

36

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

37

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

38

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

39

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

40

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

41

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

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

Akzeptieren Sie die Bedingungen? (123)

Möglicherweise melden Sie Protest an, etwa

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

oder noch schärfer

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

42

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

Die Werte des Yaq-Hai:

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

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

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

43

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

44

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

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

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

45

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

46

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

Hmm, lecker! (202)

Iih, ist ja ekelhaft! (106)

47

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

48

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

49

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

50

Wer die Wahl hat, hat die Qual.

Osten? (246)

Süden? (100)

51

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

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

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

52

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

Weiter bei 124.

53

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

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

54

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

55

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

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

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

Klappt wie am Schnürchen? (347)

Die Würfel sind gegen Sie? (160)

56

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

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

57

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

Gelungen? (15)

Nein? (382)

58

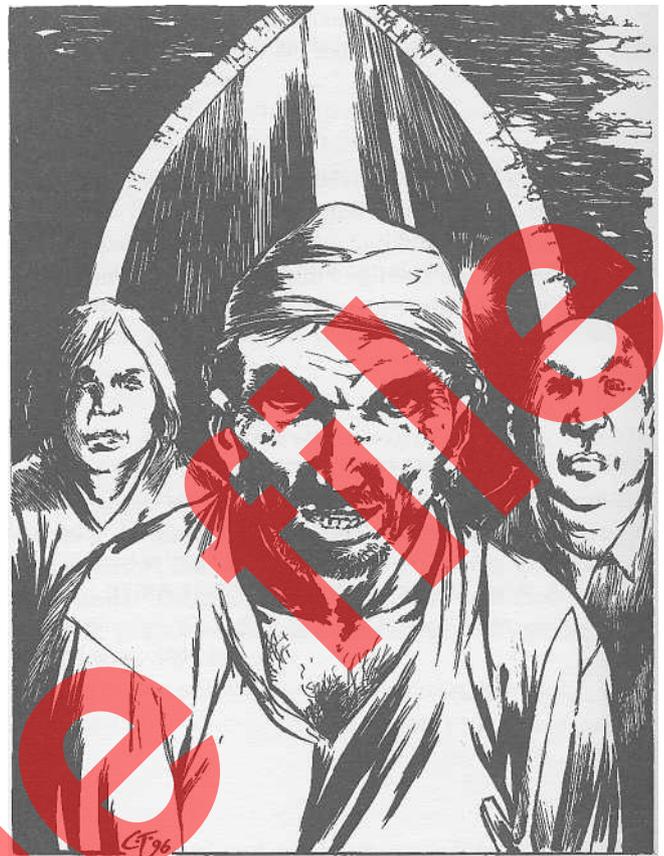
Katzen haben neun Leben, Helden leider nur eins. Deswegen wandelt der Panther jetzt noch munter auf Dere und Sie nicht.

59

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

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

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



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

60

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

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

Wie reagieren Sie? Etwa:

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

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

61

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

Gelungen? (142)

Verfehlt? (260)

62

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

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

Gut gewürfelt? (328)

So'n. Mist! (148)

63

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

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

64

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

65

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

66

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

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

Weiter bei 191.

67

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

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

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

68

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

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

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

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

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

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

69

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

Weiter bei 5.

70

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

Weiter bei 223.

71

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

72

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

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

73

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

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

Weiter bei 257.

74

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

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

Weiter bei 89.

75

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

76

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

Inzwischen sind die Tänzer nur noch ein einziges, vielbeiniges Wesen. Das Dröhnen der Trommel verdichtet sich zu einem einzigen Tosen. Sie nehmen gar nicht mehr wahr, was um Sie herum vorgeht. Vielmehr sehen Sie den Wald, das dichte, undurchdringliche Grün des südaventurischen Dschungels. Sie haben das Gefühl zu schweben, spüren Ihre Beine nicht mehr, ja, Sie wissen nicht einmal, ob Sie sich noch im Tanze wiegen oder sich möglicherweise auf dem Boden wälzen oder irgend etwas anderes tun. Und es ist Ihnen auch egal, denn das Bild, daß Sie jetzt wahrnehmen, ist viel zu aufregend. Sie scheinen aus großer Höhe, weit über den Wipfeln der Urwaldriesen, zu fallen. Immer rasender wird Ihr Flug, wie das Kribbeln in Ihrem Inneren verrät. Allerdings sind Sie dem Wipfeldach des Waldes noch nicht nähergekommen. Sie verspüren keine Angst, sondern genießen diese neue, bisher unbekannte Freiheit sehr. Irgend etwas sagt Ihnen, daß Ihnen nichts geschehen kann. Weiter bei 235.

77

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

78

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

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

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

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

Weiter bei 319.

79

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

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

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

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

80

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

81

„Aber warum hattest du sie dann bei dir?“

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

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

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

„Hast du nicht selbst genug zu tun? Jagen, essen, feiern, Ta-Fek-Ta machen (Rahjaspiele, ähem!). Mußt du da noch für andere arbeiten? Ich werde euch Blaßhäute nie verstehen!“ Der Schamane schüttelt den Kopf

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

Weiter fahren Sie fort:

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

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

82

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

83

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

84

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

85

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

86

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

87

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

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

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

Weiter bei 401.

88

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

89

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

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

Möglicherweise können Sie mit einer gelungenen Schwimmen-Probe +2 einen rettenden Ast greifen, der von einem ufernahen Baum bis ins Wasser herabhängt. Wenn ja, dann lesen Sie 91. Ansonsten treiben Sie zum Abschnitt 92.

90

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

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

91

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

Das Ergebnis ist gerade. (95)

Das Ergebnis ist ungerade. (414)

92

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

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

93

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

Aha, so war das. Also legen Sie auch zunächst die Probe ab.

Gelungen? (458)

Um 1 oder 2 Punkte daneben? (359)

Noch schlimmer vergeigt? (207)

94

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

95

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

96

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

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

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

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

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

97

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

Sie sehen ein irres Flackern in seinen Augen.

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

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

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

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

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

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

Weiter bei 288.

98

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

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

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

99

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

100

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

Osten? (214)

Süden? (246)

Norden? (464)

Westen? (309)

101

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

102

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

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

103

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