

Phyrax

Falko Michael Kötter

Phyrax Version 1.03

©2007 Falko Michael Kötter

Dieses Dokument steht unter einer CreativeCommons-Lizenz:
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.0/de/>

<http://www.relegatia.com>

Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	5
2	Regeln	7
3	Das Abenteuer	9
1	9
2	9
3	10
4	11
5	11
6	12
7	13
8	14
9	14
10	15
11	16
12	16
13	17
14	17
15	18
16	18
17	19
18	19
19	20
20	20
21	21
22	23
23	24
24	24
25	25
26	25
27	25
28	26
29	26
30	26
31	27

Inhaltsverzeichnis

32	27
33	28
34	29
35	30
36	30
37	31
38	32
39	32
40	33
41	34
42	34
43	35
44	35
45	36
46	36
47	36
48	37
49	38
50	38
?		

1 Einführung

Die Stadt Titania hat eine lange und bewegte Geschichte hinter sich. Einstmals blühten hier Glücksspiel und Illusionsmagie. Reisende aus ganz Relegatia brachten Gold in die Stadt, in der Hoffnung, sie wieder als gemachter Mann zu verlassen.

Aus dieser Zeit stammt auch das Stadion, ein imposanter Bau aus grob behauenen Fels, in dessen Rund sich eine sandige Arena befindet, die von längst vergangenen Kämpfen zeugt. Wer oder was sich damals duelliert hat, ist längst in Vergessenheit geraten, denn schon vor Jahrhunderten hat Karn Titania erobert und seinem jungen Imperium einverleibt. Von Freude und Spiel hielt er wenig, weswegen er die Stadt nach seinen Wünschen umgestaltete.

Das einzige was noch übrig geblieben ist, ist das alte Stadion, das wie ein schlafender Gigant im Zentrum der Stadt aufragt und mit der Zeit der Anlass für allerlei geheimnisvolle Gerüchte geworden ist.

Doch die Ruhe ist zu Ende, denn der Stadthalter von Titania hat beschlossen, das Gebäude noch ein weiteres Mal zu öffnen und darin ein Turnier abzuhalten, wie die Stadt es seit Generationen nicht erlebt hat. Als Siegpreis hat er den Titel eines Generals ausgelobt, ein respektabler Posten, der in Friedenszeiten eher für ein üppiges Gehalt als für Schlacht und Tod steht.

Viele reisen in die Hauptstadt der Kolonie, um ihr Glück im Kampf zu versuchen. Die meisten sind Glücksritter, auf der Suche nach Ruhm und Geld. Doch einige nehmen aus anderen Gründen teil: Rache, Blutdurst, politischen Intrigen, Liebe oder dem Wunsch nach einem ehrenvollen Tod.

Du allerdings hast viele profanere Beweggründe. Bis über beide Ohren verschuldet hast du in deiner Teilnahme buchstäblich die letzte Möglichkeit gesehen, deine Haut zu retten. Denn ob dich dein Schicksal durch die Hand eines Kämpfers oder deine Gläubiger ereilt, kann dir letztendlich egal sein.

Du bist Phyrax, ein gescheiterter Dieb, der den Fehler gemacht hat, in Kreisen zu verkehren, die für gewöhnlich keine Fehler dulden.

Dein erster Kampf steht unmittelbar bevor, doch als du deinen Gegner erblickst, wird dir klar, dass dein Leben so gut wie vorüber ist.

1 Einführung

2 Regeln

Bei Phyrax handelt es sich um eine interaktive Geschichte, in der du die Rolle der Hauptfigur übernimmst und selbst Entscheidungen über ihr Handeln triffst. Wird es dir gelingen, die Arena lebend zu verlassen? Und selbst wenn du es schaffst, wirst du deinen Gläubigern ein Schnippchen schlagen können?

Das Spiel umfasst 50 Stationen, an deren Ende du die Wahl zwischen verschiedenen Handlungsalternativen hast. Entscheide dich für eine davon und lies bei der Nummer weiter, die dieser Station zugeordnet ist. Bedenke deine Wahl jedoch gut, denn ein falscher Schritt kann dich ohne weiteres das Leben kosten. Sind am Ende einer Station keine weitergehenden Verweise angegeben, so hat die Geschichte ein Ende erreicht, gleich ob gut oder schlecht.

Wie jedes Spiel hat auch dieses Regeln, die sich hauptsächlich damit befassen, wie du zu verfahren hast, wenn es zum Kampf kommt, du eine Herausforderung zu bewältigen hast oder einen Gegenstand einsetzen musst. Zum Spielen benötigst du zumindest einen Würfel und einen Bleistift, um über deine Situation Buch zu führen.

Wenn du die Regeln gelesen und alles Notwendige in deinen Abenteuerbrief eingetragen hast, beginne dein Abenteuer bei Station 1.

Attribute

Es gibt verschiedene Attribute, die deine Fähigkeiten und Reserven in verschiedenen Bereichen repräsentieren. Hierbei gilt, dass ein höherer Wert größere Fertigkeiten bedeuten als ein kleiner. Notiere dir diese Werte in deinem Abenteuerbrief:

Stärke: Die Bedeutung deiner Stärke ist rohe Körperkraft. Stärke ist maßgeblich verantwortlich dafür, wie hart du im Kampf zuschlagen kannst. Zu Beginn beträgt deine Stärke 6 Punkte.

Geschick: Im Gegensatz zur Stärke steht das Geschick dafür, wie gewandt und fingerfertig du bist. Für einen Dieb kann dies mitunter wichtiger sein, als im Kampf die Oberhand zu behalten. Zu Beginn beträgt dein Geschick 9 Punkte.

Lebenspunkte: Die Lebenspunkte sind ein Maß der Kraft deines Körpers. Wirst du verwundet, nehmen sie ab. Erreichen sie Null, so ist das Spiel zu Ende. Zu Beginn betragen deine Lebenspunkte 16. Auch wenn du Punkte davon wiederherstellst, können die Lebenspunkte ihren Anfangswert niemals übersteigen, es sei denn, eine Station erlaubt dies ausdrücklich.

Gegenstände

Das rechte Werkzeug zur rechten Zeit kann dir Wege eröffnen, die sonst unpassierbar wären. Deswegen ist es wichtig, dass du auf deinem Abenteuerbrief Buch über die Gegenstände führst, die du bei dir trägst. Einige davon haben direkte Auswirkungen auf deine Werte, andere kannst du nach eigenem Gutdünken einsetzen und wieder andere helfen dir nur an bestimmten Orten.

Zu Beginn trägst du nur deine Sichel bei dir, für die du zwei Punkte zu deiner Stärke hinzuzählen kannst, solange du sie trägst. Außerdem verfügst du über ein Vermögen von fünf Goldtalern.

Kampf

Ein guter Dieb bewegt sich ungesehen in den Schatten, doch selbst der beste kann auf dem falschen Fuß erwischt werden. Deswegen kann es sein, dass du dich im Laufe deines Abenteuers einer offenen Konfrontation gegenüber siehst. Das Buch weist dich drauf hin, wenn du kämpfen musst, und nennt dir die nötigen Werte deiner Gegner.

Der Kampf läuft grundsätzlich, bis du entweder alle Kontrahenten getötet hast, oder deine Lebenspunkte auf null sinken. Es kann aber auch sein, dass das Buch in der entsprechenden Station andere Bedingungen für das Kampffende nennt.

Im Kampf misst du dich der Reihe nach mit jedem deiner Kontrahenten, der noch lebt. Würfle dazu sowohl für dich als auch für den entsprechenden Gegner mit zwei Würfeln und zähle das Ergebnis zu deiner Stärke bzw. der deines Gegners hinzu. Derjenige von euch, dessen Resultat größer ist, kann dem anderen eine Wunde beibringen. Ziehe dem Unterlegenen Lebenspunkte in Höhe der Differenz zwischen euren beiden Werten ab.

Sind nach dieser Prozedur noch Gegner am Leben, so wiederhole das Duell mit den Überlebenden, bis der Kampf entschieden ist.

Ein Beispiel: Du hast eine Stärke von 9, dein Gegner eine Stärke von 5. Du würfelst eine 4, dein Gegner eine 6. Der resultierende Wert für diese Kampfrunde ist für dich 13, für deinen Gegner 11. Da dein Wert größer ist, gewinnst du diese Kampfrunde. Dein Vorsprung beträgt 2 Punkte, weswegen du 2 von seinen Lebenspunkten abziehen darfst. Sinken damit seine Lebenspunkte auf null, so hast du ihn niedergestreckt. War er der letzte Gegner, so ist der Kampf zu Ende.

3 Das Abenteuer

1

Grelles Sonnenlicht blendet dich, während du durch einen steinernen Torbogen in die kreisrunde Arena trittst. Es ist ein außergewöhnlich warmer Herbsttag und der Sand strahlt in einem hässlichen Gelb.

Ein dumpfer Klangbrei wie von tausenden Stimmen dringt von allen Seiten auf dich ein und heizt dein ohnehin schon bis zum Hals schlagendes Herz weiter an. Die Ränge des alten Stadions sind zum Bersten gefüllt mit den Bürgern der Stadt, die sich das blutige Spektakel nicht entgehen lassen wollen.

Du blickst dich um und schreckst zusammen, als du einen blutüberströmten Körper erblickst, der von Pfeilen durchbohrt an einer Wand lehnt. Angewidert weichst du zurück und wärst beinahe mit deinem Gegner zusammengestoßen, der sich in der Mitte der Arena positioniert hat.

Du fährst herum und musterst ihn. Es ist ein schwarzhaariger Hüne in schwerer Rüstung, in dessen Händen ein langer Zweihänder ruht.

Unsicher ziehst du deine eigene Waffe, eine lange, gebogene Sichel, und positionierst dich ihm gegenüber. Keinen Augenblick später ertönt von einer der Tribünen ein laute Stimme, verkündet eure Namen und fordert euch auf, den Kampf zu beginnen.

Dein Gegenüber Kalandros begibt sich in Abwehrhaltung und blickt dir herausfordernd entgegen. Mit einem Seufzen holst du aus, stürmst auf ihn zu und führst einen halbherzigen Hieb, den dein Gegner mühelos pariert.

Augenblicklich ziehst du dich zurück und entgehst gerade noch der gewaltigen Klinge, die blitzschnell auf dich zurast. Unnachgiebig setzt dein Kontrahent dir nach und überzieht dich mit einer Kaskade von Hieben, die auf dich einprasseln wie Donnerschläge. Mehr durch Glück als durch Können entgehst du einem schnellen Tod. Lange wirst du nicht mehr durchhalten können.

Falls du aufgeben möchtest, lies weiter bei 6. Willst du lieber mit letzter Kraft zum Gegenangriff übergehen, lies weiter bei 4.

2

Nachdem du deine Beute eingesteckt hast, schleichst du dich auf leisen Sohlen zum Einstieg des Geheimgangs zurück, der von außen von der Täfelung quasi nicht zu unterscheiden ist.

3 *Das Abenteuer*

Gerade als du die Luke hinter dir schließt, hörst du das Geräusch von Schritten durch den Dachboden hallen. Höchste Zeit, sich davonzumachen.

Mit einem argwöhnischen Blick zur Decke näherst du dich dem meterbreiten Spalt und kletterst durch das morsche Gebälk hinunter zu einer schmalen Treppe, die anscheinend bis in den Keller des Gebäudes führt. Hastig stürzt du die hölzernen Stufen herunter, bis du am unteren Ende angekommen ist.

Dort befindet sich eine schmale Luke, von der eine beträchtliche Hitze ausgeht. Den Grund erkennst du, als du sie öffnest. ein gewaltiger Kamin säumt den Ausstieg, der von einer Wand aus Holzscheiten versperrt ist.

Du nimmst den Lärm in Kauf und bahnst dir polternd einen Weg durch das Brennholz. Dahinter liegt eine menschenleere Kammer, aus der drei Türen herausführen. Die erste führt dich in einen Abort, die zweite jedoch direkt ins Freie. Mit einem letzten Blick über die Schulter verlässt du die Residenz und befindest dich in ihrem gepflegten Park, dessen Statuen im Mondschein auf unheimliche Weise lebendig wird.

Als du dir sicher bist, dass du nicht verfolgt wirst, stürzt du zur Mauer des Anwesens, wo du wenige Meter entfernt dichten Efeu findest, mit dessen Hilfe du ohne größere Schwierigkeiten über die Mauer kletterst.

Auf der Straße angekommen zwingst du dich, nicht loszurennen, sondern schlenderst scheinbar ruhig in die nächste Gasse, um von dort aus noch ein paar zufällige Abzweigungen zu nehmen, bis du genügend Distanz zwischen dich und das Haus des Dalion gebracht hast.

Jetzt, da dein Raubzug vorüber ist, verlässt dich die nervöse Anspannung und macht einer bleischweren Erschöpfung Platz. Doch noch kannst du dich nicht zur Ruhe begeben. Hast du den blauen Stein erobert, zähle die Nummer, die du als Beweis erhalten hast, zu dieser Station hinzu und lies bei der resultierenden Station weiter.

Bist du hingegen mit leeren Händen zurückgekehrt, wird dir wohl nichts anderes übrig bleiben, als Silias deine Niederlage einzugestehen. Wettschulden sind Ehrensulden, doch vielleicht wird es dir gelingen, deinen Kopf ein weiteres Mal aus der Schlinge zu ziehen.

3

Auf einem Tisch in der Mitte der Kammer steht eine Öllampe, die du vorsorglich einsteckst. Du erwägst, sie sofort zu entzünden, doch noch kannst du im Halbdunkel genug sehen.

Der Rest des Zimmers ist nicht sonderlich interessant, denn die Titel der Bücher kannst du nicht entziffern. Dennoch untersuchst du die einzelnen Regale, für den Fall, dass sich darin doch etwas anderes als Papier verbirgt.

Gerade hast du die erste Reihe abgeschritten, als du einen Luftzug bemerkst, der scheinbar durch die Regale hindurch auf dich einströmt. Zuerst glaubst du, deine Phantasie spielt dir einen Streich, doch mit einem befeuchteten Finger kannst du genau spüren, wie

die Luft durch die Ritzen zwischen den Regalen strömt. Vielleicht befindet sich dahinter eine versteckte Tür. Es wäre nicht das erste Mal, dass ein reicher Exzentriker solche Kinkerlitzchen in sein Haus eingebaut hat.

Falls du die Regale näher untersuchen willst, lies weiter bei 39. Möchtest du lieber das Zimmer verlassen und die Treppe emporsteigen, lies weiter bei 38.

4

Mit einem Schrei schlägst du die Klinge deines Gegners zur Seite und stürzt auf ihn zu. Kalandros ist für einen Augenblick von dieser plötzlichen Gegenwehr überrumpelt und überlässt dir die Initiative. Trage deinen Kampf mit ihm aus, bis du ihm zehn Lebenspunkte abgezogen hast:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Kalandros	11	28

Falls es dir gelingt, ihm genügend Schaden zuzufügen, lies weiter bei 5.

5

Aus mehreren Wunden blutend zieht sich dein Gegner für einen Augenblick zurück, um wieder zu Atem zu kommen. Das Publikum feuert dich mit lauten Rufen an, ihm nachzusetzen, doch du bist ebenso wie er am Ende deiner Kräfte. Deine Lunge klingt wie ein alter Blasebalg und dein Herz scheint mit einem Messer in deinem Brustkorb herumzufahren.

Sterne tanzen dir vor den Augen, während du mit zitternd deine Waffe hebst, und dich auf den Ansturm deines Kontrahenten vorbereitest.

Kalandros rote Stirn ist schweißnass, doch sein gewaltiger Körper scheint noch Reserven zu haben, denn mit einem Mal hebt er den Zweihänder über den Kopf und setzt mit einem archaischen Gebrüll zum Hieb an.

Instinktiv reißt du deine Sichel nach oben und siehst den Stahl im Sonnenlicht hell aufblitzen. Wie ein Hammerschlag prallen die Klängen aufeinander und du glaubst, dir würden die Handgelenke abgerissen. Doch das Unglaubliche geschieht, es gelingt dir, den gewaltigen Zweihänder Zentimeter vor deinem Gesicht aufzuhalten.

Doch der Preis, den du zahlst, ist hoch. Mit einem Klirren zersplittert deine Sichel und lässt dich mit einer geborstenen Klinge zurück, mit der du niemandem mehr Angst einjagen kannst. Von nun an verschafft dir deine Waffe nur noch einen Punkt Stärke, wenn du sie im Kampf einsetzt.

Kalandros hat ein weiteres Mal ausgeholt und deutet mit der Spitze seines Zweihänders auf deine Kehle. Du begreifst, dass du geschlagen bist und beschließt, aufzugeben. Lies

weiter bei 6.

6

Atemlos hebst du beide Arme und begräbst damit deine Hoffnungen, dieses Turnier zu bestehen. Kaum bemerkt Kalandros deine Geste, lässt er sein Schwert sinken und reicht dir die Hand. Du zögerst einen Moment, dann schlägst du ein.

„Guter Kampf.“, meint dein Gegenüber anerkennend, worauf du nur mit den Schultern zuckst. „Ich bin geliefert.“, flüsterst du, wendest deinem Kontrahenten den Rücken zu und überlässt ihn dem Jubel des Publikums.

Niedergeschlagen durchquerst du die Reihen der wartenden Kämpfer und erreichst schließlich einen Nebenausgang des Stadions, der auf den menschenleeren Vorplatz führt. Vielleicht hast du Glück und kannst dich davonschleichen, bevor deine Gläubiger hier eintreffen.

„Tzz, Tzz, Tzz.“, ertönt eine Stimme hinter dir, als du durch den Torbogen schleichst. Ehe du es dich versiehst, bist du von drei grobschlächtigen Halunken umrundet, in deren Gesichtern die Mordlust funkelt. Ein Blick auf ihre gezogenen Schwerter bewegt dich dazu, deine Gedanken an Flucht vorerst aufzugeben.

Aus den Schatten des Torbogens tritt eine hochgewachsene Gestalt an deine Seite und weist die drei Kerle mit einem Nicken an, ihre Schwerter zu senken.

„Was für eine armselige Leistung, Phyrax.“, kommentiert der Anführer seelenruhig deinen Kampf und fährt sich durch das feuerrote Haar. „Silias. Ich...“, stotterst du und setzt zu einer Erklärung an, doch der andere gebietet dir mit einer Geste, zu schweigen.

„Keine Erklärungen.“, befiehlt er und beginnt, dich mit langsamen Schritten zu umkreisen. „Du hast alle Zeit der Welt gehabt, deinen Verpflichtungen nachzukommen. Jetzt sind wir leider gezwungen, unseren Teil des Handels zu erfüllen.“ Kaum hat er dieses Wort gesprochen, hebt er einen Dolch aus schwarzem Glas. Von Panik erfüllt blickst du in seine braunen Augen, die deinen Brustkorb fixieren.

„Nein.“, stammelst du kopfschüttelnd und trittst instinktiv zurück, nur um einem der breitschultrigen Handlanger in die Hände zu fallen. Wie ein Schraubstock hält er dich fixiert, so dass dir nichts mehr übrig bleibt, als dich zu winden wie eine Schlange.

„Es ist nichts persönliches“, erklärt Silias und lächelt dünn, „Aber dein Exempel wird anderen säumigen Schuldnern im Gedächtnis bleiben.“

Unfähig, dich zu befreien, beginnst du, auf deinen Gläubiger einzureden, was dieser aber ignoriert. „Gebt mir noch einen Tag, ich bitte euch!“, bringst du panisch hervor, worauf Silias das Messer sinken lässt.

„Ein Tag, du Narr?“, fragt er dich, was seine Gesellen zu höhnischem Gelächter verleitet. Du nickst. „Einen Tag, nicht mehr.“, bestätigst du mit rasendem Herzen.

„Wie willst du an einem Tag zweitausend Goldtaler auftreiben, wenn du es in einem halben Jahr nicht geschafft hast?“, setzt Silias nach und hebt ein weiteres Mal die lange, dünne Klinge.

Du schaffst es nicht, deine Augen von der Waffe abzuwenden, während du erklärst: „Ich bin ein Spieler, Silias. Immer gewesen, werde mich auch nicht ändern.“ Dein Gegenüber hebt gelangweilt eine Augenbraue. „Und?“, fragt er.

„Nun ja.“, fährst du fort und zwingst dich zur Ruhe, „Jetzt wo mein Leben der Einsatz ist, bin ich bereit, alles zu riskieren.“ Er ahnt nicht, dass du nicht um ein Spiel bittest, sondern dich bereits mitten in einem befindest.

Der Gauner lächelt. „Ich sage dir etwas.“, erklärt er, „Wenn du es bis heute Abend schaffst, das Geld aufzutreiben, dann kannst du die Hälfte behalten.“ Du nickst und entgegnest: „Spielschulden sind Ehrensulden.“

Mit einem Wink bedeutet Silias seinem Handlanger, dich loszulassen. Dann bietet er dir die Hand, in die du mit schweißnassen Fingern einschlägst. „Heute Abend, hier.“, befiehlt er drohend, „Falls du versuchst, dich davonzumachen, wird sich dein Tod über einige Stunden strecken.“

Du schluckst, nickst und stiehst dich, so schnell wie du kannst, in eine Seitengasse davon, froh noch einmal mit dem Leben davongekommen zu sein.

Du beschließt, dich zum Buckligen Henker zu begeben, einer heruntergekommenen Kneipe im Norden der Stadt, in der sich allerlei zwielichtiges Gesindel wie du herumtreibt. Vielleicht kannst du dort einen Auftrag an Land ziehen. Lies weiter bei 7.

7

Die Straßen Titantias sind weitgehend menschenleer, da sich scheinbar alle Welt die Kämpfe im Stadion ansieht. Du seufzt und spuckst verächtlich auf den Boden. Dein Plan, das Turnier zu gewinnen ist wohl gründlich in die Hose gegangen. Aber wenigstens ist es dir gelungen, das Unvermeidliche bis zum Abend hinauszuzögern. Dein Herz schlägt dir noch immer bis zum Halse, doch gleichzeitig überkommt dich eine aufgeregte Euphorie, wie du sie immer verspürst, wenn du ein riskantes Unternehmen beginnst.

Du reibst dir die schweißnassen Hände und biegest in die düstere Gasse, in der sich der Bucklige Henker befindet. Du bahnst dir deinen Weg durch allerlei Unrat und trittst schließlich über eine steinerne Treppe in ein düsteres Gewölbe, aus dem dir ein widerlicher Dunst entgegen schlägt, der zartbesaitetere Gemüter sicherlich längst in die Flucht geschlagen hätte.

Wie du es erwartet hast, ist der Schankraum prall gefüllt mit verschrobenen Gestalten, die sich teils lautstark, teils flüsternd mit allerlei Gaunereien beschäftigen.

Direkt neben dem Eingang würfeln ein paar gefährlich aussehende Männer mit einem offenkundig betrunkenen Soldaten und knüpfen ihm seinen Sold ab. Direkt daneben spielt man Quintana, ein Kartenspiel, bei dem nur zu gerne betrogen wird. Von der Theke aus blickt dir der fette Wirt entgegen, der alle Hände voll zu tun hat, Bier und Schnaps in schmierige Humpen zu füllen.

Falls du dich zu den Würfelspielern setzen möchtest, lies weiter bei 8. Hältst du es für ratsamer, dich nach einem Auftrag umzuhören, lies weiter bei 9.

8

Du wartest, bis der Soldat auch noch seinen letzten Goldtaler verloren hat und seinen Platz räumt, dann setzt du dich zu den grimmigen Gestalten, die dir augenblicklich einen ledernen Würfelbecher zuschieben.

Als du ihn dir greifen möchtest, hält einer von ihnen deine Hand fest und weist auf einen kleinen Goldhaufen. „Erst dein Einsatz.“, erklärt er. „Wie viel und welche Regeln?“, fragst du routiniert und blickst die bärtige Gestalt herausfordernd.

Die beiden Spieler tauschen einen Blick, geben sich ein Handzeichen und einer von ihnen erklärt: „Zwei Goldtaler pro Runde, kannst jederzeit aufhören. Alle drei würfeln reihum, bis einer einen Pasch hat. Derjenige ist raus. Danach machen die beiden anderen weiter, bis der zweite Pasch fällt. Der letzte, der übrigbleibt, bekommt das Geld von dem, der den ersten Pasch geworfen hat.“

Du nickst. „Was ist mit dem, der nichts tut?“, fragst du. „Der ist fein raus und behält sein Geld.“, erklärt der andere Gauner.

Falls du das Spiel spielen möchtest, ziehe zwei Goldtaler von deinem Besitz ab. Würfle dann zuerst für dich und dann für die beiden anderen Gauner mit jeweils zwei Würfeln. Wer von euch den ersten Pasch erzielt, geht leer aus und das Spiel geht mit den anderen beiden weiter. Bleibst du bis zum Schluss übrig, erhöhe deinen Besitz um vier Goldtaler. Bis du zumindest nicht der erste, erhöhe deinen Besitz wieder um zwei Goldtaler.

Du darfst so lange spielen, bis du zehn Goldtaler gewonnen hast oder du den Einsatz nicht mehr aufbringen kannst.

Hast du genug, beschließt du, dich nach einem Auftrag umzuhören. Lies dazu weiter bei 9.

9

Du trittst an der Theke und begrüßt den korpulenten Wirt, der nur ein unwilliges Grunzen für dich übrig hat. Geduldig wartest du, bis er dir seine Aufmerksamkeit zuwendet und fragst ihn, ob es gerade jemanden in der Kneipe gibt, der Arbeit hat. Abschätzig mustert er dich von oben bis unten, dann fragt er misstrauisch: „Was für Arbeit?“

Du zuckst mit den Schultern. „Egal was.“, erklärst du mit einem Seufzen, „Hauptsache lukrativ.“ Der Wirt nickt. „Warum kommt niemals jemand her, um einfach nur ein kühles Bier zu trinken?“, fragt er sarkastisch, dann weist er auf einem Ecktisch, an dem ein hochgewachsener, kahlgeschorener Mann sitzt. „Probier den dort.“, erklärt er dir und fährt sich durch den Bart, „Der sitzt hier schon seit Wochen und verteilt Aufträge. Hab keinen je wiedergesehen, mit dem er gesprochen hat.“

Du bedankst dich mit einem Nicken und schlängelst dich mit klopfendem Herzen zu dem

Tisch des Fremden durch, der in ein Pergament vertieft ist, das auf der Tischplatte ausgebreitet ist.

Kaum wird er deine gewahr, rollt er es zusammen und lässt es in seinem Mantel verschwinden. Mit einem aalglatten Lächeln bietet er dir einen Platz an und kommt augenblicklich zur Sache: „Suchst du einen Auftrag?“, fragt er, was du ihm mit einem Nicken bestätigst. „Gut gut.“, fährt er fort und fixiert dich mit stahlgrauen Augen, „Ich brauche ein gewisses Objekt, das sich in der Residenz eines Mannes namens Dalion befindet. Falls du es mir beschaffst, werde ich dich reich entlohnen.“ Er erklärt dir, wo genau sich das Anwesen befindet und in welchem Zimmer er dein Ziel vermutet.

Du verziehst keine Miene. Verhandlungen werden über weite Strecken geführt, ohne auch nur ein Wort zu verlieren. „Wie viel?“, fragst du ruhig. Der andere schweigt für einen Augenblick, dann sagt er: „Tausend, wenn du es schaffst.“

Du schüttelst den Kopf und tippst dir mit einem Finger an die Stirn. „Ihr sitzt hier schon eine verdammt lange Zeit.“, erklärst du, „Sollte ich dort lebend herauskommen, will ich das Doppelte.“

Dein Gegenüber bleibt völlig ruhig, nimmt einen Schluck Bier und erwidert dann. „Ich werde euch noch einhundert Goldtaler obendrein geben und damit seid ihr gut bedient.“ „Um was für einen Gegenstand handelt es sich?“, fragst du, zum Schein auf sein Angebot eingehend. Der Schwarzgewandete zieht einen Zettel aus dem Ärmel, auf dem sich das hastig gekritzelte Bild eines Diamanten befindet, dessen Facetten so klein sind, dass sie beinahe eine Kugel bilden. „Der blaue Stein von Elaion.“, erklärt dir dein Gegenüber beinahe ehrfürchtig.

Du musterst die Skizze mit leuchtenden Augen. „Ich nehme an, ihr wollt ihn verkaufen.“, folgerst du und gibst ihm seinen Zettel zurück.

„Da liegt ihr richtig.“, erklärt er. Mit einem zufriedenen Lächeln lässt du deine Falle zuschnappen. „Was hindert mich dann daran, den Edelstein selbst zu verkaufen, wenn ich ihn habe?“

Dein Gegenüber erbleicht, ringt für einen Augenblick mit sich selbst und gibt dann sichtlich ungehalten nach. „Also gut, ihr bekommt das Doppelte. Zweitausend Taler.“

Willst du noch einen Vorschuss heraus handeln, lies weiter bei 10. Möchtest du es nicht riskieren, dein Gegenüber noch weiter zu verärgern, lies weiter bei 11.

10

„In Ordnung.“, erklärst du, „Dazu brauche ich noch zwanzig Goldtaler Vorschuss. Auslagern.“

Die Mundwinkel deines Gegenübers fallen nach unten. „Wie unverschämt habt ihr noch vor, zu werden?“ Du lässt dich davon nicht aus der Ruhe bringen und erwidert: „Gebt ihr mir das Geld, werde ich euch vielleicht den Stein bringen. Gebt ihr es mir nicht, werde ich vermutlich scheitern.“

Dein Auftraggeber lacht trocken, dann entgegnet er: „Wenn ihr ein ehrenwerter Man wärt,

würdet ihr das Geld bekommen. Aber bitte, versucht hiermit euer Glück.“

Mit diesen Worten steht er auf, greift in seinen ledernen Beutel, zieht eine Hand voll Goldstücke hervor und lässt sie auf den Tisch prasseln. Dann verschwindet er, ohne dich eines weiteren Blickes zu würdigen.

Würfle mit zwei Würfeln, um herauszufinden, wie viele Goldtaler du zu deinem Besitz hinzufügen kannst.

Wenn du das Geld aufgesammelt hast, hast du die Wahl, entweder augenblicklich zur Residenz des Dalion aufzubrechen (weiter bei 12) oder noch ein paar Händler aufzusuchen, die sich im Dunstkreis der Gauner ihr tägliches Brot verdienen (weiter bei 13).

11

Du willigst in den Handel ein, worauf der schwarz Gekleidete sich wortlos erhebt und in der Menge verschwindet. Mit einem Seufzen rappelst du dich auf und verlässt ebenfalls die heruntergekommene Spelunke. Der Weg, den dir dein Auftraggeber beschrieben hat, ist nicht sonderlich weit, weswegen dir noch genügend Zeit bleibt, etwas anderes zu erledigen. Falls du in der Gasse ein paar Besorgungen erledigen möchtest, lies weiter bei 13. Möchtest du hingegen schnurstracks deinen Auftrag erledigen, lies weiter bei 12.

12

Die Sonne versinkt bereits hinter dem Horizont, als du durch den vornehmsten Teil der Stadt schleichst. An sich tust du nichts Verbotenes, doch es gibt Stadtwachen, die das nicht allzu sehr interessiert. Vor allem, wenn man der Residenz des Stadthalters Zelphar zu nahe kommt.

Doch du hast Glück, die Straßen sind von ein paar müden Krämern abgesehen völlig menschenleer. Ab und an prescht eine Pferdekutsche über das Pflaster an dir vorbei, doch die edlen Herren haben es eilig.

Unbehelligt erreichst du das schmiedeeiserne Tor, das dein Auftraggeber dir beschrieben hat. Es sind keine Wachen zu sehen, doch du bist dir sicher, dass du nicht einfach ungehindert hineinspazieren kannst. Von der anderen Straßenseite lugst du hinein und erkennst ein weißes Gebäude, das mit allerlei Türmen und Erkern ausgestattet ist. Die hellen Fenster rufen förmlich danach, dass jemand durch sie einsteigt.

Du musterst die hohe Mauer, auf der ein Geflecht kunstvoll geschmiedeter Ornamente thront, das allerlei Spitzen und Kanten aufweist, die zwar dekorativ wirken mögen, doch vermutlich nur dazu dienen, Gesindel wie dich aus dem Garten herauszuhalten.

Falls du es dennoch wagen möchtest, an einer entlegenen Ecke über die Mauer zu klettern, lies weiter bei 26. Möchtest du dich lieber durch das scheinbar unbewachte Tor schleichen, lies weiter bei 24. Ist dir beides zu riskant, kannst du eine Runde um das

Anwesen drehen und auf die Dunkelheit warten. Lies dazu weiter bei 22.

13

Du bist schon öfter hier gewesen, um dich für diverse Gaunereien auszurüsten. Im Dunstkreis des Buckligen Henkers haben sich allerlei halbseidene Geschäfte angesiedelt, angefangen beim Pfandleiher, der keine Fragen stellt, bis hin zum Freudenhaus, in dem man seine Beute wieder verpressen kann.

Drei Geschäfte in der Gasse dürften für dich von Interesse sein.

Falls du den Heiler aufsuchen möchtest, der allerlei Tränke und Elixiere verkauft, lies weiter bei 17.

Interessierst du dich für das Angebot des Schlossers, der unter der Ladentheke allerlei interessante Werkzeuge hat, lies weiter bei 15.

Ist deine Waffe geborsten und möchtest du sie beim Schmied reparieren lassen, lies weiter bei 14

14

Drückende Hitze schlägt dir entgegen, als du die kleine Schmiede betrittst. Im Inneren befindet sich allerlei Rüstzeug und auch eine Esse, an der eine bullige, völlig verrußte Gestalt den Blasebalg betreibt. Daneben hämmert der bärtige Schmied mit einem gewaltigen Hammer auf seinen Amboss ein, was ein ohrenbetäubendes Klirren hervorruft.

Es dauert einen Augenblick, bis er deiner gewahr wird und dem Hammer seinem Gesellen übergibt. Er streift sich die schweißnassen Hände an seiner Schürze ab, tritt auf dich zu und fragt dich nach deinem Begehren.

Du reichst ihm die kläglichen Überreste deiner Waffe und er kommt zu dem Schluss, dass es sich nicht lohnt, sie zu reparieren. Stattdessen zieht er aus einem hölzernen Ständer einen langen Dolch hervor, den er dir für vier Goldtaler anbietet. Du betrachtest die Klinge und kommst zu dem Schluss, dass sie sicherlich kein Meisterstück ist, aber für deine Zwecke ausreichen wird.

Falls du den Handel abschließen möchtest, kannst du dem Schmied das Geld geben und deine neue Waffe in deinem Gürtel verstauen. Zähle zwei Punkte zu deiner Stärke hinzu, wenn du sie im Kampf einsetzt.

Du verabschiedest dich von dem Schmied und trittst wieder heraus in die düstere Gasse. Falls du es noch nicht getan hast, kannst du nun zum Heiler (weiter bei 17) oder zum Schlosser (weiter bei 15).

Möchtest du deinen Auftrag angehen, lies weiter bei 12.

15

Silberne Glöckchen erklingen, als du die Tür des Schlossers öffnest und den staubigen Laden betrittst. In Körben türmen sich Ketten, Schlüssel, Schlösser und allerlei anderer Krimskrams, der wirkt, als sei er schon jahrelang an Ort und Stelle.

Eingeweihte wissen, dass es sich hier um nicht viel mehr als eine Kulisse handelt, um die Stadtwachen zu täuschen. Das wahre Geschäft wird hier mit Dingen gemacht, mit denen ein unbescholtener Bürger nichts anzufangen wüsste.

Ein weißhaariger, feingliedriger Mann blickt dir über den Rand seiner Augengläser entgegen und mustert dich mit unverhohlenem Misstrauen. „Was kann ich für euch tun?“, fragt er mit kratziger Stimme und weist auf die Vitrine vor ihm, in der sich einige verrostete Schlösser befinden.

„Ich war auf der Suche nach etwas Ausgefallenerem.“, erklärst du mit einem Zwinkern. Der Alte runzelt die Stirn, als habe er davon noch nie etwas gehört.

„Und was genau soll das sein?“, hakt er krächzend nach und rückt seine Brille zurecht. Du grinst ihn an und erklärst: „Es gibt da ein Schloss, für das ich den Schlüssel verlegt habe...“

Kommentarlos wendet der Schlosser sich um, verschwindet hinter einem grauen Vorhang und kommt wenig später mit einem Bündel in den Händen zurück.

„Das hier hilft über jede Mauer.“, erklärt er mit einem Elan, der jeden überrascht hätte, der zum ersten Mal in den Laden gekommen ist. Du musterst den mit Widerhaken versehenen Enterhaken. Er scheint brauchbar zu sein. Der Schlosser kramt in seiner Tasche und zieht einen Dietrich hervor. „Und das hier öffnet jedes Schloss.“

Du erkundigst dich nach dem Preis und erfährst, dass der Dietrich vier, der Enterhaken sieben und beide zusammen zehn Goldtaler kosten. Falls du dem Schlosser etwas abkaufen möchtest, kannst du dies jetzt tun, sofern du genügend Geld hast.

Schließlich verlässt du die Schlosserei und kannst nun, sofern du es noch nicht getan hast, den Heiler (weiter bei 17) oder den Schmied (weiter bei 14) besuchen.

Hast du deine Besorgungen abgeschlossen, lies weiter bei 12.

16

Mit angehaltenem Atem drehst du deinen improvisierten Schlüssel im Schloss. Ein leises Klicken jagt dir einen Schauer über den Rücken und mit bebendem Herzen klappst du die Vorderseite der Vitrine herunter. Es sieht so aus, als hättest du deinen Kopf aus der Schlinge gezogen. Doch noch hast du deinen Raubzug nicht beendet. Wenn du dich zu früh freust, kann dich das schlimmstenfalls das Leben kosten.

Hastig unwickelst du den perfekt geschliffenen Stein mit einem Lumpen und lässt ihn in deiner Tasche verschwinden. Merke dir die Nummer 19 als Zeichen dafür, dass du den Stein von Elaion erbeutet hast.

Zufrieden wendest du der Vitrine den Rücken zu, als du ein verräterisches Geräusch

hörst. Lies weiter bei 48.

17

Im Geschäft des Heilers herrscht reger Betrieb. Über rauchenden Feuerstellen hängen dickwandige Kupferkessel, aus denen die Gesellen ein ums andere Mal Flaschen für die zahlende Kundschaft abfüllen.

Während du darauf wartest, dass sich jemand deiner annimmt, musterst du das Sammel-surium an Flaschen, die auf einem Regal aufgebaut sind. Darin befinden sich Flüssigkeiten in allen erdenklichen Farben und Trübungen.

„Sucht ihr etwas bestimmtes?“, schreckt dich ein weiß gekleideter, sichtlich gehetzter Geselle aus deinen Überlegungen und weist auf das reichhaltige Angebot. Du erklärst ihm, dass du ein paar Heiltränke benötigt, worauf dich zu einem Kessel mit einer blutroten Flüssigkeit führt.

„Dieser Heiltrank hier bringt jeden wieder auf die Beine.“, erklärt er, „Eine Flasche davon überlasse ich euch für fünf Goldtaler, eine verdünnte Mischung für zwei.“ Er schöpft mit einer Kelle etwas von der leuchtenden Flüssigkeit und blickt dich fragend an.

Der Heiltrank stellt deine Lebensenergie vollständig her, die verdünnte Mischung gibt dir immerhin fünf Punkte davon zurück. Falls du dem Heiler etwas abkaufen möchtest, kannst du dies nun tun. Als Dreingabe erhältst du einen Schluck des stärkenden Gebräus und darfst sofort zwei Punkte deiner Lebensenergie wiederherstellen.

Wenn du deine Geschäfte in der Brauerei erledigt hast, trittst du wieder hinaus in die enge Gasse.

Falls du dort noch nicht warst, kannst du nun das Geschäft des Schlossers (weiter bei 15) oder die Schmiede (weiter bei 14) betreten.

Hast du genug eingekauft, lies weiter bei 12, um deinen Auftrag anzugehen.

18

Mit einer Hand erreichst eines der Ornamente an der Oberkante der Mauer, schaffst es aber nicht, dich daran festzuhalten und rutschst wieder herab. Glühender Schmerz durchzuckt dich, als der scharfe Stahl an deiner Haut reißt.

Du unterdrückst einen Schrei und ziehst dich in den Schatten eines Hauseingangs zurück, um die Wunde zu untersuchen. Der Schnitt mag zwar nicht tief genug sein, um deine Hand zu verkrüppeln, aber er ist auch mehr als nur ein Kratzer. Ziehe zwei von deinen Kraftpunkten ab.

Falls du die Verwundung überlebst, reißt du einen Streifen von deinem Hemd ab und stoppst damit die Blutung. Fluchend beschließt du, dich durch das Tor zu schleichen und lugst argwöhnisch aus deinem Versteck hervor. Lies weiter bei 24.

19

Mit einem Schaben löst sich der Metalldeckel aus seiner Halterung und ebnet den Weg für einen widerlichen Gestank von Fäulnis und Exkrementen.

Du unterdrückst ein Würgen, blickst hinab in die Kanalisation und kletterst schließlich seufzend über ein paar halb verrostete Streben hinab in die Tiefe. Du erreichst einen steinernen Tunnel, dessen glitschige Wände parallel zur Außenmauer des Anwesens verlaufen. Neben dem Kanal verläuft ein schmaler Steg, auf dem sich allerlei Unrat befindet. Mit einem Fluch auf den Lippen steigst du darüber hinweg und setzt deinen Weg im Untergrund der Stadt fort.

Ströme schmutzig brauner Flüssigkeiten ergießen sich rundherum in den zähen Fluss, in dem unaussprechliche Widerlichkeiten befinden. Ein Quicken ertönt aus einem rostigen Kanalrohr und du siehst darin ein paar feuerrote Augen aufblitzen. Eine krallenbewehrte Ratte springt wütend fauchend aus der Dunkelheit hervor und verfehlt dein Gesicht um Haaresbreite. Du blickst dich um und musst feststellen, dass ein ganzer Schwarm der Kreaturen dich umzingelt hat. Es sieht so aus, als müsstest du heute einen weiteren Kampf bestehen. Hastig ziehst du deine Sichel und tötetest einen der Nager, der sich in deinen Stiefel verbissen hat.

Trage deinen Kampf mit dem Ungeziefer aus:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Ratten	9	13

Jedes Mal, wenn du den Ratten Schaden zufügst, verringert sich ihre Stärke um zwei Punkte.

Falls du den Kampf gewinnst, hast du die Wahl zwischen einem Seitenkanal in der linken Wand (weiter bei 34) oder dem Haupttunnel, der sich vor dir in einen breiteren mündet (weiter bei 33).

20

Gespentisch knarren die Holzbohlen unter deinen Füßen, als du in den dunklen Gang trittst. Behutsam ziehst du die Geheimtür hinter dir zu und entzündest die Öllampe.

Im flackernden Schein der kleinen Flamme tanzt dein eigener Schatten bei jedem Schritt, den du tust, einen unheimlichen Tanz.

Du mahnst dich selbst zur Ruhe und biegst um die Ecke des Ganges, hinter der sich eine verfallene Holzterrasse erstreckt. Du befindest dich direkt am Dachstuhl, denn über dir glänzen rote Ziegelreihen.

Vorsichtig steigst du die Treppe empor, die schwankt, als könne sie jeden Augenblick unter dir zusammenbrechen. Seltsame Verunreinigungen kleben an den Stufen und scheinen mit jedem Schritt, den du tust, zuzunehmen.

Woher sie rühren begreifst du erst, als du von der Decke her ein schrilles Quicken hörst, dicht gefolgt vom Geräusch schlagender Flügel. Ehe du es dich versiehst, rast ein schwarzes Fellknäuel an deinem Ohr vorbei und streift dich mit einer Kralle.

Mit einem Fluch blickst du an die Decke, an der es sich ein halbes Dutzend Fledermäuse gemütlich gemacht hat. Rote Augen blitzen dir entgegen, die offenkundig nicht gerade begeistert darüber sind, dass du ihre Ruhe störst.

In einer fließenden Bewegung stoßen sie auf dich herab und versuchen, dich mit Krallen und Zähnen zu vertreiben. Mit deiner freien Hand ziehst du die Sichel aus deinem Gürtel und bereitest dich auf den Ansturm vor.

Trage deinen Kampf mit den Blutsaugern aus.

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Erste Fledermaus	4	5
Zweite Fledermaus	3	6
Dritte Fledermaus	4	4
Vierte Fledermaus	5	3

Falls du von zwei Fledermäusen hintereinander Schaden erhältst, verlierst du das Gleichgewicht, lässt deine Lampe fallen und stürzt in die Tiefe. In der Dunkelheit hast du den Fledermäusen nicht entgegensetzen und erleidest einen qualvollen Tod.

Falls du dennoch alle Fledermäuse besiegst, lies weiter bei 47.

21

Triumphierend spazierst du durch die schlafende Stadt zum Buckligen Henker, um dir den Lohn für deine Mühen abzuholen. Schon eine Straße weiter vernimmst du den Lärm der zechenden Ganoven, die zwischen Tag und Nacht keinen großen Unterschied machen. Du kannst es dir nicht verkneifen, misstrauische Blicke in jede Seitengasse zu werfen, die du passierst. Noch hast du deinen Schatz nicht sicher nach Hause gebracht.

Der Dunst der Kneipe scheint in der Nacht noch an Intensität zu gewinnen, doch vielleicht ist es auch nur so, dass dein müder, ausgehungertes Körper anders auf die Mischung aus Alkohol, Männerschweiß und Erbrochenem reagiert.

Der Fremde mit der schwarzen Robe sitzt noch immer an seinem Platz, als habe er sich seit deinem Aufbruch um keinen Zentimeter mehr bewegt.

Als du eintrittst ist er überrascht, jedoch nicht so sehr, als dass jemand anderes als du diese Überraschung bemerkt hätte. Du schlenderst unauffällig zur Theke und bestellst dir einen Krug Bier, auch wenn dir gerade eigentlich nicht danach ist.

Dann setzt du dich zu deinem Auftraggeber, der dich scheinbar gleichgültig ansieht. „Ich

3 Das Abenteuer

nehme an, ihr seid nicht so töricht, unverrichteter Dinge hierher zurückzukehren.“, sagt er zur Begrüßung und fordert dich mit einer Geste auf, ihm dein Diebesgut zu überreichen. „Und ich hoffe, ihr seid eurerseits nicht so töricht, hier ohne mein Geld auf mich zu warten.“, erwidert du und hebst den Lumpen mit dem Stein vor seine Nase. „Nicht so auffällig.“, fordert der schwarz Gewandete dich ärgerlich auf, nimmt das Bündel aus deinen Händen und betrachtet es unter der Tischkante. Dann nickt er, ohne sich seine Zufriedenheit anmerken zu lassen. Mit einem Mal beschleicht das Gefühl, dass dieser Stein wichtiger ist, als du angenommen hast.

„Also tausend hatten wir gesagt.“, setzt er an und zieht einen dicken Beutel aus seiner Tasche. Du schüttelst den Kopf. „Zweitausend.“, verbesserst du ihn, ohne eine Miene zu verziehen. Im selben Augenblick hältst du dem Glatzkopf deine Klinge an den Bauch. Niemand würde es merken, wenn du ihm jetzt den Garaus machst.

Er scheint das zu begreifen, denn er zieht widerwillig einen zweiten Lederbeutel aus seiner Tasche und reicht ihn dir. Misstrauisch schnürst du ihn auf und überzeugst dich davon, dass er auch wirklich genügend Gold enthält.

Jetzt ist es an der Zeit, sich zu verabschieden, bevor deinem Gegenüber der Gedanke kommt, dass es Mittel und Wege gibt, mit denen er sich das Geld zurückholen kann.

Ohne ein weiteres Wort erhebst du dich, steckst deine Waffe in den Gürtel und eilst durch den überfüllten Schankraum ins Freie.

Ein Lächeln schleicht sich auf deine Lippen, als sich deine Finger um die Lederbeutel in deiner Tasche schließen. Mit klopfendem Herzen machst du dich auf den Weg zum Stadion, wo dich deine Gläubiger schon erwarten.

Kaum hast du den leblosen Vorplatz betreten, als sich ein halbes Dutzend Gestalten aus den Schatten des uralten Gebäudes erheben. Ehe du es versiehst, bist du umringt von Silias Handlangern, die dir drohend ihre Klängen entgegenstrecken.

„Hast du also doch den Schneid, hierher zurückzukehren.“, ertönt die Stimme ihres Anführers, „Andere wären vor dem Tod davongelaufen.“

„Wettschulden sind Ehrenschulden.“, erklärst du und ziehst die beiden Lederbeutel aus deiner Tasche. „Ich habe das vermaledeite Geld.“

Ein Raunen geht durch die grobschlächtigen Gestalten, doch eine Geste ihres Meisters gebietet ihnen zu schweigen. In einen aschgrauen Mantel gehüllt tritt Silias durch den Kreis der Häscher, blickt dir für eine endlos scheinende Sekunde in die Augen und nimmt dir dann deine Beute aus den Händen. Prüfend wiegt er die Beutel in der Luft, dann wirft er sie einem seiner Handlanger zu. „Zähl das“, befiehlt er ihm und wendet sich an dich. „Währenddessen kannst du mir erzählen, wie du das bewerkstelligt hast, Phyrax.“ Eigentlich wäre es klüger, genau das für dich zu behalten, doch die Lust zu prahlen ist stärker. Kurz umreißt du deinen Beutezug, ohne dich allerdings darüber auszulassen, was genau du gestohlen hast.

Silias lacht leise und klopf dir auf die Schulter. „Da hast du dich mit einem mächtigen Mann angelegt. An deiner Stelle würde ich es erwägen, Titania zu verlassen.“

Du nickst. „Lieber er als du, Silias.“, erklärst du und deutest mit einem Nicken auf die Gauner, die dich noch immer mit ihren Waffen bedrohen.

„Nur die Ruhe.“, erwidert Silias, während ihm einer seiner Handlanger etwas ins Ohr flüstert. Seine Augenbrauen heben sich um eine beinahe unsichtbare Spanne. „Es ist tat-

sächlich genug.“, murmelt er, dann weist er seine Untergebenen mit einem Wink, ihre Messer wegzustecken.

Ohne ein weiteres Wort verschwinden sie im Dunkeln. Auch Silias macht Anstalten, dich zu verlassen. „Was jetzt?“, fragst du ihn und er wendet sich noch einmal zu dir um.

Silias lächelt dünn. „Jetzt bist du wieder ein freier Mann. Freue dich, dass du noch am Leben bist.“ Du erwidertest dein Lächeln, doch dann streckst du die Hand aus. „Hast du nicht eine Kleinigkeit vergessen?“

Das Lächeln deines Gegenübers gefriert. Jetzt ist der Moment gekommen, an der er seinen großkotzigen Spott bereuen wird. „Dreist bis zum Ende, Phyrax...“, erwidert er abfällig, „Ein Wort von mir und du hast mehr Dolche in dir als die Waffenkammer des Imperators.“

Du lässt dich davon nicht beeindrucken. Nachgeben kannst du im Zweifelsfall auch später noch. „Wie ich schon sagte, Silias. Wettschulden sind Ehrensulden. Ein Wort ist ein Wort.“

Der Gauner nickt und fährt sich durch das feuerrote Haar. Im Dunkeln scheint es zu glimmen wie die Glut eines Feuers. „Also gut.“, gesteht er seufzend ein, „Tausend. Wie abgemacht.“

Wie aus dem Nichts zieht einen deiner Beutel hervor und wirft ihn dir zu. „Wie wäre es mit einem kleinen Spiel?“, fragt er dich schmeichlerisch, „Deine Hälfte gegen meine Hälfte...“

Du schüttelst den Kopf und lässt das Geld in deiner Tasche verschwinden. „Ich weiß, wann ich aufhören muss.“, wehrst du seinen Vorschlag mit einem Grinsen ab, worauf er sich mit einem Seufzen von dir abwendet und endgültig in der Dunkelheit verschwindet. Vielleicht wirst du seinen Rat befolgen und dich aus der Stadt davonstehlen, bis sich die Wellen geglättet haben. Vielleicht nach Karnapolis, die Hauptstadt des Imperiums, oder Nequiza, wo man heute noch Adamant spielt.

Trotz deiner Freude über dein Glück nimmt eine gewisse Melancholie von dir Besitz, als das uralte Stadion hinter dir im Dunkel versinkt und du es der Stille der Nacht überlässt.

22

Du beschleunigst deine Schritte, um keine unnötige Aufmerksamkeit zu erregen, lässt das Tor links liegen und biegst in eine Seitengasse ein, die dich um das Anwesen herumführt. Dicht an dicht stehen hier die Häuser, deren Türen und Fenster allesamt fest verrammelt sind. Du erwägst, in eines davon einzusteigen und von dort aus über die Mauer zu gelangen, kommst aber zu dem Schluss, dass es zu riskant wäre, eine der Türen aufzubrechen. Nach etwa hundert Metern endet die Gasse abrupt vor einer fensterlosen Wand, die ebenso wie die des Anwesens mit rasiermesserscharfen Ornamenten geschmückt ist.

Als dein Blick über das steinerne Pflaster fällt, bemerkst du einen gusseisernen Metalldeckel, der hinab in die Kanalisation der Stadt führt.

Falls du über diesen Weg versuchen möchtest, in das Anwesen einzudringen, lies weiter

bei 19. Möchtest du lieber versuchen, über die Mauer zu steigen, lies weiter bei 26.

23

Schwer atmend ziehst du dich zurück und holst mit deiner Sichel aus, als du bemerkst, dass ihr nicht mehr allein seid. Der Kampflärm hat ein halbes Dutzend schwer bewaffneter Wachen angelockt, die dich umzingeln und mit gezückten Schwertern auf dich einstürmen.

Mit dem Mut der Verzweiflung wirfst du dich ihnen entgegen, bringst einen von ihnen zu Fall, wirst aber von den anderen übermannt. Innerhalb von Sekundenbruchteilen haben sie dir mehrere Wunden zugebracht, sodass du blutüberströmt niedersinkst. Noch bevor du den Boden erreicht hast, hat dich bereits ein gnädiger Schleier eingehüllt, der dich in eine kühle Dunkelheit bettet, aus der es kein Zurück gibt.

24

Nachdem du dich versichert hast, dass die Luft rein ist, wechselst du rasch die Straßenseite und öffnest das schwere Tor einen Spalt breit. Zu deiner Erleichterung ist es geölt und gibt keinerlei Laut von sich. Vorsichtig schließt du es, drückst dich an die Mauer und gehst hinter einem Rosenstrauch in Deckung.

Marmorne Statuen säumen den Kiesweg, der bis zum Anwesen führt. In der Dämmerung scheinen die steinernen Gestalten lebendig zu werden. Beinahe vermeinst du, sie würden sich bewegen.

zu spät bemerkst du, dass zwischen den Statuen zwei Menschen aus Fleisch und Blut Wache stehen. Einer von beiden zeigt mit dem Finger auf dich, der andere zieht seine Waffe. Mit einem Fluch ziehst du deine Sichel aus dem Gürtel und gehst zum Angriff über. Wenn du die beiden nicht töten kannst, bevor sie das ganze Haus zusammen schreien, bist du ein toter Mann.

Glücklicherweise scheint ihr eintöniger Beruf die beiden verweichlicht zu haben, denn ihre Bewegungen sind plump wie die eines Anfängers.

Trage den Kampf mit den beiden aus:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Erste Wache	7	18
Zweite Wache	8	16

Zwingst du sie in weniger als drei Runden zu Boden, lies weiter bei 25. Dauert der

Kampf länger, lies weiter bei 23.

25

Atemlos erreichst du den Nebeneingang der Residenz und rüttelst am Knauf der massiven Holztür. Wie zu erwarten war, ist sie verschlossen. Für einen Augenblick erwägst du, sie mit roher Gewalt aufzubrechen, doch gelangst zu dem Schluss, dass eine gebrochene Schulter sich als hinderlich erweisen könnte.

Du musterst das Schloss, kannst aber keine Schwäche daran ausmachen. Wer immer daran gearbeitet hat, war sicherlich kein Pfuscher. Ohne das entsprechende Schließwerkzeug wird dir wohl nichts übrig bleiben, als dir einen anderen Weg in das Gebäude zu suchen. Trägst du einen Dietrich bei dir und möchtest damit die Tür öffnen, lies weiter bei 31. Hast du keinen oder möchtest du ihn nicht einsetzen, lies weiter bei 30.

26

Prüfend legst du eine Hand auf die Backsteinmauer und stellst fest, dass sie dir keinerlei guten Halt bieten wird. Du bist zwar ein erfahrener Gauner, doch das Fassadenklettern ist nie dein Steckenpferd gewesen. Ohne Hilfsmittel wird es nicht einfach werden, sich die glatte Wand emporzuziehen.

Falls du einen Enterhaken bei dir trägst, lies weiter bei 27. Hast du keinen, lies weiter bei 28.

27

Du wirfst einen argwöhnischen Blick über deine Schulter, holst den eisernen Haken aus deiner Tasche und entrollst das Seil.

Die Ornamente auf der Mauer eignen sich hervorragend, um etwas darin einzuhaken. Du lächelst bei dem Gedanken daran, dass dieses vermeintliche Hindernis dir nun die Arbeit erleichtert.

Es braucht drei Versuche, bis dein Wurfgeschoss Halt findet und du an dem Seil über die Mauer klettern kannst. Vorsichtig steigst du über die rasiermesserscharfen Klingen und lässt dich auf anderen Seite in ein sorgsam gepflegtes Blumenbeet fallen.

Ein schneller Blick durch den weitläufigen Garten verrät dir, dass du bis auf ein paar verwitterte Statuen völlig allein bist. An der Seitenwand des Hauses entdeckst du eine

3 *Das Abenteuer*

unscheinbare Holztür, über die scheinbar das Gesinde seine Geschäfte abwickelt. Du beschließt, dass es zu wagemutig wäre, die Residenz wie ein offizieller Besucher zu betreten und schleichst dich zum unbewachten Nebeneingang. Lies weiter bei 25.

28

Fluchend suchst du nach einer Vertiefung zwischen den glatten Steinen, kannst aber keine finden. Mit einem Fluch auf den Lippen wechselst du die Straßenseite und prüfst, ob dich niemand beobachtet.

Du wartest, bis eine schwer bepackte Dienstbotin in einer Seitengasse verschwunden ist, dann nimmst du Anlauf, rennst auf die Mauer zu und springst an ihr empor.

Würfle mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich deinem Geschick, lies weiter bei 29. Ist es hingegen größer, lies weiter bei 18.

29

Mit einem gewaltigen Satz gelingt es dir, die Ornamente an der Oberkante zu erreichen und dich daran festzuhalten. Mit zusammengebissenen Zähnen ziehst du dich daran empor, steigst geduckt über die tödlichen Spitzen und springst hinab in den Garten des Anwesens.

Hastig huschst du hinter eine steinerne Säule und blickst dich um. Ein von Marmorskulpturen gesäumter Kiesweg führt durch den Garten zum Hauptportal der Residenz, vor dem zwei offenkundig gelangweilte Wachen stehen und dem weitläufigen Park nicht die geringste Aufmerksamkeit zollen.

Ein grimmiges Lächeln huscht über deine Lippen, als du an der Seite des Hauses einen völlig unbewachten Seiteneingang erspähist. Man scheint es dir einfach zu machen.

Dennoch mahnst du dich zur Vorsicht, blickst dich noch einmal nach den beiden lustlosen Wächtern um und huscht dann auf den Dienstboteneingang zu. Lies weiter bei 25.

30

Ein weiteres Mal rüttelst du an der Tür, doch du hast kein Glück. Mit einem Fluch gehst du in die Hocke, sondierst den reglosen Garten und versuchst, dir einen weiteren Plan auszudenken.

Es gäbe die Möglichkeit, die Residenz durch den Haupteingang zu betreten, doch das erschiene selbst dir zu dreist. Und vor allen Dingen zu tödlich.

Verzweifelt blickst du an der Fassade des Hauses empor und erblickst ein offenes Fenster,

aus dem ein fahler Lichtschein zu dir herabfällt. Es wäre Wahnsinn, dort hinaufzuklettern. Andererseits bist du ohnehin ein toter Mann.

Du zermarterst dir noch ein paar Sekunden lang den Kopf, doch gelangst zu keinen besseren Plan. Mit einem Seufzen richtest du dich auf, gehst zum erstbesten Fenstersims und beginnst deinen Aufstieg. Fassadenklettern ist nie dein Steckenpferd gewesen, auch wenn du auf die eine oder andere Erfahrung zurückblicken kannst.

Mit einiger Mühe erreichst du schließlich den ersten Stock, von wo aus dich dein Weg über einen schmalen Sims zu einem monströsen Wasserspeier und von dort aus direkt zu dem offenen Fenster führt. Mit angehaltenem Atem setzt du den ersten Schritt auf den glitschigen Sims und beginnst einen riskanten Drahtseilakt zur anderen Seite.

Würfle mit zwei Würfeln. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich deinem Geschick, lies weiter bei 36. Ist es hingegen größer, lies weiter bei 32.

31

Du öffnest die Tür und gelangst in eine verrußte Kammer, in deren Mitte sich ein grob gezimmerter Tisch und ein paar Stühle befinden. Vorsichtig schließt du die Tür hinter dir und siehst dich in dem kargen Raum um.

An der gegenüberliegenden Wand befindet sich ein schmiedeeiserner Ofen, neben dem ein gewaltiger Holzstoß aufgeschichtet ist. Ein Gewirr aus Röhren schlängelt sich über die Decke des Zimmers in alle erdenklichen Richtungen. Anscheinend wird das ganze Haus von hier aus beheizt.

Auf dem Tisch liegen ein paar Spielkarten und die Überreste einer Mahlzeit. An einem Kleiderhaken hängen ein paar verschlissene Mäntel. Es sieht aus, als wäre der Raum erst vor kurzem verlassen worden. Wenn du dich nicht beeilst, hier herauszukommen, wirst du vielleicht früher Gesellschaft bekommen, als dir lieb ist.

Falls du dich dennoch an den übrigen Speisen gütlich tun willst, lies weiter bei 41. Möchtest du einen der Mäntel stehlen, lies weiter bei 43.

Hältst du es für klüger, die Kammer zu verlassen, lies weiter bei 38.

32

Das Herz schlägt dir bis zum Halse, während du dich Schritt für Schritt über den feuchten Sims vorantastest. Als du die Hälfte des Weges hinter dir gelassen hast, ertönt ein gurgelndes Geräusch aus dem Wasserspeier, dicht gefolgt von einem Schwall Regenwasser.

Überrascht vergisst du für einen Augenblick, auf dein Gleichgewicht zu achten und beginnst, zu taumeln. In Panik krallst du deine Finger an die glatte Hauswand, doch du findest keinen Halt und kippst kopfüber in die Tiefe.

Mit einem Schrei rast du dem Boden entgegen und schaffst es gerade noch, dich im Fall

so zu wenden, dass du dir nicht den Schädel spaltest. Wie ein Blitz fährt es dir ins Bein, als du mit gewaltiger Wucht auf den Kiesweg stürzt. Rote Schleier legen sich vor deinen Augen, während der Aufprall dich in ein nahegelegenes Rosenbeet schleudert. Du schmeckst Blut, stößt einen Schrei aus und versuchst, dein Bein zu packen. Doch deine zitternden Finger versagen dir den Dienst, so dass dir nichts anderes übrigbleibt, als die Zähne zusammenbeißen, während die Wellen des Schmerzes dir nach und nach das Bewusstsein rauben.

Die Folgen des Sturzes könntest du vielleicht überleben, doch wenn man dich hier findet, wird man kurzen Prozess mit dir machen. Wenigstens hast du es versucht, denkst du noch, als dein Geist in die gnädige Umarmung der Ohnmacht sinkt.

33

Angewidert schleuderst du die letzte Ratte in den Kanal und betrittst über den schmalen Steg den breiteren Tunnel, der vor dir liegt.

Der Gestank scheint an Intensivität noch zuzunehmen, als du durch das verrottete Gewölbe wanderst. Von ferne klingt ein Rauschen an deine Ohren, das du nicht ganz einordnen kannst.

Während du lauscht, stolperst du über einen morschen Balken und vermeidest um Haarsbreite einen Sturz in den braunen Morast. Das Holz kugelt in die Flüssigkeit und wird augenblicklich von irgendetwas in die Tiefe gerissen.

Erschrocken drückst du dich an die von Schimmel überwucherte Wand und beobachtest den langsam fließenden Strom. Was immer sich das Holz einverleibt hat, es scheint einen gesegneten Appetit zu haben.

Du beschleunigst deine Schritte und trittst durch einen Torbogen eine unterirdische Halle, in der sich ein wahrer See aus allerlei Widerlichkeiten befindet. Schwärme von Fliegen huschen über die Kloake und werden von gierigen Fledermäusen gefressen, die ihre Nester an der Decke des Gewölbes gebaut haben. Aus einem Tunnel am Gipfel der Kuppel ergießt sich ein Wasserfall von Abwässern ins Zentrum der Wasserfläche und nährt dort einen Teppich schmutzig brauner Gischt.

Dutzende von Kanälen münden in das Becken und führen wieder aus ihm heraus. Es dürfte ein Ding der Unmöglichkeit sein, denjenigen zu finden, der in das Haus deines Opfer führt.

Gerade möchtest du umkehren, als das brackige Wasser vor dir aufgepeitscht wird und ein gewaltiger, ockergelber Tentakel daraus hervorschnellt. Für einen Augenblick siehst du unter der Wasseroberfläche eine ganze Heerschar halb verfaulter Zähne aufblitzen, die gierig nach dir schnappen. Ein zweiter Greifarm durchstößt die Wasseroberfläche und versucht, nach deinen Füßen zu angeln. Mit einem Tritt wehrst du seinen Angriff ab, dann ziehst du deine Sichel, um dich zu befreien.

Trage deinen Kampf mit dem Untier aus:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Linker Tentakel	6	20
Rechter Tentakel	7	17

Gewinnen die Tentakel eine Kampfrunde, fügen sie dir keinen Schaden zu. Stattdessen klammern sie sich um dich und versuchen, dich unter Wasser zu zerren. Verlierst du zwei Runden in Folge, so gelingt ihr Vorhaben und du ertrinkst, während dich das Ungeheuer zerfleischt.

Tötest du einen von beiden Tentakeln, kannst du dich losreißen, zurück in den Tunnel fliehen, aus dem du gekommen bist und dieses Mal die andere Abzweigung wählen. Lies weiter bei 34.

34

Du versetzt dem Kadaver der letzten Ratte einen wütenden Tritt, dann betrittst du den düsteren Seitenkanal. Die Decke hier ist niedriger als im Haupttunnel, sodass du dich nur gebückt fortbewegen kannst. Ein gutes Zeichen, denn ein schmalerer Kanal führt vermutlich eher zu deinem Ziel als ein breiterer.

Vorsichtig kletterst du über einen glitschigen Felshaufen hinweg und erreichst schließlich ein rostiges Gitter, das den Gang auf seiner ganzen Breite versperrt. Die einzige Öffnung ist die, durch die das Abwasser abfließt. Du beschließt, diesen Weg vorerst zu ignorieren. Das Gitter ist völlig verrostet und scheint sich bereits seit Jahrzehnten an Ort und Stelle zu befinden. Mühelos löst du zwei verrottete Stangen heraus und schleuderst sie in die zähflüssigen Brühe.

Gewandt zwängst du dich durch die entstandene Öffnung und folgst dem Gang durch einen Knick, an dessen Ende er in ein Fallrohr mündet. Zwar führt keine Leiter empor, aber in der Mauer befinden sich genug Vorsprünge, sodass du mühelos heraufklettern kannst.

Du führst dir noch einmal den Weg vor Augen, den du durch die Kanalisation genommen hast und kommst zu dem Schluss, dass du dich irgendwo unter dem Anwesen befindest. Routiniert spuckst du dir in die Hände und beginnst, die unebene Wand emporzuklettern. Die Wände sind übersät mit allerlei Widerlichkeiten und du hoffst inständig, dass niemand über dir gerade seinem Geschäft nachgeht.

Deine Hoffnung erfüllt sich, denn dein beschwerlicher Aufstieg endet in einem hölzernen Kasten, dessen Deckel du mühelos aufstemmen kannst.

Angewidert steigst du aus dem Abort und wischt dir erst einmal die Hände an einem Lumpen ab, der neben dem Lokus aufgehängt ist.

Du lauscht an der groben Holztür, kannst aber keinerlei Geräusch vernehmen. Es sieht so aus, als könntest du die Kammer gefahrlos verlassen. Lies weiter bei 31.

35

So vorsichtig wie möglich steigst du durch das Fenster, gehst in die Hocke und blickst dich im Zimmer um. Die beiden Streithähne haben noch keine Notiz von dir genommen, doch du tatest gut daran, dir eine Deckung zu suchen.

Doch leider befindet sich auf dieser Seite des Raums nichts weiter als ein Vorhang, um dich vor neugierigen Blicken zu schützen. Hastig nimmst du mit dem blauen Stoff Vorlieb, hebst einen Zipfel davon an und kriechst dahinter.

Ein ohrenbetäubendes Scheppern ertönt, als sich die Messingstange, die den Vorhang an Ort und Stelle gehalten hat, aus ihrer Aufhängung löst und zu Boden fällt. Plötzlich deiner Deckung beraubt siehst du dich zwei grimmigen Kontrahenten gegenüber, die sich ungläubig anstarren.

„Wer zum Henker ist das?“, fragt der Junge den Alten, der nur kopfschüttelnd mit den Schultern zuckt. Du beschließt, ihre Verwirrung auszunutzen, um den beiden den Garaus zu machen, bevor sie das ganze Haus alarmieren.

Trage deinen Kampf mit den beiden aus:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Alter	7	15
Junger	10	19

Für die erste Kampfrunde mit den beiden darfst du ihre Stärke um jeweils zwei Punkte senken, da sie noch nicht zu ihren Waffen gegriffen haben.

Falls du die beiden zu Boden streckst, lies weiter bei 23.

36

Trotz der Kühle der Dämmerung beginnst du zu schwitzen, während du dich Millimeter für Millimeter auf dem schmalen Sims vorantastest. Du vermeidest es, nach unten zu sehen, denn wenn dich erst einmal der Schwindel packt, hast du verspielt.

Du zwingst dich, ruhig zu atmen und hast schließlich die halbe Strecke hinter dich gebracht, als aus dem Wasserspeier vor dir ein gespenstisches Gurgeln ertönt. Nervös musterst du die steinerne Gestalt, aus der sich Sekunden später ein Schwall Wasser ergießt. Für einen Sekundenbruchteil gerätst du ins Taumeln, doch du fängst dich wieder und legst mit wild schlagendem Herzen das letzte Stück des Weges zurück.

Erleichtert klammerst du dich an den verwitterten Wasserspeier und hältst für einen Augenblick inne, um neue Kräfte zu sammeln. Dann kletterst du an dem Rohr über der Statue empor und befindest dich direkt neben dem offenen Fenster. Aus dem Inneren des Hauses vernimmst du Stimmen, die aufgeregt miteinander diskutieren.

Vorsichtig lugst du über das Fensterbrett und erkennst im Kerzenschein zwei Gestalten, die heftig gestikulierend aufeinander einreden. Einer von beiden ist ein älterer Mann, der

andere, ein junger, langhaariger Lackaffe.

Falls du durch das Fenster steigen und dich an den beiden vorbeischieben möchtest, lies weiter bei 35. Bist du neugierig, was sie zu bereden haben und willst erst einmal lauschen, lies weiter bei 37.

37

Vorsichtig presst du dich an die Wand und schiebst dich so nahe an das Fenster wie nur irgend möglich. Glücklicherweise sind die beiden Streithähne im Inneren laut genug, sodass du deutlich verstehst, was sie sagen.

„Du wirst morgen nicht mehr antreten, Kyrhwulf.“, ertönt eine Stimme, die du für die des Älteren hältst. „Doch, das werde ich, Vater.“, entgegnet der andere, „und dieses Mal wirst du mich nicht davon abhalten!“

Der Ältere seufzt, dann entgegnet er: „Du hast den Krieg nicht gesehen, törichter Junge. Das hier ist etwas anderes als dein Spiel mit Gital.“

„Spiel?!“, fährt der andere ihn an, „Gital ist einer der besten Fechter der Kolonie, Vater. Er hat mich gut ausgebildet.“

„Glaubst du, das hat er wegen deines Talents getan, Kyrhwulf? Eine Menge Geld ist geflossen, damit er dich als Schüler akzeptiert.“

Ein Stampfen ertönt, dicht gefolgt von einer wutschnaubenden Antwort: „Das mag sein, Vater. Doch den Krieger in der Arena habe ich heute aus eigener Kraft geschlagen. Oder hast du auch ihn bezahlt, damit er aufgibt?“

Der Ältere seufzt. „Nein, das habe ich nicht. Aber nicht jeder Kampf auf diesem Turnier wird mit Aufgabe enden. Zelphar spielt mit dem Feuer, denn wenn noch ein paar andere Teilnehmer so halsstarrig sind wie du, wird sein Turnier die Fratze des Krieges annehmen.“

Stille, dann schnelle Schritte. Gerade noch kannst du dich in die Schatten zurückziehen, als ein langhaariger Mann an das Fenster tritt und sich hinauslehnt. In seinen Augen funkelt der Zorn, als er seinem Vater widerspricht: „Ich werde aufgeben, bevor ich getötet werde.“

Von Innen ertönt eine besorgte Stimme. „Wirklich, Kyrhwulf? Du hast noch niemals eingesehen, auf etwas zu verzichten.“

Der Angesprochene knirscht mit den Zähnen und verschwindet wieder aus deinem Sichtfeld. „Wir werden sehen, Vater. Du hast selbst im Heer des Imperators gedient. Ich möchte nur in deine Fußstapfen treten.“

„Vom einfachen Fußsoldat habe ich mich hochgearbeitet, mein Sohn. Dir hingegen ist wohl zu viel teil geworden, ohne dass du es verdient hast. Wiederhole nicht meine Fehler. Ich habe Karn den Rücken gekehrt.“

Der Junge lacht trocken. „Und nun lebst du unter der Herrschaft eines Mannes, der einstmals dein Gefährte war!“

Das klatschende Geräusch einer Ohrfeige unterbricht ihn. „Was verstehst du dummer

Junge schon von Zelphar und mir? Ich hätte dir nicht jeden Wunsch erfüllen sollen. Falls du darauf bestehen willst, morgen zu kämpfen, triff dich bei Sonnenaufgang mit Gital. Ich habe ihn bezahlt, dass er bei dem Turnier eine Auge auf dich wirft.“

„Gital nimmt teil?“, fragt Kyrhwulf ungläubig und brüllt, „Das hättest du nicht tun sollen, Vater!“ Schritte, das Knallen einer Tür, danach Stille. Schließlich ein weiteres Paar Füße und das Geräusch einer Tür, die ins Schloss fällt.

Das Licht im Inneren der Kammer ist erloschen, sodass du nun gefahrlos ins Haus klettern kannst.

Du findest dich in einem edel eingerichteten Zimmer wieder, an dessen Wänden sich Dutzende vollgestopfte Bücherregale befinden. Die Tür auf der anderen Seite ist angelehnt und als du hinaus lugst, siehst du eine breite Marmortreppe, die sich in beiden Richtungen in der Dunkelheit verliert.

Von deinem Auftraggeber weißt du, dass sich die Kammer mit dem Edelstein unter dem Dach befindet. Falls du die Treppe emporsteigen möchtest, lies weiter bei 38.

Willst du lieber das Innere der Kammer durchsuchen, bevor du das Zimmer verlässt, lies weiter bei 3.

38

Auf leisen Sohlen schleichst du die breite Treppe empor, als du auf einmal hinter dir das Quietschen einer schlecht geölten Tür vernimmst. Instinktiv duckst du dich hinter das Geländer und kriechst zum nächstgelegenen Absatz.

Dort lugst du vorsichtig zwischen den marmornen Sprossen hindurch und entdeckst ein Paar Füße, das um die Galerie herum direkt auf dich zukommt.

Mit rasendem Herzen drückst du dich an den kühlen, weißen Stein und blickst dich nach einem Versteck um. An der gegenüberliegenden Wand steht ein Podest mit einer gewaltigen Rüstung, die aussieht, als wäre sie in einem Stück gegossen worden. Keine gute Deckung, doch besser als gar nichts.

Falls du dich hinter der Rüstung verstecken möchtest, lies weiter bei 42. Willst du lieber den Überraschungsvorteil nutzen und deinen Gegner aus den Schatten überfallen, lies weiter bei 44.

39

Nachdem du dich vergewissert hast, dass niemand die Treppe heraufkommt, lässt du dich vor den Regalen auf die Knie sinken und musterst das reich verzierte Holz. Wer immer diese Bibliothek benutzt, scheint kein eifriger Leser zu sein, denn die Regale sind mit einer haarfeinen Staubschicht überzogen. Bis auf eine Stelle, die erstaunlicherweise völlig frei von jeglicher Verunreinigung ist.

Zuversichtlich, dem Geheimnis auf die Schliche zu kommen, drückst du mit der Handfläche auf das Holz und vernimmst ein leises Klicken, als das Regal ein paar Zentimeter nachgibt.

Zufrieden stehst du auf, klopfst deine Hände an der Hose ab und ziehst an dem Regal, das leicht quietschend nach vorne schwingt.

Vor dir öffnet sich ein finsterner Gang, der nach ein paar Metern scharf abknickt. Mit einem mulmigen Gefühl musterst du die unverputzten Wände. Wer weiß, wohin dich dieser geheime Weg führt.

Falls du es riskieren willst, den Geheimgang zu benutzen und über eine Lampe verfügst, lies weiter bei 20. Ziehst du es vor, dich über die Treppe zu schleichen, lies weiter bei 38.

40

Schwer atmend zieht dein Kontrahent sich einen Schritt weit zurück. „Du bist nicht schlecht.“, gesteht er dir zu, hebt seine Waffe und führt einen weiteren Hieb, den du mehr schlecht als recht parierst. „Warum versuchst du dein Glück nicht beim Turnier?“

„Ratet mal, wo ich heute Morgen war!“, entgegnest du und schlägst mit deiner Sichel nach ihm. Er macht sich nicht einmal die Mühe, seine Klinge zu heben, sondern weicht einfach mit einem Schritt nach hinten aus.

„Ich verstehe den Zusammenhang nicht ganz.“, meint dein Gegner und hebt seine Waffe. Du springst instinktiv zur Seite und entgehst so einem weiteren Blitz, der eine Vase in tausend Scherben zersprengt.

„Geld.“, erläuterst du knapp, „Wenn ich heute Abend meine Schulden nicht zahle, bin ich ein toter Mann.“

Der junge Mann lacht verächtlich, dann sagt er: „Das gefällt mir.“ Du knirscht mit den Zähnen. „Freut mich, dass wenigstens einer dieser Geschichte etwas Amüsantes abgewinnen kann.“

Dein Gegenüber schüttelt grinsend den Kopf, dann lässt er seine Waffe sinken und weist mit einer Kopfbewegung auf die Tür des Dachbodens.

„Also gut.“, fordert er dich auf, „Verschwinde.“ Ungläubig starrst du den blonden Jüngling an. Oberflächlich scheint er fröhlich, doch seine Augen künden vom Gegenteil.

„Ihr lasst mich einfach gehen, obwohl ich euren Vater bestohlen habe?“, versuchst du, dich zu vergewissern.

„Ich hasse meinen Vater.“, erklärt dein Gegner und weist zur Tür. „Hau ab, bevor ich es mir anders überlege!“

Du lässt dich nicht zweimal bitten, steckst deine Sichel in den Gürtel, trittst hinaus auf den Flur und stürzt die halbdunklen Treppen herunter. Du weißt, dass es vernünftiger wäre, zu schleichen, doch die Angst, dass der Sohn des Dalion dich doch noch verfolgt, ist größer.

Durch ein Fenster im Erdgeschoss erreichst du den Garten und kletterst an einer Efeu-ranke über die Mauer.

3 *Das Abenteuer*

Mit wild schlagendem Herzen verschwindest du in einer Seitenstraße und beginnst zu rennen. Nachdem du ein paar willkürliche Abzweigungen genommen hast, kannst du die Schmerzen in deinem Brustkorb nicht mehr ignorieren und lehnst dich atemlos an eine Mauer.

Du bist am Ende deines Raubzuges angekommen und es ist an der Zeit, zu entscheiden, was als nächstes zu tun ist. Hast du den Stein von Elaion erbeutet, ziehe die Nummer, die du erhalten hast, von dieser Station ab und lies bei der resultierenden Station weiter. Hattest du keinen Erfolg, so bleibt dir nichts anderes übrig, als deine Schuld mit dem Leben zu bezahlen. Wettschulden sind trotz allem Ehrensulden.

41

Neben einer Scheibe Graubrot findest du noch eine grobe Mettwurst, von der du dir ein paar dicke Scheiben abschneidest und genüsslich verspeist. Während du die Bissen herunterschluckst, fällt dir ein, dass du seit dem Frühstück nichts mehr gegessen hast. Zur Sicherheit verschlingst du auch noch den letzten Zipfel der Mettwurst und beendest deine Mahlzeit mit einem Schluck Bier. Stelle zwei von deinen Kraftpunkten wieder her. Mit dem Ärmel wischt du dir den Mund ab und öffnest die Tür des Zimmers. Vor dir liegt eine düstere Halle, die mit allerlei Statuen, Möbeln, Teppichen, Glasvitrinen und anderem zugekramt ist.

Dein Auftraggeber hat dir den Aufbewahrungsort der Kugel genau genug beschrieben, dass es dir keine Probleme bereiten sollte, ihn in der weitläufigen Residenz zu finden.

Auf leisen Sohlen huschst du durch die Schatten und erreichst schließlich eine gewaltige Marmortreppe, die sich aufwärts schlängelt, bis sie sich in der Dunkelheit verliert.

Du wirfst einen prüfenden Blick durch die menschenleere Halle und machst dich daran, ins Obergeschoss hinaufzusteigen. Lies weiter bei 38

42

Eilig huschst du über den Gang hinter das Podest, auf dem sich die Rüstung befindet. Im letzten Augenblick vermeidest du einen Zusammenstoß deiner Sichel mit dem glänzenden Metall und duckst dich hinter den marmornen Sockel.

Ein Lichtschein fällt auf die Rüstung, die augenblicklich einen dunklen Schatten auf dich wirft. Wer auch immer den Gang entlang kommt, wird dich entdecken, wenn er mehr als einen flüchtigen Blick in deine Richtung wirft.

Mit angehaltenem Atem lauscht du den Schritten, die unerbittlich näher kommen.

Falls du einen schwarzen Mantel trägst, lies weiter bei 45. Hast du keinen, lies hingegen weiter bei 46.

43

Routiniert filzt du die Mäntel und findest dabei in den Taschen fünf Goldtaler, die du augenblicklich in deine eigenen steckst.

Wahrscheinlich gehören die Gewänder den Bediensteten, denn der Stoff ist an mehreren Stellen geflickt oder gar fadenscheinig. Ein schwarzer Umhang fällt dir ins Auge, denn er scheint in dem düsteren Raum beinahe unsichtbar. Probehalber wirfst du ihn über deine Schulter und hüllst dich darin ein. Er passt wie angegossen.

Zufrieden lässt du die anderen Mäntel hängen und begibst dich zur gegenüberliegenden Tür, von der aus du in eine zweistöckige Halle gelangst, in der sich ein wahres Sammelsurium an Teppichen, Statuen, Möbeln, Vasen und allerlei anderem Krimskrams finden. Dein Auftraggeber hat dir gesagt, dass sich der Edelstein in einer Kammer im Obergeschoss des Hauses befindet.

Gut getarnt huscht durch die Schatten der vollgekrantten Halle und gelangst zu einer breiten, marmornen Treppe, deren Geländer sich bis an die Decke des Saals windet. Vorsichtig beginnst du, am Rand emporzusteigen und wirfst dabei argwöhnische Blicke auf die umliegenden Türen. Lies weiter bei 38.

44

Lautlos wie ein Nebelschleier schießt du mit gezogener Sichel aus deinem Versteck hervor und siehst du dich einem grauhaarigen Wächter gegenüber, der mit zitternden Händen sein Schwert zieht. Zuversichtlich gehst du zum Angriff über, denn die gebrechliche Gestalt wird dir wenig entgegenzusetzen haben.

Trage deinen Kampf mit dem betagten Krieger aus:

<i>Name</i>	<i>Stärke</i>	<i>Lebenspunkte</i>
Alter Wächter	6	14

Falls du zwei Kampfrunden in Folge für dich entscheidest, würfle mit zwei Würfeln. Ist die Zahl kleiner oder gleich deinem Geschick, so gelingt es dir, den Wächter über das Geländer zu stoßen und den Kampf so augenblicklich zu beenden.

Kannst du dieses Duell für dich entscheiden, trittst du durch ein zweiflügliges Portal, das dir dein Auftraggeber beschrieben hat. Lies dazu weiter bei 50.

45

Je näher die Schritte kommen, desto tiefer verkriechst du dich in deinen Mantel, dessen dunkler Stoff förmlich mit der Dunkelheit zu verschmelzen scheint.

Aus dem Augenwinkel siehst du eine Gestalt nahen und schlägst die Augen nieder. Für einen banger Moment lauschst du, ob das gleichmäßige Geräusch aufhört, doch du scheinst dem Vorübergehenden nicht aufzufallen.

Schließlich hörst du, wie sich ein Schlüssel im Schloss dreht und gleich darauf eine Tür zufällt. Vorsichtig lugst du aus deinem Versteck hervor und stellst erleichtert fest, dass du wieder allein bist.

Du verschwendest keine Zeit, sondern kommst augenblicklich wieder auf die Füße und schleichst um die Galerie herum zu einer zweiflügeligen Tür, die in den Osten des Gebäudes führt. Dein Auftraggeber hat dir den Weg in groben Zügen beschrieben.

Ohne weitere Störung erreichst du das schwere Eichenportal und drückst vorsichtig die silberne Türklinke herunter. Lies weiter bei 50.

46

Dein Herz klopft bis zum Halse und als schließlich eine Gestalt in dein Blickfeld tritt, lässt du die Augen sinken und drückst dich noch enger an den kühlen Stein.

Mit jedem Schritt, der im Treppenhaus verhallt, steigt deine Hoffnung, unentdeckt zu bleiben, doch schließlich kommt es, wie es kommen muss.

Das Geräusch bricht abrupt ab und ehe du es dich versiehst, fliegt ein blitzendes Stück Stahl auf dich zu.

Würfle mit einem Würfel. Ist das Ergebnis eine Eins, so trifft dich der Wurfdolch direkt in die Kehle und setzt deinem Raubzug ein schnelles Ende. Würfelst du hingegen eine Zwei oder Drei, so verfehlt dich der Dolch und du kannst zum Gegenangriff übergehen. Bei allen anderen Zahlen bohrt sich die Klinge in dein Fleisch. Würfle in diesem Fall mit einem Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Kraftpunkten ab.

Überlebst du diese heimtückische Attacke, lies weiter bei 44.

47

Blut spritzt, als deine Klinge der letzten Fledermaus den Flügel abtrennt. Flugunfähig trudelt das schreiende Tier zu Boden, von wo aus du es mit einem Tritt gegen die nächste Wand beförderst.

Seine Kameraden scheinen es sich anders überlegt zu haben und suchen ihr Heil in der Flucht. Du hast nicht im Sinn, sie aufzuhalten. Erschöpft steckst du deine Sichel in den Gürtel und steigst die letzten Stufen empor. Vor dir klafft ein breites Loch im Boden,

durch das du eine weitere Treppe erkennst.

Es sieht aus, als sei ein ganzes Treppenhaus in den Wänden der Residenz versteckt. Es könnte sich als nützlich erweisen, sich das zu merken, falls du übereilt fliehen musst. Schreibe dir die Zahl 14 auf, um gegebenenfalls hierher zurückzukehren. Solltest du den Stein von Elaion in deinen Besitz bringen, ziehe 14 zu deiner momentanen Station ab, um durch den Geheimgang zu fliehen. Du wirst im Text keinen Hinweis finden, diese Option zu nutzen.

Der Geheimgang wird zunehmend enger und schließlich musst du kriechen, da zwischen dem Dachstuhl und der Wand nicht mehr viel Platz ist. Schließlich gelangst du in eine scheinbare Sackgasse, aus der nur eine hölzerne Luke herausführt.

Vorsichtig öffnest du den Riegel und kletterst durch die schmale Öffnung. Lies weiter bei 50.

48

Als du dich umwendest, tritt ein langhaariger Krieger hinter eine Statue hervor und ist ebenso überrascht wie du, als er deiner gewahr wird.

Beinahe gleichzeitig greift ihr zu euren Waffen, du zu deiner Sichel und er zu einem langen, glänzenden Schwert. „Sieh an, sieh an, ein Dieb.“, meint er selbstsicher und wirft sein blondes Haar in den Nacken. Arroganz strahlt dir aus seinen Augen entgegen, als er dich abfällig mustert. „Ein Gutsherr, nehme ich an.“, erwidertst du und deutest eine gekünstelte Verbeugung an. Du weißt nicht, wozu dieses Geplänkel gut sein soll, doch vielleicht macht dein Gegenüber einen Fehler und du kannst ihn überrumpeln.

„Nein, das nicht.“, erklärt der Schönling und zuckt bedauernd mit den Schultern, „Nur sein Sohn. Aber für Abschaum wie dich wird es ausreichen.“

Er macht noch immer keine Anstalten, dich anzugreifen. Misstrauisch musterst du ihn und beobachtest, wie er mit seinem Schwert auf dich zeigt. „Das war sehr kränkend.“, plapperst du und siehst dich aus den Augenwinkeln heraus nach einer Fluchtmöglichkeit um. Ohne Vorwarnung schießt ein feuerroter Blitz aus der Spitze seiner Klinge hervor und rast mit einem wütenden Fauchen auf dich zu. Mehr durch Glück als durch Können entgehst du dem feurigen Geschoss, das sich knisternd in eine Vitrine bohrt, die mit einem Knall in Flammen aufgeht.

„Das wird euren Vater gar nicht freuen.“, reizt du dein Gegenüber, holst mit deiner Sichel aus und prescht auf ihn zu. Je näher du ihm bist, desto riskanter ist es für ihn, seine Magie einzusetzen.

„Das ist mir scheißegal!“, fährt dein Kontrahent dich an und setzt seinerseits zum Angriff an.

Trage deinen Kampf mit ihm aus:

3 Das Abenteuer

Name	Stärke	Lebenspunkte
Kyrhwulf	10	19

Falls du zwei Kampfrunden gegen ihn lebend überstehst, lies weiter bei 40.

49

Mit einem Fluch lässt du die Schlüssel sinken, wendest der Meerfrau den Rücken zu und wirfst einen Blick in die umliegenden Vitrinen, die allesamt nur wertlosen Plunder enthalten. Mit einem Seufzen steckst du den Schlüsselbund in deine Tasche, der zumindest ein paar Goldtaler wert sein sollte. In anderen Teilen des Dachbodens hast du kostbarere Dinge gesehen, auch wenn sie den Verlust des Edelsteins nicht aufwiegen können. Vielleicht gibt sich Siliias mit einer Anzahlung zufrieden.

Als du den engen Gang verlässt und in einen vielversprechenderen einbiegst, lässt ein Knarren dich herumfahren. Lies weiter bei 48.

50

Du findest dich in einer Art Dachboden wieder, dessen schräge Wände mit dunklem Holz getäfelt sind.

Leuchter aus Messing tauchen den Raum in flackerndes Licht und verraten dir, dass vor nicht allzu langer Zeit jemand hier gewesen ist. Du versteckst dich hinter einem roten Polstersessel und lässt deinen Blick durch das Zimmer schweifen. Nichts rührt sich, was allerdings nicht heißt, dass sich in dem riesigen Sammelsurium aus Vitrinen, Statuen, Staffeleien, Vasen und allerlei anderen Kunstgegenständen niemand befindet. In diesem Labyrinth könntest du mit einem Verfolger sicherlich stundenlang Katz und Maus spielen, ohne dass ihr euch begegnet.

Vorsichtig verlässt du eine Deckung und pirscht durch die brechend vollen Gänge, in denen du allerlei Kostbarkeiten erspähest. Du zwingst dich, deine Gier für den Augenblick zu zügeln, biegst an der Statue eines Kraken in einen Seitengang und siehst an dessen Ende etwas meerblau funkeln.

Die Seiten des Korridors sind gesäumt von Vitrinen, in den sich Muscheln, Korallen und andere Seltsamkeiten befinden. Du passierst ein Becken, in dem an langen Drähten tote Fische baumeln.

Schließlich erreichst du das Ziel deines Raubzugs, den Stein von Elaion, der dir aus einer schweren Vitrine entgegenfunkelt, die ihrerseits in den Händen einer steinernen Nixe ruht. Du blickst für einen Augenblick irritiert in die toten Augen der Statue, dann holst du aus und lässt deine Faust auf die gläserne Vitrine herabrasen. Fluchend zuckst du zusammen, als dein Hieb wirkungslos an der durchsichtigen Wand verpufft. Aus was auch immer das Behältnis besteht, du wirst es nicht aufbrechen können.

Bei näherer Untersuchung entdeckst du an der Unterseite ein außergewöhnliches Schloss

aus glitzerndem Silber. Während du überlegst, wie du es aufbrechen kannst, fällt dein Blick auf einen Schlüsselbund, der in einer der Vitrinen liegt.

Triumphierend stellst du fest, dass sie nicht abgeschlossen ist und ziehst die ebenfalls silbernen Schlüssel heraus. Dein Hochgefühl verfliegt schnell wieder, als du sie der Reihe nach ausprobierst. Keiner von ihnen passt. Verwirrt musterst du die langen Schlüssel und das Schloss.

Vielleicht kannst du zwei oder mehrere von ihnen kombinieren, um die Vitrine zu öffnen.

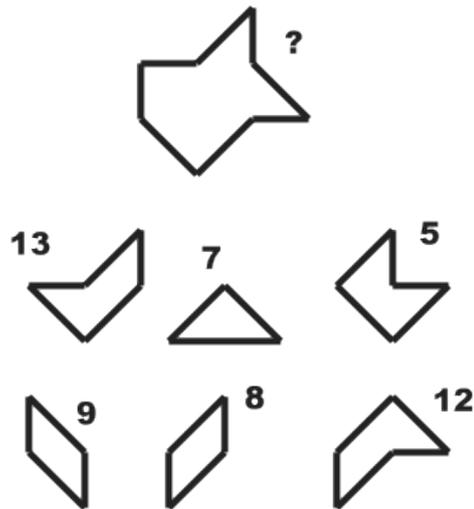


Abbildung 3.1: Das Schloss und die Schlüssel

Zähle die entsprechenden Zahlen der Teile zusammen, aus denen sich dieser Schlüssel zusammensetzt, ziehe sie von dieser Station ab und lies bei der resultierenden Station weiter. Du kannst so viele verwenden, wie du möchtest, darfst sie allerdings nicht drehen, da sie sich dann nicht nahtlos aneinanderfügen.

Schaffst du es nicht, einen richtigen Schlüssel zusammenzusetzen, kannst du immer noch den Rest des Raums plündern. Lies dazu weiter bei 49.