsere kleine Schicksalsgemeinschaft, die wohl auf Ewig miteinander verbunden sein würde.

„Ist Sein Becher noch gut genug gefüllt?“, erkundigte sich der Baron und wies mit einer Geste auf den Kelch in meiner Hand.

„Habt Dank, Herr, mit dem, was sich hier drin noch befindet, werde ich es gewiss zu Ende berichten können.“ Ich sah de Glaive an, er nickte mir bedächtig zu, lehnte sich zurück und erwiderte meinen Blick. Der seine erinnerte mich jetzt fast an den von Vater Bernon, als wir uns voneinander verabschiedeten.

Ich atmete tief ein, um endlich zum Schluss meiner Geschichte zu kommen. „Wir haben die Höhle so gut es ging darauf vorbereitet,

dass ein vor Wut schäumender Riese hineingestürmt kommen würde, doch wie kann ein Mensch sich auf so etwas vorbereiten? Ein Poltern ließ uns aufschrecken, wir fürchteten schon, wir hätten gehört, wie das Ungeheuer fiel und sich nie wieder erheben würde; so wären auch all unsere Hoffnungen gefallen, diese Höhle jemals lebendig zu verlassen. Aber ein vertrautes Scharren verriet uns, dass der Riese sich anschickte, den Stein bei Seite zu rollen. >Abschaum! Ich bin krank! Du hast das gemacht!< Wie ein Sturm torkelte das Monster durch unser Gefängnis. Auf alles, was ihm in die Quere kam, schlug es ein. Ragnar, Tara und Jandris hielten es mit improvisierten Waffen aus Seilen, Steinen, Werkzeugen und Brettern so gut es ging von den Frauen und Kindern fern. Wir anderen gaben unser Bestes, ihnen nicht im Wege zu stehen und zugleich das Ungeheuer von den Schutzbedürftigen unserer Gruppe abzulenken. Jandris bezahlte dafür mit seinem Leben und die arme Tara wird nie wieder laufen können.

So wie ein Unwetter plötzlich kommt, so hörte auch das Toben des Riesen auf. Wie ein gefällter Baum donnerte die Kreatur zu Boden. Niemand war so närrisch, auch nur annähernd in die Reichweite der Bestie zu kommen. Dann hörten wir, wie noch ein anderer zu Boden ging.“ Damit hatten wir nicht gerechnet, ging es mir durch den Kopf.

„Alond“, mutmaßte de Glaive, seine Miene war versteinert und die Lippen zusammengepresst. Der Baron stellte keine Fragen, er schwieg und gewährte mir abermals die Zeit, die ich brauchte, um mit meiner Geschichte fortzufahren.

„Ja, Herr, so war es. Vater Bernon, Alonds Familie und noch einige andere, zu denen ich auch gehörte, eilten zu ihm. >Embra, schick die Kinder fort<, bat er. Seine Frau gehorchte, sie ahnte das Schlimmste. Einer der Fahrenden nahm sich der Kinder an und versprach, dass er ihnen einen echten Zaubertrick zeigen würde. Bernon bettete Alond so bequem, wie es ging. Es war ganz offensichtlich, dass unser aller Lebensretter atmete, als hätte er ein Gewicht auf der Brust. >Du hast doch nicht etwa ...?<, fragte Vater Bernon entgeistert. >Aber ...<, röchelte Alond, >... ich musste doch abschmecken.< Sein Atem ging immer flacher. >Die beste Sauce, die ich je gemacht habe.< Ein Krampf verzerrte sein Gesicht. Die letzten Worte galten seiner Frau. Vater Bernon wich nicht von seiner Seite, mehr konnte selbst er nicht für den armen Alond tun.“ Ich schüttelte den Kopf und fragte mich bis heute, wie Alond es angestellt hatte, von diesem furchtbaren Mahl zu kosten, ohne dass es einer von uns bemerkt hatte. Gemächlich nippte ich an meinen Wein, ich war hier fast fertig. Als ich von meinem Becher aufsaß, blickte ich in de Glaives nachdenkliche Miene.

„Was wurde aus des Kochs Familie?“ Die Stimme des Barons klang, als wolle sie diesen Augenblick nicht durch unangemessene Eile entweihen. Fast ungläubig musterte der Ritter neben mir seinen Herrn.

„Sie ist in Surin, in der Obhut von Vater Bernon.“ Unsere Rettung verschwamm wieder einmal vor meinem geistigen Auge, unter dem Eindruck jenes Grauens in der Höhle des Riesen.

„Mussten Seine Leidensgenossen und Er lang auf Rettung warten?“, fragte de Glaive mit gesenkter Stimme, seinen Becher mit beiden Händen umklammert, wie ein Ertrinkender einen Rettungsanker.

Ich schüttelte den Kopf. Was bedeuteten schon vier Tage des Wartens auf ein Schiff, nach diesen unendlich langen Stunden der Angst?

„Und Alond?“, wandte de Glaive sich wieder an mich.

„Fand seine letzte Ruhe in Surin, so wie Jandris. Vater Bernon sorgte für alles. Für Jandris fand er einen nordischen Seher. Die Trauerfeier für Alond ließ sich Vater Bernon nicht nehmen. Ein anderer Priester hätte es auch nicht tun können.“ Vater Bernons Worte würde ich nie vergessen, doch würde ich sie nie gegenüber jemand anderem er-

wähnen als einem meiner Leidensgenossen.

Stumm saßen de Glaive, Ritter Dankwart, meine wenigen übrigen Zuhörer und ich noch an der Tafel.

De Glaive hob die Stimme: „Hat Alonds Witwe bereits ein Auskommen für sich und die Kinder?“ Diese Frage des Barons schien nicht nur mich zu überraschen, wie ich an den Gesichtern um mich herum sehen konnte.

„Nein, Herr“, antwortete ich. „Vater Bernon versucht noch etwas für Embra zu tun, aber das ist selbst für einen Humarpriester nicht so einfach.“

„Alond hätte mein Leibkoch werden sollen.“ Die Stimme des Barons klang, als spräche er zu sich selbst.

„Das ist nun schwerlich möglich“, gab ich zu bedenken.

„Was Er nicht sagt!“ Der Spott war kaum zu überhören. „Alonds Frau sollte ihrem Gemahl als Beiköchin behilflich sein.“ De Glaive fixierte mich mit seinem Blick. „Ich werde Ihn mit einer angemessenen Reisekasse ausstatten. Er soll mir die Witwe und ihre Kinder bringen. Alond kann seinen Teil der Abmachung nicht mehr einhalten, was mich aber nicht daran hindern soll, den meinen einzuhalten. Der Frau und den Kindern soll es hier an nichts mangeln. Wann kann Er aufbrechen?“ Die befehlsgewohnte Stimme des Barons schien fest davon auszugehen, dass ich ihm diesen Dienst ohne Wenn und Aber erfüllen würde.

„Herr, ich bin gern bereit, nach Surin zurückzureisen, um Embra Eure Kunde zu überbringen; doch ich selbst bin Geschäftsmann, daher wird es mir nicht möglich sein, sie persönlich zu Euch zu bringen. Aber ich bin mir sicher, dass Vater Bernon statt meiner der Witwe und den Kindern sein Geleit geben wird“, erklärte ich.

De Glaive dachte einen Moment über meinen Widerspruch nach, seine Erwiderung schien nicht nur mich zu überraschen. „Wenn Er wichtige Geschäfte zu erledigen hat, dann soll Er es so tun, wie Er es vorgeschlagen hat, dann möge der Humarpriester die Witwe samt den Kindern zu mir bringen.“ De Glaive nickte mir zu.

Eine Weile saßen wir noch an der Tafel, die Flammen loderten müde und traurig im Kamin. Es war schon weit nach Mitternacht, als der Baron mich entließ. „Ich sehe, dass Er müde ist, so soll Er sich zur Ruhe begeben. Möge Humar geben, dass Er schlafen kann.“ De Glaives Wunsch schien mir aufrichtig. Der Page, der sich noch so wacker gehalten hatte, führte mich zu einer kleinen Kammer, wünschte mir eine gute Nacht und entfernte sich eilig, was ich ihm nicht verübeln konnte. Ich war allein und ungestört. Meine Hand griff in meinen Beutel, ich drehte das kleine, schwarze Körnchen zwischen meinen Fingern hin und her, es war kaum größer als ein Stecknadelkopf. Meinem unbekanntem Auftraggeber würde ich das Geld mit einer kurzen Nachricht zurückkommen lassen. Den Tyrannen Baron de Glaive gab es scheinbar nicht mehr und eben jenen tyrannischen Lehnsherrn hätte ich töten sollen. Nach über zehn Jahren im Geschäft konnte ich mir eine solche Laune leisten und mein Kontaktmann kannte mich gut genug, um zu wissen, dass dies keine Narretei von mir war. Ungefragt stieg der Geruch von Alonds letztem Festmahl in meine Nase. Vielleicht sollte ich über eine kleine Pause vom meinem Geschäft nachdenken.

NSC-Ecke

EIN NSC FÜR EURE SPIELRUNDEN

TEXT: LARS-HENDRIK SCHILLING

XAVIER NOTHOMB, DER FLIEGENDE BELGIER

GENRE: irgendeine Seefahrt zur Zeit der Segelschiffe

NAME: Kapitän Xavier Nothomb

ALTER: 47 Jahre

GRÖSSE: 1,64 m

STATUR: klein, breit, extrem muskulös

HAARFARBE: blond mit deutlichen Grausträhnen

AUGENFARBE: blau

BESCHREIBUNG: In allen großen Häfen der Welt ist der belgische Händler und Kapitän Xavier Nothomb ein bekanntes Gesicht. Seine Händlerkontakte freuen sich immer, wenn sein großes Segelschiff am Horizont erscheint, denn sie wissen, dass er kostbare Waren und Güter aus der weiten Ferne bringen wird. Diese zu bekommen, ist dann vielleicht aufwendiger, den Nothomb ist ein begnadeter Verhandler. Einer seiner Matrosen sagte einmal, sein Kapitän könne andere Händler so weit über den Tisch ziehen, dass diese glaubten, der Tisch hätte sich gutmütig unter ihn bewegt. Das ist etwas übertrieben, denn auch die ortsansässigen Händler machen ihre guten Gewinne mit den Waren des Belgiers.

Das ändert aber nichts an Nothombs Reichtum, der seinen Wohlstand ebenso gut mehr als seine Fähigkeiten. Denn auch als Seemann ist der Kapitän berühmt und wer es als Matrose weit bringen will, der tut gut, für eine Fahrt bei ihm anzuheuern. Nicht dass das leicht wäre, denn seine Stammbesatzung ist dem strengen, aber gerechten Kapitän loyal ergeben. Trotz seinem rasanten Aufstieg als Händler setzte sich Nothomb nie zur Ruhe oder suchte sich auch nur eine Heimat, von der aus er eine Flotte aus dem eigenen Kontor heraus hätte kommandieren können. Nein, Xavier Nothomb treibt es von einem Hafen zum nächsten.

Den Grund dafür kann einem jedes Klatschweib nennen, dass von dem belgischen Händler gehört hat: In jungen Jahren habe Nothomb die große Liebe zu einer Frau namens Maria gefunden. Diese sei von einem Schiff entführt worden und nun ziehe er ruhelos über die Weltmeere, immer auf der Suche nach der Einen, die sein Leben mit Liebe und Glück erfüllen könnte. Das sei auch der Grund, so sagt man, dass er so viel Glück hat. Dass Piraten scheinbar niemals an seinen teuren Waren Interesse haben und Zollner ihm wenig abverlangten, das sei eine Art kosmischer Ausgleich für seine getriebene Existenz. Das sind zumindest die Gerüchte, die sich die Tratschen so erzählen.

All diese Gerüchte hat Xavier Nothomb bewusst gestreut. Die Wahrheit ist dagegen sehr viel unspektakulärer: Nothomb ist schwul wie zehn Mönche - ein Vergleich, den er aus eigener Erfahrung bestätigen kann.) In einer intoleranten Zeit, in der er diese Orientierung geheim halten muss, hat er zum Ausgleich seine Liebschaften in vielen Häfen. Als Vollblutkaufmann sucht er sich dabei auch gerne Zollner, Beamte, andere Kaufleute aus, über die er dann Vorteile erlangen kann. Ab und zu unterhält er auch Liebschaften mit mächtigen Piratenkapitänen, die die anderen Piraten dann bedrängen können, den Belgier in Ruhe zu lassen. Insofern führt Nothomb ein erfülltes Leben, solange sein Geheimnis gewahrt bleibt.

BEKANNTHEITSGRAD: In den Hafenstädten der bekannten Welt kennt jeder Xavier Nothomb. Die Gerüchte über ihn sind ebenso legendär. Die Wahrheit kennen nur jene, die aus ureigenem Interesse nichts verraten werden, weil sie seine Liebhaber sind.

MOTIVATION: Xavier Nothomb hat eine gewisse Freude daran, Reichtümer anzusammeln, wobei der Besitz des Geldes ihm weit weniger Spaß bereitet, als es durch geschickte Verhandlung zu verdienen. In einer Gesellschaft, die ihm offene Liebe versagt, wird er auch stark durch das Streben nach der wenigen Nähe, die er heimlich kriegen kann, angetrieben.

VERHALTEN: Der belgische Kapitän tritt stets selbstsicher auf, ist aber prinzipiell freundlich und sehr gerecht. Auffallend ist dabei seine laute Stimme, denn aus der Gewohnheit, Befehle zu rufen, entstand bei ihm eine recht laute Sprechweise. Er erzählt gerne Witze, um sich beliebt zu machen, und kann augenzwinkernd famoseres Seemannsgarn spinnen.

MAGIE: Nothomb würde es so formulieren: „Ich bin so magisch wie eine Seegurke.“

GERÜCHTE: „Ach, der arme Mann. Wie er sein Leben lang nach der großen Liebe sucht...“ – „Also irgendwie ist er ja meistens ein Glückspilz, nur eben in der Liebe nicht. Na ja, vielleicht hat er auch da Glück, dass er das Weib nicht findet. Dann hat er auch keine Schwiegermutter.“ – „Wenn es teuer und selten sein soll, dann kann Nothomb es beschaffen. Was das kosten wird, ist eine andere Frage.“

ABENTEUERVORSCHLÄGE: Nothomb kann in vielen Abenteuern als Händler mit Gesicht und Lokalkolorit eingesetzt werden, um als interessanter NSC eine Abwechslung zu den typischen Händlern zu bilden, mit denen die Spielercharaktere so interagieren. Als Abenteueranhänger bietet er sich vor allem an, wenn jemand sein düsteres Geheimnis herausgefunden hat und ihn nun erpresst.

Helden des Hobbys

KARL-HEINZ ZAPF, DER AUTOR VON SCHNUTENBACH

FRAGEBOGEN ENTWORFEN VON LARS-HENDRIK SCHILLING

Randdaten

NAME: Karl-Heinz Zapf

SPIEL: Ich selbst spiele alles, was Laune macht, und bin da eher schwer festzulegen; zur Zeit natürlich bevorzugt in und um Schnutenbach.

BEKANNT DURCH/PUBLIKATION: Mächte, Mythen, Moddermonster-RPG, Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen, diverse RPG-Abenteuer (u. a. im „Mephisto“), Artikel & publizierte Magazine

VERLAG: Mantikore-Verlag, SpieleSchmiede, Edition Einhorn

Zuerst einmal vielen herzlichen Dank, dass ich mich in die Reihe der in der Tat titanenhaften „Helden des Hobbys“ einreihen darf; immerhin ist dies ein mächtig hochtrabender Titel und ich werde nun erst recht versuchen, ihm gerecht zu werden.

Rollenspiel

WAS SCHÄTZT DU AM ROLLENSPIEL?

Die eigentlich unerschöpfliche Vielfalt und dass man dabei immer wieder Neues (dazu gehören auch neue Leute) erleben kann. Denn auch wenn sich viele Abläufe, Spielstile und Aktionen ab und an wiederholen mögen, so ist doch das Rollenspiel an sich ein unschlagbar kreatives und kommunikatives Hobby. Und dabei braucht man so wenig „Zubehör“ dazu – im besten Falle reicht ja wirklich ein wenig Vorstellungskraft und die eigene Fantasie.

LOBE EIN SYSTEM, FÜR DAS DU NICHT SCHREIBST:

Das wären dann wohl derer zwei, nämlich das „Warhammer Fantasy“-RPG (obwohl ich ja zugegebenermaßen dafür schon mal geschrieben habe, allerdings nur inoffizielles Material) sowie „Call of Cthulhu“. Beides Systeme, die auf extrem wenigen und klar verständlichen Regeln aufbauen, deren Hintergrund es aber rasch ermöglicht, eine extrem spannende Geschichte aufzubauen. Ich bin nämlich absolut kein Freund von regellastigen und von Tabellen nur so wimmelnden Systemen, daher fällt mir hier die Auswahl wirklich leicht; allerdings unterstütze ich so weit als möglich alle Regelwerke aus Deutschland, unter anderem finde ich z. B. „Degeneration“ sowie „Opus Anima“ großartig – schon allein von der fantastischen und liebevollen Aufmachung her. Aus eigener Erfahrung weiß ich ja nur zu gut, was das für einen extremen Aufwand bedeutet.

SPIELST DU LIEBER ODER LEITEST DU LIEBER?

Das kann ich so pauschal nicht beantworten, weil es ganz von der Gruppe, der Stimmung, dem Setting und dem jeweiligen Spielleiter abhängig ist. Generell leite ich selbst sehr gerne – übrigens vor allem auf Conventions mit Leuten, die mir völlig unbekannt sind – aber ich habe auch nichts dagegen, mal wieder als Spieler mein Unwesen zu treiben. Man sagt mir nach, dass ich besonders gut eher zwielichtige Charaktere oder sogar diebische und verschmitzte Halblinge spiele. Tatsächlich ist einer meiner Lieblingscharaktere gerade ein gewisser Biff Katzenschneid (der übrigens auch in der Dorfbeschreibung „Schnutenbach: Böses kommt auf leisen Sohlen“ anzutreffen ist).

WELCHEM SPIELERTYP NACH LAWS GEHÖRST DU AN?

Mir ist nur „Murphy's Law“ ein Begriff. Aber ich möchte es mal so sagen: Ich bin wohl schon ziemlich dominant im Spielgeschehen unterwegs, versuche aber dennoch – weil ich die Problematik natürlich von meiner Tätigkeit als Spielleiter kenne – auch eher wortkarge und zurückhaltende SpielerInnen mit ins Spiel zu holen. Außerdem bin ich im Spiel ein echter „Showman“, der gerne mal ganz besonders dick aufträgt.

BEVORZUGST DU KAUFABENTEUER ODER SELBST ENTWICKELTE?

Auf jeden Fall selbst entwickelte! Ich habe schon seit langer Zeit kein gekauftes Abenteuer mehr geleitet. Die Vorzüge liegen ja eigentlich auf der Hand – man kennt sich als Schreiberling immer noch am besten in seiner eigenen Welt und seinem eigenen Abenteuer aus. Dennoch gibt es natürlich sehr gute Abenteuer, die man kaufen kann – wenn man sich selbst nicht die Mühe machen möchte (oder einfach keine Zeit dazu hat), diese zu schreiben. Für mich ist aber bereits das Verfassen eines solchen Abenteuers der halbe Spaß, weil ich mir dann schon im Geiste vorstellen kann, wie die SpielerInnen eventuell auf gewisse Szenen reagieren werden. Als Spieler ist es mir allerdings eigentlich relativ egal, ob das Abenteuer selbst geschrieben oder gekauft wurde – Hauptsache ist nur, dass es so richtig Spaß macht und mich mitreißen kann...

WAS IST DEINE LIEBLINGSWÜRFELSORTE?

Hm, mal überlegen. Der W4 – unnützlich, aber immerhin schön bizarr geformt. So hat er sich erfolgreich seinen Weg in unsere Würfelbeutel erschlichen.

WIE BIST DU ZUM HOBBY GEKOMMEN?

Eigentlich über das Schreiben von Fantasy-Stories in meinem eigenen Fanzine. Das war so um 1983 rum, glaube ich. Und 1984 haben wir dann mit DSA angefangen und ich blieb direkt am Rollenspiel hängen. Es dauerte dann ja auch nicht sonderlich lange, bis ich mein eigenes Regelwerk – das berühmt-berüchtigte „Mächte, Mythen, Moddermonster“ – rausgebracht habe. Damals war mein Leitspruch noch: „Besser gut geklaut als schlecht erfunden“. Das hat sich im Laufe der Zeit natürlich ein wenig geändert... oder doch nicht? Ich erinnere mich auch heute noch sehr, sehr gerne an unsere wilde Zeit damals zurück, als wir teilweise bis zu drei bis vier Rollenspielrunden pro Woche hatten! Nicht immer gut, aber abwechslungsreich und spaßig, weil wir nach und nach so ziemlich alle Systeme durchprobiert haben, die der Markt so hergab.

WELCHES ROLLENSPIELPRODUKT KENNT KAUM EINER, VERDIENT ABER MEHR AUFMERKSAMKEIT?

Außer „Mächte, Mythen, Moddermonster...? Spaß beiseite, da gibt es sicherlich einige Produkte, die ziemlich genial sind, es aber aus dem einen oder anderen Grund nicht geschafft haben, aus ihrem Nischendasein auszubrechen. Ich habe ja bereits „Opus Anima“ und „Degeneration“ erwähnt, die trotz ihrer sicherlich vorhandenen Schwächen wesentlich mehr gespielt werden sollten. Denn sie haben einen

dermaßen großartigen und teilweise bizarren Hintergrund, der sie wirklich von „Stangenware“ abhebt. Aber auch „Legend of the Five Rings“ gehört für mich mit in diese Sparte – es ist eben vermutlich zu „speziell“, um wirklich viele Spieler anzusprechen; aber es ist die Mühe wert, sich in den Hintergrund einzuarbeiten, denn es hat ein gutes und einfaches Regelsystem und einen zwar anspruchsvollen, aber gerade deswegen spannenden und immer herausfordernden Spielstil. Generell bin ich allerdings kein Freund von Regelwerken, bei denen einem die eigene Kreativität und Vorstellungskraft durch einen überbordenden und völlig bis ins kleinste Detail ausgearbeiteten Hintergrund doch ziemlich abgenommen wird. Da habe ich dann echt so richtig Angst davor, auf einer Convention mitzuspielen, weil mich meine Mitspieler dann mit ihrem umfassenden Fach- und Regelwissen sozusagen total in die Ecke drängen und dadurch auch gar kein guter Spielfluss – von Spaß mal ganz zu schweigen – aufkommen kann.

WELCHE ROLLENSPIELMAGAZINE LIEST DU ODER HAST DU GELESEN?

Im Laufe meiner nerdigen Rollenspielerzeit eigentlich so ziemlich alle, die es mal gab. Angefangen von so tollen Print-Produkten wie damals der „Zauberzeit“ sowie „FantasyWelt“ und „Spielwelt“ natürlich ebenfalls sehr, sehr viele Fanzines und semiprofessionelle Magazine. Lange Zeit habe ich auch mein eigenes Online(Ego)-Zine „Zapfs Pranger“ mit Artikeln aus der LARP- und Rollenspielszene sowie Abenteuern herausgegeben. Und natürlich lese ich die „Anduin“ nach wie vor gerne und weiß auf jeden Fall zu schätzen, wieviel Arbeit da dahinter steckt (und das noch dazu für lau, was leider in der Szene ausgesprochen selten geworden ist).

Phantastik

WELCHES IST DEIN LIEBLINGSGENRE?

Fantasy. Auf jeden Fall. Gefolgt von Endzeit-Settings.

WAS IST DEINE LIEBSTE FANTASIEWELT?

Puh, schwierige Frage. Es gibt ja so viele, die alle was für sich haben. Toll finde ich die sterbende Erde von Jack Vance, ebenso wie die flache Erde, die Tanith Lee so großartig ins Leben gerufen hat (unbedingt die Bücher vom Zyklus um die flache Erde lesen!). Erdsee ist ebenfalls klasse. Mittelerde ist leider mittlerweile leider total „ausgelutscht“ (wofür natürlich Großmeister Tolkien nun wirklich nichts kann, denn er hat uns dadurch erst so einiges ermöglicht, was wir heute vielleicht für selbstverständlich halten), und die Alte Welt des „Warhammer Fantasy“-RPG (sowie des Tabletop-Systems) finde ich zwar sehr gelungen, wurde mir aber durch die unsägliche 3. Edition des Regelwerks ein wenig verleidet.

WELCHE BÜCHER KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?

Tja, da habe ich bei der vorherigen Frage ja schon ein wenig vorgegriffen. Leider sind viele dieser erwähnten Bücher mittlerweile nicht mehr erhältlich (zumindest nicht in gedruckter Form). Erdsee sollte man gelesen haben (aber bitte nur die erste Trilogie), ebenso Lyonesse von Jack Vance, Erdzauber von Patricia McKillip und viele der Romane aus der alten Goldmann Fantasy-Reihe. Bei Tanith Lee kann man ebenfalls nicht so wirklich falsch liegen (nur Finger weg von ihren ganz kurzen Stories, die teilweise auf Buchformat aufgebläht worden sind), und solche Klassiker wie die Anthologien um Freistatt liefern jede Menge Stoff und Ideen für Rollenspiel-Abenteuer. In den Storysammlungen der uralten „Terra Fantasy“-Reihe waren auch viele versteckte und (leider) vergessene Schätze, die man heute kaum noch irgendwo finden kann. Klassiker wie „Watership Down – Unten am Fluss“, „Das letzte Einhorn“ oder „Die Brautprinzessin“ finden sich ebenfalls in meinem Buchregal. Na klar, um „Das Lied von Eis

und Feuer“ kommt man natürlich definitiv nicht drum herum und die Bücher um „Das Geheimnis der Großen Schwerter“ von Tad Williams sind ebenfalls sehr lesenswert, wenn man High Fantasy im Stil von „Der Herr der Ringe“ mag. Ich halte es übrigens für eine absolute Unsitte, dass es scheinbar keine einzelnen abgeschlossenen Bücher im Bereich der Fantasy (aber nicht nur da) mehr gibt. Es müssen immer gleich Trilogien oder noch mehr Bände sein. Und von solchen Entgleisungen wie den unsäglichen Vampir- und Werwolf-Romanen fange ich lieber gar nicht erst an.

WELCHE FILME ODER SERIEN KANNST DU UNS EMPFEHLEN UND WARUM?

Richtig toll gelungen finde ich die Serie um „Das Lied von Eis und Feuer“, wo ich jetzt schon – wie so viele andere auch – sehnsüchtig auf das Erscheinen der dritten Staffel warte (Anm. d. Red.: Die Beantwortung des Fragebogens liegt schon ein wenig zurück. Inzwischen ist die fünfte Staffel in den USA angelaufen). Ansonsten bin ich echter Fan der neuen „Battlestar Galactica“-Reihe, weil mir dort zur Abwechslung eine echte Charakterentwicklung und eine fortlaufende Story geboten wurde (die glücklicherweise zu einem sinnvollen Ende fand, ehe den Drehbuchschreibern die Ideen ausgingen); ansonsten schaue ich mir gerne so was wie „Futurama“ oder SF-Serien wie „Farscape“ an. Die machen ordentlich Laune und man kann sie immer wieder gerne sehen. Bei Filmen bin ich großer Fan der Verfilmungen von „Watchmen“ und „V für Vendetta“, weil die es trotz einiger Änderungen ausnahmsweise geschafft haben, dem Geist der (Comic-)Vorlage treu zu bleiben. Ansonsten halte ich nicht allzu viel von dem, was so aus Hollywood kommt, und mit Neuverfilmungen kann man mich jagen. „Conan“ war ja vor nicht allzu langer Zeit ein super Beispiel dafür, wie man es eben nicht machen sollte; dann doch lieber den guten Arnie mit seinem „barbarischen“ Akzent.

Die Verlage

WARUM ARBEITEST DU GERNE FÜR DEINEN VERLAG?

Weil wir noch eine überschaubare Größe haben und daher jeder den anderen kennt und wir uns gut verstehen und allesamt echte Hobbyisten sind. Vor allem aber produzieren wir nicht nur tolle Bücher und Regelwerke, wir gehen auch fast alle gerne auf Conventions und sind Spieler aus Leidenschaft. Und nicht zuletzt, weil ich hier meine eigenen Ideen einbringen und umsetzen kann...

AUF WELCHES PRODUKT BIST DU BESONDERS STOLZ UND WARUM?

Vermutlich bin ich ziemlich stolz auf das kommende „Game of Thrones“-Rollenspiel, das jetzt ja auf der SPIEL erscheinen wird. Da habe ich zwar ausnahmsweise nicht das Layout, sondern das Lektorat und die Korrekturen übernommen, aber so ein Werk bringt man ja echt nicht alle Tage raus. Also Daumen drücken, dass es alles klappt! (Anm. d. Red.: Glückwunsch, das Buch erschien pünktlich zur SPIEL 2013!) Und natürlich bin ich besonders stolz auf meine universelle Dorfbeschreibung – vor allem deswegen, weil ich mich irgendwann wirklich hingesetzt habe und aus dem reinen Fan- und Hobbyprojekt nach zig Jahren ein „echtes“ Rollenspielbuch geworden ist, das nun jeder benutzen und einsetzen kann, wenn er das möchte.

MAL EHRlich, WAS IST DER GRÖBSTE SCHNITZER, DER EUCH JE PASSIERT IST?

Bis jetzt eigentlich noch keiner – zumindest fällt mir gerade wirklich keiner ein. Aber warten wir doch einfach mal auf die kommenden Projekte...

WELCHES ROLLENSPIELPRODUKT BRAUCHT DIE WELT DRINGEND, UNGEACHTET VON RECHTLICHEN UND FINANZIELLEN ÜBERLEGUNGEN?

Jeder Ausbauband von „Schnutenbach“ ist natürlich unverzichtbar! Ein absolutes Muss für jeden Rollenspieler da draußen. Was für ein Glück also, dass dieses Jahr im Winter schon der erste Abenteuer

erband erscheint (Anm. d. Red.: „Der Zirkus des Schreckens“ sowie das Kurzabenteuer „Dunkles Vermächtnis“ sind inzwischen beim Mantikore-Verlag erhältlich. Ein zweiter Abenteuerband erscheint im Mai 2015).

AUF WELCHES PRODUKT HÄTTE DIE WELT DAGEGEN GUT VERZICHTEN KÖNNEN?

Ganz klar – die 3. Edition des „Warhammer“-Rollenspiels. Und alle Regelwerke, bei denen mehr Wert auf seitenweise Tabellen denn auf einen guten und stimmigen Hintergrund gelegt wurde.

Sylvania

UNTERWEGS IN DEN LANDEN DER TOTEN

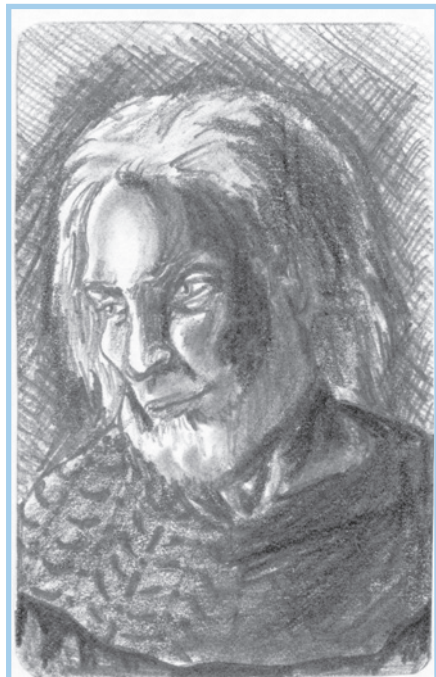
EIN ABENTEUER IN ZWEI TEILEN FÜR WARHAMMER FANTASY

TEXT: KARL-HEINZ ZAPF

ZEICHNUNGEN: ISABEL KUTSCH

EIN GELEHRTER IN NOT

Als sich die Abenteurergruppe gerade wieder einmal in Middenheim aufhält und – rein zufällig – irgendetwas an der Alchimisten- und Magierakademie vorbeikommt, ertönt auf einmal von dort lautes Gelächter. Es kommt aus einem Fenster im ersten Stockwerk und kurz darauf stürmt ein älterer Herr wutentbrannt und mit zornrotem Kopf die Stufen der Akademie hinab ins Freie, wobei er stolpert und zu Boden fällt.



Es ist dies **ADALBERT AULENBACHER**, den die Abenteurer eventuell wiedererkennen können, falls sie ihn bereits einmal unterstützt haben sollten. Er hat schlohweißes, schütteres Haar und einen gestutzten, ebenfalls weißen Bart und trägt vornehme Kleidung. Aus einem Fenster im ersten Stock beugt sich ein lachender Mann und wirft dem Gelehrten einige Bücher und Pergamentrollen nach.

„Herr Aulenbacher, wenn Sie wieder einmal solch fantastische Märchen zu erzählen

haben, dann besuchen Sie uns doch bitte erneut!“ Erneutes Gelächter erschallt und das Fenster wird geschlossen...

Wütend vor sich hin murmelnd und ab und zu hinaufblickend und eine geballte Faust schüttelnd, sammelt Aulenbacher seine Papiere und Bücher zusammen. „Ignorantes Pack! Das wird euch allen noch

Ein Freischuss

WAS WOLLTEST DU DER SZENE SCHON IMMER MITTEILEN?

Spielt weiter, Leute! Denn so lange ihr euch gemeinsam an einen Tisch setzt und spielt, so lange bleibt euch eure Fantasie erhalten.

leid tun, wenn erst die große Dunkelheit kommt. Ich habe die Zeichen erkannt...“

Solche Dinge brummelt er und falls er die Abenteurer kennt, wird sich seine Laune etwas aufhellen und ein nachdenklicher Ausdruck tritt in sein Gesicht.

„Kennen wir uns nicht? Doch, natürlich! Das ist aber eine freudige Überraschung, gerade in diesem Augenblick. Bitte, darf ich die edlen Herrschaften auf einen Trunk einladen?“

DER ATTENTATSVERSUCH

Er wird gerade damit fertig, seine verstreuten Pergamente einzusammeln, als die Abenteurer in einer Seitenstraße neben der Akademie eine verhüllte Gestalt sehen, die gerade mit einem Bogen auf sie zielt (in Wahrheit natürlich auf Adalbert Aulenbacher)

Nur bei einer extrem schnellen Reaktion können die Abenteurer eventuell noch etwas unternehmen, zum Beispiel den Gelehrten abschirmen oder zur Seite stoßen, in diesem Fall erhält der Schütze eine schlechtere Trefferchance. Es ist dies ein gedungener, fanatischer Assassine aus Araby, der zusammen mit seinem Herrn ABDALLAH RASHID AL-HADDAD ins Empire kam, um den alten Gelehrten an weiteren Nachforschungen zu hindern!

Der verummte Fremde wird nur einen Schuss abgeben und dann in der Gasse verschwinden. Wird er verfolgt, so verschwindet er in einem Haus, um dann über die Dächer weiter zu fliehen. Sollte ihm jemand bis auf das Dach folgen, so wird er zunächst weitere Bogenschüsse abgeben und erst bei einer unumgänglichen Situation seine Waffe zücken und in den Nahkampf übergehen.

Wird er getötet und untersucht, so stellt er sich als ein dunkelhäutiger, muskulöser Mann mit schwarzen Haaren heraus. Auf seiner Brust ist ein Skorpion mit erhobenem Stachel eintätowiert. Dies ist das Erkennungszeichen des Nekromanten Abdallah Rashid AlHaddad, seines Auftraggebers und Meisters...

DER GELEHRTE ERZÄHLT

Falls Adalbert Aulenbacher dem Pfeil mit dem tödlichen Gift entgangen ist, so wird er dennoch kreidebleich bei diesem Mordversuch und murmelt ein „Bei Verena, sie sind schon hier!“ in seinen Bart. Dann bittet er die Gruppe dringend, ihn zu begleiten, er habe sie in einer sehr wichtigen Angelegenheit zu sprechen... Er führt sie in die nächste Kneipe und wirkt dabei nervös und unruhig. Schweißtropfen perlen auf seiner Stirn. Er sucht einen Tisch am hinteren Ende des Schankraums, legt seine Bücher beiseite, blickt sich noch einmal misstrauisch um und sieht dann die Abenteurer an: „Liebe Freunde, was ich euch jetzt anvertraue, muss unter uns bleiben. Gerade eben komme ich von der Magiergilde, und gestern versuchte ich, bei der herrschenden Familie der Todbringers vorzusprechen, und eingebracht hat es mir nur Schimpf und Schande!

Doch ich will von vorn beginnen...

Als wir uns das letzte Mal gesehen haben, war ich gerade mitten in den Reisevorbereitungen für eine Exkursion nach Araby. Dort hoffte ich auf neue Informationen, um meinen Wissensdurst zu stillen. Und es war dort, wo ich in uralten Schriften etwas fand, was – wie ich glaube – die ganze Welt bedrohen könnte!“

Er beugt sich mit Verschwöreremiene weiter vor und fährt dann fort: „Vielleicht habt ihr bereits von Nagash gehört! Nagash, der Verfluchte, Nagash, der das Unleben, das Leben im Tod in die Welt gebracht hat, viele Jahrhunderte in der Vergangenheit! Nun, ich weiß jetzt, dass Nagash nicht tot ist, und er beginnt bereits wieder, Macht zu sammeln! Untote strömen zusammen, um ihn in seiner Heimstatt Nagashizzar anzubeten, die über der Fluchgrotte liegt. Dort ist das Zentrum seiner Macht und obwohl er in der Vergangenheit durch eine List der Rattenmenschen und dann durch den großen Sigmar selbst niedergestreckt wurde kann ein so gewaltiges Übel wie Nagash nicht einfach vernichtet werden, oh nein..! Dies alles fand ich niedergeschrieben im Buch der Toten von Abdul ben Raschid, das ich mühsam übersetzen musste...“

Er nimmt einen Schluck Wein und berichtet dann weiter, wie er versuchte, weitere Informationen zu erhalten und eines Tages von einem Mann namens Abdallah Rashid Al-Haddad angesprochen wurde, einem adligen und edlen Herrn von großem Einfluss in Bel-Amami, der Wüstenstadt. Dieser versprach, ihm alles zu zeigen, was es zu sehen gab.

„Ich verblendeter Narr hätte sofort erkennen müssen, dass dies ein tödliches Spiel war, auf das ich mich da eingelassen hatte. Denn mein Gönner führte mich zu einem Treffen der **EL HAMADI** einer berühmten Gruppe von Meuchelmördern und den Anbetern dunkler Götter.“

Er erklärt weiter, dass Abdallah selbst das Oberhaupt dieser Gruppe sei und obendrein ein finsterner Nekromant, der ihn zu opfern beabsichtigte.

„Durch eine List konnte ich entkommen, denn ich behauptete, eines der neun berühmten Bücher des Nagash zu besitzen, es ihm aber nur geben wolle, wenn er mein Leben verschonen würde. Als wir nach Bel-Amami zurückkamen, konnte ich im Gewühl der Menschen entfliehen und eilte so schnell ich konnte hierher zurück. Doch ich brachte einige Schriftrollen und alte Bücher mit, in denen geschrieben stand, dass es durchaus eine Person gibt, die einige der Bücher des Nagash besitzen

muss. Und diese Bücher benötigen wir, damit Nagash selbst das Empire mit seinen untoten Horden nicht mit immerwährender Finsternis überzieht!“

Er blickt in die Runde: „Ich weiß, dies klingt nahezu unglaublich, aber ich schwöre euch, es ist alles wahr! Und der Mordanschlag ist der letzte Beweis, dass ich recht habe, denn warum sonst sollten die Mörder mir bis hierher folgen? Wir müssen die Bücher des Nagash in unseren Besitz bringen, um ihn mit seinen eigenen Waffen zu besiegen!“

DIE LÄNDER DER TOTEN

Adalbert Aulenbacher holt tief Luft und wischt sich die Stirn mit einem Taschentuch ab. Er verspricht den Abenteurern eine Entlohnung von 200 Goldcrowns pro Person, wenn sie ihm diese Bücher bringen würden. „Dies sind meine letzten Ersparnisse, doch gebe ich sie gern, wenn wir damit diesem Übel Einhalt gebieten können. Desweiteren rüste ich euch für die Reise natürlich aus.“

Falls die Abenteurer sich während des Gesprächs aufmerksam umschauen, so können sie eine dunkel gekleidete Gestalt am Fenster sehen, die schnell verschwindet...

„Vielleicht könnt ihr euch an den Krieg erinnern, der im Jahre 2010 Teile des Empire überzog. Einer der Fürsten von Sylvania, **VLAD VON CARSTEIN**, erhob sich in seinem Fürstentum und zog zusammen mit seinen menschlichen Vasallen los, um das Empire zu unterwerfen. Dabei dienten ihm ganze Legionen von Untoten, und die konnte er nur mit Hilfe der Bücher des Nagash beschworen haben! Vlad wurde schließlich vom Großtheogonisten Wilhelm III. erschlagen und fand dabei seinerseits den Tod, doch obwohl die Geschichte sagt, dass alle Bücher des Nagash aus dem Besitz von Vlad hernach zerstört wurden, weiß ich aus einigen zuverlässigen Quellen, dass dem nicht so ist.

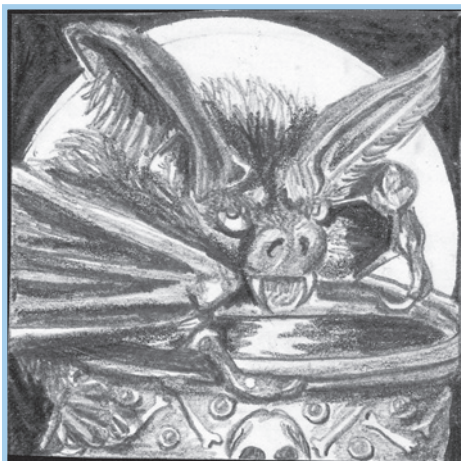
Ein Diener Vlads, ein gewisser **LADISLAV TOROK**, muss einen Großteil hiervon, und angeblich auch das verfluchte Liber Mortis, gestohlen und zurück nach Sylvania gebracht haben! Und von dort, aus der mittlerweile verlassenen Burg des Vlad von Carstein, müsst ihr diese Bücher holen, wenn das Empire überleben soll...“

Adalbert Aulenbacher sagt, er fürchtet, dass nun auch Abdallah Rashid El-Hadad hinter diesen Büchern her sein wird, um sie für seine eigenen dunklen Zwecke zu missbrauchen und dass daher die Zeit drängt. Er würde sich um die Ausrüstung und einen Wagen kümmern und sie alle sollten sich am Abend noch einmal hier treffen, um eine Besprechung abzuhalten; außerdem müsse er einige Dinge besorgen, die ihnen auf ihrer Reise nach Sylvania von Nutzen sein könnten.

„Es wäre vielleicht ganz gut, wenn mich jemand begleitet, denn ich fürchte, dass ich hier nun nicht mehr sicher bin“, meint der alte Gelehrte mit einem vielsagenden Blick in die Runde...

DIE LETZTE BESPRECHUNG

Falls jemand Adalbert begleitet, so kann er sich des Gefühls nicht erwehren, dass er beobachtet wird. Dennoch können alle Vorbereitungen, wie z. B. der Kauf eines Wagens und der Pferde, sowie ein kurzer Besuch in der chaotischen Heimstatt des Gelehrten (überall liegen Schriftrollen verstreut, Bücher stapeln sich in den Ecken usw.), wo er in verschiedenen Truhen herumwühlt und einige Gegenstände einpackt, ohne Probleme erledigt werden, so dass sich alle am Abend



wieder treffen können. Die Abenteurer haben mittlerweile Zeit, eigene Vorbereitungen zu treffen, einzukaufen, sich zu erkundigen und ähnliches mehr...

Schließlich finden sie sich wieder zusammen, diesmal aber in einem geräumigen Gästezimmer. Adalbert erklärt ihnen die Reiseroute: „Zuerst reist ihr ganz normal durch das Empire, von Middenheim aus per Boot nach Altdorf, dann weiter nach Nuln, von dort aus durch Stirland direkt nach Sylvania. In einem kleinen Dorf an der Grenze zu Sylvania namens **MORTMUND** werdet ihr dann einen Vertrauten von mir treffen, einen Zauberer namens **RAIMUND SUSSENGUTH**.

Ich werde ihm eine Brieftaube senden, dass ihr ihn aufsuchen werdet. Er kann euch dann noch genauer erklären, wohin ihr euch in Sylvania wenden müsst und was ihr dort zu beachten habt! Außerdem besitzt er einige wichtige Gegenstände, die ihr alle auf eurer Reise durch dieses Fürstentum nützlich finden mögt.“

Die Reiseroute

Adalbert Aulenbacher trägt sich schon seit längerer Zeit mit dem Gedanken, selbst eine kleine Gruppe nach Sylvania zu senden, falls niemand seine Gesuche bei Hofe und der Akademie erhören möchte. Daher hat er schon Vorbereitungen getroffen und eine Route gewählt, die den größten Teil des Weges durch das Empire führt und obendrein noch auf belebten – und daher eher ungefährlichen – Strecken.

Von Middenheim aus geht es ein kurzes Stück, ca. vier bis fünf Tagesreisen, nach Delberz, einer Stadt am Fluss Delb. Dort sollen die Abenteurer sich ein Flussboot zusammen mit Besatzung mieten und dann weiter in Richtung Altdorf auf einer Wasserstraße fahren. Von dort aus soll die Gruppe, falls möglich, weiter mit dem Fluss-Schiff bis nach Kemperbad...

Danach geht es mit dem Karren weiter durch Stirland, denn der Fluss Stir würde die Gruppe zu weit vom Dorf Mortmund abbringen, wo die Abenteurer sich mit seinem Bekannten, Raimund Sussenguth, treffen sollen, der ihnen weitere Einzelheiten über Sylvania mitteilen kann! Von Mortmund aus ist es nur noch eine Tagesreise bis zur Grenze von Sylvania, und spätestens dort sind die Abenteurer dann ganz auf sich allein gestellt...

Adalbert Aulenbacher wird nicht erwähnen, dass Sylvania ein Fürstentum ist, das vom gesamten Empire unter Acht und Bann gelegt wurde und dass das gemeine Volk munkelt, der Tod wandle dort auf den Straßen. Außerdem wird er verschweigen, dass es in Sylvania mehr Mutanten gibt als sonstwo im gesamten Empire und jahrelange Inzucht das Fürstentum nahezu hat aussterben lassen.

Wird er auf die Zustände in Sylvania angesprochen, so druckst er herum und wird nur ungern mit der Wahrheit herausrücken... „Ja, ein Spaziergang wird es nicht! Sylvania besitzt eine Vielzahl von Sümpfen und Mooren; Banditen und Wegelagerer werden euer kleinstes Problem sein und auch in den Dörfern solltet ihr eure Augen offenhalten!“

Aber er lächelt verschmitzt und greift in die Beutel, die er mitgebracht hat: „Immerhin werdet ihr, meine lieben Freunde, nicht ganz unvorbereitet sein. Ich habe hier noch einige Dinge, die euch durchaus von Nutzen sein könnten...“

EINE ALTE BEKANNTE

In dieser Nacht erhält Adalbert Besuch von seinem ehemaligen Lehrling **THERESA THIELENBECK**. Sie wurde von seinen Gegenspielern als Untote wiedererweckt, zeigt aber bereits starke Anzeichen von Verwesung, so dass ihr Anblick extrem unappetitlich ist. Falls keine Wache im Flur des Gasthauses steht, so kann sich die Untote bis ins Zimmer von Adalbert schleichen und diesen erdrosseln: Die Abenteurer finden ihn am Morgen mit angstverzerrtem Gesicht, die Untote – nun reglos – auf ihm liegend!

Ansonsten wird die Wache irgendwann nachts unten die Gasthofstür knarren hören ... Dumpfe Schritte ertönen und ein muffig-fauliger Gestank dringt ihr in die Nase. Im Halbdämmer der Treppe ist die Person aber zuerst kaum zu erkennen und kann vielleicht nahe genug herankommen, um überraschend zu attackieren...

Dann erscheint auch schon der Zombie und wird alle angreifen, die ihn davon abhalten wollen, zum Gelehrten zu gelangen!

Falls ein Abenteurer bereits einmal gegen Untote gekämpft hat, so wird er feststellen, dass dieser Zombie extrem wendig und stark ist! Adalbert erklärt daraufhin, dies sei sicherlich auf den immer mehr erstarkenden Nagash zurückzuführen und dass bestimmt viele Untote von der neuen Macht ihres alten Meisters profitieren würden...

DER AUFBRUCH

Am Morgen werden sich die Abenteurer wohl auf den Weg machen. Der Gelehrte wünscht ihnen viel Glück und versichert ihnen, dass er sich (falls er die Nacht überlebt hat) nun zu einem Bekannten begeben wird, der wohl bewandert in der Magie sei und ihn durchaus beschützen könnte (er murmelt einen Namen, der so ähnlich wie „Hagen Wallerstein“ klingt)...

Er schärft den Abenteurern nochmals ein, seinen Bekannten in Mortmund unbedingt aufzusuchen, um Näheres über die derzeitigen Zustände in Sylvania und die dort lauern Gefahren zu erfahren! Dann wünscht er ihnen eine gute Reise und händigt ihnen 100 Goldcrowns im voraus aus – als Zeichen seines Vertrauens...

Sobald die Gruppe Middenheim verlässt, fühlen sie sich irgendwie beobachtet; dieses Gefühl lässt aber schon nach einigen Stunden nach. Falls sie irgendwann auf die Idee kommen, den Meuchelmördern, die sie verfolgen, eine Falle zu stellen, so werden sie lediglich einen Späher fangen können (und dies auch nur mit viel Glück), denn der Nekromant und der Anführer der Assassinen überlassen nichts dem Zufall!

Kommt der Späher nicht innerhalb einer gewissen Zeit zurück, so wissen sie, dass er gefangen wurde. El Hamadi-Assassinen werden sich eher selbst töten, als ihren Auftraggeber oder Anführer zu enttäuschen oder zu verraten...

Die ersten Tage verlaufen ereignislos, denn in der näheren Umgebung Middenheims häufen sich die Ansiedlungen und kleineren Gehöfte, so dass die Reise relativ sicher ist! Einen Tag vor Delberz jedoch geraten die Abenteurer am Abend während des Lageraufbaus in einen Hinterhalt von Wegelagerern...

DER BANDITEN-ÜBERFALL

Der Anführer der Wegelagerer, bei dem es sich um einen eher vorsichtigen Mann namens **KONRAD HORSTER** handelt, ist verzweifelt und benötigt dringend Nahrung für seine abgerissenen Männer, daher wagt er den Angriff auf die zahlenmäßig starke Gruppe. Er wurde von niemand anderem als **JASSIM SALAM SHAHID** angeworben und

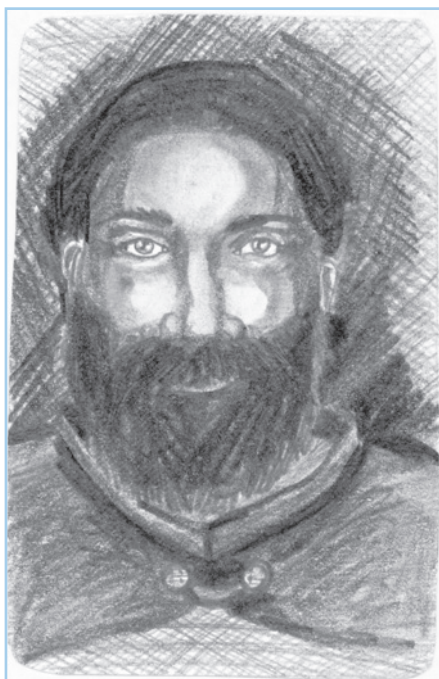
trägt das Geld für diesen Überfall, satte 50 Goldcrowns, in seinem Beutel bei sich.

Zwar war Konrad Horster misstrauisch, aber seine Goldgier überwog seine Zweifel. Der Nekromant Abdallah Rashid Al-Haddad will durch diesen Angriff die wahre Stärke der Gruppe testen und deren beste Kämpfer und eventuelle Zauberer in Erfahrung bringen; zu diesem Zweck lauert – gut verborgen – Jassim Salam Shahid und beobachtet den gesamten Kampf! Nach diesem Zwischenfall können die Abenteurer eventuell auch noch entdecken, wie der Meuchelmörder im Dunkel entschwindet...

Die Banditen indes verlangen die Herausgabe des gesamten Geldes und des Karrens, werden nach dem Tode der Hälfte ihrer Kumpane jedoch angsterfüllt das Weite suchen (auf jedes Gruppenmitglied entfallen zwei Wegelagerer)...

Wird einer der Banditen am Leben gelassen und gefangen, so kann er nur erzählen, dass sein Anführer von einem dunkelhäutigen Mann in seltsam fremdländischer Kleidung angesprochen worden sei, für diesen einen kleinen, gut bezahlten Auftrag zu erledigen und dass sie nie vorhatten, die Abenteurer zu töten...

Am nächsten Morgen können die Abenteurer weiter bis zur Stadt Delberz reisen, wo sie sich nach einem Fluss-Schiff umsehen können.



Sie werden schnell fündig und treffen auf **SEBASTIAN VOLZ**, den Eigentümer und Kapitän der **UNDINE**, einem kleinen Flussschiff mit noch weiteren drei Mann Besatzung. Bei diesen handelt es sich um **FRIEDRICH RATTINGER** und **KARLFRIED RECK**, beides erfahrene Fluss-Schiffer, sowie **DIETER WEISS**, dem Schiffsjungen. Sebastian Volz fährt bis Kemperbad und wäre sehr froh, die Gruppe mitzunehmen, da er einen kleinen Zugewinn immer gebrauchen kann.

Die Reise bis Altdorf, so erfahren die Abenteurer, wird nach Schätzung von Sebastian ungefähr vier bis fünf Tage dauern und da er die Strecke regelmäßig befährt, kann er der Gruppe mitteilen, dass sie eigentlich mit keinerlei Schwierigkeiten rechnen müssen!

DAS FLUSS-SCHIFF UNDINE

Die Undine ist ein langgestrecktes, relativ schmales Fluss-Schiff mit wenig Tiefgang, also ideal geeignet für den Verkehr auf den zahlreichen Wasserstraßen des Empire. Dennoch zählt sie nur als mittelgroßes Flussboot, was die verschiedenen Größenverhältnisse der Schiffe auf den Flüssen angeht, bietet aber der Gruppe genug Platz, dass alle in einfach eingerichteten Zweier-Kabinen untergebracht werden können, während die Besatzung im Laderaum schläft.

Die Pferde und der Karren können ebenfalls dort untergebracht werden, wovon Sebastian Volz aber abrät, denn Pferde an Bord zu

Die Assassinen aus Araby

Die Abenteurer werden von einigen gedungenen Mördern aus Araby verfolgt, Angehörigen der Gilde, die sich selbst El Hamadi nennt. „Unsere Ehre liegt im Tode!“ ist das Motto dieser Gemeinschaft, und ihre Mitglieder sind allesamt wirklich gefürchtete und hervorragende Meuchelmörder. Adalbert Aulenbacher machte während seines Aufenthaltes in Bel-Amami durch seine Studien nachfragen einen äußerst gefährlichen Mann auf sich aufmerksam: Abdallah Rashid Al-Haddad, einen Nekromanten von großer Macht und Einfluss! Dieser wollte den alten Mann beseitigen lassen und zu Ehren seiner finsternen Götter, von denen einer eine Abart des Gottes Khaine ist, opfern, ließ sich aber übertölpeln und Adalbert Aulenbacher entkam. Um sein Gesicht nicht zu verlieren, blieb dem Nekromanten nur eine Wahl: Den Gelehrten zu finden und zu töten!

Allerdings konnte Abdallah Rashid Al-Haddad durch weitere Nachforschungen in Erfahrung bringen, dass Adalbert Aulenbacher Dinge in Erfahrung gebracht hatte, die auch für ihn von Interesse sein konnten und die Tatsache, dass der Gelehrte scheinbar tatsächlich wußte, wo die berühmten Bücher des Nagash sich befinden, ließ ihn seine Pläne ändern... Er hat nun vor, sich die Bücher selbst zu holen, will aber vorerst eine offene Konfrontation vermeiden; sobald er die uralten Folianten besitzt, wird er Adalbert Aulenbacher und seine Getreuen töten lassen und dann in seine Heimat zurückkehren! Da er selbst ein eher schwacher Kämpfer ist, hat sich der Schwarzmagier fünf Assassinen angeheuert, die für ihn nun ihr Leben geben würden...

haben kann durchaus gefährliche Konsequenzen haben – besser wäre es, sie in Delberz zu verkaufen und dann in Kemperbad neue Tiere zu erwerben...

Die Undine kann bereits am nächsten Tag auslaufen und wird den Delb hinab in Richtung Altdorf fahren, was auch die nächstgrößere Stadt ist. Auf einer Reise auf den Wasserwegen des Empire kann – trotz der beruhigenden Worte des Schiff-Kapitäns – so allerhand geschehen, aber eine Begegnung ganz besonders unangenehmer Art werden die Abenteurer auf jeden Fall haben...

Sebastian Volz

Sebastian ist ein Mann mit Vollbart und schwarzem, kurzgeschnittenen Haar, der gerne lacht und ab und zu ein wenig zu viel trinkt. Er macht einen offenen, sympathischen Eindruck und dieser trägt nicht einmal. Er erzählt gerne und viel von seiner Frau Adelheid und seinen beiden Töchtern Verena und Helene...

Dieter Weiss

Dieter ist ein blondhaariger, kecker Bursche mit unzähligen Sommersprossen, der immer für einen Scherz aufgelegt ist. Obwohl er an Bord der Undine hart arbeiten muss, findet er dieses Leben doch ziemlich aufregend und abenteuerlich...

Friedrich und Karlfried

Diese beiden Männer arbeiten seit geraumer Zeit an Bord der Undine und scheinen bärbeißige und abgehärtete Burschen zu sein, die abends gerne einen über den Durst trinken und dann auch gegenüber „Landratten“ ausfallend werden. Sie waren früher Schmuggler und finden die neue Arbeit zwar viel schlechter bezahlt, aber weit sicherer. Es sind wenig vertrauenserweckende Gesellen....

Die Assassinen aus Araby



Abdallah Rashid Al-Haddad

Dieser Mann bietet einen Anblick, der auch tapfere Männer erschauern lässt: Er trägt dunkle, lose wahlende Gewänder aus edelsten Stoffen und sehr viel erlesenen Schmuck.

Sein Gesicht ist bis auf die Augen hinter einem dunkelblauen Gesichtstuch verborgen. Er hat dunkle Haut, die sich aber pergamentartig straff über seinen Knochen spannt und ihm das Aussehen eines lebenden Toten verleiht!

Seine Augen glühen aber mit einer dermaßen diabolischen Intensität, die von einer großen – jedoch dunklen und von unzähligen besser im Verborgenen gebliebenen Geheimnissen erfüllten – Intelligenz spricht.

Er trägt einen sauber gestutzten Vollbart und hat einen kahlgeschorenen Schädel. Al-Haddad hat durch einen Pakt mit seinen Göttern sein Leben unnatürlich verlängert, doch dies forderte auch seinen Preis; falls er stirbt, so verfault sein Körper innerhalb weniger Momente und nichts bleibt mehr von ihm übrig als ein widerwärtig stinkender Haufen von Knochen, klumpigen Blut und verwesenden Fleischnetzen...

Jassim Salam Shahid

Jassim Salem ist der Anführer dieser Gruppe von Mördern und bereits ein Mann um die 40 Jahre, was sich in seinem wettergeerbten, dunkelhäutigen Gesicht widerspiegelt.

Er ist bei weitem der gefährlichste Kämpfer und wird den Nekromanten mit seinem eigenen Körper schützen, falls dies erforderlich sein sollte. Seine Bewegungen sind geschmeidig wie die einer Katze und er führt seine Waffen mit tödlicher Präzision...

Sabah Latifa Shahid

Sabah Latifa ist die junge Tochter des Anführers, aber im Umgang mit Waffen bereits ebenso geschickt und tödlich wie er selbst!

Sie ist eine dunkelhäutige, exotische Schönheit, was jedoch unter ihrer dunklen, enganliegenden Gewandung kaum zu erkennen ist.

Ebenso wie alle anderen Assassinen der El Hamadi trägt sie ein blutrotes Gesichtstuch, welches nur die Augen freilässt. Ihr langes, rabenschwarzes Haar trägt sie zu einem Zopf gebunden und es ist – gerade in einem Kampfgetümmel – nicht auf Anhieb zu erkennen, dass es sich bei ihr um eine junge Frau handelt. Sie ist allerdings bei weitem nicht so skrupellos wie ihre Begleiter und hat bereits einige Mordaufträge abgelehnt, weil sie dabei für sie nahezu wehrlose

Gegner hätte umbringen müssen, was sie hochmütig ablehnt...

El Hamadi-Assassine

Die übrigen Meuchelmörder heißen Ali Fahad, Mulla Kazim und Ibrahim Aziz Al-Sabah. Sie sind bei weitem nicht so gut ausgebildet wie ihr Führer oder dessen liebevolle und tödliche Tochter, aber immer noch überaus gefährliche Gegner, die keinerlei Skrupel oder Gewissenbisse kennen...

Alle Assassinen sind gekleidet in schwarze, eng anliegende Gewänder und ihre Waffen sind stets vergiftet!

Dieses Gift namens Khadiaga wurde eigens von den El Hamadi erfunden, da es zwar einen sicheren, aber ebenso grausamen und langsamen Tod gewährt!

Außerdem führt jeder dieser Kämpfer zwei Glasphiole mit einem magischen Pulver mit sich: Wird eine Phiole auf den Boden geworfen, so erzeugt diese eine Rauchwolke. Falls die Assassinen in einen womöglich aussichtslosen Kampf gehen, nehmen sie gerne das Jemed-Kraut zu sich.

Vor allem Jassim Salam Shahid ist ein sowohl brillanter wie auch tödlicher Gegner und wird alles versuchen, seine Gegner ohne große Gefahr für sich und seine Leute auszuschalten. Seine große Schwäche ist seine bezaubernde, wenn auch gefährliche, Tochter die er über alles liebt und vor Schaden bewahren möchte, während sie wiederum ihrem Vater immerzu beweisen will, wie gut sie von ihm gelernt hat!



Daher wird sie gerade bei Kämpfen mit scheinbar übermächtigen Gegnern als erste losstürmen, um ihr Kampfgeschick unter Beweis zu stellen; allerdings ist sie auch zu erstaunlicher Großmut bei unterlegenen Gegnern fähig, was sie in den Kreisen der El Hamadi-Meuchelmörder nicht gerade beliebt gemacht hat...

DIE WASSERLEICHEN

Das Fluss-Schiff ist am zweiten Tage auf dem Delb unterwegs, als plötzlich ein seltsamer, dumpfer Schlag ertönt. Sebastian Volz vermutet einen Baumstamm oder etwas ähnliches, doch als sich der Schiffsjunge über die Bordwand beugt, fällt er plötzlich mit einem entsetzten Aufschrei ins Wasser und ruft dann verzweifelt um Hilfe!

Der dumpfe Aufprall war der Körper einer Wasserleiche, die vom Nekromanten Abdallah Rashid Al-Haddad animiert wurde, um die Gruppe anzugreifen (es sind insgesamt 1W6+3 Wasserleichen). Diese schrecklich aufgequollenen Leichname klettern an Bord, um dort über alle Lebenden herzufallen und diese niederzumachen...

Nach diesem Kampf herrscht erst ein mal eine extrem angespannte Atmosphäre an Bord! Es ist nun für alle wirklich offensichtlich, dass die Gruppe verfolgt wird. Dies ist in der Tat so: Die Assassinen reiten auf ihren Pferden auf dem Pfad neben dem Fluss her, denn das Fluss-Schiff kann wegen dem langsam fließenden Gewässer eine gewisse Geschwindigkeit nicht überbieten...

Der Nekromant indes ist durch diesen erneuten Fehlschlag verärgert, will aber mit seinem nächsten, wirklich ernstgemeinten Anschlag bis nach Altdorf warten, denn er hofft, dort noch etwas über die Gruppe zu erfahren. Daher verläuft der Rest der Reise bis Altdorf relativ ereignislos...

EIN SCHLIMMER TRAUM

Jedoch hat vor der Ankunft in der Hauptstadt des Empire einer der Abenteurer einen sehr unangenehmen Traum. Der betroffene Abenteurer erwacht mitten in der Nacht und sieht hört unheimliche, schlurfende und schmatzende Geräusche an Deck!

Die Gefährten des Abenteurers befinden sich nicht in ihren Kabinen und auch von der Besatzung fehlt jede Spur. Nebel wabert durch die Gänge des Fluss-Schiffs und der Mond Morrslieb steht voll und rund am Himmel und grinst diabolisch auf das Deck des Boots herab, das ebenfalls von hüfthohem Nebel bedeckt ist. Ein hochgewachsener Mann steht mit dem Rücken zum Abenteurer beim Mast, dann dreht er sich um und seine dunklen Augen scheinen sich in die seines Gegenübers zu brennen. „Mein Name ist Abdallah Rashid Al-Haddad. Kehrt um, ihr Narren! Ihr sucht, was rechtmäßig mein eigen ist! Kehrt um oder seid des Todes!“ Er spricht mit einem fremdländischen Akzent, der sich fast wie Singsang anhört.

In diesem Moment erheben sich rings um den Abenteurer aus dem Nebel unzählige Wasserleichen, die an verschiedenen Leichenteilen herumkauen. Der Abenteurer erkennt den Kopf von einem seiner Gefährten... und erwacht schweißgebadet mit einem Aufschrei

Dieser Traum wurde vom Nekromanten gesandt, der damit die Gruppe entnerven möchte; Abdallah Rashid Al-Haddad hat sich lange Zeit mit der Kunst befasst, Träume zu meistern und wendet diese Fähigkeit nun ebenfalls an, um seine Gegner zu demoralisieren...

ENDLICH IN ALTDORF

Schließlich kommen die Abenteurer aber dann doch noch in Altdorf, der Hauptstadt des Empire, an und können für einen halben oder sogar ganzen Tag von Bord gehen, je nachdem, wieviel Zeit sie in der Stadt verbringen möchten. In Altdorf sind sie relativ sicher, sieht man von Taschendieben einmal ab...

Es steht ihnen frei, sich noch mit eventuell fehlenden Ausrüstungsteilen auszustatten, wobei sie diese natürlich von ihrem eigenen Geld zahlen müssten, da Adalbert Aulenbacher ihnen allen lediglich eine

Reise mit dem Fluss-Schiff

Die Wasserwege durch die zahllosen Flüsse stellen eine extrem wichtige Handelsmöglichkeit des Empire dar. Daher ist auch allerlei Volk auf den Flüssen anzutreffen und es kann allerhand passieren... Nachts werden die Fluss-Schiffe normalerweise irgendwo am Ufer festgeleint oder man hält direkt bei einem Gasthof an, der neben dem Fluss liegt. Für jedes Mitglied der Gruppe besteht pro Tag eine 10%-Chance, dass ein Ereignis aus der folgenden Tabelle eintrifft...

W10 BEGEGNUNG

1 Flusspatrouille

Hierbei handelt es sich um ein kleines Fluss-Schiff mit einer Abordnung Soldaten an Bord, welche die Wasserstraßen vor den häufigen Schmugglern und Banditen schützen sollen. Sie werden die Undine anhalten und routinemäßig überprüfen, dann aber mit einem letzten Gruß weiterfahren...

2 Flusspiraten

Ein kleines Fluss-Schiff nähert sich der Undine und reagiert nicht auf Anrufe! Plötzlich erscheinen auf dem Deck üble Gestalten und beginnen, mit Bögen auf die Abenteurer zu feuern. Dann werden sie versuchen, die Undine zu entern und alle an Bord auszurauben, geben aber bei allzu heftigem Widerstand auf und fliehen...

3 Zigeuner

Auch das wandernde Volk aus allen Teilen der Welt macht sich die Wasserstraßen zunutze und so sind sie mit ihren zusammengeflückten Booten ein fast alltäglicher Anblick auf den Flüssen. Eine Begegnung mit einer Zigeunersippe kann von freundlichen Gesprächen, einer Einladung zu einem abendlichen Fest über Diebstahl oder einen Überfall so ziemlich alles beinhalten.

4 Engstelle

Das Fluss-Schiff kommt zu einer relativ engen Fluss-Stelle und muss sicher hindurchgelotst werden, ohne dass es an Felsen Schaden nimmt oder auf seichten Stellen aufläuft

5 Passagierboot

Ein relativ großes Flussboot kommt der Undine entgegen, auf dem ein scheinbar ausgelassenes Fest gefeiert wird. Rufe und Gelächter dringen herüber und ab und zu auch fröhliche Musik. Es handelt sich dabei um einige betrunkene Adlige, die hier zusammen mit Musikern und Bediensteten ein Fest feiern. Sie werden die Abenteurer beleidigen und verspotten, als sie vorbeifahren...!

6 Fest

In dem Gasthaus, in welchem die Abenteurer nächtigen, findet gerade eine kleine Hochzeitsfeier statt und sie können sowohl an den Feierlichkeiten teilnehmen, als auch kostenlos für eine Nacht hier unterkommen...

7 Zollstelle

Eine Art Tor versperrt den Weiterweg und daneben steht auf festem Boden ein kleines Gebäude, aus dem zwei Zollbeamte herauskommen, um den Zoll für die Benutzung der Wasserstraße zu kassieren...

8 Fluss-Schlange

Zwar werden die Wasserwege nur selten von diesen gefährlichen Tieren bevölkert, doch ab und zu verirrt sich ein solches Tier aus einem Seitenarm hierher... An sich sind diese mächtigen Tiere harmlos, dieses Exemplar dummerweise nicht!

Reise mit dem Fluss-Schiff, Fortsetzung

9 Felsen

Eine gefährliche Ansammlung von Felsen liegt auf dem Weg voraus! Der Kapitän bittet einen der Abenteurer zusammen mit der Mannschaft Ausschau zu halten.

Eventuell rammt das Boot einen der Felsen und muss dann 2W6 Stunden repariert werden...

Es ist auch durchaus möglich, dass bei diesem Zusammenprall der eine oder andere Abenteurer über Bord geschleudert wird oder aber sogar Gefahr des Ertrinkens!

10 Händler

Das Fluss-Schiff eines Händlers begegnet der Undine und ihrer Besatzung. Hier besteht eventuell die Möglichkeit, Gegenstände zu kaufen, die bisher vielleicht vergessen wurden oder Informationen über die weitere Reise einzuholen; immerhin kommen diese Menschen weit herum und können so manches berichten – eventuell auch Geschichten, die die Abenteurer gar nicht hören wollen, denn die Toten wollen nicht mehr in ihren Gräbern bleiben...

11 Rieseneule

Kurz nach Sonnenuntergang und während des Anlegens ertönt plötzlich das Rauschen mächtiger Schwingen – es wird schlagartig deutlich dunkler, als ein riesiger Schatten vorbeifliegt!

Es ist eine riesige Eule, die sich einen der Abenteurer als Abendessen schnappen möchte, aber bald schon wieder abdreht, auf der Suche nach leichterem Beute...

zusätzliche Börse mit insgesamt 100 Goldcrowns mit auf den Weg gegeben hat, um damit die entstehenden Reisekosten abzudecken. Vielleicht möchten sie diese Nacht ja mit festem Boden unter den Füßen verbringen und nächtigen in einem der zahlreichen, wenn auch teuren, Gasthäuser! Als die Abenteurer so durch die belebten Gassen der Stadt wandeln, bemerken sie vielleicht die dunkel gewandete Gestalt, die ihnen folgt. Dies ist **SABAH LATIFA SHAHID**, die sie unauffällig bespitzeln und dann Nachricht zu ihrem Herrn und Meister bringen soll!

Sie wird auf alle Fälle versuchen, sich nicht gefangen nehmen zu lassen und bei einem eventuell entstehenden Handgemenge sofort Zeter und Mordio schreien.

Wenn die Stadtwache erscheint, gibt sie an, dass die Abenteurer sie völlig grundlos überfallen hätten und sie diese noch nie zuvor gesehen hätte...

Hat sie mit dieser Taktik keinen Erfolg, so wird sie versuchen, möglichst viele Gruppenmitglieder mit sich in den Tod zu reißen!

AUF NACH KEMPERBAD

Am nächsten Tag – oder wann auch immer – fahren die Abenteurer weiter in Richtung ihres noch fernen Ziels. Sebastian Volz schätzt, dass sie für die stärker befahrene Strecke nach Kemperbad ungefähr sechs bis sieben Tage benötigen werden! Der Großteil dieser Reise verläuft ereignislos, um nicht zu sagen, für die Abenteurer relativ langweilig.

Die Besatzung vertreibt sich die Zeit mit Würfelspielen, Messerwerfen, abendlichen Besäufnissen oder einigermaßen sinnvollen Beschäftigungen wie angeln oder Deck schrubben...

Auf der Route zwischen Altdorf und Kemperbad ist der Delb weit

mehr befahren und daher kommt es immer wieder vor, dass mehrere Fluss-Schiffe vorsichtig aneinander vorbeimanövrieren müssen. Dabei unterhält sich Sebastian Volz mit dem einen oder anderen Händler und die Abenteurer können auf diese Art und Weise erfahren, dass in der Gegend hinter Castle Reikguard in dichtem Waldgebiet gerüchteleweise einige schrecklich missgestaltete Kreaturen gesehen worden seien – Mutanten, so munkelt man.

Diese Information erhalten die Abenteurer vom Händler **BORIS SE-REBROV**, der ihnen mit seinem kleinen Flussboot **TATYANA** auf dem Delb entgegenkommt.

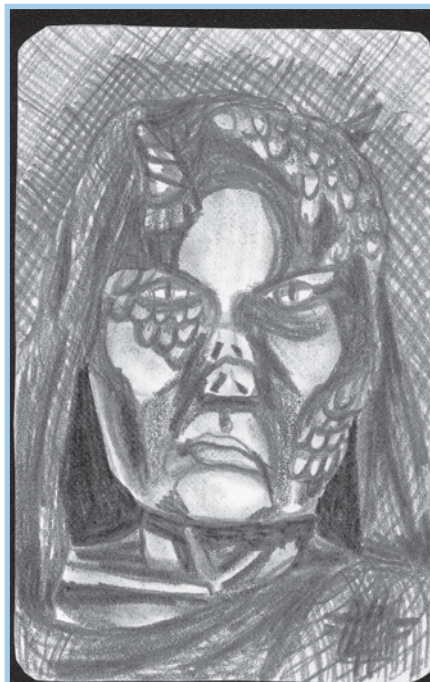
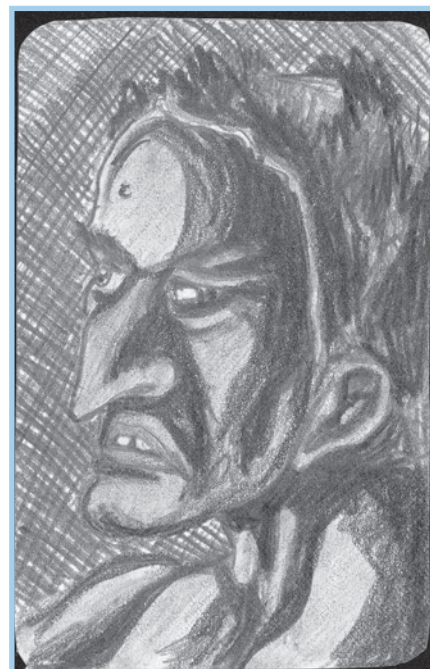
Sebastian und er sind alte Freunde und der Besitzer der Undine wirkt nach dem kurzen Gespräch umso besorgter. „*Na ja, Boris schneidet ab und an schon gerne ein wenig auf – das muss wohl daran liegen, dass er aus Erengard stammt, aber bei solchen Dingen versteht er eigentlich keinen Spaß...*“

ANGRIFF DER MUTANTEN

Als die Undine gerade einen Tag das ehrfurchtgebietende Bauwerk von Castle Reikguard hinter sich gelassen hat, erfolgt, gerade wie zum Hohne, ein furchtbarer Angriff einer Horde von Mutanten. Es ist bereits früher Abend, als das Fluss-Schiff durch dicht bewaldetes Gebiet fährt, wo die gewaltigen Bäume sich zu beiden Seiten gefährlich nahe über das Wasser beugen!

Mit einem Male gibt es ein knirschendes Geräusch und die Undine kommt zum Stillstand! Die Ursache hierfür ist ein dickes Tau, das gerade unterhalb der Wasseroberfläche von den Mutanten von einer Seite des Flusses zur anderen gespannt wurde

Abenteurer, welche die Hinweise nicht entdecken, werden von den folgenden Ereignissen völlig überrascht und können vorerst nichts unternehmen als nur völlig erschrocken dastehen, die übrigen können ganz normal agieren! Ein unmenschliches Geheul ertönt, dann springen mehrere Gestalten ins Wasser;



eine Kreatur springt mit einem riesigen Satz von einer überhängenden Baumkrone an Bord und ein weiterer Mutant fliegt mit seinen ledernen Flügeln und stoßbereitem Speer auf das Fluss-Schiff zu. Die Mutanten im Wasser sind nach 1W3 Runden an Bord geklettert, währenddessen versuchen die beiden anderen die Abenteurer davon abzuhalten, diese in den Fluss zurückzuwerfen...

Alle Mutanten sind erstaunlich gut organisiert und kämpfen ganz hervorragend zusammen, was ein extrem seltener Anblick und oben-drein überaus beunruhigend ist!

Gerade, als die Schlacht sich zu Gunsten der Abenteurer zu wenden beginnt, (zum Beispiel, weil die Besatzung der Undine in den Kampf eingreift) erhellt ein feuriges Leuchten den Wald! Ein bisher verborgener Mutant steht am Ufer und schleudert gerade einen Feuerball auf den gefährlichsten Kämpfer (also jener Abenteurer, der seinen Gegner am schnellsten getötet hat).

Nach diesem Intermezzo können die Abenteurer ihr Nachtlager aufschlagen. Der Angriff hatte nichts mit ihren Verfolgern zu tun, obwohl sie dies natürlich annehmen könnten... Diese Mutantenrotte macht bereits geraume Zeit die Gegend unsicher und war durch ihre starken und vor allem für Mutanten sehr klugen Anführer sehr erfolgreich dabei, ahnungslose Wanderer oder Flussreisende zu überfallen und abzuschlachten!

Falls die Abenteurer in Kemperbad einen Beweis dafür erbringen, dass sie die Mutanten getötet haben, erhalten sie als Belohnung pro Person immerhin stolze 25 Goldcrowns und werden ob ihrer Heldentat durchaus respektvoll behandelt!

ENDLICH IN KEMPERBAD

Natürlich kommen die Abenteurer tatsächlich irgendwann in Kemperbad an, wo für sie die Reise mit dem Fluss-Schiff eigentlich zu Ende ist. Sollten sie partout darauf bestehen, weiter auf den Flüssen des Empire reisen zu wollen, so müssen sie leider erfahren, dass kein Boot in Richtung Sylvania fahren wird! Fragen sie weiter nach, so machen die befragten Personen das Zeichen gegen das Böse, wenden sich ab oder überhören die Frage geflissentlich...

Immerhin ist eine Reise durch Stirland nicht sonderlich gefährlich, denn es sind nur sehr kleine Teile bewaldet und der Großteil besteht aus Ebene, was für das Empire ja eher selten ist. Nachdem dann also der Karren und die Reiseutensilien aus dem Frachtraum geholt worden sind, können die Abenteurer sich in einem Gasthaus einmieten und eventuell neue Zugtiere erwerben. Sollte die Gruppe diese Nacht in einem Gasthaus verbringen, so können sie an den Nachbartischen vielleicht Gesprächsfetzen aufschnappen, in denen es eindeutig um Tote geht, „die nicht in ihren Gräbern bleiben wollen“.

Der Wirt namens **HANS BADECKER** ist für ein kleines Entgelt allerdings weniger schweigsam und wird wortgewandt von den Gerüchten berichten, die man sich allenthalben im ganzen Stirland und Averland erzählt: dass es nämlich in letzter Zeit des öfteren vorgekommen sein soll, dass sich Tote aus ihren Gräbern erhoben hätten, um die Lebenden heimzusuchen! Er persönlich hält dies allerdings für Märchen, die man bestenfalls kleinen Kindern erzählt, um ihnen Angst zu machen, wenn sie nicht artig sind...

In dieser Nacht werden sie Besuch bekommen von einem der Assasinen, denn der Nekromant Abdallah Rashid Al-Haddad möchte gerne noch mehr über die Gruppe herausfinden und vor allem darüber, was sie an Ausrüstung bei sich hat! Außerdem ahnt der Totenbeschwörer, dass die Vorsicht der Abenteurer in dieser „sicheren“ Stadt vielleicht ein wenig nachlassen wird, so dass sein Gesandter leichtes Spiel hat...

Mitten in der Nacht wird also **MULLA KAZIM** an der Wand des Gasthauses hinaufklettern und dabei durch das Fenster ins Zimmer der Abenteurer gelangen; um herauszufinden, wo diese untergebracht sind, wird er kurz nach ihrem Bezug der Zimmer den Wirt fragen, ob seine „Freunde“ bereits angekommen seien und er sie gerne oben aufsuchen möchte. Der Wirt wird ihm ahnungslos die Zimmer sagen, in denen sich die Abenteurer aufhalten und Mulla Kazim wird die Gastwirtschaft später wieder verlassen, um seinen Plan auszuführen.

Falls ein Abenteurer im Zimmer Wache hält, kann er einen Schatten vor dem Fenster bemerken. Ansonsten entsteht beim Öffnen des Fensters ein leises Geräusch, so dass schlafende Abenteurer davon eventuell erwachen könnten. Sobald Mulla Kazim im Zimmer ist, wird er anfangen, die Habseligkeiten der Abenteurer zu durchsuchen und wertvolle Gegenstände und natürlich Gold sowie eventuell von Adalbert Aulenbacher erhaltene Dinge an sich nehmen!

Auch hier haben die schlafenden Abenteurer eine kleine Chance, den Eindringling zu bemerken, aber Mulla Kazim geht sehr leise und vorsichtig zu Werke. Kurze Zeit später ist er dann auch schon wieder im Dunkel der Nacht verschwunden...

AUF NACH SYLVANIA

Am nächsten Tag werden sich die Abenteurer hoffentlich sogleich auf den Weg in Richtung Sylvania machen, schließlich drängt die Zeit. Als sie Kemperbad bereits eine halbe Tagesreise hinter sich haben und die kleinen Gehöfte und Dörfer langsam spärlicher werden, kann aufmerksamen Abenteurern auffallen, dass sie von einer Gruppe

Reisen in Sylvania

Sylvania ist ein finsterner, ungastlicher und unwirtlicher Ort voller Gefahren und lauender Schrecken! Verkrüppelte, verwachsene Bäume säumen die Wege, die Wälder sind dunkel, dass man kaum die Hand vor Augen sieht und voller seltsamer Geräusche, und ständig scheint ein Dunst oder Nebel über dem Land zu liegen, der sich nur zur Mittagszeit ein wenig zu lichten scheint!

Nachts wabert dieser Nebel wie mit tastenden Fingern umher, wie um Opfer für seinen unersättlichen Hunger zu suchen. Bisweilen steigen große Luftblasen aus den unzähligen Mooren auf, und giftige und widerlich übelriechende Dünste steigen empor. Aus den Augenwinkeln können die Abenteurer oft Bewegungen im Nebel wahrnehmen, die aber verschwunden sind, sobald sie den Kopf wenden. Das Tierleben in Sylvania scheint sich vor allem auf unzählige, widerwärtige Insekten und den Sumpfgebieten, unnatürlich große Wölfe und Fledermäuse und ähnliches Geklügel zu beschränken. Kein Vogel zwitschert hier am Morgen und es scheint, dass gewöhnliche Tiere dieses Land meiden – nur das Heulen der Wölfe durchbricht die oft herrschende Totenstille...

Falls es Dörfer oder Gehöfte gibt, so sind deren Bewohner extrem ängstlich und verrammeln die Türen bei der Ankunft der Gruppe. Die meisten Gebäude, welche die Abenteurer jedoch vorfinden, sind verlassen und verfallen...

Diese Stimmung der Einsamkeit und Verzweiflung setzt den Abenteurern solange zu, wie sie sich in Sylvania aufhalten! In Wurtbad können sie noch Proviant oder sonstige Dinge einkaufen und dort mehren sich auch die Gerüchte um wandelnde Tote – mittlerweile wird sogar offen darüber diskutiert und angeblich hat der Emperor Karl-Franz bereits viele Witch Hunter und Clerics zu sich an den Hof bestellt, um dieses Problem zu klären und zu lösen!



von sechs Reitern verfolgt werden (oder weniger, falls die Abenteurer bereits einen oder mehrere Assassinen ausschalten konnten)! Diese zeigen sich völlig offen, gerade so weit entfernt, dass man sie gerade noch am Horizont ausmachen kann, und werden auch

stets den gleichen Abstand zu wahren versuchen...

Von Kemperbad aus führt die Abenteurer ihr Weg direkt weiter nach Wurtbad, einer etwas kleineren Stadt, und der Weg verläuft auch wirklich ohne größere Zwischenfälle...

Eines Abends, als die Abenteurer gerade wieder in der Nähe eines der kleinen Waldgebiete unterwegs sind, können sie das rasch näherkommende, beunruhigende Heulen von Wölfen vernehmen... Kurz nach Einbruch der Nacht wird das Rudel (1W6+5 Wölfe) angreifen!

Die Reise durch Stirland verläuft aber ansonsten tatsächlich relativ ruhig und bald schon erreichen die Abenteurer das Städtchen Wurtbad, von wo aus sie nur noch wenige Tagesreisen bis nach Sylvania benötigen werden. Sie können in Wurtbad in der kleinen Raststätte **ZUM WILDEN KEILER** unterkommen. Bereits bei der Ankunft in der Stadt bietet sich ihnen ein schauerlicher Anblick: Eine kleine Begräbnisprozession kommt ihnen auf der Straße entgegen, angeführt von einem Sigmar-Priester, dann folgen die Sargträger und dann kommen mehrere Männer und Frauen, allesamt dunkel gekleidet, die entweder Tränen in den Augen haben oder traurig dreinblicken...

Die gesamte Gesellschaft starrt die Abenteurer durchdringend an, ehe die Prozession an ihnen vorbei in Richtung des Friedhofs, der auf einem kleinen Hügel etwas abseits liegt, weiterzieht! Als sie bereits vorbei sind, wirft sich eine grazile, gutaussehende Frau mittleren Alters schluchzend zu Boden. „Martin, Martin! Wie konnte das nur geschehen? Oh mein lieber Martin...“ Falls die Abenteurer nach dieser Prozession fragen sollten, so erfahren sie z. B. in der Schankstube vom Wirt **HEINER HABERMANN** dass der junge Martin ein Holzfäller war, der von einem umstürzenden Baum fast völlig zerschmettert wurde. Er und das Mädchen **DORIS GRUBER** wollten demnächst den Bund fürs Leben eingehen und das arme Ding ist völlig am Boden zerstört, man sagt, sie habe sogar den Verstand verloren...

Am Tod von Martin war nach allen Aussagen nichts Ungewöhnliches. Auch in Wurtbad schwirren allerlei Gerüchte umher, dass es in kleineren Dörfern zu Spukerscheinungen gekommen sein soll und angeblich hätten sich sogar einige Tote aus ihren Gräbern erhoben. Die Geschichtenerzähler lachen zwar ob dieser „Märchen“, schauen sich dabei aber verstohlen und ängstlich um...

Die beliebteste Geschichte ist jene, dass sich in einem kleinen Dorf namens **FELDHOFEN** der Geist einer unschuldig wegen Hexerei angeklagten Frau aus dem Reich der Toten begeben hätte, um ihren Richter zu Tode zu ängstigen. Die Erzählung sagt, seine Diener haben eine geisterhafte Gestalt in seinem Zimmer gesehen, der Richter habe um Gnade gefleht und zugegeben, es sei seine Schuld gewesen, doch am nächsten Morgen fand man ihn bleich, mit angstverzerrtem Gesicht

und schlohweißen Haaren in seinem Bett. Keine Gewaltanwendung sei festzustellen gewesen, munkt man...

Dies und mehr können die Abenteurer in der Gaststätte „Zum wilden Keiler“ hören!

Abends erscheint dann noch ein Spielmann, der zunächst zumeist düstere und traurige Lieder spielt, die oft von unglückseligen Liebschaften und Geistern handeln, was die ohnehin gedrückte Stimmung nicht gerade aufhellt; gegen Ende spielt der dunkelhaarige Mann namens **FREDERICK** auch ein Lied über die Herren Sylvania, die einst die Welt mit Krieg überzogen haben und nun in ihren uralten Burgen vor sich hin brüten...

In der Tat weiß Frederick zu berichten, dass zwar einige Leute – meist Abenteurer – nach Sylvania gezogen sind, von diesen aber kaum jemand wieder zurückgekehrt ist – und wenn, dann hatte sich der Verstand dieser bedauernswerten Personen verwirrt!

Frederick sagt mit einem verstohlenen Lächeln: „Ihr müsst verstehen, Sylvania ist nicht wie Lustria oder Cathay! In Sylvania erwarten keine verborgenen Schätze mutige Helden, sondern nur ein kalter, grauenhafter Tod. Moore, Nebel und das Geheul der Wölfe sind die ständigen Begleiter und meist kommen mit der Nacht weit schlimmere Kreaturen, um zu jagen...“

Wenn die Abenteurer fragen, woher er diese Informationen hat, so lächelt er nur und deutet an, er käme viel herum und hörte so manche Geschichte...

Falls irgend jemand in Wurtbad erfährt, wohin die Abenteurer ziehen wollen, so wird er sofort ein Zeichen gegen das Böse machen und die Abenteurer erstaunt-verängstigt anstarren. „Aber edle Herren, kennt ihr denn nicht das Sprichwort? Nur die Toten und die Narren reisen nach Sylvania!“

EIN BÖSES ERWACHEN

Früh am Morgen, als die Abenteurer gerade noch am Frühstückstisch sitzen, können sie von draußen erschrockene und erstaunte Rufe und das panische Bellen von Hunden hören. Sehen sie nach, so bietet sich ihnen ein merkwürdiges Bild: Auf der Straße wankt in Richtung Ortsmitte eine verdreckte und scheinbar verkrüppelte Gestalt umher, vor der die wenigen anwesenden Dörfler erstaunt und entsetzt zurückweichen!

Bevor sie noch reagieren können, ertönt ein Aufschrei voller Freude und das Mädchen namens Doris stürzt aus einem Hauseingang zu der Gestalt hin. „Martin, Martin! Du bist zurück! Meine Gebete sind erhört worden, ich wusste, du bist nicht tot!“ Sie umarmt die verkrümmte Gestalt und zu ihrem Entsetzen müssen die Abenteurer mitansehen, wie diese ihre Zähne in ihrem Hals vergräbt und in einer wahren Blutfontäne einen großen Fetzen Fleisch herausbeißt. Zuckend und mit ungläubigem Gesichtsausdruck sinkt das Mädchen zu Boden und der Untote wankt weiter, auf der Suche nach neuen Opfern...

Das Entsetzen und Erstaunen bei der Bevölkerung ist nach diesem schauerlichen Vorkommnis groß und der Wirt dankt den Abenteurern, lobt ihren Mut angesichts dieser Kreatur des Bösen und lädt sie ein, umsonst bei ihm zu nächtigen!

Ein Abenteurer, der bereits gegen Zombies gekämpft hat, kann feststellen, dass dieser Untote außergewöhnlich stark, agil und widerstandsfähig war! Allgemein ist die Stimmung im Ort nach diesem Geschehnis sehr gedrückt und die Leute sind verstört.

Auf Anfragen erklären die Bewohner Wurtbads, dass so etwas noch nie vorgekommen sei, soweit sie sich zurückerinnern können...

Das arme, verliebte Mädchen Doris liegt indessen in einer riesigen Blutlache und haucht ihr Leben aus...

DUNKLES REICH SYLVANIA

Schließlich und endlich werden sich die Abenteurer auf den Weg machen, schließlich haben sie einen Auftrag zu erledigen. Die letzten Tage, wenn die Gruppe immer näher an Sylvania herankommt, können wieder die Reiter gesehen werden, die sie scheinbar immer noch verfolgen. Die Landschaft wird zunehmend unwirtlicher, verlassenere Dörfer und Gehöfte säumen die kaum noch erkennbare Straße, die sich durch immer sumpfigeres Gelände zieht.

Am vierten Tag der Reise stolpert ein Pferd über eine verborgene Wurzel (oder ein Abenteuerer zu Fuß) und fällt in ein Sumpfloch! Er beginnt sofort, unterzugehen und lediglich ein Abenteuerer kann versuchen, ihm herauszuhelfen, da der Weg zu schmal ist; es bleibt keine Zeit, nach einem Seil zu suchen...

Der Helfer muss mit aller Kraft ziehen, um den bedauernswerten Kameraden zu retten! Diesem kommt es indessen so vor, dass ihn irgendetwas im Sumpf mit klammen Händen nach unten zieht! Sollte der Abenteuerer gerettet werden, so müssen er und seine Gefährten mit Schrecken feststellen, dass an seinem Körper Schrammen wie von Klauenhänden sind und ein Teil seiner Ausrüstung fehlt (je nachdem, was am Körper getragen wurde, sind 50% davon verschwunden)...

Aufmerksamen Abenteurern könnte auffallen, dass ihre Verfolger nun seit geraumer Zeit verschwunden sind, gerade so, als wagten sie sich nicht weiter...

In der Tat hat Abdallah Rashid Al-Haddad beschlossen, die Abenteurer als Marionetten zu nutzen und zu warten, bis sie ihm jene Bücher und Schriftstücke bringen, die er selbst benötigt!

IN MORTMUND

Endlich erreichen die Abenteurer ein kleines, verwahrlost aussehendes Dorf mitten im Sumpf, das teilweise auf Pfählen erbaut wurde. Viele der Häuser sind eingestürzt, andere verammelt und vernagelt, und die Einwohner verstecken sich vor den Neuankömmlingen und verschließen die Türen. Doch die Abenteurer können spüren, wie ihre Augen ihnen folgen... Als sie auf dem – kaum als solchen erkennbaren – Dorfplatz ankommen, entdecken sie in einem Hauseingang einen kleinen Jungen, der sie scheinbar aufmerksam beobachtet. Dies ist **JOCHEN**, der Sohn von Familie **HOLLBURG**.

Sprechen die Abenteurer ihn an und fragen zum Beispiel nach ihrer Kontaktperson Raimund Sussenguth, so wird er sich mit seiner dreckigen Hand über sein ebenso verschmutztes Gesicht fahren und sie frech angrinsen. „Kann schon sein, dass ich weiß, wo der steckt! Kostet dich aber 'ne Kleinigkeit...“

Jochen verströmt einen sehr intensiven Geruch und weder er noch seine Kleidung scheinen seit geraumer Zeit gewaschen worden zu sein. Ein wilder Haarschopf hängt ihm ins Gesicht. Der Junge verlangt dreist einen Silvershilling für seine Auskunft (eine Unsumme) und führt die Gruppe dann stracks zum kleinen, wenig vertrauensereckend aussehenden Gasthaus **ZUR WILDEN JAGD**, wo sie ihren Bekannten finden sollen!

Als sie gerade hineingehen wollen, grinst Jochen noch einmal verschmitzt. „War mir ein Vergnügen. Wenn die Herrschaften wieder einmal Hilfe brauchen...“

Er streicht sich geistesabwesend durch die Haare und die Abenteurer können erkennen, dass er ein drittes Auge mitten auf seiner Stirn

trägt! Im nächsten Moment dreht er sich um und verschwindet auf der schlammigen Straße...

Die Gaststube ist fast voll besetzt und alle Gespräche verstummen mit einem Schlag beim Auftauchen der Abenteurer; unzählige Blicke lasten auf ihnen, als sie den verschmutzten Schankraum betreten, in dem es nach Schweiß, saurem Bier, Erbrochenem und schlimmeren Dingen riecht.

Der Wirt **LEOPOLD BIERMANN** ist ein hagerer, ausgezehrt wirkender Mann mit bleicher Haut und Augen, die tief in ihren Höhlen liegen.

Er wird die Abenteurer relativ barsch fragen, was sie essen oder trinken wollen und behaupten, er habe keine Zimmer mehr frei.

Lediglich ein kleines „Bestechungsgeld“ wird ihm ins Gedächtnis zurückrufen, dass die kleine Dachkammer noch unbenutzt ist und die Gruppe dort schlafen könne. Während sie auf ihr Essen warten, können die Abenteurer sich in der Gaststube umschaun. Offensichtlich werden sie abschätzend beobachtet und sie können feststellen, dass auffallend viele Bewohner von Mortmund körperliche oder geistige Behinderungen haben. Einige haben verkrüppelte Arme oder Beine, verwachsene Hände oder missgeformte Köpfe, andere wiederum sitzen mit offenstehendem Mund an einem Tisch, während ihnen der Speichel das Kinn hinabläuft.

Diese Missbildungen sind bei den Einwohnern Sylvanias an der Tagesordnung und werden von ihnen hingenommen, und auch hier im Grenzland macht sich dieser Fluch bereits stark bemerkbar!

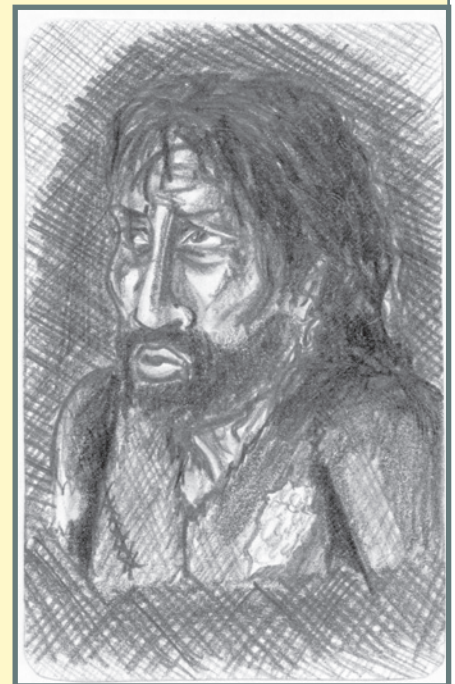
Insgesamt herrscht eine ungute, fast feindselige Atmosphäre...

Das Essen schmeckt widerlich und die Getränke sind schrecklich verwässert, und falls die Abenteurer irgendwann nach Raimund Sussenguth fragen, wird er wiederum totenstill und die befragte Person weicht zurück. Nur gutes Zureden oder die obligatorische Bestechung löst die Zunge der angesprochenen Person wieder...

Schließlich können die Abenteurer erfahren, dass die von ihnen gesuchte Person sich derzeit in einem kleinen Hinterzimmer aufhält, dann senkt sich wieder Schweigen herab. In der Tat kann Raimund Sussenguth in einer kleinen, mit Stroh ausgelegten Kammer angetrof-

Raimund Sussenguth

Dieser ehemals große Zauberkundige ist nur noch ein Schatten seiner selbst. Gekleidet in stinkende, zerrissene Lumpen, ungepflegt, zitternd und sabbernd, so bietet er ein wahres Bild des Jammers...



fen werden. Es stinkt hier schrecklich nach Fäkalien und der Zauberer ist in einem bedauernswerten Zustand. Der Mann war wohl früher eine imposante, hochgewachsene Erscheinung mit einem prächtigen Vollbart und vollen, schwarzgelockten Haaren. Nun aber sitzt er wimmernd in einer Ecke, hat die Arme um seine Knie geschlungen und wiegt sich leise hin und her...

Seine Kleidung ist ebenso verdreckt und mit Erbrochenem und Fäkalien beschmutzt wie er selbst und er ist zu keiner vernünftigen Äußerung mehr fähig. Falls ihm gut zugeredet, Gewalt gegen ihn angewendet oder ihm intensiv gedroht wird, so erwacht er aus seiner Lethargie, hebt angsterfüllt die Hände über dem Kopf und schreit: „Die Schwingen, die Schwingen... Überall sind seine Augen! Tot, tot, tot... Die Toten, sie werden uns alle holen... Auch dich!“

Falls die Abenteurer an dieser Stelle zu grob oder gewalttätig vorgehen sollten, so beginnt der Mann wie irre zu kreischen, fördert plötzlich ein kleines Kügelchen aus seinen zerschlissenen Kleidungsstücken hervor und wirft in dem kleinen Raum einen Feuerball; danach bricht er wiederum schluchzend und zu keiner klaren Aussage fähig zusammen (er nimmt übrigens den gleichen Schaden durch den Zauberspruch hin wie alle anderen Anwesenden)...

Der Zauberer erregte durch seine Nachforschungen und die vielen lästigen Fragen – auch bei den in der Nähe des Dorfes im Walde lagernden Zigeunern – die Aufmerksamkeit des Vampirs Ladislav Torok und dieser stattete ihm zusammen mit seiner Geliebten **LAVINIA** eines Nachts einen Besuch ab und beide entführten ihn auf Burg **BLUTHORN**. Raimund Sussenguth verlor den Verstand bei den ungeheuren Dingen, die sie dort mit ihm trieben, und in der nächsten Nacht brachten sie ihn zurück, seinen Geist hatten sie jedoch für alle Zeit gebrochen...

Natürlich brachte der Wirt alle Besitztümer des Zauberers an sich, unter anderem auch einige Gegenstände, die für die Reise der Abenteurer von großer Bedeutung sein könnten. Er wird sich allerdings weigern, davon etwas zu wissen oder sie gar herauszugeben! Sobald die Abenteurer ihn dazu zwingen wollen, erheben sich schweigend einige Dörfler (1W6+3 Personen) und stellen sich hinter den hämisch grinsenden Wirt. Einer davon ist ein debiler Riese, den die Einwohner immer nur mit „Kurti“ anreden und der besonderen Spaß an Schlägereien hat...

Haben sich die Abenteurer um die aufsässigen Einwohner gekümmert, so ist der Wirt plötzlich sehr begierig darauf, ihnen zu helfen und führt sie ins ehemalige Zimmer des Zauberers, wo auch noch alle seine Besitztümer liegen (seine Barschaft im Wert von 75 Goldcrowns ist allerdings verschwunden, da sie der Wirt bereits zur Seite gebracht hat)!

Sollte während des Kampfes einer oder mehrere der Dörfler getötet worden sein (alle hören mit dem Kampf auf, sobald sie die Hälfte ihrer Wounds verloren haben), so wird in der Nacht die doppelte Anzahl von ihnen zurückkehren (diesmal mit richtigen Waffen), um die Abenteurer zu überfallen und zu töten!

ZIMMER DES ZAUBERERS

Dieser Raum ist bei weitem das größte und wohl am besten eingerichtete Zimmer des Gasthauses und es befindet sich ein Bett, Waschschrank, ein Schreibtisch und eine kleine Truhe darin. Das Zimmer sieht so aus, als hätte erst vor kurzer Zeit ein Kampf stattgefunden; einige Möbel liegen herum, schwarze Stellen an den Wänden und der Decke zeugen von der Einwirkung großer Hitze (ein Feuerball, mit dem sich der Zauberer in seiner Panik helfen wollte) und auch einige Pergamente und das Schreibzeug sind vom Schreibtisch herabgefal-

len. Auf dem Pergament findet sich die Niederschrift eines Teils der Forschungen, die Raimund Sussenguth in den letzten Tagen und Wochen hier in Mortmund und zuvor in einigen Bibliotheken z. B. in Altdorf, Nuln und Middenheim betrieben hat! In der Truhe indes lagern neben einigen Kleidungsstücken auch ein paar Gegenstände, die für die Abenteurer von großem Nutzen sein könnten:

- Ein Lederbeutel mit einer dicken Wachskerze, deren Wachs einen eigenartigen, süßen Duft abgibt;
- eine gläserne Karaffe, die einen dickflüssigen Trank beinhaltet;
- eine Pergamentrolle;
- ein geweihtes Symbol von Sigmar aus purem Gold, das einen flammenden Kometen darstellt;
- ein verkorktes Tonfläschchen;
- ein kleines, verkorktes Fläschchen, das mit einem Wachssiegel verschlossen ist.

Ein Pergament bei diesen Gegenständen gibt Auskunft darüber, was sie bewirken...

Die Kerze hält, sobald sie entzündet wird, alle untoten Kreaturen fern, die ihren Lichtkreis nicht betreten können; allerdings ist sie anfällig für Windstöße und natürlich alle Arten von Zauberei.

Der Trank ist ein speziell von Raimund Sussenguth hergestellter Trank zum Schutz gegen Untote: Er beinhaltet zwei Portionen.

Auf der Pergamentrolle ist der Zauber Annihilate Undead niedergeschrieben, der automatisch einmal aktiviert werden kann, sobald er vorgelesen wird; danach zerfällt das Pergament zu Staub.

Das Symbol Sigmars ist immerhin 50 Goldcrowns wert und kann Untote vom Träger fernhalten, wenn sein Wille stark genug ist.

In dem kleinen Tonfläschchen ist ein normaler Heiltrank.

Das kleine, zur Sicherheit mit Wachs versiegelte Fläschchen enthält eine stark und würzig duftende, ölige Flüssigkeit; dies ist ein Liebestränk, den Raimund Sussenguth für eigene Zwecke mit sich geführt hat (in seinem Alter ist es schon recht schwer, noch „willige“ Lieben zu finden)!

Er wirkt 1W6 x 10 Tage, und wenn eine Person den Trank zu sich nimmt, so muss ihr eine Probe gelingen, oder sie verliebt sich in die erste Person, die sie erblickt (falls dies eine Person eines anderen Volkes oder gar des gleichen Geschlechts ist, so ist eine zweite Probe gestattet). Gelingen die Tests, so tritt keine Wirkung ein. Falls sie misslingen, wird die betroffene Person alle Anzeichen einer leidenschaftlichen, frisch entfachten Liebe zeigen...

Was die Abenteurer nun mit einem offensichtlich leicht verrückten Zauberer anfangen, bleibt ihnen überlassen. Fest steht jedenfalls, dass Raimund Sussenguth ihnen keine große Hilfe auf ihrer Reise sein wird. Wenn sie ihn aber in Mortmund zurücklassen, besteht eine große Wahrscheinlichkeit, dass er eines Tages spurlos verschwindet, denn eigentlich kümmert sich niemand um ihn. Die beste Lösung wäre sicher, ihn hier im Ort zu lassen und dem Wirt ein wenig Gold zu geben, damit er sich um den Zauberer kümmert: Eine kleine Drohung, dass es ihm schlecht ergehen wird, falls Sussenguth etwas zustoßen sollte, wäre bei diesem verkommenen, gierigen Subjekt vielleicht auch nicht ganz fehl am Platze...

Auf jeden Fall ist es nicht besonders klug, den völlig verwirrten Zauberer mit auf eine Reise zu nehmen, die er wohl nicht überleben wird...

Fortsetzung folgt...

Aufzeichnungen zu Sylvania und den Nicht-Lebenden und den Nicht-Toten von Raimund Sussenguth

Ich will nun Kunde geben von den unheiligen Umtrieben, die da geschehen im Lande Sylvania und den Gründen, die hierzu geführt haben und immer noch führen...

Beauftragt von meinem guten Freund, dem Herrn Adalbert Aulenbacher, beschäftige ich mich nun schon geraume Zeit mit dem Herrscherhaus derer von Carstein und ihren verderbten Dienern und Gefolgsleuten.

Dass Nagash, der große Nekromant, in den heißen Ländern des Südens wieder an Macht gewinnt, scheint mir durch meine Forschungen nun erwiesen. aber ich glaube nicht, dass die derzeitigen Herren von Sylvania seinem Ruf zu den Waffen Folge leisten würden.

Mächtig und arrogant sind sie geworden, so wie die Nichttoten in den mächtigen Gruftstädten des Landes der Toten, die ihrem ehemaligen Herrn auch vor langer Zeit schon abgeschworen haben und nun ihren eigenen, unsagbaren Plänen folgen! Und sie haben alle Zeit dieser Welt...

Doch was wurde nach dem endgültigen Tode von Manfred von Carstein aus dessen Besitztümern, dies war die Frage, die zu beantworten mir wichtig schien. Schließlich nannte er sein eigen die unsäglichen Neun Bücher des Nagash, oder zumindest mit Sicherheit Abschriften dieser verruchten Werke!

Heute kann ich mit Gewissheit sagen, dass einer seiner Diener, ein gewisser Ladislav Torok von Namen, zumindest Teile dieser unsäglichen Schriften retten konnte. Ebenfalls von großer Wahrscheinlichkeit ist es, dass Ladislav kein gewöhnlicher Sterblicher war, doch um was für eine Kreatur der Finsternis es sich bei ihm wirklich handelte, dies vermochte ich auch in den ältesten Folianten nirgendwo herauszufinden...

Jedenfalls eilte Ladislav Torok zurück nach Sylvania, Teile der versprengten Heerscharen – zumeist einfache Bewohner dieser Region des Reiches – folgten ihm oder scharten sich um ihn, denn sie hatten ihren eigentlichen Anführer und somit auch ihren Antrieb verloren.

In Sylvania angekommen, wählte sich Ladislav ein ihm als passend erscheinendes Domizil, nämlich die schon lange verlassene Burg Bluthorn, nur einige Tagesreisen von einem kleinen Ort namens Dobroschi. Bluthorn liegt indes bereits in den ersten Ausläufern des Weltrand-Gebirges,

Über die Jahre nun brütete Ladislav Torok über den unsäglichen Neun Büchern des Nagash und vielleicht sogar im Liber Mortis, und errang sich große Macht als Schwarzmagier und Totenbeschwörer. Er wollte wohl in die Fußstapfen seines einstigen Meisters treten, doch fehlte ihm hierzu die wahre Größe...

Der Ort Dobroschi verwandelte sich durch seine garstigen Umtriebe schon bald in einen öden Platz des immerwährenden Grauens, denn Dorfbewohner, die aus dieser Region fliehen wollten, sah man bald schon als Nicht-Tote durch die Straßen wandeln.

Viele dieser verbotenen Dinge erfuhr ich von einer gewissen Antoinette Navarre, die ganz in der Nähe Mortmunds lebt und die ich nur mit äußerster Vorsicht sprechen konnte. Ich halte sie, trotz ihrer außerordentlichen Schönheit, für eine durch und durch verdorbene und vom Bösen zerrissene Person, die ich aber sprechen musste, um viele Informationen über die Familie derer von Carstein und ihrer Diener zu erhalten.

Doch wage ich nicht, sie noch einmal aufzusuchen, auch dann nicht, wenn ich ahne, dass sie zahllose Mittel und Wege weiß, viele der Gefahren Sylvanias zu umgehen oder gar ganz nichtig zu machen...

Auch wusste diese Frau sehr vieles über die untoten Wesen Sylvanias, die sich nur dort – Sigmar sei Dank – aufhalten und wie man sie am besten umgeht oder bekämpft. Ich werde dies auch schon bald an dieser Stelle niederschreiben, denn es ist mir natürlich bewusst, dass jeder aufrechte Streiter gegen die Finsternis solches Wissen dringend benötigt, wenn auch aus solch' unsteter Quelle...

Viele der Namen dieser untoten Geschöpfe möchte ich hier allerdings nicht erwähnen, denn die Einwohner munkeln, dies würde ihnen Macht über einen Sterblichen verleihen. Von lebenden Schatten wird gemunkelt und Bestien aus Gebein, welche die Nacht durchstreifen... Wie gut es doch die Einwohner meines Heimatstädtchens haben, in der Nacht ruhig schlafen zu können!

Doch ich schweife ab! Bereits morgen werde ich die Zigeuner befragen, die außerhalb des Dorfs ihr Lager aufgeschlagen haben. Vielleicht vermögen sie mir noch mehr über den Herrn von Burg Bluthorn berichten, auf dass ich ihm irgendwann sein schändliches Handwerk legen kann!?

Der Würfelmacher

INTERVIEW MIT LOU ZOCCHI

INTERVIEW UND ÜBERSETZUNG: JONAS RICHTER, ALAN DE SMET (FOTO LOU ZOCCHI/ UNTER CC 3.0/ EN.WIKIPEDIA.ORG)

Louis Zocchi (geboren 1935) ist fast 50 Jahre in der Spieleszene aktiv. Er ist Spielautor, Verleger und Vertriebsmensch, aber am bekanntesten ist er wohl für seine Würfel. Er war der erste Hersteller verschiedener Polyeder in den USA (ab etwa 1975). In den 1980ern erfand er mehrere neue Würfelformen, zum Beispiel den hundertseitigen „Zocchihedron“. Bis heute ist Zocchi ein großer Verfechter von Würfelqualität, der sich für mehr Präzision in der Würfelproduktion einsetzt.



Anduin druckt hier die Übersetzung eines Interviews aus dem Januar 2015, dessen englisches Original auf RPGGeek.com veröffentlicht wurde. [1]

SIE WAREN EINER DER ERSTEN HERSTELLER VON ZEHNSEITIGEN WÜRFELN, UND WENIGE JAHRE SPÄTER ERFANDEN SIE EINEN HUNDERTSEITIGEN WÜRFEL (ZOCCHIHEDRON). WIE WURDEN VORHER PROZENTWÜRFEL FÜR SPIELSYSTEME WIE CHAOSIUMS

RUNEQUEST/ BASIC ROLE-PLAYING AUSGEFÜHRT? BENUTZTE MAN ZWANZIGSEITER?

Zwanzigseitige Würfel wurden zweimal mit 0-9 bedruckt. Wenn man sowohl W20- als auch W10-Ergebnisse wollte, färbte man die Hälfte der Ziffern schwarz, die anderen grün. Wenn eine schwarze Zahl gewürfelt wurde, wurde sie unverändert verwendet. Zu einer grünen Zahl wurde 10 addiert; eine grüne 3 wurde also als 13 gewertet.

TSR war die erste Firma, die eine zehneckige Form herstellte und Sets mit sieben Würfeln verkaufte. Sie waren die ersten, die einen W20 anboten, der mit 1-20 beschriftet war. Während alle anderen Würfelhersteller die zweimal 0-9 Beschriftung auf Zwanzigseitem umstellten, machte ich den Fehler, bloß ein Plus-Zeichen vor die Hälfte der Ziffern auf meinen W20 zu setzen. Sie verkauften sich nur langsam, viele Spieler wollten nicht 10 zu den Zahlen mit dem + hinzurechnen. Nachdem ich einen großen Marktanteil an diejenigen verloren hatte, die mit 1-20 beschriftete Würfel verkauften, habe ich auch diesen Typ hergestellt.

WER WAR ODER IST CLIFF POLITE, UND WIE ENTSTAND DER W10? WAREN SIE DER ERSTE HERSTELLER VON ZEHNSEITIGEN WÜRFELN?

Als ich sah, dass das siebenteilige Würfelset von TSR einen W10 hatte, wollte ich auch einen produzieren. Cliff Polite war ein Spielefan, der an der Keesler Air Force Base stationiert war und im Art Department arbeitete. Ich gab Cliff einen W10 von TSR und sagte ihm, ich bräuhete eine Zeichnung von der zehneckigen Form, um sie meinem Partner zu schicken, der die Gussformen für mich machte. Zu meiner

Überraschung stutzte Cliff die Form eines W20 zu der W10-Form, die ich heute noch verkaufe. Wenn man die dreieckigen Flächen um den „Äquator“ des W10 zählt dann stellt man fest, dass es genau zehn sind.

Ich war der erste Hersteller, der Kunden einzelne W10 verkauft. Die einzige andere Möglichkeit, einen W10 zu bekommen, war, das siebenteilige Set von TSR zu kaufen.

ALS SIE IHREN W3, W5, W14 UND ANDERE NEUE POLYEDER PRODUZIERTEN, WELCHE NACHFRAGE HABEN SIE DA ERWARTET?

Als ich Würfel mit 3, 5, 14, 16 und 24 Seiten herstellte, habe ich nicht erwartet, dass die Kunden sie rasch kaufen würden, da es nur wenige Situationen gibt, die solche Würfeltypen verlangen. Den ersten W5 machte ich, indem ich die Zahlen aus einer meiner W10-Gussformen ausbohrte und Einsätze baute, die statt dessen 00-90 anzeigten, aber auch zweimal 1-5, zweimal 00-40 und zweimal 10-50, außerdem Schachsymbole – den Würfel konnte man verwenden, wenn man jemandem Schach beibrachte. Keiner dieser Würfel fand großen Absatz. Später erstellte ich den W16, der sich langsam verkaufte, bis jemand mit einem W16 einen Button-Men-Wettbewerb gewann. Kurz darauf verkaufte sich der Sechzehnseiter besser. Nachdem ich den W24 erfunden hatte, gab ich den Machern der Zeitschrift *Knights of the Dinner Table* [Anm. d. Red.: Vermutlich erinnert sich Zocchi hier falsch und meint eigentlich Polyhedron (Nr. 51 und 55)] einige Exemplare und bat sie, einen Wettbewerb zu veranstalten und die Würfelenen zu geben, die die besten Vorschläge zur Verwendung des W24 machten. Das hat sehr gut funktioniert, und Koplów bat mich um Erlaubnis, ebenfalls 24-Seiter herzustellen und zu verkaufen.

Nachdem ich einen richtigen fünfseitigen Würfel erfunden hatte, der so ähnlich wie ein Wick Hustenbonbon geformt ist, erzählten mir D&D-Spieler immer wieder, dass man keinen W5 braucht. Also fragte ich sie, was man macht, wenn man ein Magisches Geschoss einsetzt? Sie antworteten, man würfelt W4+1 für das Ergebnis. Dann fragte ich, was die Summe von 4+1 ist? Sie sagten, 5. Also muss man, wenn man einen Fünfseiter würfelt, nicht 1 addieren. Dann fragten sie: „Was passiert, wenn man eine 1 würfelt?“ Und ich sagte: „Man belohnt den Spieler, der nie deine Entscheidungen hinterfragt hat, und bestraft den, der sich über alles mit dir gestritten hat.“

Nachdem ich den dreiseitigen Würfel gemacht hatte, kamen die selben Argumente von D&D-Spielern. „Man braucht keinen W3!“, schrien alle. Also fragte ich sie, ob es Gelegenheiten gibt, bei denen man W4-1 würfelt. Oh ja, aber ich hatte nicht über 4-1 nachgedacht. Zusätzlich zu den Zahlen 1, 2, 3 auf den Kanten des Würfels sind auf die Mitte der Flächen die Buchstaben R, P und S gesetzt. Wenn ich sage, dass R für „rock“ steht, dann antworten die meisten, dass P und S für „paper“ und „scissors“ stehen [dt. „Schiere, Stein, Papier“]. Weil viele Live-Action-Rollenspiele Schere, Stein, Papier als Methode nutzen, um Kämpfe zu regeln, ist dieser Würfel eine große Hilfe, wenn man gegen jemanden spielt, der mogeln will und seine Hand erst spät zeigt.

[1] Interview with Lou Zocchi: „The first dice idea I was shown is still a secret“. 31. Januar 2015, <https://rpggeek.com/blogpost/38414/>

WIE HABEN SIE SICHERGESTELLT, DASS IHRE POLYEDER WIE DER W5 EINE GLEICHMÄSSIGE VERTEILUNG DER ERGEBNISSE AUFWEISEN?

Kevin Cook hat die größte Würfelsammlung der Welt, online findet man ihn unter <http://www.DiceCollector.com>. Er erzählte mir, dass ein Doktor der Mathematik an einem kanadischen College eine Würfeltestmaschine gebaut hat, um zu überprüfen, ob Billigwürfel so zufällig würfeln wie Casinowürfel. Sein Test ergab, dass Billigwürfel eine Seite sechsmal so häufig zeigten wie die anderen. Weil nur eine Vertiefung auf der 1 und sechs auf der gegenüberliegenden Seite sind, schrieb ich ihm, dass ich vermute, dass die 6 am häufigsten gewürfelt wurde, weil deren Seite etwas leichter ist als die Seite mit nur einem Auge. Er ging nie darauf ein, deswegen weiß ich nicht, ob ich Recht hatte.

Weil ich nicht wusste, wie dick ich meinen W5 machen musste, schickte ich ihm 11 Prototypen, von denen jeder 1mm dicker war als der vorige. Nach mehreren Monaten sagte er mir, dass der Würfel 13,85mm dick sein müsse, um sicherzustellen, dass jede Seite gleichmäßig oft gewürfelt wird.

Ich rief ihn an, um Details zu erfragen. 1mm ist schließlich schon nicht sehr viel, und er wollte, dass ich den 14mm-Prototypen um 1/15 eines Millimeters dünner mache. „Wie kommen Sie zu diesem seltsamen Ergebnis?“, fragte ich. Er sagte, nachdem seine Maschine den 10mm-dicken Würfel über 5000 Mal geworfen hatte, notierte er die Ergebnisse in einer Graphik. Dann würfelte er den 11mm-dicken Würfel über 5000 Mal und notierte deren Ergebnisse. Dann kamen die 12-, 13- und 14mm-Würfel dran. Er wiederholte die Tests auf Plastikflächen mit 6mm und 12mm Dicke, um die Funde abzugleichen. Das Ergebnis war, dass der Fünfeiter 13,85mm dick sein muss, um jede Seite gleich oft zu würfeln.

Diese Geschichte erzählte ich jedem, der einen W5 von mir kauft. Eines Tages, in einem Spieladen, wollte ich dem Inhaber den neuen, ungewöhnlichen Würfel präsentieren. Ich würfelte ihn zehnmal auf der Glasplatte einer Vitrine, und zu meiner Schande landete der Würfel jedesmal auf einer der großen dreieckigen Flächen. Später wurde mir klar, dass Glas- und Metalloberflächen keine Elastizität haben, die den W5 in aufrechte Position bringen kann. Weil Holz- und Plastikflächen dem W5 einen Rückprall verschaffen, rate ich Spielern, keine Oberflächen aus Glas, Metall oder Pappe zu verwenden. Weil viele Spieler einen Holztisch mit Tischdecke benutzen, vermute ich, dass die Decke den Rückprall dämpft.

SIE HABEN DEN D-TOTAL PRODUZIERT („SIEBZEHN WÜRFEL IN EINEM“). ER BERUHT AUF EINER NEUEN 24-SEITIGEN FORM, DIE GLEICHZEITIG VON DR. A.F. SIMKIN UND FRANCK DUTRAIN ENTWORFEN WURDE. HABEN SIE IN IHRER LAUFBAHN HÄUFIGER VORSCHLÄGE FÜR NEUE, INTERESSANTE WÜRFELFORMEN ERHALTEN?

Der D-Total kann 18 andere Würfeltypen ersetzen, von denen 2 bisher von niemanden hergestellt werden. Wer hat einen W70 oder W80? Der D-Total war das zweite Mal, dass mir jemand eine Form gab, die ich nie zuvor gesehen hatte. Franck Dutrain war ein junger Mann, der Würfel herstellen wollte. Die Werkzeugmacher sagten ihm, er solle erst wiederkommen, wenn er ihnen 10.000\$ zahlen kann. Er knausrte und sparte über Jahre das Geld zusammen. Als er sie bezahlte, bauten sie die Form und machten 30 Exemplare des Würfels, um zu zeigen, dass alles funktioniert. Dann sagten sie ihm, er solle wiederkommen, wenn er nochmal 10.000\$ hätte, und dann würden sie ihm 10.000 Stück produzieren. Mit nur 30 verkaufbaren Prototypen stand er vor einem unlösbaren Problem. Er schickte einen Prototypen an



Kevin Cook in der Hoffnung, dass Kevin die Form aufkaufen würden. Kevin erzählte mir davon und ich bat Dutrain, mir ein Exemplar zuzusenden.

Am nächsten Tag erhielt ich einen Anruf von Dr. Simkin. Er fragte, ob ich einen 24-seitigen Würfel sehen wolle, der fünf verschiedene Würfeltypen simulieren könne. Ich bat ihn, mir einen zu schicken. Eine Woche später treffen beide Würfel am selben Tag ein, und beide haben dieselbe Form und Größe. Als ich sah, dass Dr. Simkin seine 5 Zahlen wie Kraut und Rüben angeordnet hatte, bat ich ihn, die Ergebnisse wie Zahlen auf einer Armbanduhr zu ordnen. Ihm gefiel die Idee, und er schickte einen neuen Prototypen mit 8 Zahlen, angeordnet wie auf einer Armbanduhr. Dann bezahlte ich Dutrain, damit er mir seine Gussform schickte.

Das Design des D-Total ist zwar faszinierend, aber ist es nicht paradox für einen Würfelhersteller, einen Würfel zu verkaufen, der sämtliche anderen Würfel ersetzt, die man produziert?

Obwohl der Würfel alles tut, was man auch mit einem Würfelset tun kann, macht er auch ein paar Dinge, die kein Würfelset heutzutage leistet. Ein paar dieser Würfel werden an Spieler verkauft, denen der Gedanke gefällt, nur einen Würfel statt eines Sets zu verwenden. Außerdem haben deine Mitspieler, wenn du den D-Total würfelst, keine Ahnung, welchen Typ Information du gerade abliest, also können sie nicht mit dir diskutieren. Ich bin sicher, dass viele Leute Würfel sammeln und den D-Total schlicht kaufen, weil sie ihn noch nicht haben, während andere ihn kaufen, um ihre Mitspieler zu beeindrucken.

Der D-Total ist die dritte Würfelidee, die mir gezeigt wurde. Die zweite Idee war, einen mit 0-9 beschrifteten W10 in 00-90 zu ändern. Die erste Idee, die mir gezeigt wurde, ist noch geheim.

WAS HAT ES MIT DEN BERICHTEN ZU WÜRFELTESTS AUF SICH, DIE SIE VOR UNSEREM INTERVIEW IN DER EMAIL ERWÄHNT HABEN?

Ich habe mehrere meiner Würfel in der Würfeltestmaschine untersuchen lassen und zu meine Freude sind sie qualitativ dicht an Casinowürfeln. Zwei unabhängige Tests wurden durchgeführt und online veröffentlicht. Der erste vergleicht einen Gamescience (Anm.d.Red.: Zocchis damalige Firma) W20 und einen Chessex W20. [d20 Dice Randomness Test: Chessex vs GameScience. 03. September 2012, Awesome Dice Blog, <http://www.awesome-dice.com/blog/353/d20-dice-randomness-test-chessex-vs-gamescience/>] Beide wurden 10.000mal gewürfelt. Unter idealen Umständen sollte jede Fläche jeweils 500mal gewürfelt worden sein. Die Tester legten fest, dass Flächen, die bis zu 33mal öfter oder seltener als 500mal vorkamen, noch als 500 zählen sollten. Die 5 des Chessex-Würfels kam 488mal vor und war die einzige Seite des Würfels, die in diese Kategorie fiel. Der Gamescience-Würfel hatte sechs Ergebnisse, die höchstens 10 von 500 abwichen, und dreizehn weitere Seiten, die nicht mehr als 33 abwichen.

Die 14 auf dem Gamescience-Würfel kam nur 295mal vor, weil die gegenüberliegende Seite mit der 7 ein hervorstehendes Stück Plastik hat. (Anm.d.Red.: An dieser Stelle wird das Plastik in die Gussform gefüllt.) Früher dachte ich, dass dieses Plastikstück nichts ausmacht, aber jetzt bin ich eines Besseren belehrt. Ich rate allen, das hervorstehende Plastik mit einem scharfen Messer wegzuschneiden. Der Würfel würfelt dann gleichmäßiger.

Kevin Cook findet, dass dieser Test mehrere Schwächen hat. Beide Würfel wurden auf einer Filzfläche mit einer filzbedeckten Seitenwand geworfen, wie man sie aus Casinos kennt. Wenn die Würfel nicht von der Bande abprallten, wurde das Ergebnis nicht gezählt. Kevin wies darauf hin, dass die meisten von uns nicht auf so einem Filztisch würfeln. Weil die meisten von uns auf einem Holztisch oder mit Stoff abgedecktem Holztisch spielen, hätte der Test auch auf solchen Oberflächen durchgeführt werden sollen. Außerdem wurden nur zwei Würfel verwendet.

Was, wenn der verwendete Chessex-Würfel nicht typisch für alle Chessex-Würfel war? Was, wenn sie einen Gamescience-Würfel ohne hervorstehenden Plastikrest an der 7 genommen hätten? Falls jemand mal diesen Test wiederholt, wünsche ich mir, dass sie drei oder fünf Würfel von jedem Hersteller verwenden, um sicherzugehen, dass ein untypischer nicht die Testergebnisse beeinträchtigt. Außerdem wüsste ich gern, ob bei Würfeln, bei denen die Zahlen nur auf einer Hälfte des Würfels eingefärbt und die anderen nicht eingefärbt sind, das Gewicht der Farbe die ungefärbten Seite häufiger nach oben bringt?



Der zweite Test heißt „How true are your d20s?“ [„Wie exakt sind deine W20?“] [How True Are Your d20s? 14. Februar 2013, 100d4 (Alan De Smet), <http://www.100d4.com/2013/02/14/how-true-are-your-d20s/>] Dieser unabhängige Test vergleicht Würfel von Crystal Caste, Chessex, Koplów und Gamescience. Um zu veranschaulichen, wie gleichmäßig die Würfel sind, haben sie sechs Würfelstapel von

den Zwanzigseitern jeder Firma gemacht. Wenn die Würfel regelmäßig geformt wären, müssten sie in jedem Stapel dieselbe Höhe erreichen. Nur Gamescience-Würfel erreichten in jedem ihrer sechs Stapel dieselbe Höhe.

SIE HABEN AUCH DIE UNTERSCHIEDE IN DER DICKE JEDES EINZELNEN WÜRFELS GEMESSEN. [ANM. D. RED.: GEMESSEN WURDE DER ABSTAND FÜR JEDES PAAR GEGENÜBERLIEGENDER SEITEN, NACHFOLGEND ANGEZEIGT SIND DIE STANDARDABWEICHUNGEN.]

Der Test ergab, dass Chessex-Würfel um .010 Zoll abweichen, Gamescience um .003, Koplów um .006 und Crystal Caste um .022 Zoll. Das finde ich verwirrend, denn es gibt noch zwei zusätzliche Maße für Crystal Caste. CC Opaques weichen um .006 und CC Translucent um .012 Zoll ab.

SIE NEHMEN IMMER NOCH AN CONVENTIONS TEIL. BIETEN SIE AUCH SEMINARE AN?

Ja, ich habe Vorträge zu den Themen „How to Sell Your Game Design“ und „How to Roll Winning Numbers“.

WAS WAR DIE BESTE (GLÜCKLICHSTE ODER ERFOLGREICHSTE) PHASE, DIE SIE UND IHRE FIRMA GAMESCIENCE IN ALL DEN JAHRZEHNEN ERLEBT HABEN?

Jedesmals, wenn ich eine neue Würfelform auf den Markt bringe, fühle ich mich richtig gut. Wahrscheinlich sind der W100 (1986) und die Aufnahme in die Hall of Fame der Spielentwickler [Anm. d. Red.: gemeint ist Clausewitz Hall of Fame, ein Teil der Charles S. Roberts Awards [Charles R. Roberts Awards: Hall of Fame: <http://charles-robertsawards.com/Articles/CSRclausewitz.htm>]] (1987) die Momente, auf die ich am stolzesten bin. Den H.G. Wells Award für mein Basic Fighter und Advanced Fighter Air Combat Spiel zu gewinnen, und den Games Day Award aus England für mein Star Fleet Battle Manual (1981), mein Spiel Battle of Britain 1968 zu veröffentlichen, Flying Tigers 1969, und 1970 das Brettspiel Luftwaffe bei Avalon Hill. Luftwaffe blieb die nächsten 25 Jahre auf der All-Time-Bestseller-Liste von Avalon Hill. Ich habe so viele gute Jahre in der Welt der Spiele gehabt, dass es schwer fällt, nur eines zu nennen.

2009 HABEN SIE GAMESCIENCE AN GAMESTATION VERKAUFT, ABER GERÜCHTEN ZUFOLGE HABEN SIE DIE FIRMA VOR EINIGER ZEIT ZURÜCKGEKAUFT. KÖNNEN SIE DAS BITTE AUFLÄREN UND EIN PAAR DETAILS ERZÄHLEN?

Da sich Gamescience und Gamestation gegenwärtig im Rechtsstreit befinden, halte ich es für unangebracht, ins Detail zu gehen. Wir versuchen, Gamescience wieder zum Laufen zu bringen, haben aber Schwierigkeiten, eine Manufaktur zu finden.

SIND DIE GAMESCIENCE-WÜRFEL AUS DER GAMESTATION-PHASE IRGENDWIE ANDERS?

Ich war unzufrieden mit ihrer mangelnden Qualitätskontrolle.

WIE IST DER AKTUELLE STAND VON GAMESCIENCE, UND WAS KÖNNEN WIR ZUKÜNFTIG VON IHNEN ERWARTEN?

Wir versuchen, eine verlässliche Manufaktur für die Gussformen zu finden. Wenn wir eine haben, wird es wahrscheinlich ein Jahr dauern, die zurückliegenden Bestellungen auszuführen.

Wenn Sie auf die Jahrzehnte der Hobby-Gaming-Geschichte zurückblicken, die sie erlebt (und mitgestaltet) haben, welche Unterschiede zwischen damals und heute sind Ihrer Meinung besonders markant?

Als ich 1959 mit diesem Hobby anfang, hat nur Avalon Hill nennenswerte Konfliktsimulationen [„wargames“] rausgebracht. Milton Bradley und Parker Brothers hatten ein paar Militärspiele, in denen die Spieler würfeln und die erwürfelte Anzahl Felder laufen mussten. Die erste Person, die das Ende des Spielbretts erreichte, gewann den Krieg. Das war alles belangloses Zeug. Ich habe jedes Spiel von Avalon Hill gespielt, das bis 1968 rauskam. Ich gehörte zu ihren Testspielern und habe Bismarck, Stalingrad, Afrika Korps, Jutland und etliche mehr getestet. 1972 begann ich, Dungeons & Dragons zu verkaufen, weil ich mit Gary Gygax befreundet war. Fantasy-Rollenspiele waren populärer als Brettspiele, bis Magic: The Gathering erschien. Am meisten mag ich Kosim-Brettspiele [„board wargames“], und Tabletop [„playing miniatures“] kommt für mich an zweiter Stelle. Aus meiner Sicht brachten Rollenspiele und Kartenspiele die markantesten Veränderungen für das Hobby mit sich.

WANN HABEN SIE ZUM ERSTEN MAL EIN ROLLENSPIEL GESPIELT, UND WIE FANDEN SIE ES ZU DEM ZEITPUNKT. HABEN SIE ES ALS NEUEN TYP VON SPIEL WAHRGENOMMEN?

Ich hatte D&D schon über 15 Jahre lang verkauft, bevor ich schließlich zu einer Spielrunde überredet wurde. Ich wusste, wie das Spiel funktioniert und was von meinem Charakter erwartet wurde. Es hat Spaß gemacht, aber ich mag Kosim-Brettspiele trotzdem lieber. Zu dem Zeitpunkt gab es bereits viele, die Rollenspiele verkauften (mich eingeschlossen). Auch wenn ich wusste, dass es was anderes ist, bin ich doch wegen des Würfelverkaufs eng mit Rollenspielen verbunden geblieben.

DA SIE IN DEN FRÜHEN 70ERN EIN PAAR SACHEN FÜR STAR-TREK-SPIELE GESCHRIEBEN HABEN, NEHME ICH AN, DASS SIE EIN GROSSER FAN DER SERIE SIND? MÖGEN SIE AUCH DIE NEUEREN SERIEN UND FILME?

Ich mag Star Trek sehr, bis auf die Serie, in der sie zum Anfang zurückgehen, in die Zeit vor Kirk.

SIE WAREN ÜBER 20 JAHRE IN DER AIR FORCE. WAS HAT DAS FÜR SIE ALS MENSCH UND WOMÖGLICH AUCH ALS SPIELEAUTOR BEDEUTET?

Ich habe oft meine Dienstzeit genutzt, um an meinen Spielen zu arbeiten. Ich war Air Traffic Controller und Air Traffic Control Instructor. Während ich samstags oder sonntags im Kontrollturm gearbeitet habe, wenn nicht geflogen wurde, nahm ich meine Spielentwürfe mit zur Arbeit, um daran zu feilen.



BONUS-FRAGE FÜR DIE ANDUIN-LESERSCHAFT (NICHT IN DER ENGLISCHEN VERÖFFENTLICHUNG DES INTERVIEWS): HABEN SIE MAL DEUTSCHE ROLLEN-SPIELE KENNENGELERNT?

Ich weiß nicht, was Anduin ist, und ich habe nie deutsche Spiele gespielt, obwohl ich mal eine Gruppe getroffen hab, die nur deutsche Brettspiele spielt.

SEIT UNGEFÄHR 65 JAHREN TRETEN SIE ALS ZAUBERKÜNSTLER UND BAUCHREDNER AUF. WIE KOMMT ES ZU DIESER LEIDENSCHAFT?

Wenn ich einen Trick zeige, der Kinder vor Vergnügen kreischen lässt oder sie mit Staunen erfüllt, ist das sehr beglückend. Ich kann ein weinendes Kind mit einem meiner besonderen Tricks so ablenken, dass es nicht mehr weint. Es macht einfach Spaß.

Im Internet kann man ein bisschen von dem, was ich mache, sehen, wenn man nach Louis Zocchi magician sucht. Sie sollten dann eine zusammengeschnittene Fassung meiner Zaubershow finden, und ein 3- bis 4-minütiges Video mit zehn unwahrscheinlichen Tricks, die ich mit einer Streichholzschachtel machen kann. [2]

Mein zweiteiliger Würfelvortrag ist auch online. [3]

SIE SPIELEN AUCH EIN PAAR INSTRUMENTE UND, WIE AUCH BEI WÜRFELN, SCHEINEN SIE EINEN HANG ZUM AUSSERGEWÖHNLICHEN ZU HABEN. KÖNNEN SIE UNS MEHR ÜBER ZOCCHI DEN MUSIKER ERZÄHLEN?

Angefangen habe ich mit der Ukulele, dann Geige, Bratsche, Posaune, Trompete, Gitarre, E-Bass, Singende Säge, Nasenflöte, Kolbenflöte und ein sieben Meter langer Gartenschlauch. Ich bin kein großer Musiker, aber ich denke schon, dass ich kompetent bin. Die meisten der neuartigen Instrumente, die ich spiele, benötigen kein großes Können oder Üben, deswegen spiele ich sie. 1971 habe ich den Wide-Talent-Wettbewerb der Air Force in der Kategorie Soloinstrument gewonnen, indem ich Exodus (Filmmusik von 1960) auf einem großen Fuchsschwanz mit 8 Zähnen pro Zoll gespielt habe.

GIBT ES ETWAS IN IHREM LEBEN, WAS SIE BEREUEN UND WÜNSCHTEN, ANDERS GETAN ZU HABEN?

Ja, und ich bin sicher, dass wir alle irgendetwas haben, das wir bedauern, bis wir die nächste bedauerliche Entscheidung treffen.

[2] Zocchi's Youtube-Kanal: <https://www.youtube.com/channel/UCMLfEjk8nJYMRrQb61TowQQ>

[3] Zweiteiliges Video, in dem Zocchi erklärt, wie Würfel hergestellt werden (2008):

<https://www.youtube.com/watch?v=NKhpYJzCcSw> (Teil 1)

<https://www.youtube.com/watch?v=MvLjFBhoFMs> (Teil 2)

WELCHE SPIELE HABEN SIE ALS KIND GESPIELT, UND WIE SIND SIE ZUM SPIELEAUTOR UND VERLEGER GEWORDEN?

Ich mochte Monopoly und Schach. Als ich niemanden finden konnte, der mein Spiel veröffentlichen wollte, habe ich es selbst gemacht. Als ich den Druck meines zweiten Spiels vorbereitet habe, meinte ein Freund, der mir beim Layout half, dass ich auf den drei ungenutzten Seiten Werbung für seine Spiele machen könnte, und dann hätte ich mehr zu verkaufen. Als seine Titel in meinem Spiel erschienen, schrieben mir andere Kleinverlage, die mich baten, auch Werbung für sie zu machen. So fing ich mit dem Vertrieb an.

WAS IST IHR JÜNGSTES SPIEL? UND WANN HABEN SIE ZULETZT EINS IHRER EIGENEN SPIELE GESPIELT?

Ich ändere immer wieder etwas an meinem Spiel Battle of Britain, das ich auch lieber spiele als meine anderen Titel. Allerdings ist es mehr als zehn Jahre her, dass ich eins meiner eigenen Spiele gespielt habe.

WELCHE SPIELE HABEN SIE ZULETZT GESPIELT, UND WAS MÖCHTEN SIE GERN ALS NÄCHSTES SPIELEN?

Zuletzt habe ich Waterloo von Avalon Hill gespielt, und ich hoffe, dass ich es bald wieder spiele, weil ich einen Gegner habe, der darin so gut ist wie ich, und es mich richtig herausfordert. Außerdem spiele ich gern Risiko mit drei oder mehr Leuten.

HERZLICHEN DANK FÜR DAS INTERVIEW!

Das Interview fand im Januar 2015 statt und wurde geführt und übersetzt von Jonas Richter.

Die Hymaliquon

WASSERWESEN AUS DER WELT „LEGENS OF NIGHTHAWK“

TEXT: THOMAS ANLAUF

ZEICHNUNG: THOMAS ANLAUF

GRÖSSE: 2,0 Schritte

SPRACHE: Aqualonisch

GÖTTER: Martoss

ANFÜHRER: Die Alten aus der Tiefe

FESTE: Der Tag des Meeres, Wellenreitertag

GEBRÄUCHE: Algen anbauen, mit Walen sprechen

LEBENSRAUM: Das Aqualonische Meeresreich

MERKMAL: Fischschwanz und Kiemen

Die Hymaliquon sind die unangefochtenen Herren der Ozeane. Statt wie die anderen Völker mit Booten und Schiffen aufs Meer hinaus zu fahren, leben sie selbst im Wasser. Tief unter der Oberfläche erstreckt sich ihr gewaltiges feuchtes Reich, das nur wenigen Fremden jemals zugänglich war.

Die Hymaliquon sind ein sehr geheimnisvolles Volk, das dem Rest der Welt argwöhnisch und mit großem Misstrauen entgegensteht. Die Fischmenschen, wie sie von den Leukon verächtlich genannt werden, leben zwar unter Wasser, jedoch besitzen sie noch verkümmerte Lungen, mit denen sie einige Zeit über das Land wandeln können. Nach einigen Stunden ohne ihr Element ersticken sie jedoch kläglich. So kommt es nur selten vor, dass man die Hymaliquon an Land antrifft.

Unter Wasser nutzen die Fischmenschen alle Gaben des Meeres, um sich zu schmücken oder zu rüsten. Als Rüstungen tragen die Hymaliquon oft gehärtete Perlmutterplatten und Muschelteile. Giftige Tiere wie Quallen nutzen sie als Waffen.

Die Hymaliquon züchten bestimmte Fischarten, um sich zu ernähren oder um sie für den Krieg abzurichten.

TYPISCHE NAMEN DER HYMALIQUON

Männlich: Trylys, Fynss

Weiblich: Tzuss, Fioggss

TYPISCHE BERUFE DER HYMALIQUON

Soldat, Jäger, Mantareiter, Haizähmer, Perlensucher

VERBÜNDETE/FEINDE DER HYMALIQUON

Verbündet/ Befreundet: Skilier, Deymökk, Valoreaner, Askalonier, Alwonai, Höhlenschräte

Verhasst/ Verfeindet: Ul'Hukk, Hobgoblins, Ogrens, Gjölmar, Ewonai

ATTRIBUTE DER HYMALIQUON

Intelligenz 6

Stärke 7

Geschick 4

Aura 7

Glaube 8

Schnelligkeit 4

Charme 4

Instinkt 8

BESONDERE FÄHIGKEITEN DER HYMALIQUON

allgemein: Können beliebig lange tauchen. Schnelligkeit im Wasser: 16!

STARTAUSRÜSTUNG DER HYMALIQUON

Einfache Straßenkleidung (4S.), leichte Stoffschuhe (2 S.), einfacher Stoffbeutel (+1 T./1 S.), einfache Lederarmschützer (+1 R./3 S.)

PFADE DER HYMALIQUON

Rochenreiter (Dieb/Kriegr Stufe 5); Lanzer (Krieger Stufe 5)



Der Zahn des kalten Gottes

EINE KURZGESCHICHTE IN DER WELT ION, DER WELT ZU „THE LEGEND OF NIGHTHAWK“ (TEIL 2)

TEXT UND ILLUSTRATION: THOMAS ANLAUF

IV

„Hallo mein Junge!“ sprach Calvaron, als Hasabi in das kleine dunkle Zimmer trat, dass sich der Alwe für ein paar Tage gemietet hatte.

Die Fenster des kleinen Raumes hatte der Alwe mit dunklen Tüchern verhängt. Hasabi vermutete, dass der Alwe, der die Kälte gewohnt war, damit die Hitze des Tages aus dem Zimmer heraushalten wollte.

„Der Reliquiendieb will die Stadt verlassen!“ sagte Hasabi direkt heraus.

„Wie kommst du darauf?“ fragte der Alwe, der in einer Art Diwan saß. Seinen Umhang hatte er über einen Holzstuhl gehängt, der an einem kleinen runden Tisch stand.

„Nun, er kauft Proviant. Außerdem habe ich seine Augen gesehen und ich habe gelernt daraus zu lesen.“ Verstohlen sah Hasabi bei seinen Worten in die pupillenlosen Augen des Alwen, der den Blick bemerkte und mit einem kurzen Lächeln quittierte.

„Wo ist der Barbar jetzt?“ fragte Calvaron und erhob sich. Erst jetzt bemerkte Hasabi, dass der Alwe mindestens so groß war, wie der Wilde, den er verfolgt hatte. Seine Priesterrobe wirkte in dem fahlen Licht, das durch die aufgehängten Tücher drang, viel majestätischer als zuvor. Das Gewand war vorne mit seltsamen Silberrunen geschmückt, die Hasabi vorher gar nicht aufgefallen waren. Ein solches Gewand musste einer sehr wichtigen Persönlichkeit gehören!

„Nun?“ fragte Calvaron, als er bemerkte, dass Hasabi ihn musterte.

„Ein Freund von mir hat ein Auge auf ihn. Ich sagte ihm, dass ich ihn bei Marktschluss am oberen Stadttor treffen werde.“

„Sehr gut mein Junge. Ich hoffe du hast ihm nichts von der Reliquie erzählt ...“

„Nein, habe ich nicht ... bin doch nicht doof! Ich habe ihm nur fünf Goldmünzen versprochen!“

„Fünf?“ knurrte Calvaron, was Hasabi zusammenzucken lies: „Die Sache ist viel zu wichtig, du hättest ihm mehr bieten müssen!“ lachte Calvaron und schlug dem Jungen mit seiner kalten Hand auf die Schulter. Hasabi entspannte sich wieder.

„Nun denn lass uns zu deinem Freund aufbrechen!“ sagte Calvaron, zog seinen braunen Kapuzenumhang über und nahm einen langen Wanderstab, der komplett aus bläulichem Eis zu bestehen schien und von einem fantastischen weißen Stein an der Spitze geziert wurde.

In einem Stall nahe der Gaststätte hatte Calvaron ein Pferd untergestellt. Einen mächtigen schwarzen Hengst, mit einem einfachen Sattel. Seinen Stab versteckte der Alwe unter einigen Fellen und Tüchern.

Calvaron hatte die Kapuze tief ins Gesicht gezogen, als sie durch die Straßen der Stadt ritten. Als der Alwe in der Nähe des Stadttores das Tier zügelte, sprang Hasabi herab und lief zu seinem Freund Jock, der an die äußere Wehrmauer lehnte.

„Wer ist denn diese Gestalt?“ wagte Jock leise Hasabi zu fragen und blickte in Richtung des dunklen Reiters.

„Er ist ein Freund!“ versprach ihm Hasabi. „Nun, hat der Barbar die Stadt schon verlassen, wie ich vermutet habe?“

„Ja, hat er. Du wirst es nicht glauben was passiert ist. Der gewaltige Kerl kam auf mich zu, als ich mich unauffällig gegen eine Hauswand lehnte. Zuerst dachte ich – jetzt ist es aus, er hat bemerkt, dass ich ihn verfolge – aber nichts dergleichen. Er fragte mich wie er ungesehen die Stadt verlassen könne. Anscheinend hat er Angst, den Stadtwachen zu begegnen!“

„Was hast du dem Kerl erzählt?“

„Nun, er gab’ mir zwei Goldstücke, da hab’ ich ihm von dem Loch in der Nordwand hinter der alten zerfallenen Baracke erzählt. Durch die ist er vor einer Stunde durchgeschlüpft. So viel ich gesehen habe, läuft er in nördlicher Richtung!“

„Danke Jock! Hast du gut gemacht!“ rief Hasabi und drehte sich um. Jock griff nach Hasabis Schulter und drehte ihn wieder zu sich.

„Ich glaube du hast was vergessen!“ funkelte Jock seinen jungen Freund etwas erbost an und hielt seine Hand auf.

„Ups ...“, rief Hasabi und griff in seine dünne Ledertunika und zog fünf Goldstücke heraus, die ihm der Alwe gegeben hatte: „Hier!“

Als Hasabi Jock die Münzen in die Hand drückte hielt Jock sie fest.

„Was ist denn das?“ fragte der Streuner und deutete auf die Zeichnung. „Ich kenne dieses Zeichen irgendwoher!“

„Ich hab’ keine Zeit Jock, mach’s gut!“ verabschiedete sich Hasabi hastig und lief zu Calvaron, der auf dem schwarzen Hengst auf ihn wartete.

Kurze Zeit später ritten die beiden durch das prächtige Stadttor von Parapolis.

Während sie langsam dem Pfad nach Norden folgten, sprachen sie darüber, wie sie die Reliquie aus den Händen des Nordmannes zurückgewinnen konnten. Hasabi fiel auf, dass Calvaron jede Möglichkeit ausschlug, bei der er auch nur in die Nähe des Barbaren kommen musste. Hasabi vermutete, dass der Alwenpriester den Barbaren mehr fürchtete als er zugeben wollte.

Der Plan, den sich die beiden dann zurechtlegten sah vor, dass Hasabi sich des Nachts an den wilden Barbaren anschleichen sollte, so-

bald dieser schlief. Nach einigen Stunden ging die Sonne unter und es wurde schnell dunkler. Trotz der einsetzenden Dunkelheit verlangsamte der Alwe sein Pferd nicht und führte es wie am Tage an schwierigen Stellen vorbei. Nach einiger Zeit sahen sie in einiger Entfernung ein Lagerfeuer

„Ist er das?“ fragte Hasabi seinen dunklen Begleiter, dessen Augen im fahlen Licht der Sterne glitzerten. Calvaron nickte und stieg von seinem Pferd.

„Bist du sicher, dass du dies für mich tun willst? Es ist nicht ungefährlich“, warnte Calvaron den Jungen.

„Wenn ihr mich dann auch wirklich mitnehmt in euer fernes Land!“ sagte Hasabi.

Calvaron lies seine schartigen weißen Zähne kurz in einem Lächeln aufblitzen und tätschelte erneut beruhigend Hasabis Schulter.

„Das werde ich, du wirst Dinge sehen, von denen du nicht einmal träumen kannst, mein Junge!“

Von diesen Worten ermutigt schlich sich Hasabi durch das dichte Unterholz des Waldes in Richtung des Lichtes. Nach kurzer Zeit befand er sich direkt an der Feuerstelle, neben der laut schnarchend der Barbar lag, der anscheinend auf dem ersten Stück seiner Reise den meisten Wein schon getrunken hatte, den er sich mittags auf dem Markt geholt hatte. Die Reliquie lag auf seiner Brust und das lodernde Licht des Lagerfeuers spiegelte sich in ihr.

Hasabi wusste, dass er die Schnur durchschneiden musste, um den Drachenzahn zu bekommen. Es gab keine Möglichkeit die Lederschnur anders über den Kopf des Barbaren zu ziehen. Hasabi zog seinen kurzen Dolch, den er in seinem Stiefelschaft versteckt hatte. Mit der linken Hand hob er den glitzernden Zahn von leicht von der Brust ab, mit der rechten setzte er den Dolch an die Schnur und begann zu schneiden. Hasabi war dem Gesicht des Barbaren so nahe, dass er seinen heißen Atem am Arm spüren konnte.

Mit einem ungeheuren Brüllen stieß Lorik Hasabi von sich, der Dolch flog dabei durch die Luft. Am ausgestreckten Arm hielt Lorik den Jungen an einen Baum gepresst. Die andere Hand des Barbaren hielt das geschliffene Breitschwert direkt an Hasabis Hals.

„Bist du mir aus Stadt bis hier her gefolgt, um mir meinen Talisman zu stehlen?“ fragte der Barbar zornig.

Hasabi wusste nicht, was er sagen sollte. Er war sich sicher, dass der Barbar ihn jetzt töten würde.

„Warum wagt sich eine Made wie du soweit in die Wildnis?“ fragte Lorik und blickte den Jungen mit einem durchdringenden Blick an.

„Hast du keine Zunge oder willst du nicht sprechen?“

„Ich heiße Hasabi!“ sagte der Junge plötzlich und schien von sich selbst überrascht zu sein.

„Nun, Hasabi, ich habe schon Männern das Genick gebrochen, weil sie meinen Talisman bloß angeschaut haben – was meinst du soll ich jetzt mit dir anstellen?“

Hasabi zuckte unsicher mit den Schultern.

„Ich sah' euch über den Markt gehen. Da fiel mir euer Talisman auf. Er funkelte mir förmlich ins Auge. Für dieses Stück könnte ich mir so einiges leisten!“

„Du bist noch jung, Hasabi. Wenn du mal ein guter Dieb werden willst, solltest du dich erst mal an geringerer Beute versuchen!“

Bei diesen Worten ließ Lorik Hasabi los, nahm das Schwert aber nicht herunter.

„Ich gebe dir einen guten Rat. Laufe morgen so schnell du kannst zurück nach Parapolis und folge mir keinen Schritt weiter.“

„Ihr tötet mich nicht?“ fragte Hasabi erstaunt.

„Möchtest du sterben?“ fragte Lorik zurück.

Hasabi schüttelte wie benommen mit dem Kopf.

„Trotzdem werde ich dich bestrafen Junge und zwar so, wie es in Parapolis üblich ist! Her mit deiner Hand!“

„Nein!“ stöhnte Hasabi auf und wich vor der Hand des Riesen zurück.

„Hey, Junge, beruhige dich wieder ... war nur ein Scherz! Setz dich zu mir ans Feuer und iss einen Bissen Pökelfleisch.“

Hasabi, der sich noch nicht vom Schock erholt hatte, stand nur wie gelähmt da, als sich Lorik an sein Lagerfeuer setzte und lachend ein großes Stück Pökelfleisch in zwei Hälften riss.

„Los setzt dich! Es ist sowieso zu spät, um dich jetzt fortzuschicken.“

Unsicher ob des plötzlichen Sinneswandels des großen Mannes setzte sich Hasabi auf die dem Mann gegenüberliegende Seite des warmen Feuers. Das Stück Pökelfleisch, das ihm Lorik zuwarf, war eklig glitschig – trotzdem schlang Hasabi fast das ganze Stück auf einmal herunter.

„Ganz schön hungrig, Kleiner, eh?“ fragte Lorik. „Woher kommst du? Du bist ja kein Leukon ...“

„Ich weiß nicht ... hab' meine Eltern nie kennengelernt.“

„Wie konntest du dann als kleines Kind in den Straßen von Parapolis überleben? Wer hat dich aufgezogen?“

„Irgendjemand fand sich immer, der mir etwas zusteckte ... meistens waren es Diebe, so wie ich heute einer bin ...“

„Armer Teufel ...“, seufzte Lorik und starrte in das Feuer. „Und jetzt hast Du deine Seele verkauft ...“

Hasabi blickte den Barbaren erstaunt und voller Unverständnis an.

„Du bist nicht alleine hier heraus gekommen, dass weiß ich ... Wer ist es, der dich geschickt hat?“

Überrascht darüber, dass Lorik soviel wusste, verschlug es Hasabi die Sprache.

„Ich weiß nicht ...“, fuhr Lorik fort. „Vielleicht irre ich mich, dieses Gefühl habe ich, seit ich meine Heimat im Norden verlassen habe! Hast du jemals von Yarwags Hand gehört mein kleiner Freund?“

„Ja, da kommen die Gjölнар her! Außer dir sind noch viele andere in der Stadt. Ich glaube viele von ihnen suchen nach einer Möglichkeit als Matrose auf ein Handelsschiff zu kommen.“

Lorik nickte und blickte wieder ins Feuer.

„Warum hast du Yarwags Hand verlassen?“ fragte Hasabi.

„Nichts ... gar nichts hielt mich mehr dort. Ich hatte eine Familie ... eine große Familie, doch ich verlor sie ... alle!“

Danach herrschte eine Weile absolute Stille. Nur das Holz im Feuer knackte vor sich her.

„Was ist das für ein Talisman?“ erkundigte sich Hasabi neugierig, was ihm ein böses Funkeln aus Loriks Augen einbrachte.

„Ein Geschenk ... und ein Zeichen. Für mich ist es zum Zeichen für all das geworden, was ich früher war ... was mein Leben früher war!“

„Und jetzt bist du aufgebrochen, um zu diesem Leben zurückzukehren?“

Interessiert schaute der Mann zu dem Jungen herüber, der anscheinend mehr aus ihm lesen konnte als so viele andere. Lorik gab keine Antwort.

„Leg' dich hin und schlaf', ich werde aufpassen, dass dich die Wölfe nicht fressen!“ sagte der Barbar mit einem Schmunzeln.

Hasabi war sehr müde und befolgte den Rat des Barbaren, denn er hatte Angst mit seiner Neugier in ein wundes Loch zu stoßen, dass die Stimmung des grimmigen Mannes wieder umschlagen lassen könnte. In dieser Nacht schlief Hasabi sehr unruhig.

V

Als Hasabi erwachte, war der Barbar verschwunden und das Feuer fast komplett heruntergebrannt. Der junge Dieb sah, dass Lorik ihm etwas von seinem Proviant dagelassen hatte. Hasabi streckte sich und schüttelte den Tau von seiner Tunika. Er aß das Brot und das kleine Stück Fleisch und überlegte dabei, was er nun tun sollte.

Sollte er nach Parapolis zurückkehren, in sein altes Leben? Aber was war dann mit Calvaron und der Reliquie? Lorik hatte behauptet, der Talisman sei ein Geschenk gewesen. Vielleicht hatte dieser Barbar den Drachenzahn von einem anderen Wilden geschenkt bekommen, der ihn den Alwonei entwendet hatte?

„Guten Morgen, mein Junge!“ ertönte plötzlich eine Stimme. Hasabi sah überrascht auf und sah Calvaron. Der Alwe hatte sein Pferd in einiger Entfernung an einen Baum gebunden und war in seinen dunklen Kapuzenumhang gehüllt durch das Dickicht geschlichen. Es erstaunte Hasabi aufs Neue, wie geschickt sich der Alwe bewegen konnte, ohne jegliches Geräusch zu machen.

„Ich bin froh, dass dich der Barbar nicht getötet hat ..., aber du hast deine Aufgabe nicht erfüllt!“

„Er wusste, dass er verfolgt wird!“ unterbrach Hasabi den Alwen und schaute sich suchend um.

„Der Barbar ist längst nach Osten verschwunden ... ich habe gesehen, wie er verschwunden ist! Nun ...“ fuhr der Alwe fort und blickte Hasabi zum ersten Mal verärgert an.

„... ich werde in die Stadt zurückkehren und einen besseren Dieb suchen, ich hätte mir gleich denken können, dass du versagen würdest, als du es nicht mal geschafft hast, mir meinen Dolch zu stehlen. Solch einen Fehler werde ich nicht noch einmal begehen!“ Bei diesen Worten drehte sich Calvaron um und beeilte sich zu seinem Pferd zurückzukehren.

„Aber, was soll ich denn jetzt machen?“ rief Hasabi Calvaron fragend hinterher.

Calvaron stieg auf sein Pferd.

„Geh' zurück in diese armselige Stadt und lebe weiter wie eine Ratte!“ rief der scheinbar aufgebrachte Alwe und machte keine Anstalten, auf den Jungen zu warten und ihn mitzunehmen.

Als Hasabi sah, dass Calvaron nicht vorhatte ihn in wieder mit in die Stadt zu nehmen, setzte er sich wieder auf seinen Platz, wo er am Abend zuvor eingeschlafen war.

Hasabi fühlte sich, als sei ihm die Chance seines Lebens entgangen. Als er niedergeschlagen auf die Asche des niedergebrannten Feuers blickte erinnerte er sich daran, was er Lorik vor dem Einschlafen gefragt hatte. Er hatte ihn gefragt, ob er wieder zu seinem alten Leben zurückkehren wollte. Obwohl Lorik nichts geantwortet hatte wusste Hasabi, dass das das Ziel des großen Mannes war. Vielleicht war das seine Chance. Auf seinem Weg musste der Barbar durch alle Reiche Thaliens ziehen ... ja, vielleicht war Lorik nicht Calvaron der Mann,

der ihm half aus dem „Rattenleben“, wie Calvaron gesagt hatte, herauszukommen.

Hasabi stand auf. Calvaron hatte etwas davon gesagt, dass Lorik nach Osten gegangen war. Das bedeutete, dass er die Straße verlassen haben musste, die weiterhin in nördlicher Richtung, zu den Bergen des nördlichen Skilis weiterführte.

Hasabi holte seinen Dolch, den er bei seinem Versuch, den Drachenzahn zu stehlen, verloren hatte und suchte sich seinen Weg durch das Dickicht des Skilischen Waldes. Hin und wieder fand Hasabi Spuren des Barbaren, der anscheinend nicht gerade damit rechnete, dass ihm jemand folgen würde. Als Hasabi die Spuren des Kriegers verlor, war es bereits später Nachmittag. Wolken verdunkelten den Himmel und Hasabis Bauch knurrte vor Hunger. Wenn er den Barbaren nicht bald fand, würde er ein paar der Beeren essen müssen, die er gefunden hatte, obwohl er nicht wusste, ob diese giftig waren oder nicht. Er wollte lieber mit dem süßlichen Geschmack von Beeren im Mund als an Hunger sterben.

Bald begann es zu regnen und Hasabi hatte Mühe sich durch den schlammigen Wald zu bewegen. Ab und an versackte er bis an die Gürtellinie und konnte sich nur mit allergrößter Mühe wieder befreien. Keuchend setzte sich Hasabi unter einen alten schief gewachsenen Baum, dessen Namen er nicht kannte und aß die Beeren. Sie schmeckten süßlich, wie er gehofft hatte. Sie waren nicht giftig, jedoch tat ihm der Bauch ein wenig weh, nachdem er Wasser aus einem großen Blatt gedrunken hatte, was in der Nähe des alten Baumes im Wind schaukelte. Langsam riss die Wolkendecke wieder auf und die rote Färbung, die der Himmel dahinter angenommen hatte zeigte, dass auch dieser Tag sich seinem Ende zuneigte.

Als der Regen langsam aufhörte saß Hasabi immer noch unter dem alten knorrigen Baum und schaute sich um. Der Regen hatte seine Kleider durchnässt. Hasabi fror am ganzen Körper. Plötzlich erhob' sich im Wald ein lautes Gebrüll. Der junge Jujin, der nur selten die Stadt in seinem Leben verlassen hatte, hatte etwas ähnliches noch nie gehört. Er stellte sich vor, dass seltsame wilde Tiere, mit blutunterlaufenen Augen und grässlichen Zähnen, nach ihm suchten, um ihn zu zerreißen. Wie gelähmt saß Hasabi da und blickte ins Leere. Zuerst wollte er auf den Baum klettern, doch dann erinnerte er sich an Geschichten, in denen haarige Waldwesen vorkamen, die in den Kronen der Bäume nach ihrer Beute jagten.

Ein Knacken hinter ihm ließ Hasabi herumfahren. Er sah nichts, nur die Farne und Bäume, die sich sanft im leichten Wind wiegten, der aufgekommen war. Als er seinen Kopf gerade wieder zurückdrehte, sah er einen gewaltigen Schatten über sich.

Lorik stand mit gespreizten Beinen, gezogenem Schwert und wehender Mähne über ihm und hätte Hasabi das Blut gefrieren lassen, wenn der Barbar nicht ein breites Lächeln auf dem Gesicht getragen hätte. Seine Augen zeigten Hasabi, dass der Barbar sehr erstaunt darüber war, den Jungen wiederzusehen.

„Was soll das?“ fragte Lorik und setzte sich neben den immer noch zitternden Jungen. „Du musst ja ganz schön was angebotenen bekommen haben, wenn du diese Strapazen hier auf dich nimmst!“

„Das Angebot gilt nicht mehr!“ brachte Hasabi durch seine zitternden Lippen hervor.

„Also hatte ich doch recht, dich hat jemand geschickt!“

Hasabi blickte Lorik an. Wenn er ihn begleiten wollte, wusste er dass er ehrlich sein musste. In den Augen des Gjölmar sah er keine Schlechtigkeit und Calvaron schuldete er nichts.

„Ein Alwe namens Calvaron hat mich geschickt!“ sagte Hasabi, was Lorik interessiert aufhorchen ließ.

„In einer Taverne in Bel erzählte mir einst eine Dirne, dass ein seltsam blasser Reisender aus dem Norden nach mir gefragt hatte. Danach war mir einmal in Agilis, als würde mich eine verhüllte Gestalt verfolgen. Wer weiß wer dieser Alwenhexer ist und was er von mir will!“

„Er erzählte mir, du hättest den Drachenzahn auf einem Raubzug in Korilion erbeutet. Calvaron behauptete ein Priester der Göttin Nivie zu sein, der im Auftrag gekommen sei, den Zahn, das heilige Symbol dieser Göttin zurückzuholen.“

„Diese verdammten Alwen!“ spuckte Lorik aus. „Komm' Junge, wir müssen einen Unterschlupf für die Nacht finden. In diesem Wald ist es mir nicht so recht geheuer und außerdem siehst du aus, als könntest du was zwischen die Rippen vertragen.“

Kurz bevor die Nacht sich über den Wald senkte, fanden die beiden eine kleine Höhle, die nicht mehr war als ein größerer Felsspalt. Schnell entzündete Lorik mit einem Feuerstein und Zunder, den er aus einer Gürteltasche holte ein Feuer und beauftragte Hasabi damit in der Nähe der Höhle möglichst trockenes Holz für die Nacht zu suchen. Während Hasabi die wenigen halbwegs trockenen Äste zusammentrug, die er finden konnte, ging Lorik mit einem angespitzten Stock als Speer auf die Jagd. Nach einer Weile kam der Barbar mit einem toten Kaninchen in der Hand zur Höhle zurück. Die Nacht war stockdunkel. Wolken verdeckten wieder den Himmel und ließen das schwache Licht der Sterne nicht hindurch. In der Ferne kündete ein dumpfes Grollen von einem gewaltigen Sturm, der bald den Wald peitschen würde. Lorik und Hasabi zogen sich in die kleine, vom Lagerfeuer erhellte, Höhle zurück. Lorik lieh sich Hasabis Dolch und trennte behutsam die flauschige Haut des Kaninchens vom Fleisch, das er anschließend auf einen Stock spießte und über das Feuer hielt.

Das wärmende Feuer vertrieb die Kälte aus Hasabis Körper und ließ auch seine Angst schwinden.

Er wusste, mit Lorik an seiner Seite konnte ihm nichts geschehen.

VI

„Warum bist du nicht nach Parapolis zurückgekehrt, wie ich dir geraten hatte?“ fragte Lorik, als er das Kaninchenfleisch vom Feuer nahm.

„Calvaron kam noch einmal zu mir, als ich noch am Lagerfeuer saß und beschimpfte mich.“

Er hatte mir das Angebot gemacht, mich mitzunehmen, nach Norden, in ein besseres Leben... er sagte ich hätte versagt.“

„Warum denkst du, dass im Norden ein besseres Leben auf dich wartet?“

„Ich weiß nicht“, gab Hasabi zu, „Ich weiß nur, dass ich hier weg will! Die Stadt erscheint mir wie ein Gefängnis!“

„Warum bist du nicht einfach weggelaufen? Jeder Bürger darf doch, solange er kein Verbrechen begangen hat, die Stadt verlassen!“

„Ich hätte niemals gewusst, wie ich allein in den gefährlichen Wäldern und den einsamen Tälern überleben kann.“

„Und ich soll dich jetzt mitschleppen? Oder wie hast du dir das gedacht Kleiner?“

Lorik gab' Hasabi ein großes Stück des köstlich duftenden Kaninchenfleisches.

Hasabi bedankte sich mit einem Nicken und biss ein großes Stück heraus.

„Du willst doch in deine Heimat zurück, oder nicht? Zu zweit wandert es sich doch leichter als alleine! Ich beschaffe uns das nötige Geld in den Städten und Du führst uns sicher durch die Wildnis.“

„Du gehörst nicht nach Yarwags Hand Junge! Das ist ein raues Land! Und außerdem lässt du das mit dem Stehlen lieber bleiben, ich will keinen Ärger in Agilis oder Bel bekommen!“

„Soll das heißen, ich darf dich begleiten?“

„Was soll ich denn sonst machen? Sonst läufst du mir doch wieder nur halb verhungert hinterher! Trotzdem bin ich mir nicht so sicher, ob dir das Leben im Norden gut bekommen wird!“

„Das werden wir dann ja sehen!“ lächelte Hasabi. Er wusste, dass für ihn an diesem Tage ein neuer Abschnitt in seinem Leben begonnen hatte.

„Lorik, erzähl über deine Heimat!“

„Manche würden sagen es ist nur ein kalter leerer Felsen, ein Stück unzivilisierte Wildnis. Aber es gibt wunderschöne Plätze in diesem Land. Meine Leute die Gjölmar sind Krieger und Jäger. Sie verehren den Gott des Mutes, Osir, der die Tapferen nach dem Tode in seinem himmlischen Heer begrüßt. Meine Sippe lebte im nördlichsten Teil des Landes, am Fuße gewaltiger schneebedeckter Berge. Die Luft da oben ist kalt und klar und zeigt dir, dass du lebst. Hier unten in den südlichen Gefilden Thaliens drückt dir die Sonne den Geist zusammen.“

„Du sagtest, nichts hätte dich mehr im Norden gehalten. Was ist geschehen?“

„Eines Tages, kam ein junger Krieger von den Cor'Limrik, einer anderen Gjölmar Sippe, die in den Bergen lebte. Der Kerl sah ziemlich fertig aus und verbreitete das Gerücht in unserer Siedlung, ein gewaltiger weißer Eisdraache, wie Ion ihn noch nie gesehen habe, hätte seine Leute ausgelöscht. Er beschwor uns mit ihm nach Süden zu fliehen und uns mit weiteren Brüdern gegen den Drachen zu stellen. Wir lachten über das Geschwätz des Zerlumpten und warfen ihn aus unserer Siedlung. Oft hatten wir Zwist mit den Cor'Limrik gehabt und wir hielten das Gerede für einen Trick, um uns aus unserem Land zu vertreiben. Wir hätten besser auf ihn gehört ...“, bei diesen Worten neigte Lorik den Kopf und strich sich gedankenverloren durch den kurzen stoppeligen Bart.

„Zwei Wochen später kam eine Gruppe von fünf Kriegern – ich war auch darunter – erfolgreich von der Bärenjagd zurück. Wir hatten drei mächtige Braun- und einen Schwarzbären erlegt und ihnen das wertvolle Fell abgezogen!“ lachte Lorik.

„Von weitem sah unsere Siedlung ganz freudlich aus. Als wir aber durch das Palisadentor schritten, sahen wir das unsere Sippe außer uns, die wir auf der Jagd gewesen waren ausgelöscht worden waren. Überall lagen die zerfetzten Leiber unserer Lieben. Keiner hatte den Angriff überlebt. Die Spuren im Schnee und an den Leichen zeigten, dass der junge Krieger der Cor'Limrik recht gehabt hatte. Es war ein gewaltiger Draache, der das angerichtet hatte.“

„Ich wusste nicht, dass es wirklich Drachen gibt!“ staunte Hasabi, schien aber auch ein wenig erschreckt zu sein.

„Ja, aber kein anderer Draache ist eine solche Bestie, wie dieser! In der folgenden Zeit fielen immer mehr Dörfer dem Drachen zum Opfer und wir formten eine Gruppe aus den tapfersten unserer Krieger, die den Drachen jagen und töten sollten. Unser Anführer war der junge aber mutige Rahtak, der letzte der Cor'Limrik. Als er fiel, übernahm ich seinen Posten bei der Jagd. Drei Jahre lang waren wir dieser Bestie auf der Spur. Viele unserer Mannschaft mussten mit ihrem Leben

bezahlen. Der Drache nahm allen meiner Sippe, außer mir und meinem jüngsten Bruder, der nicht stark genug für eine solche Jagd war, das Leben. Viele weitere Dörfer fielen auch zu dieser Zeit noch dem Monster zum Opfer. Es war ein dreißig Schritt hoher weißer Drache, mit gewaltigen durchscheinenden Schwingen und Schuppen, die so dick waren, dass das schärfste Schwert sie kaum durchdringen konnte. Etwa nach einem Jahr unserer Jagd, gesellte sich eine Gruppe der seltsamen Alwonei-

Spitzohren zu unserer Jagdgesellschaft. Ihre Bögen waren unseren weit überlegen, also nahmen wir sie in unseren Reihen auf. Im dritten Jahr dann, war es so weit. Durch einige glückliche Umstände, konnten wir dem Drachen eine Falle stellen und ihn so verletzen, dass er sich kaum noch zu rühren im Stande war. Gerade als wir dem Ungetüm zu Leibe rückten und im den Garaus machen wollten, schritten die Alwen ein. Sie meinten, der Drache sei zwar wahnsinnig, aber trotzdem sei er ein Bote der Frosthirtin Nivie. Sie sagten, sie müssten ihn mitnehmen nach Korilion, um ihn dort rituell zu töten, um die Göttin nicht zu erzürnen. Wie du dir denken kannst, waren wir damit nicht zufrieden. Wir wollten den Drachen tot sehen, der uns so viel Leid gebracht hatte. Die Alwonei-

machten uns das Angebot, uns mit Schätzen zu entschädigen, was einige von ihrer starren Haltung abbrachte. Mich jedoch nicht. So erlaubten die seltsamen Spitzohren mir, mit ihnen nach Korilion zu kommen, wo der Drache getötet werden sollte.“

„Und wie haben die Alwen den Drachen dann getötet?“ fragte Hasabi neugierig?

„Ich weiß es nicht so genau, sie hatten ihn in einer riesigen Höhle angekettet und Priester standen um ihn herum ... bei dem Ritual durfte ich selbst nicht zusehen, was mich damals sehr sauer gemacht hatte. Das einzig Zufriedenstellende waren die furchtbaren Schmerzensschreie der Bestie, die ich hörte, als ich vor dem Tor der Halle wartete. Als ich die Halle betrat, war der Drache verschwunden. Ir-

gendeine Hexerei der Alwen hatte ihn verschwinden lassen, denn außer dem Tor, vor dem ich wartete, gab es keinen Ausgang aus der Höhle, der groß genug für den Drachen gewesen wäre. Das einzige was ich danach jemals wieder von diesem Drachen sah, war dieser Zahn ...“ Lorik hielt Hasabi den glitzernden Talisman vor die Augen.

„Was hast du dann gemacht?“ wollte Hasabi wissen.

„Ich wollte mit dem Gold und den Edelsteinen nach Süden gehen und hier in Thalien mein Glück versuchen, doch zunächst drängten mich die Alwen bei ihnen zu bleiben. Ich wurde dort sehr gut behandelt und sie ritzten mir seltsame Zeichen in die Haut, die mich schützen sollten ...“ bei diesen Worten beugte sich Lorik nach vorne und strich seine Haare über seinen Kopf, so dass Hasabi Loriks Nacken gut sehen konnte. Da war ein Kreisrundes Symbol, das dem auf seinem Handrücken nicht unähnlich sah ...“.

„Ich habe auch so ein Zeichen von Calvaron bekommen!“ bemerkte Hasabi und streckte Lorik seine bemalte Hand entgegen.

„Hat er dir auch erzählt, dass es dich schützen soll?“ fragte Lorik.

Hasabi nickte.

„Das kannst du vergessen!“ sagte Lorik: „Mich hat es vor gar nichts geschützt! Aber vor allem hat es mich nicht vor der Schmach beschützt, dass ich selbst keine Rache nehmen konnte! Für einen Krieger Osirs ist das mit das Schlimmste überhaupt, seiner Chance zur Rache beraubt zu sein.“

Deshalb hasse ich die Alwen. Sie haben mich zu dem gemacht, was ich wurde, als ich den Norden verließ; einem Säufer und Taugenichts, der sich Frauen kauft, ob sie hübsch sind oder hässlich.“ Lorik schüttelte von dieser Erinnerung angewidert den Kopf und starrte wie am Abend zuvor ins Feuer.

„Aber warum wollen die Alwen den Zahn zurück?“ fragte Hasabi mehr sich selbst, als den in Gedanken versunkenen Barbaren.

„Vielleicht ist ihnen zu Ohren gekommen, dass ich mich etwas unfein verhalten habe und sie meinen, mir gebühre deshalb nicht mehr die Ehre, einen Drachenzahn, ein Symbol für ihre Göttin, weiterhin zu tragen.“



Hasabi gähnte und streckte sich. Es war spät geworden und der Tag hatte ihn ziemlich mitgenommen.

„Ich übernehme die erste Wache“, sagte Lorik, was Hasabi sich nicht lange sagen ließ.

Wenige Stunden später weckte Lorik den Jungen aus einem eigenartigen, aber nicht unangenehmen Traum. Hasabi war noch immer müde, doch er schwor sich, über seinen neu gewonnenen Freund zu wachen und nicht einzuschlafen.

VII

Um nicht von seiner Müdigkeit übermannt zu werden, stocherte Hasabi immer wieder mit einem langen Stock in der Glut des Feuers. Trotzdem fielen ihm hin und wieder seine Augen zu. Immer wenn er aufschreckte, verfluchte er sich selbst für seine Schwäche.

Hasabi blickte über das Feuer zu seinem barbarischen Freund, der ruhig auf seinem Rücken lag. Der Drachenzahn lag wie am Abend zuvor auf der mächtigen, tätowierten Brust, die sich gleichmäßig hob und senkte.

Plötzlich bemerkte Hasabi wieder dieses Jucken in der Hand, die Calvaron bemalt hatte. Er spürte wie sich ein kalter Schauer, von der Hand ausgehend, durch seinen ganzen Körper verbreitete.

Hasabi stand auf und blickte auf seine Füße, die sich, als sie der kalte Schauer durchflossen hatte, in Bewegung setzten. Vor seinen Augen wirkte alles so unwirklich und irgendwie glaubte der Junge, er sei wieder eingeschlafen und befinde sich in einem Traum. Der junge Jujin-Dieb ging langsam um das Feuer herum, bückte sich und nahm behände die Lederschnur mit dem Talisman vom Hals des Barbaren. Hasabi konnte nichts dagegen tun, er sah alles nur wie durch die meterdicke Eisschicht eines zugefrorenen Sees. Seine Hand bewegte sich so geschickt, dass der Lederriemen Loriks Kopf nicht berührte. Lorik schlief weiter und bemerkte nichts.

Danach verließ Hasabi die Höhle und trat in den kalten Morgenwind. Die frische Luft tat seinem Kopf gut, trotzdem konnte er seine Bewegungen nicht selbst lenken. Er versuchte zu schreien, um Lorik zu wecken, aber er schaffte es nicht, seinen Mund zu öffnen. Seine Füße traten durch den feuchten Schlamm in die Dunkelheit zwischen den Bäumen.

Dann sah er ihn. Calvaron. Er hatte seinen Kapuzenumhang abgelegt. Das fahle Licht des Morgens schimmerte auf der entblößten muskulösen Brust des Alwen. Seine rechte Hand hatte er erhoben, als hielt er etwas. Aber da war nichts. Seine Hand war leer. Seine Finger öffneten und schlossen sich und aus dem leicht geöffneten Mund des Alwen kam ein Flüstern, das sich wie die Stimmen tausender Hexer anhörte, deren Beschwörungen vom Wind davongetragen werden.

„Jetzt hast Du doch noch deinen Zweck erfüllt, kleiner Dieb!“ sagte Calvaron mit der gleichen, wahnsinnigen Stimme. „Die Zeichnung auf deiner Hand macht dich zu meinem Sklaven. Sie war es auch, die mich zu euch geführt hat.“

Hasabi wollte erneut schreien, um seinen schlafenden Freund in der Höhle zu wecken, doch erneut kam nichts aus seinem Mund.

„Kämpfe nicht dagegen an, es wird dir nichts nutzen!“

Hasabi trat langsam immer näher an den Alwen heran. Je näher er an den säuselnden bleichen Leib des Alwen trat, desto besser konnte er ihn sehen. Es erschreckte Hasabi, was er auf Calvarons nackter Brust erblickte. Es war ein kreisrundes Symbol, wie dass, das er auf seiner Hand trug, aber es war nicht das gleiche. Es war das gleiche Zeichen, dass ihm Lorik auf seinem Nacken gezeigt hatte! Es waren seltsame detaillierte Runen, die zusammen wieder eine Art Rune bildeten.

Lorik erwachte, als er bemerkte, dass es in der Höhle kühler geworden war. Ein schneller Blick durch die kleine Höhle zeigte ihm, dass Hasabi verschwunden war. Schnell packte er sein Schwert, das er an die Wand gelegt hatte und rannte aus der Höhle. Je näher er dem Höhlenausgang kam, desto eigenartiger fühlte er sich. Sein Hinterkopf schmerzte als würde er einem entfernten Feuer immer näher kommen.

Als er mit blitzendem Schwert aus der Höhle trat, war der Schmerz in seinem Nacken unerträglich. In einiger Entfernung sah er den jungen Hasabi, der langsam, fast humpelnd zwischen den Bäumen verschwand.

„Hasabi, was machst du?!“ rief Lorik so laut er konnte, erhielt aber keine Antwort.

Erst jetzt bemerkte er, dass sein Talisman ebenfalls verschwunden war.

Er trat näher an den jungen Dieb aus Parapolis heran und sah, dass Hasabi den Talisman in der Hand hielt. Kurz verfluchte er sich im Geiste selbst, dass er auf den Jungen hereingefallen war. Doch als er die Gestalt des Alwen nicht weit von dem Jungen entfernt sah, der mit seiner ausgestreckten Hand den Jungen zu lenken schien, wie ein Puppenspieler seine Marionetten, begriff er, dass Hasabi nicht bewusst handelte.

„Was tust du da, alwischer Hund?“ brüllte Lorik den Hexenmeister an, der jetzt erst bemerkte, dass der Barbar aus der Höhle gekommen war.

„Komme nicht näher, Wilder oder es wird dein Tod sein!“ rief Calvaron zurück, als er sah, dass der Barbar ihm immer näher kam. Unbeeindruckt stapfte Lorik weiter in die Richtung des Alwen, obwohl die Schmerzen in seinem Nacken immer stärker wurden. Als Lorik noch etwa zehn Schritte vom Alwen entfernt war, verkrampften sich alle seine Muskeln und sein Nacken drohte zu bersten. Auch der Alwe schien sich für einen Moment nicht rühren zu können, gewann aber schnell wieder seine Haltung. Lorik war rückwärts umgefallen. Ihm kam es vor als sei er gegen eine massive Wand aus Feuer gelaufen, die ihn zurückgeworfen hatte, obwohl nichts zu sehen war.

„Es sind die Runen meiner Brüder!“ lachte Calvaron voller Wahnsinn. „Sie haben sie uns verpasst, damit ich niemals in deine Nähe kommen kann. Sie sollen verhindern, dass ich meinen Zahn zurückbekomme! Sie dachten das würde mich davon abhalten, dass zu werden was ich einst war!“

„Wer bist du, alwischer Hund? Und was willst du mit meinem Talisman?“ brüllte Lorik, der immer noch mit schmerzverzerrtem Gesicht auf dem Boden lag.

„Du kennst mich, Barbar, doch du hast meine wahre Gestalt niemals erkannt“, fauchte Calvaron. „Ich bin ein Gott! Der Herr der Kälte und Herrscher über die schneebedeckten Länder Ions!“

Mit zugekniffenen Augen beobachtete Lorik, wie Hasabi direkt vor den bleichen Hexer trat und die Hand mit dem Drachenzahn, der jetzt hell aufleuchtete, über seinen Kopf erhob.

Mit großem Erstaunen sah Lorik, wie Hasabi Calvaron den Zahn mitten in sein kaltes Herz stach. Der Leib des Alwen zuckte unter heftigen Schmerzen zusammen. Die Schreie die er aus Calvarons Mund hörte, erinnerten Lorik an die schrecklichen Todesschreie des Drachen, der in Korilion von den Alwonei getötet wurde.

Der schmale Leib des Alwen sackte zusammen. Ein letztes Zucken durchlief seine Wirbelsäule, dann stoppten die Schreie und es herrschte tödliche Stille.

Hasabi kam langsam wieder zu sich. Er sah den überbeugten regungslosen Körper Calvarons und erstarrte. Als er das Keuchen seines Freundes Lorik hörte, wandte er sich ab und trat zu dem großen Mann, der sich immer noch auf dem Boden befand. Hasabi half ihm aufzustehen. Mühevoll führte Hasabi den Barbaren zurück in die Höhle, als sie plötzlich ein schrilles, dem Wahnsinn entsprungenes Lachen vernahm. So schnell sie konnten wandten sie sich wieder dem Wald zu. Der vermeintliche Leichnam des Alwen zuckte und der bleiche, bläulich schimmernde Rücken des Alwen schien zu pulsieren, als ob sich unter seiner dünnen Haut etwas bewegte. Die Blätter, die um den Körper lagen, schienen unruhig zu zittern und die Schatten der Bäume wurden von einem fahlen Licht ausgelöscht, das von dem gerade niedergestreckten Leib Calvarons ausgesendet wurde. Mit einem schrecklichen Geräusch, das klang, wie das Zerreißen der Glieder beim Vierteilen, richtete sich der Körper Calvarons auf und begann zu wachsen. Sein Gesicht hatte sich auf schreckliche Art verändert. Es hatte jetzt keine Ähnlichkeit mehr mit der Makellosigkeit der Alwen, sondern glich eher der verzerrten Fratze eines Dämons aus den tiefsten Abgründen der Hölle.

„Erkennst du mich jetzt?“ schrie das wabernde Wesen, das immer noch gewaltig an Größe zunahm.

„Ich bin es, dein Gott! Knie nieder!“

Das Gesicht wurde zu einer Schnauze, aus der lange weiß-blaue Zähne ragten, die dem Talisman glichen, den Lorik so lange getragen hatte. Hinter der Gestalt traten gewaltige weiße Schwingen hervor und die Hände und Füße des Alwen hatten sich in bizarre Krallen verwandelt. Auf der Brust des Wesens schimmerten hellgraue Schuppen, wie ungeschliffene Diamanten. Mit einem markerschütternden Schnauben beendete der Drache seine Verwandlung. Der Drache war dreißig Meter hoch und gewaltige Hörner und Zähne machten seinen Anblick unerträglich. Die ungeheure Größe des Wesens warf einen Schatten, der Lorik und Hasabi in völlige Dunkelheit hüllte. Mit gefletschten Zähnen wogte er seinen langen reptilienhaften Hals vor den beiden Freunden, die die ganze Zeit wie gebannt zugesehen hatten. Als der Drachenhals mit einem ungeheuren Tempo nach vorne schnellte, um die beiden zu zerfetzen, stieß Lorik Hasabi zurück in die Höhle und hob das Schwert. Doch zu spät. Die spitzen Zähne packten den Leib des Barbaren und warfen ihn durch die Luft. Aus den Bisswunden quoll Blut. Lorik schaute sich nach seinem Schwert um, dass er verloren hatte, als er durch die Luft geschleudert wurde. Es lag für ihn unerreichbar nahe vor dem Drachen. Dieser trat langsam an den Barbaren heran und verspottete diesen mit einem reptilienhaften Lachen. Der Drache hatte seinen Leib nahe an die Höhle gebracht, in der die Freunde übernachtet hatten. Mit einem schrillen Kampfschrei schoss Hasabi aus der Höhle und bohrte dem Drachen einen glühenden Stab in die Seite. Das einfache Holz schob sich tief in das kalte Drachenfleisch und entlockte dem gewaltigen Rachen ein schmerzhaftes Fauchen. Der Drache drehte seinen langen Hals zu Hasabi, der sich gerade abgewandt hatte, um in den Wald zu fliehen. Die riesigen Nüstern des Drache stieben eisige Luft aus. Im letzten Moment hechtete Hasabi hinter einen Baum, als die Luft um ihn vom Atem des Drachen zu Eis wurde.

Diesen Moment der Ablenkung nutzte Lorik um sich das verlorene Schwert zurückzuholen. Als der Drache gerade seinen gehörnten Kopf wieder zu ihm herumdrehte, schlug Lorik zu, so fest er konnte. Das Schwert prallte klingend vom Hals der Bestie ab. Mit einem Kopfstoß schleuderte der Drache Lorik genau vor die kleine Höhle, in die sich der Barbar humpelnd zurückzog.

Der Drache stürmte vor die Höhle und spie einige Male kräftig seinen tödlichen Atem hinein. Hasabi, der das gesehen hatte wusste, dass das das Ende des Barbaren gewesen sein musste.

Angsterfüllt rannte Hasabi durch den Wald und verfluchte sich dafür, dass er jemals die Stadt verlassen hatte. Obwohl er so schnell rannte wie es seine müden Beine zuließen, kam er nicht weit. Schnell legte sich der breite Schatten des Drachen über ihn und die Windstöße, die der riesige Drache mit seinen Flügeln erzeugte, wirbelten Blätter auf, die ihm in die Augen flogen. Hasabi stürzte. Furchterfüllt krümmte er sich auf dem Boden zusammen. Plötzlich erklang ein dumpfes Geräusch, das sich mit dem Knacken und Brechen von Ästen und Stämmen vereinte. Als Hasabi in Todeserwartung über sich blickte sah er den schrecklichen Drachenkopf, der sich vor Lachen auf und ab bewegte.

„Du Made wirst mein erster Diener sein! Durch mein Zeichen auf deiner Hand wirst du ewig mein willenloser Sklave sein! Also steh auf!“

„Nein!“ brüllte Hasabi, nahm einen Stein, der in seiner Nähe lag und schleuderte ihn dem Drachen an den Kopf. Dieser kicherte nur unbeeindruckt weiter und begann daraufhin in einer fremden Sprache eine Beschwörung zu flüstern. Hasabi spürte, wie sein Wille wieder aus seinem Körper verbannt wurde.

Als sich Hasabis Blick zu trüben begann, erkannte er gerade noch so, eine schleierhafte Gestalt, die auf den Rücken des Drachen gesprungen war.

Lorik stellte sich breitbeinig zwischen die Schultern der Bestie und nahm das Schwert in beide Hände.

Der Drache konnte gerade noch sehen, wie Lorik mit einem gewaltigen Schlag, das Schwert tief in seinen schuppigen Hals rammte. Vor erstauntem Schrecken gepackt, dass das Schwert seine dicke Haut durchdringen konnte, wand sich der Drache voller Schmerzen und warf den Barbaren von seinem Rücken. Mit ungeheurer wilden Bewegungen schlug der Drache in seinem Todeskampf um sich, bis er bewegungslos liegen blieb. Langsam verwandelte sich der tote Drache wieder in den Leib des Alwen Calvaron zurück, dem der blaue Drachenzahn aus der Brust ragte. Die Runenzeichnung war verschwunden, dafür hatte er gewaltige Wunden am Hals und an der Seite.

Hasabi war es schwarz vor den Augen geworden und in den Schlamm gefallen. Als er erwachte, sah er den toten Leib Calvarons immer noch im Schlamm liegen. In der Nähe saß der schlimm zugerichtete Lorik, der lächelte als er sah, wie sich Hasabi erhob.

„Lorik!“ freute sich Hasabi, als er seinen Freund sah und humpelte zu ihm.

„Wie konntest du in der engen Höhle dem Frostatem der Bestie entfliehen?“

„Als ich in die Höhle kam war das Feuer fast heruntergebrannt. Ich warf mich auf den Boden und bedeckte meinen Leib schnell mit der glühenden Asche. Als ich bemerkte, dass der Drache aufgehört hatte entzündete ich schnelle ein neues Feuer an einer Fackel und erhitzte die Klinge, bis ich hier eintraf. Die Idee kam mir, als ich sah, dass der glühende Ast den du aus der Höhle geholt hattest so leicht durch die Drachenhaut glitt.“

„Jetzt hast du deine Rache!“ sagte Hasabi und blickte noch einmal zum toten Calvaron herüber.

„Ja, Osir ist erfreut!“ lächelte der Barbar, während ihm das Blut über die Lippen lief.