ARACLIA

DIE VERGESSENE ZITADELLE

SOLO-ABENTEUER IN ARACLIA

Die Vergessene Zitadelle
Abenteuer in Araclia

© Alexander Schiebel | AceOfDice 1997-2014
www.aceofdice.com

Umschlagillustration:
John Moriarty und Marco Morte

~ Über Araclia und dieses Abenteuer ~

Einleitung

Willkommen in Araclia! In dieser farbenprächtigen Welt gibt es Abenteuer in Hülle und Fülle: Ob du dich in Catorien zwischen rivalisierenden Rittern durchschlägst, in Berukhan Karawanen zu mystischen Oasen begleitest, im hohen Norden Eysariens nach vergessenen Heiligtümern suchst oder als Freibeuter dein Glück auf den Swylirischen Inseln machst - diese Welt gehört ganz dir, deinen Ideen und deinen Charakteren!

All dies und noch mehr bietet dir Araclia ganz ohne Elfen und ohne Zwerge, präsentiert in einer Form, die es dir ermöglicht, schnell und unkompliziert einzusteigen und das auch noch mit deinem Lieblingsregelsystem, denn Araclia ist vollkommen regelneutral!

Nun ja, nicht ganz: Damit Gegner, Monster und Herausforderungen abschätzbar sind, müssen sie wohl oder übel irgendwie quantifiziert werden, vor allem, wenn sie - so wie hier - Teil eines Solo-Abenteuers sind.

Was du hier allerdings an Regeln findest, ist auf das absolut Notwendige beschränkt und - je nachdem, wie viel Erfahrung du bereits mit Rollenspielen hast - wahrscheinlich sogar selbsterklärend. In jedem Fall findest du auf **www.aceofdice.com** das diesem Abenteuer zu Grunde liegende kleine Regelsystem mit dem ebenso kompakten Titel **SUM**.

Falls dich selbiges nicht interessiert - was dir niemand übel nimmt, denn Regelsysteme gibt es bereits wie Sand am Meer - dann sei dir hiermit nur ganz kurz zusammengefasst, dass sich die im Abenteuer verwendeten Werte im Bereich eines Sechsseiters bewegen und für einen Probenerfolg mit W6 zu er- oder unterwürfeln sind.

Es gäbe noch so viel zu sagen, aber dein Drang, dieses Abenteuer zu spielen, ist bereits stark zu spüren, daher möchten wir dich nun auf den Prolog verweisen, in dem dein Abenteuer beginnt. Wir wünschen dir viel Spaß und viel Erfolg bei deiner Flucht aus der *Vergessenen Zitadelle*!

Werte der Gegner (Destiny)

Wenn du dieses Abenteuer in Verbindung mit DESTINY spielen möchtest, so gelten folgende Kampfwerte:

Skelett: KAM 36, KON 15, EW-g TP, RS 2, Regeneration
Eberfell: KAM 33, KON 6, EW-k SP
Ritterrüstung: KAM 36, KON 9, EW SP, RS 2
Scherbendämon: KAM 36, KON 12, EW+2 SP
Riesenkäfer: KAM 26, KON 10, EW-k TP, RS 2

Werte der Gegner (Portal)

Wenn du dieses Abenteuer in Verbindung mit PORTAL spielen möchtest, so gelten folgende Kampfwerte:

Skelett: ST 6, NK 12/6, LK 15, TP W6+3, Regeneration W6, Resistenz gegen Feuer und Stichwaffen
Eberfell: ST 1, NK 8/4, LK 10, TP 2W+1
Ritterrüstung: ST 6, NK 15/10, LK 9, TP 2W, RS W12
Scherbendämon: ST4, NK 15/10, LK 18, TP 3W
Riesenkäfer: ST 1, NK 10/10, LK 10, TP W6+1

~ Wie alles beginnt ~

Prolog

Die Grafschaft Warhil im Norden des Königreichs Catorien galt stets als Bollwerk gegen die Krelveten des nahen Blutigen Massivs. Immer wieder kamen sie aus ihren Siedlungen im Hochgebirge, um das Tal in Schrecken zu setzen und die große Krelvetenwacht anzugreifen. Doch nie war es so schlimm wie im letzten Jahr. Fast wöchentlich strömten sie wie aus unsichtbaren Quellen in die Niederungen, um zu plündern, zu brandschatzen und zu morden. Manche sprechen bereits von einem Krieg, und der Ruf nach Rache wird allerorts lauter und lauter. Graf Byandar Godroc von Warhil hat daher einmal mehr seine Ritter um sich geschart und alle wehrfähigen Männer und Frauen zu den Waffen gerufen, um den Krelveten nachhaltig Einhalt zu gebieten. Ein Aufruf, dem du nur allzu gerne gefolgt bist, denn auch du hast jemanden an die Krelveten verloren, der dir sehr am Herzen lag.

Unter den Milizen wird gemunkelt, dass ein Geweihter des Kriegsgottes Cator höchstpersönlich den Schlachtplan entworfen hat und etwa ein Dutzend Einheiten mit unterschiedlichen Missionen in das Gebirge entsenden wird. Die Moral ist hoch, doch ebenso die Furcht vieler vor ihrer ersten Begegnung mit den haarlosen Humanoiden, die nicht ohne Grund vor vielen Jahrhunderten über die Menschheit herrschten, und deren Blicke so hart wie ihre Knochen sind.

Mit gemischten Gefühlen erfährst du, dass dein Trupp in die nördlichen Ausläufer ziehen wird, wo bisher kaum Krelveten gesichtet wurden. Der Auftrag lautet, das weitgehend unerforschte Terrain zu sichern.

Schließlich kommt der Morgen, und wie ein Kraken, der seine Tentakel ausstreckt, strömen die Truppen des Grafen an allen möglichen Ecken und Enden des Blutigen Massivs in das unwegsame Gebirge. Drei Tage und Nächte verbringst du und der bunt zusammengewürfelte Erkundungstrupp in den verwirrenden Steinschluchten, bis am vierten Tag, just als Anspannung und Vorsicht nachlassen, jemand „Krelvetenangriff!“ brüllt.

Binnen weniger Momente greifen Angst, Panik, Furcht, Entsetzen und wilde Raserei um sich. Ein Gemetzel entbrennt. Äxte klirren, Speere sausen aus dem Nirgendwo auf euch nieder. Du wirbelst herum und blickst auch bereits in die kalten Augen eines Krelveten, der, obwohl wenig größer als du, wie ein mächtiger Baum vor dir aufragt. Dann trifft dich von hinten ein harter Schlag, und es wird schwarz um dich. Du hörst das Splittern von Knochen, das Geräusch von Metall auf Stein, die gutturalen Rufe deiner Feinde... dann verlierst du das Bewusstsein.

Als du zu dir kommst, tastest du dich durch einen dunklen, feuchten Keller. Ein dünner Strahl verhaltenen Sonnenlichts fällt durch eine steinerne Ritze, wo eine schwere Falltür von außen verschlossen gehalten wird. Von jenseits dringen abgehackte krelvetische Worte gedämpft an dein Ohr.

Als du dich bewegst, hörst du eine Stimme aus der dich umgebenden Dunkelheit: „Geht es dir gut?“ Es ist Femra, eine Kriegerin aus deiner Einheit. Sie erzählt dir, dass der Trupp aufgerieben wurde. „Ich glaube, wir sind die einzigen Überlebenden. Asguld, hier, hat es nicht geschafft, und mein Bein ist zerschmettert. Ich werde das hier wohl nicht überleben. Vielleicht kommst wenigstens du hier heil raus..“

Solltest du eine Waffe größer als ein Dolch geführt haben, so stellst du fest, dass man sie dir abgenommen hat. Auch findest du bald heraus, dass sich die steinerne Falltür keinesfalls öffnen lässt. Selbst wenn, hättest du gegen die vielen Krelveten da draußen keine Chance. Femra hat jedoch etwas entdeckt: „Hier, sieh mal, hinten an der Wand, da ist ein lockerer Ziegelstein. Vielleicht gelingt es dir durchzubrechen und einen anderen Weg zu finden, ich bin jedenfalls zu schwach dafür…“ Auf deine Frage, wohin die Krelveten euch überhaupt gebracht haben, antwortet Femra: „Ich weiß es nicht. Niemand von uns war bei Bewusstsein. Doch egal, wo wir sind, sie werden uns nicht lange am Leben lassen…“

Du sammelst deine Kräfte und wirfst dich einige Male gegen das vom Zahn der Zeit in Mitleidenschaft gezogene Mauerwerk, bis es schließlich nachgibt. Eine Wolke staubt aus dem Inneren, und mit ihr ein unbehaglicher Geruch aus sehr alter Zeit.

Du versprichst der schwer verletzten Femra, Hilfe zu holen und schreitest entschlossen durch das Mauerwerk. Beginne das Abenteuer nun mit Abschnitt >1.

~ Abschnitte 0-73 ~

Das Abenteuer

0 Du befindest dich in einem von feinem Staub bedeckten, steinernen Treppenhaus, das vier Stockwerke mit einander verbindet, die offenbar zu einer turmartigen Zitadelle gehören. Durch kleine, eckige Sichtluken in der Außenwand erkennst du, dass sich außerhalb des Gebäudes etwa ein Dutzend Krelveten versammelt haben. Sie lagern am Fuße des Gebäudes, ohne es zu betreten oder zu verlassen. Der Wind heult gespenstisch durch die feinen Ritzen und Fugen, die sich im Laufe vieler Jahre durch das Gemäuer gefressen haben. Mitunter bildest du dir ein, dass er Stimmen an dein Ohr trägt, die Worte in einer Sprache flüstern, die zwar vertraut, aber auch unverständlich klingt...

Du hast von hier aus die Möglichkeit, das Verlies zu betreten (>1) oder durch jene Türe zu gehen, die in das Erdgeschoß (>10), in das Obergeschoß (>20) oder das Dachgeschoß (>30) führt.

1 Du befindest dich in einem unterirdischen Verlies. Das Licht der untergehenden Sonne fällt durch vergitterte, halb von Geröll verschüttete Kellerlichten. In einer Nische hängt ein menschliches Skelett, das – vermutlich noch zu Lebzeiten – an die Wand gekettet wurde. Eine Ecke des Verlieses ist angeräumt mit einem Kohlebecken und diversen gusseisernen Gerätschaften. Eine Tür mit einem kleinen Sichtgitter in Augenhöhe sowie ein Treppenaufgang scheinen die einzigen sonstigen Ausgänge aus dem Raum zu sein.

Nachdem du dich vergewissert hast, dass es durch die Luken bestimmt kein Entkommen gibt, bleibt dir noch das Skelett an der Wand (>8) oder die Gerätschaften in der Ecke (>23) zu untersuchen. Alternativ kannst du die Zellentür öffnen (>5), die Treppe hinaufsteigen (>0) oder, wenn du sicher bist, alles Erforderliche getan und heraus gefunden zu haben, in den Keller zu Femra zurück kehren (>50).

2 Mit Unbehagen näherst du dich der fast übermenschlich großen Rüstung. Ihre Form ist unüblich... die schlanke Taille, der trapezförmig geschnittene Brustharnisch und der elongierte Vollvisierhelm sind gewiss nicht catorischer Bauart. Du fragst dich, wer oder was in der Rüstung steckt. Hast du den Mut, das Visier hochzuklappen (>11), oder berührst du die Rüstung nicht und widmest dich lieber wieder dem Konventsaal (>10)?

3 Ein komplexes Muster aus magischen Symbolen bildet einen fünfzackigen Stern, der sich über nahezu die gesamte Bodenfläche des Raumes erstreckt. >40

4 Die magische Schrift leuchtet grell auf. Gleichzeitig spürst du einen stechenden Schmerz in deinen Schläfen. Du erleidest 1 Schadenspunkt. >40

5 Die etwa 2 mal 2 Schritt große Zelle ist leer. Weder Gebeine noch Überreste verrotteten Strohs sind hier zu finden. Nur ein eiserner Ring mit Ketten an der Wand deutet darauf hin, dass es sich hier um eine Gefängniszelle handelt. Die fast sterile Leere und das leichte Geheul des Windes wirken auf dich geradezu gespenstisch. Wenn du hier weiter nichts zu tun hast, widmest du dich wieder dem Verlies (>1).

6 Ein schwerer gusseiserner Riegel hält die Vordertür von innen fest verschlossen. Kurz juckt es dich, den Eingang einfach zu entriegeln und nach draußen zu laufen, doch dann fällt dir ein, dass vor der Zitadelle die Krelveten lagern. Du ziehst deine Hand also wohlweislich zurück und beschließt, nach anderen Auswegen zu suchen. >10

7 Du ziehst wahllos eine Rolle porösen Pergaments aus den Halterungen und stellst fest, dass sie nichts weiter enthält als seltsame Muster und Schnörkel, die unvermutet zu verschwimmen scheinen, während du ihnen mit den Augen folgst. Offenbar handelt es sich um eine Zauberschrift, und du bist gerade im Begriff, sie auszulösen. Stelle deine Konzentration auf die Probe (INT-Probe), um den Zauber auszulösen: Wenn sie dir gelingt, lies >51, ansonsten kannst du es noch einmal um 1 erschwert versuchen. Gelingt es dir nicht, die Zauberschrift zu beherrschen, lies >4.

8 Es hätte dir gleich seltsam vorkommen sollen, dass das Skelett so intakt an der Wand hängt. Als du dich nämlich näherst, dreht sich der Totenschädel, und die alten Knochen beginnen zu scheppern und nach dir zu greifen. Ein fernes Ächzen ist zu hören.

Du greifst zu deiner Waffe und zerschmetterst das Skelett (>21), bevor es sich am Ende noch befreit, oder du vertraust darauf, dass die Ketten halten und widmest dich wieder dem Verlies (>12).

9 Als du näher trittst, flammt der Kamin mit einem lautstarken Zischen auf. Wie Geister strecken sich die Flammen und tanzen und lodern, obwohl, wie dir jetzt erst bewusst wird, gar kein Holz im Kamin ist. Nachdem du einen Schritt zurück machst, geht das unheimliche Feuer einfach aus... >10.

10 Hinter der ebenerdigen Tür des Treppenhauses befindet sich eine große Halle, die dich an einen Rittersaal erinnert. Der Boden ist in der Mitte von einem großen Eberfell (>26) bedeckt, das einem Kamin (>9) zugewandt ist, vor dem sich eine große Tafel (>13) aus massivem dunklem Holz erstreckt. An der Tafel sitzen bzw. hängen die Überreste dreier menschlicher Skelette. Was bei Sastrates ist hier geschehen?, murmelst du nachdenklich und schrickst unwillkürlich zusammen, als du an einem thronartigen Stuhl vorbei gehst und auch in diesem ein erstaunlich gut erhaltenes Skelett erblickst. Im Schatten dieses Throns (>19) steht eine große, metallene Ganzkörperrüstung (>2), deren Visier nach unten geklappt ist. Du siehst desweiteren einen bronzenen Gong (>27) und – die Vordertür (>6), die abgesehen vom Treppenhaus (>0) der einzige Ausgang aus diesem Raum zu sein scheint.

11 Du hast Mut, doch in jenem Augenblick, als du das Visier hochklappst, glühen im Inneren zwei gelbe Augen auf. Du machst einen Satz zurück und erstarrst, als eine hohle, metallische Stimme in deinem Kopf erklingt: „Höre, Fremder: Nenne mich beim Namen, und ich werde dir zu Diensten sein!". Wie lautet deine Antwort?

„Einen Namen brauchst du nicht, ich mach' dich sowieso alle..." >24

„Höre fortan auf den Namen [setze einen erfundenen Namen ein] und tu' wie dir geheißen!" >29

„Ich bin nicht dein Herr, aber wenn du mir sagst, was hier passiert ist, kann ich vielleicht helfen." >35

Du kennst seinen richtigen Namen und nennst ihn beim solchen. >18

12 Das Skelett ächzt erbarmungswürdig, Knochen knacken, und als du dich zurück ziehst, sinkt es wieder reglos zusammen. >1

13 Die Tafel ist ein Meisterwerk alt-rishamerscher Handwerkskunst. Der Korpus besteht aus

schwerem, dunklem Holz, aus dem zahlreiche Muster geschnitzt wurden. Die Tischplatte selbst beherbergt liebevoll gestaltete Intarsien. Darauf liegen etwa zwei Dutzend Figuren aus Zinn und Holz verstreut. Es scheint, als ob an diesem Tisch gerne gespielt wurde. Falls es dir in den Sinn kommt, selbst ein bisschen mit den Figuren zu spielen >31, ansonsten >10.

14 Einige wohl platzierte Hiebe, und das nunmehr zerschlissene Eberfell fällt in sich zusammen. Du wischt dir den Schweiß von der Stirn und beobachtest erstaunt, wie es sich behäbig wieder auf dem Boden ausstreckt.

Angesichts des legendären Aberglaubens der Krelveten in Bezug auf Geister wird dir nun klar, warum sie sich vor der Zitadelle sammeln und nicht in der Zitadelle... >10

15 Deine Hand nähert sich den Gliedern des Skeletts, da spürst du plötzlich einen geisterhaften Windhauch im Nacken. Findest du den Mut (CHR-Probe), dem toten Magier den Ring vom Finger zu ziehen (>28)? Wenn nicht, umfasst dich die kalte Hand deiner eigenen Angst und du widmest dich wieder der Halle (>10).

16 Du ergreifst den Schlägel und schlägst damit in die Mitte des Bronzegongs. Eine Schicht dünnen Staubs schwebt dir entgegen, als das dumpfe Geräusch an deine Ohren und in alle Fugen und Ecken der Zitadelle dringt. Noch ehe der Gong verhallt ist, heult es um dich wie in einem Sturm auf, und du siehst zahlreiche Schemen um dich herum fliegen. Sie wechseln zwischen den Gesichtern lebendiger Menschen und den Fratzen skelettierter Toten, und sie beschweren sich in einer Sprache, die du nicht verstehst, darüber, dass du sie auf diese Weise aus ihrer Lethargie holen musstest. Einige greifen nach deinem Herzen, und als dir schließlich eiskalt wird und du kraftlos am Boden zusammen sinkst, ist dir klar, dass es keine gute Idee war, Lärm in einem Gemäuer zu machen, das seit Jahrhunderten nur Stille und Ruhe gekannt hat. >67

17 So... du bist also im Besitz des Schlüssels. Sag', wieviele Buchstaben hat er denn? Multipliziere die Zahl mit sich selbst, zähle 30 hinzu und gehe zum entsprechenden Abschnitt. Beginnt dieser mit dem Wort „Richtig", so lies dort weiter, ansonsten bist du auf dem Holzweg (>30).

18 Das ist gelogen, und das weißt du! Überlege dir, ob du dieses Abenteuer wirklich ehrlich durchspielen willst, ansonsten wäre es vielleicht besser für dich, Karten zu legen. Wenn du doch weiterspielen willst, kehre zu Abschnitt >11 zurück. Vorher aber bleibt deinem Charakter die Lüge im Halse stecken, und er erleidet einen nachhaltig erschöpfenden Hustenreiz (REG -1).

19 Du wendest dich dem aus schwerem Marmor gehauenen Thron zu, der die Tafel herrschaftlich überblickt und aus dem dir die Überreste des Herrschers über diese Zitadelle entgegen blicken. Ein silbernes Diadem auf dem nunmehr kahlen und staubigen Schädel und ein dicker Zauberstab auf den knochigen Knien dienen als Insignien der Herrschaft und rücken das von wallenden Gewändern ummantelte Skelett in das gebührende Licht. Das war also der Herrscher über diese Zitadelle, murmelst du nachdenklich, während dein Blick auf einen außergewöhnlichen Ring fällt: ein silberner Ring mit einem daumendicken, quadratisch geschliffenen Diamanten an der Oberseite. Der Ring steckt am Finger der rechten Hand des Skelettes.

Möchtest du den Ring an dich nehmen (>15), oder dich lieber wieder der Halle widmen (>10)?

20 Das Obergeschoß der Zitadelle wird von einem Raum eingenommen, an dessen runder Außenwand Betten (>38) mit den Fußenden zur Raummitte stehen. Neben diesen siehst du jeweils Kästen und versperrbare Truhen (>43). In der Mitte des Raumes steht, umgeben von einem halben Dutzend Schemel, ein einfacher Holztisch (>48).

Der Raum kann anscheinend nur über das Treppenhaus (>0) betreten werden; einen anderen Zugang siehst du nicht.

21 Kämpfe gegen das Skelett (Kampf: 3/2/6) und bedenke, dass es resistent gegen Feuer und Stichwaffen ist! Sobald du einen Treffer landest >34. Solltest du im Kampf sterben, >67.

22 Eine Zeitlang hast du das Gefühl, dass deine Attacken nichts ausrichten, doch schließlich werden seine Bewegungen langsamer, bis er an seiner ursprünglichen Position im Schatten des Throns wieder erstarrt. Du atmest erschöpft durch und widmest dich wieder der Konventhalle. >10

23 Auf den ersten Blick dachtest du, es handle sich um Folterwerkzeug, doch aus der Nähe betrachtet weisen sie weder Kanten noch Spitzen auf. Die gusseisernen Stäbe und Zangen, die du hier siehst, sind offenbar nur dazu da, Gefangene in eine hilflose Haltung zu zwingen. Du könntest dir noch das Kohlebecken näher ansehen, denn darin liegt etwas, das sich eventuell als Waffe verwenden ließe (>32), oder dich wieder dem Verlies widmen (>1).

24 Mit diesen Worten greifst du zur Waffe und schlägst auf den Geist in der Rüstung ein. Er kämpft ohne Waffen, dafür mit übermenschlicher Stärke (Kampf: 3/4/6) . Wenn du in diesem Kampf stirbst >67, ansonsten >22.

25 Richtig. Du drehst den Ring an der Zellenwand und hörst, wie sich ein schwerfälliger Mechanismus in Gang setzt. Stein und Sand reiben aneinander, und mit einem finalen Ruck senkt sich plötzlich ein Teil des Bodens eine Handbreit. Du kniest dich nieder, ziehst, schiebst und drückst, bis die Bodenplatte zur Seite weicht und einen unterirdischen Tunnel frei gibt. Ein Schwall kühler, frischer Luft lässt in dir die Überzeugung keimen, dass du soeben einen Geheimgang ins Freie gefunden hast!

Du hast nun die Gelegenheit, ihn zu nutzen und dein Heil in der Flucht zu suchen (>64), oder aber umzukehren und noch einige Dinge zu erledigen (>1). Für den Fall, dass du später hierher zurück kommen möchtest, notiere dir die Nummer dieses Abschnittes an gesonderter Stelle.

26 Als du dich dem Fell näherst, hörst du den grunzenden Schrei eines wilden Ebers, und das löchrige Fell beginnt sich aufzubäumen. Die Augen im präparierten Schädel rollen in wilder Raserei, und die Hauer schwingen bedrohlich hin und her. Falls du eine besitzt, kannst du gerade noch deine Waffe ziehen, bevor dich das Eberfell attackiert (Kampf: 3/1/4).

Wenn du den Kampf überlebst >14, ansonsten >67.

27 Fast mannsgroß ist dieser runde, bronzene Gong, dessen Aufhängung an der Wand befestigt ist und auch einen Schlägel umfasst. Wenn du den Gong schlagen willst, lies >16, ansonsten widme dich wieder der Halle (>10).

28 Es kostet dich ein wenig Überwindung, denn als du den Ring bewegst, zerbröseln die Finger des toten Magiers. Du murmelst eine Entschuldigung in Richtung des toten Skeletts und nimmst den Ring an dich. Schreib' ihn dir als mitgeführten Gegenstand auf und widme dich dann wieder der Halle. >10

29 Die Stimme donnert: „Das ist nicht mein Name, Elender! Das ist Verrat an meinem Meister, das wirst du büßen..." Er stürzt sich ohne Waffen, dafür aber mit übermenschlicher Stärke, auf dich (Kampf: 3/4/6). Wenn du in diesem Kampf stirbst >67, ansonsten >22.

30 Die Türe, die vom gewundenen Treppenhaus in die Räumlichkeiten des obersten Stockwerks führt, ist verschlossen. Das Schlüs-

selloch hat eine quadratische Form. Wenn du nicht zum Treppenhaus (>0) zurück kehrst, hast du die Möglichkeit, die Tür einzutreten (>36), das Schloss zu knacken (>44) oder einfach den Schlüssel zu verwenden, falls du ihn besitzt (>17).

31 Du stellst die Figuren auf, und diese beginnen sich plötzlich, wie von unsichtbarer Hand geführt, zu bewegen! Da erkennst du mit einem Schlag, dass die Tischplatte kein Spielbrett und auch kein Ornament ist, sondern eine taktische Karte des nordöstlichen Blutigen Massivs! Mit Ehrfurcht und Spannung siehst du zu, wie sich die Figuren selbst in Position bringen, und am Ende staunst du nicht schlecht, als du darin die Truppen des Grafen und die krelvetischen Verbände wiedererkennst! Doch – wenn diese magische Karte die Wahrheit sagt, sind viel mehr Krelveten im Nordosten als vermutet! Nicht nur wäre die Offensive des Grafen damit sinnlos, sondern er und seine Leute würden sogar geradewegs in ihren Untergang ziehen!!! Du unterdrückst die aufkommende Panik in dir, prägst dir die Lage der Krelveten ein und beschließt, nach deiner Flucht umgehend den Grafen zu warnen.

Mit dieser wichtigen Entdeckung hast du 25% Abenteuererfolg erzielt! Widme dich nun wieder der Zitadelle. >10

32 Deine Reflexe werden auf die Probe gestellt (GSK-Probe), denn als du an das schwere Becken trittst, flammt es plötzlich wie von einem unsichtbaren Funken entzündet auf, und eine Stichflamme droht dir das Gesicht wegzubrennen. Wenn du zu langsam bist, erleidest du 1 Schaden. (Solltest du daran sterben >67.)

Andernfalls gelingt es dir, aus dem Kohlebecken eine Eisenstange zu Tage zu fördern, die dir als Waffe dienen könnte. Bei dieser Gelegenheit fällt dir auf, dass Runen in die Stange eingraviert wurden. Anschließend widmest du dich wieder dem Verlies (>1).

33 Als du einen Schritt auf den Schreibtisch zu machst, zerbirst der Spiegel an der Decke. Gehe zu Abschnitt >65.

34 Du landest einen ordentlichen Hieb, doch die Knochen des Skeletts werden von einem zarten, knochenbleichen Licht zusammengehalten, dessen Kraft stärker ist als deine Kampfkraft. Entsetzt weichst du zurück. >12

35 Die Rüstung quietscht leicht, als würde sie versuchen, sich zu bewegen. Dann erklingt wieder die Stimme: „Ich wurde beschworen, um meinen Herrn, den Evaten Gayntarion, zu beschützen. Doch er starb durch eig'ne Hand, und nun bin ich für alle Zeit gebunden."

„Was ist passiert? Warum tötete er sich selbst? Und wann?"

„All dies ereignete sich vor achttausendvierhundertundzwei Monden. Meister Gayntarion erhielt Kunde, dass die Ritter die Macht übernommen hatten. Er verfügte, dass nichts und niemand die Zitadelle verlassen dürfe. Unentdeckt solle sie bleiben und unberührt von den zerstörerischen Scharen des Ritterkönigs."

Langsam beginnst du zu verstehen: Die Geburtsstunde Catoriens war zugleich der Todesstoß für das Magierreich Rishamer. Diese Zitadelle blieb demnach über sechs Jahrhunderte hinweg unentdeckt...

„Diejenigen, die zu fliehen versuchten, um sich zu ergeben oder Gnade durch Verrat zu erkaufen, fanden durch meinen Meister den Tod. Die übrigen starben an Hunger, Durst und Verzweiflung. Der Meister schließlich starb durch den Dolch seiner eig'nen Hand. Doch vergaß er das Band der Beschwörung zu lösen, und so bin ich nun dazu verdammt, in alle Ewigkeit hier an seiner Seite zu wachen und ein Leben zu beschützen, das schon vor langer Zeit endete..."

Was für ein Missgeschick, denkst du dir, und fügst hinzu: „Falls es einen Weg gibt, dich zu erlösen, werde ich ihn finden." Du vermeinst ein dankbares Kopfnicken zu erkennen, dann

erstarrt die Rüstung wieder, und das Visier fällt. Für die Enthüllung dieser Zusammenhänge erhältst du 25% Abenteuererfolg! Kehre nun zurück nach >10.

36 Stelle deine Stärke auf die Probe (STR-Probe), denn die Türe ist sehr widerstandsfähig. Du hast 3 Versuche. Wenn es dir gelingt, brichst du in den Raum dahinter durch (>40). Andernfalls kehrst du nach >30 zurück.

37 Du spürst einen kalten Wind im Rücken, und ehe du reagieren kannst, wirft er die Tür zur Dachkammer wieder ins Schloss. >0

38 In einigen der holzumrahmten Schlafstätten liegen Skelette zur ewigen Ruhe gebettet. Die anderen sind leer. Unter den zerschlissenen Decken findest du bescheidene Habseligkeiten im Wert von 3W6 Silveren.

Würfle außerdem mit einem W6. Bei „1“ gehe zu >42, ansonsten findest du nichts weiter (>20).

39 Du betrachtest eine komplexe Gerätschaft bestehend aus Dreibein, Kolben, Brennern, Röhrchen, Mörsern und einem Glaskästchen, in dem sich Ingredienzien aller Art befinden. Manche davon muten schaurig an, erinnern sie dich doch an menschliche Extremitäten und Teile ekelerregender Tiere. In winzigen Schütten befinden sich die gewiss wirkungslosen Überreste von Pulvern und Kräutern. Schließlich fallen dir fünf Bronzeflakons ins Auge. Die Buchstaben ihrer Beschriftung sind teilweise vergilbt. Du kannst ihrer Wirkung erst dann sicher sein, wenn du aus einem trinkst:

K..ER..FT (>68)
.EI.B.LSA. (>69)
ANT..OT (>70)
RETR.EL.X..R (>71)
ST.HLSÄ.R. (>72)
V.PER.SP.IC.EL (>73)

Wenn du alles in deiner Macht Stehende getan hast, kehre zurück nach >40 oder wirf noch einen Blick auf den Schreibtisch (>60).

40 Hinter der Tür liegen ohne Zweifel die Gemächer des Magierherrschers über diese Zitadelle. Die Kammer ist mit besten Stoffen ausgeschlagen, mit edlen Hölzern möbliert und mit geschmiedeten Ornamenten verziert. Ein großes Pentagramm (>3) wurde in den Boden eingelassen, und die Wände sind dicht verbaut mit Schriftrollenhalterungen (>7), Schreibtischen (>33) und Gerätschaften zur Ausübung der alchemistischen Kunst (>45). Besonders augenfällig und wahrscheinlich unbezahlbar ist ein riesiger Spiegel, der nahezu den gesamten Plafond einnimmt (>49).

Du kannst diese Kammer durch die Tür zum Treppenhaus verlassen (>37).

41 „Wie kommst du hier her?“ grollt eine tiefe Stimme aus anderen Sphären. „Kehre dorthin zurück, wo du her kamst.“ Du musst dich wohl im Abschnitt geirrt haben.

42 Aus den Augenwinkeln siehst du, wie sich die Decke eines der Betten bewegt. Du hörst ein scharrendes Geräusch, bevor seitlich des Bettes ein kindsgroßer Käfer auf den Boden gleitet. Ekel übermannt dich, als der flache Rumpf des Käfers plötzlich auf dich zu krabbelt und seine Mundwerkzeuge unablässlich auf einander scharren (Kampf: 2/2/5).

Wenn du den Kampf nicht überlebst >67, ansonsten >20.

43 In den Kästen und Truhen findest du die Gewänder und Habseligkeiten der armen Seelen, die in dieser Zitadelle ihren Tod fanden. Würfle deinen Fund mit 2W6 aus:

2: Eine leichte Lederrüstung!
3-5: Ein magisches Kurzschwert!

6-8: Eine Heilsalbe, die augenblicklich deine Heilkräfte aktiviert und jegliche Erschöpfung neutralisiert (optimierte Regeneration).

9-11: Ein Satz Dietriche (3 Stück), der dir das Schlösser Knacken erleichtert.

12: Ein Fernrohr. Hmm...

Würfle außerdem mit einem W6. Bei „1“ gehe zu >42, ansonsten findest du nichts weiter (>20).

44 Vorausgesetzt, du besitzt geeignetes Werkzeug, kannst du gerne dein Glück versuchen. Du stellst jedoch fest, dass dieses Schloss sehr schwer zu knacken sein wird.

Gelingt es dir, das Schloss zu knacken (GSK-Probe -1), lies bei >40 weiter, ansonsten kehrst du nach >30 zurück.

45 Als du einen Schritt auf die alchemischen Apparaturen zu machst, zerbirst der Spiegel an der Decke. Gehe zu Abschnitt >65.

46 Richtig. Der Ring des toten Magiers ist das Utensil, mit welchem dieses Schloss geöffnet wird. Du setzt ihn ein, drehst ihn in Uhrzeigerrichtung, und die Tür schwingt knarrend auf. >40

47 Du setzt den Flakon an Femras Lippen und hörst an ihrem Atem, wie der Balsam seine Wirkung entfaltet. „Zauberei...“ murmelt sie fassungslos und umarmt dich dann dankend. „Nun aber nichts wie raus hier!“ Du hilfst Femra auf und stellst überrascht fest, dass sie in der Lage ist, sich durch eigene Kraft auf den Beinen zu halten. Dafür erhältst du 25% Abenteuererfolg!

Dann zeigst du ihr den Weg zum Geheimgang. Gehe nun zum entsprechenden Abschnitt. Falls du den Geheimgang bisher nicht gefunden hast, lies bei Abschnitt >59 weiter.

48 Drei Beinwürfel liegen auf dem Tisch, noch so, wie sie nach der letzten Partie vor sechs Jahrhunderten liegen gelassen wurden. Sie zeigen 1, 2 und 6 Augen.

Würfle nun du mit dem W6. Bei „1“ gehe zu >42, ansonsten findest du nichts weiter (>20).

49 Durch den Spiegel betrachtet, wirkt der Raum riesig und dein Spiegelbild geradezu winzig. Dir fällt auf, dass sich ein dunkler Schatten ständig von einem Ende des Spiegels zum anderen bewegt. Magie? Wenn du dich mit Geistern und Dämonen auskennst (INT-Probe), lies >62. Andernfalls kehre nach >40 zurück.

50 Du kriechst durch den Bruch im Mauerwerk in den Vorkeller, in den euch die Krelveten gesperrt haben. Femra reagiert kaum auf deine Worte. Schweiß läuft ihr in Strömen über das Gesicht, und sie zittert in Agonie bei jeder Bewegung ihres Beines. „Ich schaffe es nicht,“ presst sie angestrengt heraus. Du überlegst, wie du ihr in dieser Situation Hoffnung geben kannst.

Besitzt du einen Trank, der Femra helfen könnte, dann lies >47. Ansonsten lies bei >54 weiter.

51 Die seltsamen Muster beginnen zu leuchten und verblassen letztlich. Gleichzeitig fühlst du, wie dein Körper von einer geradezu elektrisierenden Kraft durchflossen wird, und du siehst, wie deine Konturen verschwimmen. Der Zauber bewirkt, dass du, während du dich in diesem Raum befindest, nur mit halber Wahrscheinlichkeit getroffen wirst! Kehre nun nach >40 zurück.

52 Mit dem letzten Hieb zerschmetterst du den Scherbendämon. Zu deinem Ungemach fallen die Scherben jedoch nicht leblos zu Boden, sondern zur Decke, wo sie sich wie ein Mosaik in einander fügen und zusammen wachsen. Da du nun bereits im Pentagramm stehst, hast du gefahrlos die Möglichkeit, den Schreibtisch (>60) oder das Alchemielabor (>39) zu untersuchen.

53 Stelle dein Geschick auf die Probe (GSK-Probe), um dich schnell genug durch das Mauerwerk zurückzuziehen. Wenn sie dir gelingt, so schaffst du es, dich zum Geheimgang zu begeben.

Lies in diesem Fall den Abschnitt, den du dir für diesen Fall notiert hast. Andernfalls sind die Krelveten bei dir, bevor du dich durch das Mauerwerk zwängen konntest, reißen dich zurück und bringen dich nach draußen. >56

54 Du malst der fiebergeschüttelten Femra aus, wie ihr beide in Sicherheit gelangen könnt, und wie man euch in Warhil für euren Mut ehren wird, doch Femras Verwundung ist zu schwer. Traurigkeit erfüllt dich, als du bemerkst, dass sie am Ende deiner Worte zu atmen aufgehört hat. In diesem Augenblick wird die Falltür aufgerissen, und Krelveten drängen in das Innere, um euch nach draußen zu zerren.

In der Schnelle eines Augenblicks triffst du eine wichtige Entscheidung: Entweder weißt du, wo der Geheimgang aus der Zitadelle seinen Anfang nimmt, und versuchst, ihn zu erreichen, bevor die Krelveten deiner habhaft werden (>53). Oder du leistest keine Gegenwehr gegen die offenkundige Übermacht der Krelveten, hast aber vielleicht einen anderen Plan (>61).

55 Nachdem du dich einige Minuten lang feuchte Felsen entlang getastest hast, leuchtet dir die blutrote Abendsonne entgegen. Du hast das Ende des geheimen Fluchttunnels erreicht! Erleichtert atmest du aus, als du ins Freie trittst, sinkst auf die Knie und dankst den Göttern.

Du hast es geschafft! Du bist der Gefangenschaft der Krelveten entkommen, was dir 25% Abenteuererfolg beschert! Beim Gedanken an Femra, die du zurück lassen musstest, empfindest du eine tiefe Traurigkeit, doch du bist dir sicher, alles versucht zu haben, um ihr zu helfen. Die Götter wollten offenbar, dass nur du der Zitadelle entkamst...

Lies nun den **Epilog**.

56 Man bringt dich zu einem mit Schrumpfköpfen und Gebeinen behangenen Krelveten und zwingt dich vor ihm in die Knie. „Du wirrst aufhörren, du zu sein," offenbart dir der Krelvetenschamane dein Schicksal. „Dieserr Orrt hierr ist ein Orrt alterr Geisterr. Dein Opferr wirrd sie milde stimmen. So wirrd dein Ableben einen Sinn erfahrren. Du wirrst keine Schmerrzen haben." Dann beginnt der Schamane in einer tiefen Lage Worte zu singen. Die anderen Krelveten halten dich mit Speeren in Position, bis du spürst, dass dich eine unsägliche Trägheit erfasst. Du versuchst, bei Bewusstsein zu bleiben, doch der Gesang scheint dir jede Kraft zu rauben. Schließlich fällst du vornüber. >67

59 „Aber wie sollen wir jetzt hier heraus kommen?" flüstert Femra, nachdem du ihr erzählst, dass du die Zitadelle bereits nach bestem Wissen und Gewissen durchsucht hast. Bevor ihr beide einen Plan ersinnen könnt, gibt ein lautes Scharren die Antwort. Die Falltür hebt sich, und kühle Nachtluft fällt in das Innere des Vorkellers. Bevor du und Femra euch durch das Mauerwerk in vermeintliche Sicherheit zwängen könnt, sind die Krelveten bereits bei euch und packen euch mit übermenschlicher Kraft. Man zerrt euch nach draußen, wo ihr vor einem mit Schrumpfköpfen und Gebeinen behangenen Krelveten in die Knie gezwungen werdet.

„Ihrr werrdet aufhörren, Ihrr zu sein", offenbart euch der Krelvetenschamane euer Schicksal. „Dieserr Orrt hierr ist ein Orrt alterr Geisterr. Euerr Opferr wirrd sie milde stimmen. So wirrd Euerr Ableben einen Sinn errfahrren. Ihrr werrdet keine Schmerrzen haben." Dann beginnt der Schamane in einer tiefen Lage Worte zu singen. Eure Bewacher halten euch mit Speeren in Position, bis du spürst, dass dich eine unsägliche Trägheit erfasst. Du versucht, bei Bewusstsein zu bleiben, doch der Gesang des Schamanen scheint dir jede Kraft zu rauben. Schließlich fällst du vornüber. >67

60 Sämtliche Schriften, die du hier findest, wurden in Rishameryin, der Sprache des alten Reichs von Rishamer, verfasst. Ob du die Sprache beherrschst und des Lesens kundig bist, macht jedoch hier keinen Unterschied, denn du hast nicht die Zeit, dich durch all die Folianten

und Papiere zu arbeiten. Dafür entdeckst du Pläne und Skizzen, des umgebenden Gebirges wie auch der Zitadelle selbst.

Ein euphorisches Lachen entkommt dir, als du anhand der Pläne siehst, dass offenbar ein geheimer Fluchtweg aus der Zitadelle ins Freie führt. Die Pläne lassen leider nicht erkennen, wo genau der Geheimgang beginnt, aber einer Skizze zu Folge lässt er sich durch das Drehen eines metallenen Ringes im Mauerwerk öffnen. Wenn du meinst am richtigen Ort zu sein, multipliziere die Zahl des entsprechenden Abschnitts mit sich selbst und lies dort weiter, wenn dieser mit dem Wort „Richtig“ beginnt!

Um diese wertvolle Erkenntnis reicher, kannst du dich nun entweder dem Alchemielabor (>39) oder anderem zuwenden (>63).

61 Egal, welchen Plan du hattest, er scheitert daran, dass die Krelveten stärker und in deutlicher Überzahl sind. >56

62 Durch den Spiegel betrachtet machen die Runen innerhalb des Pentagramms plötzlich Sinn: Wenn du sie richtig interpretierst, wird etwas oder jemand frei gelassen, sobald das Pentagramm betreten wird. Das ist zwangsläufig der Fall, wenn du dich dem Schreibtisch oder den alchemistischen Apparaturen näherst. >40

63 Du stellst fest, dass du das Pentagramm soeben verlassen hast. >40.

64 Bist du alleine (>55), oder ist es dir gelungen, Femra auf die Beine zu bringen, sodass sie in der Lage ist, dich zu begleiten (>66)?

65 Spitze Scherben prasseln auf dich herab (2 Schadenspunkte), wenn es dir nicht gelingt, dich mit einer Probe so schnell und so gut es geht vor ihnen zu schützen.

Anschließend sammeln sich die Scherben in der Mitte des Pentagramms. Als würden sie von einer unsichtbaren Kraft angezogen, bilden sie eine humanoide Figur, die scheppernd auf dich zu schreitet. Die spitzen, scharfen Arme dieses Scherbendämons schwingen bedrohlich nach dir (Kampf: 4/3/8).

Wenn du überlebst, lies >52. Ansonsten suche >67 auf.

66 Minutenlang tastet ihr euch feuchte Felsen entlang. Du bist dir sicher, dass Femra es ohne den Balsam nie geschafft hätte und auch deine Kräfte nicht gereicht hätten, um sie den felsigen, unebenen Geheimgang entlang zu schleppen. Schließlich leuchtet euch blutrote Abendsonne entgegen! Ihr habt das Ende des Fluchttunnels erreicht! Erleichtert fallt ihr euch gegenseitig in die Arme, tretet ins Freie, sinkt auf die Knie und dankt den Göttern!

Du hast es geschafft! Du bist der Gefangenschaft der Krelveten entkommen, was dir 25% Abenteuererfolg beschert!

Lies nun den **Epilog**.

67 Wieder wird es schwarz um dich. Doch diesmal hoffst du vergeblich darauf, in einem Keller aufzuwachen. Es bleibt dunkel, und bald spürst du die Strömung des Totenflusses, die sich wie eine kalte Hand um dein Herz legt. Dein Abenteuer und dein Heldenleben sind hier leider zu Ende. Möge Sastrates deiner Seele gnädig sein...

68 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck durchjagt ein Stich deinen Magen, und du windest dich von Krämpfen geschüttelt am Boden. Du erleidest durch das Käfergift 3 Schadenspunkte. Solltest du an dem Gift sterben, >67, ansonsten kehre nach >39 zurück.

69 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck durchjagt ein Schauer deinen Körper. Du fieberst deinem Ende entgegen, als sich ein Brennen in deinem Bauch ausbreitet. Nachdem das Brennen abklingt, hinterlässt es eine wohlige Wärme in deinen Extremitäten und aktiviert deine Le-

bensgeister (außertourliche Regeneration). Du nimmst den Flakon an dich und kehrst nach >39 zurück.

70 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck durchjagt ein Schütteln deinen Körper. Du spürst, wie dir heiß wird und dir der Schweiß in Strömen über das Gesicht läuft. Solltest du unter einer schleichenden Vergiftung leiden, neutralisiert das Antidot selbige augenblicklich. Du kehrst nach >39 zurück.

71 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck scheint dein Magen auf die Größe einer Erbse zusammen zu schrumpfen. Eine Übelkeit durchfährt dich, und du siehst plötzlich, wie deine Arme vor deinen Augen dünner werden. Deine Beine werden schwach, und als du durchschaust, dass dich dieses Retroelixier ins Kleinkindalter regredieren lässt, ist es bereits zu spät. Du liegst einige Minuten da und schreist dir mit Weinkrämpfen die Seele aus dem Leib, dann wächst du wieder zur normalen Größe, allerdings hast du innere Blutungen (3 Schaden) erlitten. Wenn du daran sterben solltest, >67. Ansonsten kehre nach >39 zurück.

72 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck beginnen deine Lippen zu brennen, und die Stahlsäure verätzt deine Zunge, deinen Gaumen und deine Kehle. Du würgst und spuckst, doch es hilft nichts: Du erleidest 5 Schadenspunkte! Überlebst du, lies >39. Stirbst du an der Stahlsäure, so lies >67.

73 Kurz nach deinem vorsichtigen Schluck beginnen deine Glieder unkontrolliert zu zucken, und eine vollständige Lähmung deines Körpers droht deinem Leben ein langsames, qualvolles Ende zu bereiten. Kehre zurück nach >39 und wähle einen letzten Flakon in der Hoffnung, dass du darin ein Gegengift gegen den Vipernspeichel findest. Sollte das nicht der Fall sein, gehe dann unaufgefordert zu >67.

~ Wie alles endet ~

Epilog

Wenn du es bis hierher geschafft hast, waren deine Entscheidungen von einer guten Mischung aus Mut, Intuition und Überlebenswillen getragen – die Zutaten, die es für ein langes, ruhmreiches Heldenleben braucht.

Dich interessiert bestimmt, welchen weiteren Verlauf die Schlacht gegen die Krelveten im Norden Catoriens nimmt. In Araclia hat alles, was du tust oder unterlässt, Auswirkungen auf Land und Leute. Lies daher Epilog A, wenn du in der Zitadelle besondere taktische Informationen gewonnen hast, ansonsten Epilog B.

Ich darf an dieser Stelle die Hoffnung äußern, dass dir dein erstes Araclia-Abenteuer gefallen hat und dass du nun Lust verspürst, Araclias weiteres Schicksal mit Hilfe tapferer Mitstreiter und eines wohlwollenden Spielleiters zu erleben. Sei bedankt für dein Interesse und – möge dir Cator auf deinen weiteren Abenteuern beistehen!

Epilog A

Erschöpft kehrst du in das Kastell der gräflichen Truppen am Rande des Gebirges zurück und erzählst atemlos vom Überfall im Nordosten des Blutigen Massivs sowie von der Zitadelle. Favgut Godroc, der jüngste Bruder des Grafen, der zurück blieb, um das Lager zu bewachen, staunt nicht schlecht, als du ihm berichtest, dass du mit Hilfe einer magischen taktischen Karte von Stellungen der Krelveten erfuhrst, die nur einen Zweck haben konnten...

„Wir müssen sofort aufbrechen! Jeder Augenblick kann über Leben und Tod unserer Truppen entscheiden!“ ruft Ritter Favgut kurzentschlossen. „Ihr kommt mit mir, denn nur Ihr wisst um die Position der Krelveten. Wir reiten sofort!“

Ritter Favgut, zwei Gefolgsleute und du prescht auf den besten Pferden, die zur Verfügung stehen, in das Gebirge. Jede Vorsicht wird außer Acht gelassen, als ihr mit Sturmlaternen über Fels und Stein galoppiert, und mehr als einmal gelingt es euch haarscharf, die Pferde vor einem Beinbruch zu bewahren.

Als Ihr Euch den gräflichen Truppen nähert, kampieren diese gerade im Schatten eines großen Felsens. Alles schläft, nur ein Dutzend Mann hält Wache. Man bringt euch umgehend zum bärtigen Grafen Byandar, wo du deine Geschichte noch einmal wiederholst. „Das ist völlig unmöglich,“ mischt sich ein blonder Mann mit kraftvollen Augen ein. Der Catorpriester persönlich! „Eine magische Karte, sagt Ihr, hat Euch das verraten?“ Ungläubig wendet er sich an den Grafen: „Mein Schlachtplan beruht auf Überraschung, Graf. Es ist Eure Entscheidung, diesen taktischen Vorteil eines dubiosen magischen Artefakts wegen aufs Spiel zu setzen.“

Graf Byandar streicht über seinen dichten Bart, während er dir in die Augen sieht. Seine Entscheidung fällt deutlich aus. „Ihr, Priester, habt einen Ruf zu verlieren, doch ich das Leben dutzender mutiger Männer und Frauen! Ihr werdet in Warhil eine neue Strategie entwickeln müssen.“ Er legt dir die Hand auf die Schulter. „Wir ziehen uns zurück.“

Binnen weniger Minuten werden die Leute sanft und leise aus dem Schlaf erweckt und zum Aufbruch gerüstet. Boten werden zu den übrigen Streitkräften entsandt, während sich die gräf-

lichen Truppen auf gesicherten Wegen zurück ziehen.

Später, innerhalb der geschützten Mauern des Truppenkastells, trifft Kunde ein, die deine Erkenntnisse bestätigt. Graf Byandar geizt nicht mit Dankesworten. „Ich weiß, dass Gold Eure Taten nicht aufwiegen kann, doch erlaubt mir, Euch diesen Ring als Zeichen meines Vertrauens und meiner Wertschätzung zu geben." Er legt einen schweren, goldenen, bärenförmigen Ring in deine Hand. „Dieser Ring wird Euch so manche Türe öffnen – und", er zwinkert vertrauensvoll, „zur Not könnt Ihr ihn einschmelzen lassen und Euch um den Erlös etwas zu essen kaufen."

Du versicherst höflich, dass du das gewiss nicht tun wirst und dass es dir eine Ehre wäre, ihm weiterhin im Kampf gegen die Krelveten zur Seite stehen zu dürfen.

Es wird wohl einige Wochen brauchen, bis die neuen Informationen über das Terrain und über die Krelveten gebührend ausgewertet und neue Schlachtpläne entwickelt worden sind. Jedenfalls Zeit genug für dich, um neue Abenteuer zu erleben. Dass das Schicksal mit dir Bedeutsames vor hat, daran besteht nämlich nicht der geringste Zweifel.

Epilog B

Erschöpft kehrst du in das Kastell der gräflichen Truppen am Rande des Gebirges zurück und erzählst atemlos vom Überfall im Nordosten des Blutigen Massivs sowie von der Zitadelle und den Krelveten dort. Favgut Godroc, der jüngste Bruder des Grafen, scheint bereits informiert worden zu sein. „Ich habe bereits einen Boten ausgesandt, der dem Grafen berichten soll. Seid ausreichend bedankt."

Man übergibt dich der Obhut eines Heilkundigen, in dessen Händen du vollständig genesen kannst. Doch bereits am nächsten Tag erschallt überraschend ein Horn. Die gräflichen Truppen kehren vorzeitig zurück. Was ist da bloß geschehen? Wie viele andere auch, suchst du dir einen hohen Punkt und blickst du den zeitig Heimkehrenden entgegen, doch nicht mehr als eine armselige Dutzendschaft von Kämpfern ist es, die sich auf das Kastell zuschleppt. Bei Cator...

Ein Gefolgsmann des Grafen berichtet Ritter Favgut auf dem Hof mit Tränen in den Augen: „Wir wurden in einen Hinterhalt gelockt. Der gesamte Angriffsplan – zunichte. Die anderen, allesamt tot oder gefangen. Euer Bruder, mein Herr – er wurde schwer verletzt und gefangen genommen."

Ritter Favgut ist fassungslos. „Wie konnte das geschehen? Warum wussten wir von diesen Krelvetenverbänden nichts?"

„Mein Herr, der Schlachtplan des Priesters war narrensicher. Niemand konnte vorhersehen, dass die Zahl der Krelveten doppelt so groß sein würde und ihre Hauptstreitkräfte in Hinterhaltpositionen verharren würden. Sie fielen uns in die Flanke! Keiner rechnete damit!"

„Ihr müsst Euch nicht rechtfertigen, Freund. Ruht Euch kurz aus, dann sucht mir eine Schar von Männern und Frauen. Ich werde umgehend aufbrechen."

„Aber mein Herr! Euer Bruder – er würde das nicht gutheißen. Es ist nicht weise..."

„Weise oder nicht, ich werde nicht hier herumsitzen, während mein Bruder von Krelveten gefoltert wird. Ich werde ihn und die anderen befreien. Und wenn es das Letzte ist, das ich in diesem Leben tue..." Mit diesen Worten wendet sich Favgut ab, und du fragst dich, ob damit nicht bereits dein nächstes Abenteuer begonnen hat.

ARACLIA

DIE VERGESSENE ZITADELLE
SOLO-ABENTEUER IN ARACLIA

Bei einer Erkundungsmission im Blutigen Massiv werden du und der Rest der gräflichen Landwehr von Krelveten überfallen, gefangen genommen und in einen dunklen Keller gesperrt. Während deine Freunde verletzt um ihr Leben ringen, entdeckst du eine lose Stelle im Mauerwerk. Die dahinter liegende Zitadelle scheint zunächst die Rettung zu sein, doch bald wird dir bewusst, dass es sich dabei um eine der längst vergessenen Magierwachten aus der Zeit von Rishamer handelt. Wird es dir gelingen, ihre dunklen Geheimnisse zu lüften und die Geister, die in ihr schlummern, zu überwinden?

ACE OF DICE
www.aceofdice.com