



ASCHENTAGE

Himmelsend-Kampagne → Prolog 1.0 ←

Eine Aschentage-Kampagne von Marco Weßling & Simeon Bonke Klein

→ Vorwort ←

Furux zum Grusse, werter Spieler, werte Spielerin. Dieser Prolog dient zur Einführung in die wundersamen Lande von "Teronna", der Welt von [Aschentage](#) (Pen & Paper-Rollenspiel).

Um dieses "Solo-Abenteuer" zu bestreiten, brauchst du einen Helden oder eine Heldin. Wenn dir die [Erschaffung eines Helden von Grund auf](#) im Moment zu komplex erscheint, dann suche dir einfach einen [dieser Beispielhelden](#) aus und leg sofort los. Deine Entscheidung kannst du zum eigentlichen Beginn der Himmelsend-Kampagne - oder eines anderen Abenteuers - gerne überdenken und ändern. Du hast auch die Möglichkeit diesen [Fragebogen](#) auszufüllen, um deine Heldenklasse und -profession zu bestimmen.

Richte dich so ein, dass du dein [Heldenblatt](#) (Seite 1) einsehen kannst, zum Beispiel in einem Browsertab oder ausgedruckt vor dir, sodass du deine Aktionswerte stets parat hast. Es wird sich als auch als nützlich erweisen, einen Zettel und Bleistift bereitzulegen, um dir Dinge zu notieren. Wenn du einen W6 (sechsseitiger Würfel) und 2 W10 (zehnseitige Würfel) zur Hand hast, ist das schön, aber nicht notwendig. In Situationen, die ein Würfeln erfordern, wird dir ein entsprechender Link zur Verfügung stehen.

Dieses [Feedback-Formular](#) kannst du zusätzlich immer geöffnet haben, um gefundene Rechtschreib- und Logikfehler sofort festzuhalten. Nach Abschluss dieses Prologs bitten wir dich, das Formular abzuschicken, damit wir deine Rückmeldungen einbeziehen können. Wir danken dir aus tiefstem Herzen für das Spielen dieses Abenteuers.

Los geht's!

Welchem Reich/Volk gehörst du an?

| Timir - [95](#)

| Algesta/Fenrir - [92](#)

| Ahrenkamm/Ahren - [99](#)

| Goldwaldreich/Paan - [97](#)

Klicke auf die gewünschte Antwort bzw. Aktion und gelange so zum nächsten Abschnitt. Mache deine Wahl nicht rückgängig. Geh mit deiner Entscheidung und schau, was passiert. Du wirst nichts Elementares verpassen - egal, welchen Weg du wählst - und sterben wirst du auch nicht.

Viel Spaß.





Ein stiller Wind weht über die weiten Steppen des Königreiches von Timir. Entlang des mächtigen Flusses Nhordh, der sich erbarmungslos seinen Weg durch die hier karge Landschaft in Richtung Weltenstrom Kalisrima bahnt, liegen die schlafend wirkenden Siedlungen der Unterbrocker Handelstraße. Noch siehst du die beiden Monde schwach zwischen den nunmehr schwer auszumachenden Sternen im sanft-rötlichen Himmel hängen. Die vielen Punkte des Nachthimmels haben dich während der letzten 13 Perioden^{*(1)} pausenlos begleitet. Eine Ewigkeit, wie dir scheint. Furuxblick, der lang ersehnte Sonnenaufgang, steht kurz bevor.

Im fernen Norden sind die dunklen Wipfel des Kleiswaldes erkennbar. Neben dir, auf dem einzigen Ast einer verdorrten Yate^{*(2)}, krächzt heiser ein Rahwe - ein letzter Bote dieser langen, ewig langen Nacht.

Südlich von dir ragt das mächtige Tristrang-Gebirge schwarz und düster in den Himmel empor und wirft die ersten, kaum erkennbaren, Schatten der bevorstehenden Sonnenphase auf die wüste Landschaft zu deinen Füßen. Wenn du genau hinhörst, kannst du sogar noch vernehmen, wie das Pefi^{*(3)}-Horn in Unterbrock geblasen wird und die Göttin selbst ihr friedfertiges Lied dazu summt. Es sind die letzten Atemzüge dieses Zyklus^{*(4)}.



Lies weiter bei - 6

^{*(1)} 1 Periode = 5 Ioden (5 "Tage" bzw. "Nächte") = 1 "Woche"

^{*(2)} Yate: palmenartiges Gewächs, das einen trockenen Boden bevorzugt.

^{*(3)} Pefi: Göttin. Herrin der Winde.

^{*(4)} Zyklus wird das "Jahr" in Teronna genannt. Bestehend aus 13 Sonnen-Perioden, 2 Aschentagen (zu je 4 Perioden) und 13 Nacht-Perioden.



Zwischen Auglea und Lanen wirst du schrecklich müde. Du bist heute schon seit 5 auf den Beinen. Und du schätzt diese Iode auch schon in ihrer 17. Spanne. An gewöhnlichen Arbeits-Ioden beginnt nun langsam die heimelige Zeit vor'm Zubettgehen, wenn im Kamin das Holz knistert oder das Lothis^{*(1)} glimmt. In der letzten Nacht-Periode ist es den Bewohnern des Sonnenpfades erlaubt, am Rande der großen Verbindungsstraßen ein Lager zur Rast samt Feuerstelle zu errichten. Von diesem Recht machen natürlich auch die meisten fleißig Gebrauch. Seitlich des mittlerweile imposanten Weges erkennst du Lagerfeuer, die stetig Zuwachs bekommen. Die

meisten Reisenden werden jedoch noch einige Meilen weiterlaufen, bevor sie ihr Lager am Ufer des Flusses Nhordh errichten oder sich einfach an ein schon prasselndes Feuer dazusetzen. So wird das gerne gemacht.

Dir fällt ein nett aussehender, älterer Timir um die 120 Zyklen^{*(2)} ins Auge, dessen Lager einen guten Eindruck macht. In seiner Feuerstelle glüht ein beachtlicher Lothis-Brocken, der sicherlich bis zu den Morgenspannen behagliche Wärme spenden wird. Der bläuliche Rauch kräuselt sich gemütlich in den rosa-farbenen Dämmerhimmel.

Was willst du tun?

|Dich zu dem Timir setzen und rasten - morgen ist auch noch eine Iode - 50

|Die Straße verlassen und dich im Lager umschaun - 7

|Noch eine Weile weiterlaufen, um morgen weniger Strecke vor dir zu haben - 20

^{*(1)} Lothis [lotis]: Weit verbreitetes Erz, das zum Heizen genutzt wird.

^{*(2)} Zyklenalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

Trotz deiner Fokussierungsbemühung gelingt es dir nicht, die Transzendenz^{*(1)} um dich herum zu konzentrieren. Ohne diese Unterstützung gelingt es dir nicht, die Schweigenden einzuholen. Schließlich bedienen sich deine Klosterbrüder und -schwestern ja auch der Zauberei von Kalis^{*(2)}, der zu Unrecht Geächteten. Seufzend setzt du deinen Weg fort.

Lies weiter bei - 11

^{*(1)} Transzendenz = "Magische" Kraft, Strahlung, die für Zaubern konzentriert und gewebt werden kann.

^{*(2)} Kalis: Muttergöttin und Herrin des Nachtpfades.

Lege eine Probe auf ***Verhandeln/Lügen*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis < Aktionswert) - 87

|Probe misslingt (Würfelergebnis > Aktionswert) - 69

|Probe ist meisterhaft (Würfelergebnis = Aktionswert) - 77

|Probe kritisch verpatzt (Würfelergebnis ist "100" bzw. "0 00") - 89



Du bist auf dem Weg zum Platz der Sonne in Furuxstatt und bist ehrlich gesagt auch ein bisschen spät dran. Ein beschwerlicher Pilger-Marsch, den du jedoch ab der 12. Spanne der heutigen Iode⁽¹⁾ nicht mehr alleine gehen wirst: In der weiterhin sandigen Gegend zwischen den Städten Brudersruh und Auglea schließt du zu dem ersten kleinen Grüppchen von Mitreisenden auf, das von Osten her auf der Midland Handelsstraße gekommen war. Es ist offensichtlich eine Musikantentruppe. Zwei der fünf Künstler - eine Timiri und ein Ahre - sind in einem lautstarken Wortgefecht darüber verwickelt, welche Text-Variante eines Liedes sie während der Feier-Ioden vortragen möchten. Weiter vorne siehst du eine Gruppe Timir, die in roten und braunen Gewändern, mit gesenkten Köpfen, stillschweigend über die gepflasterte Straße Richtung Norden dahinschreiten. Offensichtlich Brüder und Schwestern des Augmentoren-Ordens⁽²⁾.

Es sind diese seltsamen, letzten Nacht-Ioden des Zyklus', zwischen ruhiger Besinnung und Feierlichkeit, wenn ein Großteil der Bevölkerung nach Furuxstatt reist, um mitzuerleben, wie die Furuxscheibe⁽³⁾ endlich wieder über den südlichen Rand der Weltenscherbe blinzelt.

Was willst du tun?

|In feierlicher Stimmung zum Spieltrupp gehen - 24

|Besinnlich zu den schweigenden Augmentoren schreiten - 41

|Du gehörst selbst der Heldenklasse "Augmentor" an (deine Profession ist also "Hüter" oder "Zwielichtaugmentor") und beschließt, dich bei den Kollegen einzureihen - 49

|Alleine weiterreisen - 18

⁽¹⁾ 1 Iode = 20 Spannen ("Stunden") = 1 "Tag" bzw. 1 "Nacht".

⁽²⁾ Augmentor*in [augmäntoa, -orin]: Transzendental (=magisch) begabte Klosterbrüder und -schwestern im Dienste des Königreiches Timir.

⁽³⁾ Furuxscheibe = Sonne.

Gemächlich läufst du zwischen den in der Steppe Lagernden umher. Der Großteil von ihnen besteht aus Timir und Ahren, obwohl du auch fenrische Scherblinge entdeckst. Einige vereinzelt Paare kannst du bei einem Räucher-Ritual beobachten. Die Stimmung ist nach wie vor geprägt von friedlicher Besinnlichkeit, gepaart mit Erschöpfung, und doch voller feierlicher Vorfriede. Zwei junge Elementar-Zendener* erregen deine Aufmerksamkeit: Eine junge Timiri und ein fenrischer Zaubergelehrter in ähnlichem Zyklusalter sitzen lachend um einen Yaten-Baumstumpf und würfeln. Ein schönes Bild. Dabei ist es allgemein bekannt, dass die jungen Gelehrten der Institute "Stab & Elemente" und "Akademia Transzendenta" in bitterer Rivalität zueinander ausgebildet werden.

Was willst du tun?

|Dich zu den Zendenern gesellen, um mitzuwürfeln - [48](#)

|Dir für die Ruhespannen ein eigenes Lager einrichten - [14](#)

** Zendener: Transzendental (=magisch) begabte Helden Teronnas. Auf dem Sonnenpfad sind Luft-, Wasser- und Erd-Zendener zu finden.*

Lege eine Probe auf ***Jemandem zuvorkommen*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten [100-seitigen Würfel](#).

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis < Aktionswert) - [19](#)

|Probe misslingt (Würfelergebnis > Aktionswert) - [21](#)

|Probe ist meisterhaft (Würfelergebnis = Aktionswert) - [45](#)

|Probe kritisch verpatzt (Würfelergebnis ist "100" bzw. "0 00") - [25](#)



Als du den Mund zum Sprechen öffnest, spürst du einen unsichtbaren Widerstand innerhalb deines Halses und dein Kehlkopf scheint wie festgeklebt zu sein. Die junge Augmentorin, mit der du Augenkontakt hältst, blickt dich offenbar hin- und hergerissen an. Sie schaut neugierig und zur gleichen Zeit ängstlich drein.

Was willst du tun?

|Versuchen mit aller Macht zu sprechen - [16](#)

|Es lassen und schweigend mit den Augmentoren weiterziehen - [15](#)

Du kämpfst gegen die Blockade innerhalb deines Halses mit aller Macht an, doch es will kein Ton entstehen. Bei Pefi und Tuskr, warum müssen deine Kräfte genau in diesem Augenblick versagen? Die junge Augmentorin, die den Atem angehalten hatte, senkt hastig den Blick und verschwimmt wieder in der Menge von Kapuzenträgern. Die Gruppe wirkt generell wie ein einzelnes, zusammenhängendes Wesen auf dich. Und du bist weiterhin ein Teil dieser schreitenden Einheit. Schweigend gehst du weiter.

Was willst du tun?

|Schweigend mit den Augmentoren weiterziehen - [15](#)

|Die Gruppe verlassen und alleine weiterreisen - [11](#)

Mit jeder Siedlung, die du passierst, wird es etwas dichter auf dem Weg zum Platz der Sonne und als du Auglea durchquerst ist es bald niemandem mehr möglich nur für sich zu sein. Die Timir verschließen ihre Häuser und verschmelzen mit dem Strom aus Bewohnern der Scherbe, welcher anschwillt und unnachgiebig nach vorne treibt - und du bist mittendrin. Bannerträger zeigen stolz die Wappen ihres jeweiligen Hauses, Fahnen aller Fürstentümer und Ländereien werden sorgfältig präsentiert und geschwungen. Kinder spielen Verstecken zwischen den Beinen und Wägen der Wanderschaft und ihr Kichern unterbricht so manches Mal die sonst eher meditative Stimmung.



Lies weiter bei - [3](#)

Deine außerordentliche Anstrengung hat Erfolg und du schließt letztendlich zu der Gruppe meditierender Augmentoren auf - wo die Diener des Ordens doch so scheinbar seelenruhig über die gepflasterte Straße ziehen.

Lies weiter bei - [79](#)

Als du im Weiterlaufen verlauteest, dass du Wendolias Variante passender findest, beginnt Ingro laut zu fluchen. "Banausen, allesamt. Ihr wisst 'ne züchtige Zote einfach nicht zu schätzen." Mit diesen Worten dreht er euch beiden den Rücken zu und stapft zum Rest der Reisegruppe, die aus zwei jungen Ahrinnen und einem breitschultrigen, blonden Timir in den Sechzigern^{*(1)} besteht. Lachend klopfen sie ihm auf die Schulter und nehmen ihn in ihre Mitte.

"Du musst Ingros hitziges Gemüt verzeihen", sagt Wendolia. "Wenn er durstig ist, kann er unausstehlich sein. Spätestens beim nächsten Nassbier schunkelt er mir schon wieder ungefragt und überschwänglich in die Seite."

Ihr kommt ins Gespräch und du erfährst auf den nächsten Meilen^{*(2)} Vieles über die Spielweise eines Lyrachucks. Wendolia holt ihr Instrument samt des benötigten Kopf-Bauch-Doppel-Klöpfels vom Wagen und spielt dir ihre romantische Variante des Liedes "Flug des Pamphenblattes" vor. Dabei gleitet ihre Klöppel-Hand geschickt über die 13

Saiten des Lyrachucks, während ihre liebevolle Stimme deine Sinne streichelt. Nachdem sie geendet hat, nickt sie dir freundschaftlich zu. "Es war schön mit dir zu quatschen. Jetzt muss ich nochwas mit der Truppe klären. Furux zum Gruße und vielleicht sehen wir uns ja noch weiter vorne..." Sie hebt die Hand mit dem Klöppel zur Verabschiedung.

Was willst du tun?

|Lebwohl sagen und alleine weiterreisen - [18](#)

|Versuchen Wendolia einen Kuss zu stehlen - [8](#)

|Lebwohl sagen und versuchen die Augmentoren weiter vorne noch einzuholen (*nur möglich, wenn du noch nicht bei den Augmentoren warst*) - [42](#)

^{*(1)} Zyklentalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

^{*(2)} 1 Meile = 1000 Schritte ("Meter") = 1 "Kilometer".



Du suchst nach einem geeigneten Platz zum Rasten und wirst auch schnell fündig: Ein anscheinend erst kürzlich verlassenes Lager mit noch glimmenden Holzscheiten lädt zum Verweilen ein. Einige herumliegende Äste sind schnell gesammelt, sodass du das Feuer bis in die Morgenspannen wirst füttern können. Nachdem du alles vorbereitet hast, legst du dich zur Ruhe. Der Himmel über dir färbt sich zunehmend rot und du kannst noch einen der Monde - den kleineren "Corshut" - blass über dir ausmachen. Aus irgendeinem Grund flattert dir ein timirisches Kinderlied eine Weile lang durch den Kopf:

*Ab sechse früh sind Morgenspann'
Acht dann Schul' & Arbeit dran
Ab vierzehn heißt es freie Zeit
lala-lala-la-lala*

*Spielen, Essen, Abendspann'
Achtzehn-zwanzig Schlafen dann
Schlummern bis die Mama schreit
krala-lala-la-lala*

Irgendwann bist du dann doch eingeschlafen und du erwachst neben einem fast erloschenen Feuer. Deine Sachen sind schnell gepackt und so befindest du dich nach kurzer Zeit auch schon wieder auf der Straße Richtung Norden.

Lies weiter bei - [81](#)

Innerhalb der Kugel aus gewobener Transzendenz verfällst du in einen gleichmäßigen Trott, der mit dem Rhythmus des Amna-Geraschels verschmilzt. Die Welt außerhalb der Blase bewegt sich, als ob ein Magnéskop* auf die Zeit selbst gerichtet sei: sehr schnell und gleichzeitig in Zeitlupe fliegt die Außenwelt an dir vorbei, obwohl du dich weder eilst noch verträdelst. Die Beziehung zwischen Raum und Zeit ist hier eine vollkommen andere.

Lies weiter bei - [46](#)

* Magnéskop [magnéskop]: Vergrößerungsglas, das die Eigenschaften von Lupe und Fernrohr verbindet.

Lege eine Probe auf ***Physisch agieren*** ab.

Falls du selbst der Heldenklasse **Augmentor** angehörst (deine Profession ist also "Hüter" oder "Zwielichtaugmentor") ist diese Aktionsprobe **erleichtert um 15** ("erleichtert" heißt, dass du für diese Probe die genannte Zahl auf deinen Aktionswert addieren darfst).

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelerggebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe.

Ist das Würfelerggebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.



Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelerggebnis \leq Aktionswert) - 23

|Probe misslingt (Würfelerggebnis $>$ Aktionswert) - 10

☞ 17 ☞

Du willst dir keine Rast leisten. Du musst zum Platz der Sonne - koste es, was es wolle. Du schleppest dich weiter. Einmal machst du Halt, um verzweifelt und zähneknirschend selbst die letzten dunklen Ritzen deines Reiserückenbeutels nach etwas Brauchbarem zu untersuchen. Nichts zu holen. Brok noch mal! Zum Rasten bleibt keine Zeit... keine Zeit. Weiter. Wie durch einen braungrünen Bergwerkstollen läufst du. Immer weiter.

Schritt um Schritt. Kein Rechts, kein Links, nur die Straße vor dir. Die Büsche und Bäume verschwimmen vor deinen Augen zu einer Masse. Schritt um Schritt.

Als du, mehr wankend als gehend, die Tore von Furuxstatt vor dir auftauchen siehst, ist der Himmel über Teronna schon gleißend rot. Ungefähr die gleiche Farbe haben deine Augenringe. Du sehnst dich nach einem Bett und bist dennoch mit Stolz erfüllt. Der Anblick der Stadt der Sonne lässt dich mit einem letzten Schwung weitergehen. Du hast es gerade noch, ausgezerrt aber rechtzeitig, nach Furuxstatt geschafft.

Lies weiter bei - 28

☞ 18 ☞

Dein erster Impuls ist es, alleine weiterzureisen.

Wenn du den Prolog zum ersten mal spielst, empfehlen wir dir wärmstens eine der anderen Möglichkeiten zu wählen, um einen tieferen Einblick in die Welt Teronnas zu bekommen. Es entsteht dir jedoch kein Nachteil, wenn du dich anders entscheidest.

Was willst du tun

|Zum Spieltrupp gehen

(nur möglich, wenn du bisher nicht dort warst) - 24

|Dich den besinnlich Dahinschreitenden anschließen

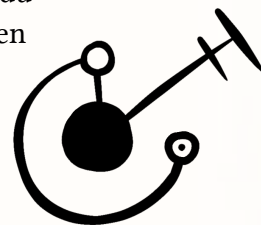
(nur möglich, wenn du bisher nicht dort warst) - 41

|Reise tatsächlich alleine weiter - 11



Bevor sich Wendolia umdrehen kann, machst du einen geschickten Schritt vor sie und hauchst ihr einen kurzen, zarten Kuss auf die weichen Lippen. Mit großen Augen schaut sie dich erst erschrocken an, dann beginnt sie herzlich zu lachen.

"Ach so eine/r bist du", prustet sie los. "Na dann... aber sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird mein Mann noch eifersüchtig." Mit diesen Worten zeigt sie auf den breitschultrigen Timir innerhalb der Truppe, der dich etwas belustigt beäugt. Anscheinend ist er dir gar nicht mal sauer. Diese Leute scheinen sehr entspannt zu sein. Mit der schönen Melodie der Wendolia auf den Lippen machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.



Lies weiter bei - 11

Noch möchtest du dir keine Rast leisten. Darum gehst du weiter, auch wenn deine Beine bereits schwer wiegen. Nur noch eine halbe Spanne, sagst du dir. Ein kleingewachsener, kauziger Timir schließt zu dir auf leistet dir Gesellschaft. Der Alte scheint gut in Form zu sein. Ein gesprächiger Typ. Aber das kommt dir gut gelegen, denn so bist du zumindest ein wenig abgelenkt. Das Lieblingsthema des kleinen, drahtigen Timirs ist offenbar die Geschichte des Königreichs. Er erzählt davon, wie die Hauptstadt Timirs früher den Namen Kalisstatt trug, und der heutige Name Kallas so viel bedeutet wie "sich von Kallas abwenden". Um sich in der Spaltung von der Göttin weiterhin klar zu positionieren, ließ der damalige König Kunor auch den "Palast des Sonnenvaters" genau dort bauen, wo vor Kalisrima noch der "Palast der zwei Monde" stand. Und um die Loyalität der Bevölkerung zu Furux weiter zu bekunden, ließ er ebenfalls Furuxstatt errichten...

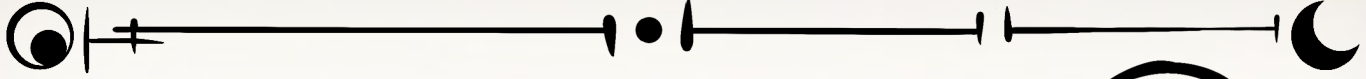
So geht es immer weiter und du hörst zu. Dann dringt das Rauschen des Flusses Nhordh an deine Ohren und dir wird klar, dass du sogar noch über eine ganze Spanne weitergetrottet sein musst. Zufrieden und müde entscheidest du dich zur Rast am Rande der staubigen Straße. Du verabschiedest dich von dem kauzigen Timir, legst dich dankbar an eines der vielen Lager und schläfst umgehend ein.

Die früheren Morgenspannen musst du wohl verschlafen haben, denn als du deine Augen öffnest, sind viele der Pilgernden schon aufgebrochen und unterwegs. So packst auch du dein Lager ein und machst dich weiter auf nach Norden.

Lies weiter bei - 81

Als sich die Musikerin umdreht, machst du einen ungeschickten Schritt vor sie und versuchst ihr einen Kuss auf die Lippen zu drücken, aber Wendolia war zu flink. Erst schaut sie dich irritiert an, dann beginnt sie herzlich zu lachen.

"Ach so eine/r bist du", prustet sie los. "Na dann... aber sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird mein Mann noch eifersüchtig."



Mit diesen Worten zeigt sie auf den breitschultrigen Timir innerhalb der Truppe, der dich breitgrinsend beäugt. "Vielleicht nächstes mal" hörst du sie noch keck sagen.
Etwas peinlich berührt machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.

Lies weiter bei - [11](#)

→ 22 ←

Bevor sich Ingro umdrehen kann, machst du einen geschickten Schritt nach vorne und hauchst ihm einen kurzen, zarten Kuss auf die rauhen Lippen. Mit großen Augen schaut er dich erst erschrocken an, dann beginnt er herzlich zu lachen.
"Ach so eine/r bist du", prustet er los. "Na dann... aber sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird meine Frau noch eifersüchtig." Mit diesen Worten zeigt er auf eine der jungen Ahrinnen, die dich mit vorgerecktem Kinn etwas belustigt beäugt. Anscheinend ist sie dir nicht mal sauer. Diese Leute scheinen sehr entspannt zu sein. Mit der derben Melodie des Ingro auf den Lippen machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.

Lies weiter bei - [11](#)

→ 23 ←

Du atmest tief in den Bauch ein und schickst deinen Atem Richtung Lippen. Deine Stimme prallt von unten gegen die Barriere in deiner Kehle. Du gibst noch mehr Kraft in deinen Bauch und schickst sie nach oben zum Mund, um die Blockade zu überwinden. Plötzlich sprengst du das Hindernis und das "Hallo", das du in gewohnter Lautstärke hattest sagen wollen, schreit aus dir heraus und in das meditative Summen hinein. Die Stimmung zerreißt so abrupt, als würde während einer hellen Sonnen-Iode ein Aschengreif aus heiterem Himmel auf eine Passus-Herde niederstürzen und diese zerfetzen.
Dein ungewollter Schrei hat die Zeit zum Stillstand gebracht - oder sie aus der seltsamen Zeitlupe entrissen, sodass die Pendel nun wieder in gewohnter Geschwindigkeit schwingen - so genau vermagst du es nicht zu beurteilen. Jedenfalls ist die gesamte Gruppe Augmentoren zusammengezuckt und die sie umgebende Blase aus gewobener Transzendenz zerplatzt. Die scheinbare Einheit ist zerfallen und du kannst wieder Einzelpersonen erkennen. Die junge Frau ist nicht unter ihnen. Dafür tritt ein grauhaariger Klosterbruder tadelnd vor dich und spricht mit heiserer Stimme:
"Bei Kalis. Entweder ehrst du unsere Art zu Reisen ohne Widerworte und Störung - oder du gehst alleine weiter. Es liegt ganz bei dir."

Was willst du tun

|Schweigend mit den Augmentoren weiterziehen - [47](#)

|Die Gruppe verlassen und alleine weiterreisen - [11](#)

Das Reisegepäck der Truppe schaukelt auf einem einfachen Karren, der von einer stämmigen Selper-Stute über das staubige Straßenpflaster gezogen wird. Über dem Gestell des Wagens ist eine Stoffplane aus Golkenwolle gespannt. Darauf steht in bunten Lettern: "Hagmeas Boten"*(1). Auf der Ladefläche siehst du, zwischen klapperndem Krimskrams und Kisten, eine eingewickelte Schnarr-Pauke, einen Schellenstab, sowie das klassische, timirische Lyrachuk liegen.

Du kannst nicht die genauen Einzelheiten des Streites zwischen dem deutlich kleineren, lockigenbärtigen Ahren und der Timiri ausmachen. Als die beiden dich bemerken, hält die rothaarige Frau in ihrem lautstarken Gezeter inne und schaut dich dann mit neugierig zusammengekniffenen Augen an. Ihre Miene hellt sich plötzlich auf und sie spricht in spielerischem Tonfall weiter zum mürrisch dreinblickenden Kollegen, während sie dich weiter unverwandt im Gehen anschaut. "Weißt du was, Ingro?", hörst du sie sagen. "Fragen wir doch ihn/sie." Offensichtlich bist du gemeint. Nun wendet sie auch ihre Rede direkt an dich: "Hör mal. Es gibt da diese Stelle in unserer romantischen Ballade 'Der Flug des Pamphen-Blattes'... Ich finde ja, das sollte heißen:

*Des Blattes säuselnd pfeifend Fall
Versiegt gar zart, es bleibt nur Hall"*

Bei diesen Worten verzieht sich des Ahren Gesicht in offensichtlicher Gequältheit und sein Bart schüttelt sich. "Typisch Flachnasen" *(2), sagt er und wirft dir einen feixenden Blick zu. "Aber weißt du, ich finde es sollte eine Komödie werden! Mein Vorschlag ist der feinen Dame Wendolia wohl zu vulgär. Was hältst du davon?"

*Des Blattes rauschend Taumel-Sturz
Karimm-Karumm ein lauter Furz"*

Beide schauen dich erwartungsvoll an.

Was willst du tun?

|Die romantische Version der timirischen Wendolia bevorzugen - [13](#)

|Die derbe Version des ahrenschen Ingro feiern - [26](#)

|Diplomatisch bleiben, denn du findest beide gleich gut - [36](#)

|Versuchen die beiden zu versöhnen - [33](#)

|Die Streitenden verlassen, um zu der friedlichen Reisegruppe weiter vorn aufzuschließen (nur möglich, wenn du noch nicht bei den Augmentoren warst) - [41](#)

|Alleine weiterreisen - [18](#)

*⁽¹⁾ Hagmea [hagméa]: Gott/Göttin (Hermaphrodit). Herr des Glanzes, der Edelsteine & Erze. Gleichzeitig Schicksalsgöttin des Glücks, der Selbstbestimmung und vollkommenen Willkür.

*⁽²⁾ "Flachnase" ist eine abschätzige, manchmal auch liebkosend gemeinte Bezeichnung für Timir, da deren Nasen, im Vergleich zu Nasen anderer Völker, sehr flach geraten sind.

Beim Versuch vor Wendolia zu treten, als diese sich umdreht, verkeilen sich deine Füße irgendwie ineinander und du kommst ins Straucheln. Aus Reflex versuchst du dich an irgendetwas festzuhalten und bekommst nur Wendolias Schulter zu greifen. Dabei verheddert sich dein kleiner Finger in ihrem Ohrring und du willst noch irgendetwas verhindern. Für ein Zwinkern* scheint die Zeit stillzustehen, bevor ihr beide unter lautem Gekreische auf das harte Pflaster der Straße purzelt.

"Aaaah" schreit Wendolia, lässt ihren Kopf-Bauch-Doppel-Klöppel fallen und fährt mit zitteriger Hand zu ihrem Ohr. Der breitschultrige, blonde Timir ist sofort über euch, zieht die wimmernde Wendolia geschmeidig auf die Füße und schaut besorgt nach ihrem Ohrläppchen. Du siehst einen Tropfen roten Blutes unter Wendolias Fingern hervorquillen. Bevor du eine Entschuldigung hervorstammeln kannst, nimmt der Timir Wendolia mit, bedeutet dir mit den Augen weitzuziehen und schüttelt tadelnd den Kopf. "Das wird schon wieder" hörst du ihn noch sagen. Mit hochrotem Kopf und peinlich berührt machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.

Lies weiter bei - 11

* 1 Zwinkern = 1 Sekunde.

Als du im Weiterlaufen verlautesst, dass du Ingros Variante einfach lustiger und ansprechender findest, zuckt Wendolia nur verächtlich mit den Schultern. "Grobe Banausen, allesamt. Ihr wisst feine Lyrik einfach nicht zu schätzen." Mit diesen Worten dreht sie euch beiden den Rücken zu und schreitet mit erhobenem Kopf zum Rest der Reisegruppe, die aus zwei jungen Ahrinnen und einem breitschultrigen blonden Timir in den Sechzigern* besteht. Lachend gibt er ihr einen Kuss auf die Stirn und nimmt sie an seine Seite. "Bitte verzeih' ihre Flachn.... äh ich meine Hochnäsigkeit", sagt Ingro zwinkernd. "Wenn sie hungrig ist, kann sie unausstehlich sein. Spätestens, wenn sie den nächsten Brok-Braten zwischen die Zähne bekommt, säuselt sie wieder ungefragt ihre süßen Melodien." Dabei verdreht er in gespielter Theatralik schelmisch die Augen.

Ihr kommt ins Gespräch und du erfährst auf den nächsten Meilen Einiges über die doch erstaunlich vielseitigen Spielweisen eines Schellenstabes. Ingro holt dieses Instrument vom Wagen, stampft und tanzt damit umher und singt dir seine derb-lustige Variante des Liedes "Flug des Pamphenblattes" vor. Nachdem er geendet hat, nickt er dir freundschaftlich zu.



"Es war mir ein Fest mit dir zu quatschen. Jetzt muss ich nochwas mit der Truppe klären. Furux zum Gruße und vielleicht sehen wir uns ja noch weiter vorne..." Er hebt die Hand mit dem Schellenstab zur Verabschiedung.

Was willst du tun?

|Lebwohl sagen und alleine weiterreisen - [18](#)

|Lebwohl sagen und versuchen die Augmentoren weiter vorne noch einzuholen
(nur möglich, wenn du noch nicht bei den Augmentoren warst) - [42](#)

|Versuchen ihm einen Kuss zu stehlen - [104](#)

* *Zyklenalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).*

27

Du reißt dich gekonnt aus dem Griff des Händlers. Im gleichen Moment gällt sein überschnappender Schrei "Garde" hinter dir her. Du rennst gehetzt tiefer in die Seitengasse hinein. Den Glatzköpfigen wirst du locker abhängen können. Zur linken siehst du eine schmale, unscheinbare Häuserlücke, in die du hechten könntest. Du schaust schnell in vollem Sprint über die Schulter, um zu schauen, ob dich der Händler noch sehen kann, da rasselst du mit ungeheuerlicher Wucht gegen etwas, dass da gerade aber ganz sicher noch nicht gestanden hatte. Es gibt es einen fürchterlichen Knall und es hebt dich es in einem wilden Wirbel von den Füßen. Während deines Fluges hörst du, wie dem hell-blechernen Geräusch des Zusammenstoßes ein wildes Kettengerassel folgt, dann ein Scheppern. Sofort weißt du: So klingt nur die Rüstung eines verfluchten 'Nylvas'^{*(1)}. Dann schlägst du hart auf dem Boden auf. Verdammt. Diese gesetzestreuen Gardisten sind nicht zum Spaß aufgelegt und du bist gerade volle Knolle in einen hineingerannt. Du hast noch die Hoffnung, dass du als erstes wieder auf die Beine kommst - da spürst du, wie sich die kalten Kettenringe eines Handschuhes um deinen Nacken legen und du weißt: Jetzt hilft nur noch Hagmaea^{*(2)}.

Lies weiter bei - [117](#)

^{*(1)} 'Nylva' [nüllwah]: Verachtende Bezeichnung für einen Tempelkrieger des timirischen Ordens "Tuskr pra Nylva".

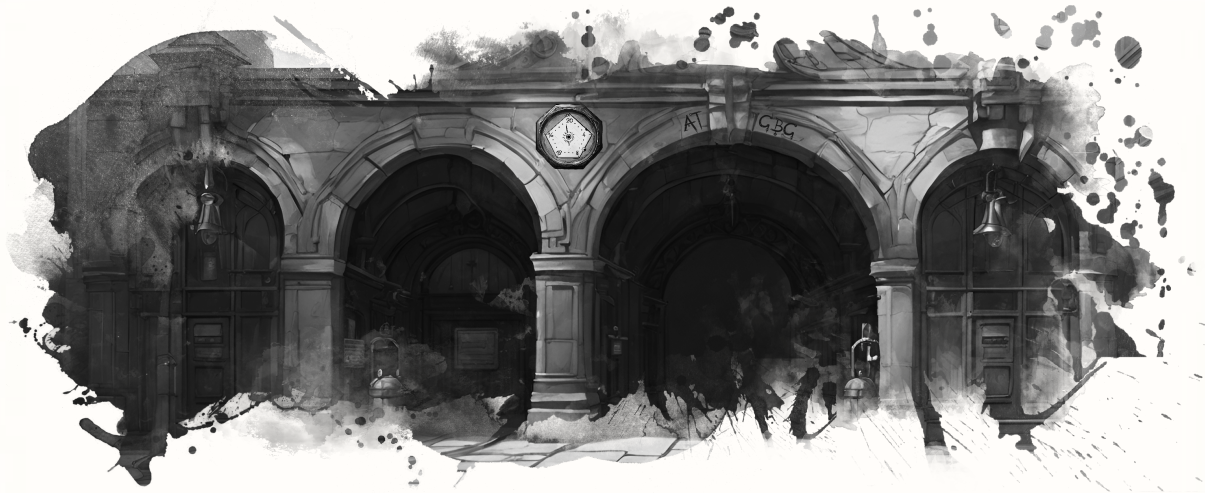
^{*(2)} Hagmaea [hagméa]: Gott/Göttin (Hermaphrodit). Herr des Glanzes, der Edelsteine & Erze. Gleichzeitig Schicksalsgöttin des Glücks, der Selbstbestimmung und vollkommenen Willkür.

28

Mit bestem Bemühen bahnst du dir deinen Weg Richtung Platz der Sonne, wo gefühlt der halbe Sonnenpfad versammelt sein wird. Jeden Zyklus verschmilzt der Strom an Timir und Ahren von Süden her mit der von Norden kommenden Menge an Fenrir und Paan. Es ist ein kleines Wunder, dass du es noch über den Rüstungsmarkt schaffst, doch in der Verbindungsgasse zum Platz der Sonne ist Endstation für dich: In der prall gefüllten Straße gibt es keinen Finger Platz mehr zwischen den Wartenden.

Lies weiter bei - [137](#)

Weit ausschreitenden Schrittes lässt du das Geschrei der Tempelkrieger und den ahrenschen Kutscher im Dämmerlicht hinter dir. Deine Hoffnung ist es, in der Gleisenbahn schnell und ohne weitere Zwischenfälle nach Furuxstatt zu gelangen. Vor dir taucht der Gleisenhof auf: ein kleiner, doch prächtiger Bau mit weit geöffneten Toren aus Braunbuche mit bunten Schnitzungen der Buchstaben ATGBG darüber. Über den Eingangsbögen zeigt eine Uhr die Zeit an: Zweite Nacht-Furux, 9 Spannen und 56 Windungen. In einer handvoll Windungen fährt also die letzte Bahn nach Furuxstatt. Hagmea sei gepriesen. Als du die Gleisenhalle durchquerst, musst du dir deinen Weg durch die verzweifelt Wartenden an den Fahrkartenschaltern bahnen. Jetzt noch einen Fahrschein zu ergattern - unmöglich.



Was willst du tun?

|Dich auf den Gleisensteig durchkämpfen und auf die Bahn warten - [122](#)

|Die Gleisenhalle verlassen und umkehren - [125](#)

Als du die wirre Alte gekonnt hinter dir lässt, indem du einfach um sie herumschreitest und dir weiter deinen Weg durch die Menge bahnst, hoffst du inständig, dass sie dir nicht hinterherkommt. Du blickst kurz über die Schulter und atmet erleichtert auf.

Brok sei Dank^{*(1)}. Weiter vorne, in der Nähe des Nordtores, wird es plötzlich laut und du siehst auch warum: Ein Regiment der Ordenskrieger "Tuskr pra Nylva"^{*(2)} marschiert in Formation und Paradeuniform durch eine Seitenstraße auf die Menge zu.

Ein kronenmäßiges Spektakel.

Lies weiter bei - [120](#)

^{*(1)} Brok-Bulle: Der Brokbulle wird als Nutz- und Lastentier z.B. zum Transport von Waren oder zum Ziehen von Karren und Wagen eingesetzt. Er hat braunes, lang-zotteliges Fell. An seinem Kopf trägt er gewundene Hörner. Das Wort "Brok" wird außerdem für so ziemlich alles benutzt.

^{*(2)} Tuskr pra Nylva [nüllwaa]: Timirischer Tempelkrieger-Orden, der quasi Polizei und Bundeswehr zugleich ist.

Du scheinst die Musterung bestanden zu haben, denn es erscheint ein verschwörerisches Funkeln in ihren schwarzen Augen. Sie macht eine Kopfbewegung, sodass ihre grauen Haare widerspenstig wippen und deutet auf einen rundlichen timirischen Herren mit imposantem Schnurrbart (dafür ohne Haupthaar), der mit verschränkten Armen neben einer dunklen Holztruhe in einer Seitengasse sitzt.

Was willst du tun?

|Hingehen und einen Blick auf seine Waren werfen - [38](#)

|Den Weg nach Norden fortsetzen - [103](#)

Bevor er sich umdrehen kann, machst du einen geschickten Schritt vor Ingro und hauchst ihm einen zarten Kuss auf die rauen Lippen. Als du dich von ihm lösen möchtest, presst er dir seinerseits einen heiß-innigen und feuchten Schmatzer auf den Mund.

Als sich eure Lippen voneinander lösen, entfährt ihm ein kehliges "Hui" und er schaut dich zwinkernd an. "Sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird meine Frau noch eifersüchtig." Mit diesen Worten zeigt er auf eine der beiden jungen Ahrinnen innerhalb der Truppe, die dich respektvoll beäugt. Anscheinend ist sie euch beiden gar nicht mal sauer. Diese Leute scheinen sehr entspannt zu sein. "Der/Die da gefällt mir" hörst du ihn noch sagen, als du weitergehst. Mit der derb-lustigen Melodie des Ingro auf den Lippen machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.

Lies weiter bei - [11](#)

*Lege eine Probe auf *Verhandeln/Lügen* ab.*

*Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10).
Ist dein Würfelerggebnis kleiner gleich deinem Aktionswert,
so gelingt die Probe. Ist das Würfelerggebnis größer
als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.
Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck
voreingestellten [100-seitigen Würfel](#).*



Wie haben die Würfel entschieden?

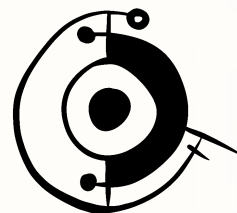
|Probe gelingt (Würfelerggebnis ≤ Aktionswert) - [61](#)

|Probe misslingt (Würfelerggebnis > Aktionswert) - [40](#)

Beim Versuch vor Ingro zu treten, als dieser sich umdreht, verkeilen sich deine Füße irgendwie ineinander und du kommst ins Straucheln. Aus Reflex versuchst du dich an irgendetwas festzuhalten und bekommst nur Ingros prächtigen Bart zu greifen. Dabei verheddert sich dein kleiner Finger in seinen Locken und du willst noch irgendsmöglich das Schlimmste verhindern. Für ein Zwinkern* scheint die Zeit stillzustehen, bevor ihr beide unter lautem Gekreische auf das harte Pflaster der Straße purzelt.

"Aaaah" schreit Ingro, lässt seinen Schellenstab fallen und fährt mit zittriger Hand zum Kinn. Die eine der beiden jungen Ahrinnen ist sofort bei euch, zieht den keifenden Ingro ruppig auf die Füße und schaut besorgt nach seinem Gesicht. Du siehst einen Tropfen roten Blutes unter Ingros Fingern hervorquillen. Bevor du eine Entschuldigung hervorstammeln kannst, nimmt die Ahrin Ingro mit, bedeutet dir mit den Augen weiterzuziehen und schüttelt tadelnd den Kopf.

"Das wird schon wieder" hörst du sie noch sagen. Mit hochrotem Kopf und peinlich berührt machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.



Lies weiter bei - 11

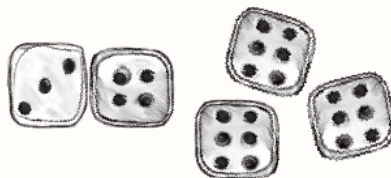
*1 Zwinkern = 1 Sekunde.

Aror, Semja und du legen für diese Runde jeweils beachtliche 10 Sonnendinar in die Mitte eures behelfsmäßigen Tisches. Ein letzter Blick in die Augen deiner Mitspieler und los geht's.

Am Ende dieser Runde hat Semja siegessicher 3-4-6-6-6 = 18 Punkte. Sie grinst zufrieden.

Aror erwürfelt sich ebenfalls 3-4-6-6-6 = 18 Punkte. Unglaublich. Ein Stechen. Jetzt hilft nur noch ein Wunder. Hagmae hilf. Du brauchst 18 Punkte für ein Stechen gegen beide, oder dir gelingt 3-4-1-6-6 'Zyklus' und damit der sofortige und vernichtende Gewinn!

Jetzt bist du an der Reihe.



Würfle nun selbstständig deine Punktzahl aus.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Dein Ergebnis ist kleiner als die 18 von Semja und Aror - du verlierst leider - 72

|Dein Ergebnis ist auch 18 - es kommst zum 'Stechen' mit beiden - 63

|Dein Ergebnis ist 34-Zyklus und du gewinnst dieses großartige Spiel - 100

Als den beiden klar wird, dass du dich nicht recht entscheiden willst, machen sie wie auf Absprache eine wegwerfende Handbewegung. "Banause", sagt der lockienbärtige Ingro und stößt Wendolia seinen Ellenbogen in die Hüfte. "Mit dem/der verschwenden wir nur unsere Zeit."

"Hm, schade", entgegnet Wendolia und tritt schulterzuckend zur Truppe hinüber, wo sie von einem breitschultrigen, blonden Timir in den Sechzigern* lachend empfangen wird. Ingro wackelt gespielt schimpfend hinterdrein.

Was willst du tun?

|Alleine weiterreisen - [18](#)

|Versuchen die Augmentoren weiter vorne einzuholen

(nur möglich, wenn du noch nicht bei den Augmentoren warst) - [42](#)

* Zyklentalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

Ihr redet noch eine Weile über dies und das, bevor ihr euch um euer Feuer zur Ruhe legt. Ihr erwacht in den Morgenspannen und es ist wieder Zeit aufzubrechen. Das Lager ist schnell zusammengepackt. Nach einer herzlichen Verabschiedung von Semja und Aror bist du schon wieder auf der Straße unterwegs nach Norden.

Lies weiter bei - [81](#)

Du löst dich aus der Menge und gehst hinüber zu dem rundlichen Timir, der scheinbar gemütlich auf seinem Schemel sitzt und sich gerade eine Pfeife anzündet. Du kannst allerdings erkennen, dass er die Scherblinge zwischen den Ständen sehr aufmerksam durch den aufsteigenden Rauch seiner Pfeife taxiert. Als du näher kommst, richtet er sich etwas auf, nimmt die Pfeife aus dem Mund und heißt dich freundlich willkommen während er mit seinem braunen Schnurrbart wackelt. Es riecht nach Ansenkraut*.

"Willst 'nen Blick in meine Truhe werfen, nehm' ich an? Ja, für 'ne Handvoll Fen kannst mal reinlinsen", sagt er schmunzelnd und nimmt einen genüsslichen Zug aus seiner Pfeife.

Was willst du tun?

|Die geforderten 4 Fen zahlen und seine Ware ansehen - [111](#)

|Lebwohl sagen und deinen Weg fortsetzen - [103](#)

* Ansenkraut hat eine beruhigende, halluzinogene Wirkung und ist legal.

Dir mag es einfach nicht gelingen zu verstehen, was es mit dieser jungen Klosterschwester auf sich hat und irgendwie scheint sie zu wissen, dass du dir keinen Reim auf sie machst. Sie genießt es, dass du ihr Geheimnis nicht lüften kannst. Im Verlaufe des Abends bietet sich dir leider auch keine Möglichkeit mehr Genaueres herauszufinden. Nur einmal hörst du jemanden ihren Namen sagen: Geah.

Direkt nach der Mahlzeit machen sich die Augmentoren daran, ihre Schlafgelegenheiten einzurichten - morgen soll es in aller Frühe weitergehen. 6 Spannen Schlaf sind angesagt.

Was willst du tun?

|Hier schlafen und morgen in aller Frühe mit den Augmentoren weiterziehen - [83](#)

|Dich etwas abseits hinlegen und morgen ausgeschlafen alleine weiterziehen - [14](#)

Du versuchst den beiden klar zu machen, dass sich der Streit hier doch eigentlich gar nicht um den Liedtext dreht. Egal, wie sehr du dich bemühst, die beiden bleiben stur und wollen dir nicht recht zuhören.

"Du timirische Banausin... Hast keinen Funken Kunst in dir", schimpft der lockige Ingro und spuckt Wendolia vor die Füße.

"Na warte, du saufender Möchteger", faucht nun Wendolia zurück. "Ein Maul wie'n Urkenschnapper hast du, aber raus kommt nur Brok-Dung."

Bevor die Situation weiter eskaliert, kommt ein breitschultriger, blonder Timir in den Sechzigern* von der Truppe herbeigeeilt, gibt Ingro eine knackige Kopfnuss, wirft sich die keifende Wendolia kurzerhand über die Schulter und bedeutet dir mit den Augen weiterzuziehen. Hier wird deine Hilfe nicht weiter benötigt.

Was willst du tun?

|Alleine alleine weiter reisen - [18](#)

|Versuchen die Augmentoren weiter vorne einzuholen

(nur möglich, wenn du noch nicht bei den Augmentoren warst) - [42](#)

* Zyklentalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

Du musst dich seltsamerweise über die Maßen beeilen, um nach und nach zu der Gruppe meditierender Augmentoren aufzuschließen - wo die Diener des Ordens doch so scheinbar seelenruhig über die gepflasterte Straße ziehen.

Lies weiter bei - [79](#)

Um die Kloster-Diener einzuholen bedarf es nun einiger Anstrengung und die Entfernung zwischen euch scheint eigenartigerweise kaum zu schrumpfen.

Lege eine Probe auf ***Physisch agieren*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis \leq Aktionswert) - 12

|Probe misslingt (Würfelergebnis $>$ Aktionswert) - 44

|Du gehörst selbst der Heldenklasse "Augmentor" an (deine Profession ist also "Hüter" oder "Zwielichtaugmentor") und kennst deren Tricks - 43

Um deine Brüder und Schwestern einzuholen bedarf es eines Augmentoren-Zaubers, den du während und seit deiner Ausbildung im Kloster zu Steik schon einige Male gewirkt hast: Die "Raum&Zeit-Kugel" ist nun das Mittel deiner Wahl.

Lege also eine Probe auf ***Transzendenz weben*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis \leq Aktionswert) - 49

|Probe misslingt (Würfelergebnis $>$ Aktionswert) - 4

Trotz deiner Anstrengung gelingt es dir nicht die Augmentoren einzuholen. Sie scheinen in einer anderen Zeit oder Welt zu wandeln. Vielleicht stimmt das sogar. Schließlich bedienen sich diese Klosterbrüder und -schwestern ja auch der Zauberei von Kalis*, der Geächteten. Schulterzuckend setzt du deinen Weg fort.

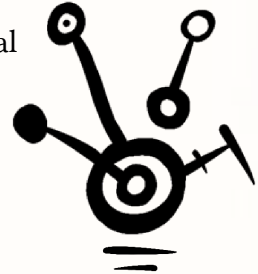
Lies weiter bei - 11

* Kalis: Muttergöttin und Herrin des Nachtpfades.

Bevor sich Wendolia umdrehen kann, machst du einen geschickten Schritt vor sie und hauchst ihr einen zarten Kuss auf die weichen Lippen. Als du dich von ihr lösen möchtest, presst sie dir ihrerseits einen heiß-innigen und feuchten Schmatzer auf den Mund.

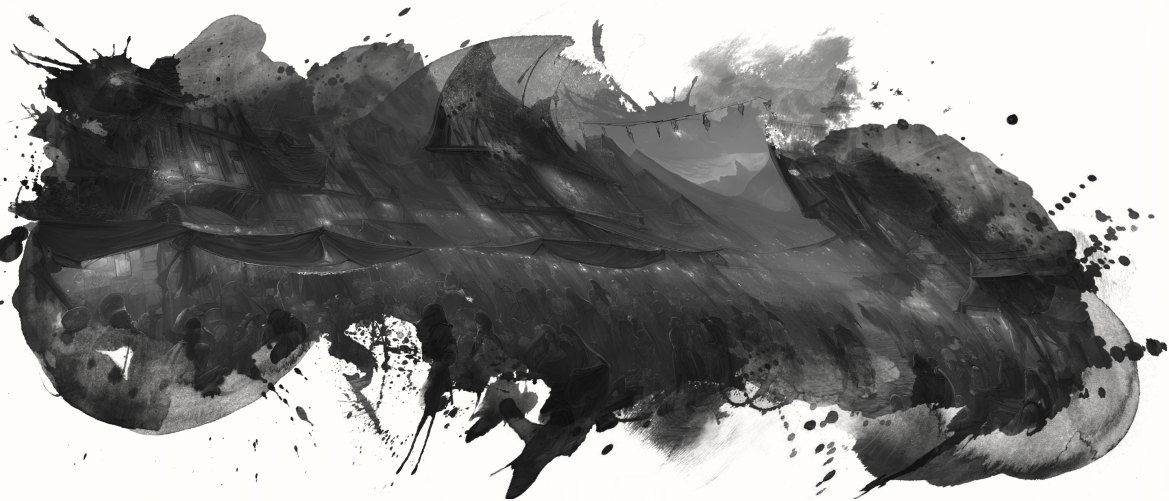
Als sich eure Lippen lösen, entfährt ihr ein leises "Hui" und sie schaut dich zwinkernd an. "Sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird mein Mann noch eifersüchtig."

Mit diesen Worten zeigt sie auf den breitschultrigen Timir innerhalb der Truppe, der dich respektvoll beäugt. Anscheinend ist er euch gar nicht mal sauer. Diese Leute scheinen sehr entspannt zu sein. "Der/Die da gefällt mir" hörst du sie noch sagen, als du weitergehst. Mit der schönen Melodie der Wendolia auf den Lippen machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.



Lies weiter bei - [11](#)

Mit jeder Siedlung, die du in Gesellschaft der Augmentoren passierst, wird es etwas dichter auf dem Weg zum Platz der Sonne. Und als ihr Auglea durchquert, wird es richtig eng. Die äußerste Reihe deiner Reisegruppe achtet immer peinlich genau darauf, dass niemand ins Innere eurer Truppe gelangt. Sobald jemand der Gruppe zu nahe kommt, hebt ein Augmentor seine Amna und der entsprechende Raum scheint sich so zu biegen, zu strecken oder zu stauchen, dass es nie zum Zusammenstoß kommt. Die timirischen Siedler, die du durch die Blase sehen kannst, verschließen wie unter Wasser ihre Häuser und reihen sich in den Strom aus Bewohnern der Scherbe, welcher anschwillt und unnachgiebig nach vorne treibt. Bannerträger zeigen stolz die Wappen ihres jeweiligen Hauses, Fahnen aller Fürstentümer und Ländereien werden sorgfältig präsentiert und geschwungen. Kinder spielen Verstecken zwischen den Beinen und Wägen der Wanderschaft. Dies alles geschieht für dich nach wie vor innerhalb der meditativen Atmosphäre völlig lautlos.



Lies weiter bei - [52](#)

Ihr geht weiter und schon nach kurzer Zeit mischt sich in das Klickern der Amnas wieder das vielstimmige, tieftönige Summen, das sich wie eine Kuppel über die Gruppe legt. Innerhalb dieser Kugel aus gewobener Transzendenz verfallst du in einen gleichmäßigen Trott, der mit dem Rhythmus des Amna-Geräuschs verschmilzt. Die Welt außerhalb der Blase bewegt sich, als ob ein Magnéskop* auf die Zeit selbst gerichtet sei: Sehr schnell und gleichzeitig in Zeitlupe fliegt die Außenwelt an dir vorbei, obwohl du dich weder eilst noch verträdelst. Die Beziehung zwischen Raum und Zeit ist hier eine vollkommen andere. Die junge Augmentorin siehst du nicht mehr.

Lies weiter bei - [46](#)

*Magnéskop [magnéskop]: Vergrößerungsglas, das die Eigenschaften von Lupe und Fernrohr verbindet.

Die beiden Zendenzer begrüßen dich freundlich, als du dich ihnen näherst. "Wir spielen gerade 34-Zyklus. Machst du mit? Der Einsatz ist gerade bei 100 Sonnenfenen*", lässt dich der hellbraune Fenrir wissen, der in seine ockerfarbene Robe gehüllt ist. Er stellt sich mit dem Namen Aror vor. Die dunkle Timiri in blauer Robe heißt Semja. Sie scheinen das Spiel trotz allen Spaßes durchaus ernst zu nehmen.

Nun ist es Zeit, dein persönliches Vermögen zu bestimmen - unabhängig, ob du mitspielen willst oder nicht: Würfle dazu JETZT mit drei W6.

*Um digital zu würfeln, nutze die für diesen Zweck voreingestellten **3x6-seitige Würfel**. Das Würfelerggebnis entspricht der Anzahl an "Sonnendinar", die du mit dir führst. Trage die Anzahl deiner Sonnendinar (SD) auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) rechts oben unter "Vermögen" ein oder notiere es dir auf einem losen Zettel, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt.*

Was willst du tun?

[Ins Würfelspiel einsteigen (bestenfalls hast du 5 'echte' Würfel W6 zur Hand - das macht es dir wesentlich einfacher deine Punktzahl zu bestimmen) - [58](#)

[Dir für die Schlummerspannen ein eigenes Lager einrichten - [14](#)

*Sonnenfenen und Sonnendinar sind die Münzen auf dem Sonnenpfad. 100 Fen = 1 Dinar

Du fokussierst dich, sodass sich um dich herum die Transzendenz⁽¹⁾ konzentriert. Mithilfe dieser Transzendenz erschaffst du eine Kuppel, in der Raum und Zeit anderen Einheiten folgen. Innerhalb dieser Kugel schließt du nach einiger Zeit, ohne in Hast zu verfallen, zu der Gruppe meditierender Augmentoren auf. Die Diener des Ordens ziehen ebenso scheinbar seelenruhig über die gepflasterte Straße. Je näher du ihnen kommst, desto leiser

scheint die Welt um dich her. Die Geräusche deiner Schritte auf den Pflastersteinen werden zusehends dumpfer, wie als wären die Schallwellen in Golkenwolfe eingepackt. Als du dich umschauat, siehst du in ca. 10 Schritt^{*(2)} Entfernung einen Zwinkerzwitch hektisch herumflattern. Sein Schnabel schnattert ganz offensichtlich unaufhörlich, aber hören kannst du die Stimme des kleinen Vogels nicht.

Um die Augmentoren wabert eine magische Kugel aus Transzendenzkraft ganz ähnlich der deinen. Statt der Außenwelt vernimmst du nun ein tiefes, bekanntes Summen. Vielstimmig



klings dieser Gesang von überall her, aber du weißt, dass er keiner timirischen Kehle entspringt. Das kollektive, stille Gebet der Brüder und Schwestern erschafft einen feinstofflichen Trance-Singsang. Das einzige Geräusch, das weltlich erscheint, ist das rhythmische Gerassel der Amnas^{*(3)}. Die Gruppe Augmentoren schwimmt vor deinen Augen zu einer Einheit, die sich auf der Straße nach vorne schiebt.

Lies weiter bei - 80

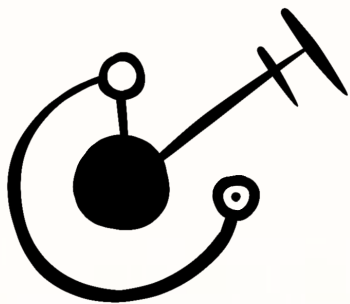
^{*(1)} Transzendenz = "Magische" Kraft, Strahlung, Energie, die zum Wirken von Zaubern konzentriert und gewebt werden muss.

^{*(2)} 1 Schritt = 100 Finger ("Zentimeter") = 1 "Meter"

^{*(3)} Amna [amna]: Gebetskette der Hüter. Wird für deren Zauber benötigt.

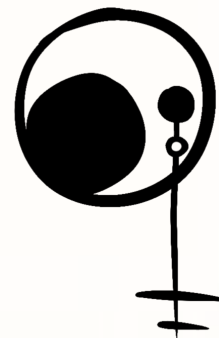
50

Erschöpft trittst du von der harten Straße in den sandigen Boden und an das Lager des Älteren heran. Nach der Enge im Pulk der Pilgernden kommt dir die Ruhe hier - gut 20 Schritt entfernt - gerade recht. Als der Timir dir freundlich einen entsprechenden Wink gibt, lässt du dich dankbar auf einen, von der Sonne ausgebleichenen, Yaten-Baumstumpf sinken. Auf der Straße zieht gerade eine timirische Familie vorbei. Die beiden Kinder hopsen freundlich zwischen den Reisenden umher und singen ein altbekanntes Kinderlied:



*Ab sechse früh sind Morgenspann'
Acht dann Schul' & Arbeit dran
Ab vierzehn heißt es freie Zeit
lala-lala-la-lala*

*Spielen, Essen, Abendspann'
Achtzehn-zwanzig Schlafen dann
Schlummern bis die Mama schreit
krala-lala-la-lala*



Der freundliche Timir und du beobachtet die Vorbeiziehenden und beginnt ein Gespräch. Thema ist vor allem die Dankbarkeit des Älteren über das im Zyklus 969 n. Kr. (nach Kalisrima) aufgehobene Einreiseverbot der Fenrir. Schön sei es, dass endlich wahrer Frieden zwischen den Völkern des Sonnenpfades herrsche. Natürlich gäbe es noch Fenrir, die der timirischen Königin Cadea "Friedensbringer" Drosimo und deren Volk skeptisch gegenüberstünden. Doch auch das würde sich in Zukunft weiter beruhigen, da sei er sich sicher. Ihr redet noch über dies und das und legt euch dann schlafen. In den Morgenspannen der zweiten Nacht-Furux-Iode bist du schon wieder unterwegs.



Lies weiter bei - [81](#)

51

Du bist sehr glücklich über diesen Gewinn und schnappst dir die 15 Sonnendinar aus der Mitte des Baumstumpf-Tisches. (*Behalte auf deinem Zettel den Überblick über Einsätze und Gewinne*).

"Da kann man nichts machen", sagt Aror. Seine vom Fell verdeckten Lippen deuten ein Lächeln an, sodass seine spitzen Fenrir-Zähne sichtbar werden.

"Noch eine letzte Runde? Diesmal ist der Einsatz 10 Dinar. Na, was ist?"

Was willst du tun?

|In die nächste Runde mit 10 Sonnendinar einsteigen - [35](#)

|Das Angebot abschlagen und dich für das Spiel bedanken - [82](#)

52



Zwischen Auglea und Lanen, nach etlichen Spannen des Dahinschreitens, wird das Gemurmel der Augmentoren leiser und die Verzerrung von Raum und Zeit verfliegt. Dir kommt es vor, als würdest du aus einer Trance erwachen und du wirst den Geräuschen um dich herum wieder gewahr. Auch spürst du jetzt deine Müdigkeit. Immerhin bist du heute schon seit 5 auf den Beinen. Und du schätzt diese Iode auch schon in ihrer 16. Spanne. An gewöhnlichen Arbeits-Ioden wird bald die heimelige Zeit der Abendspannen beginnen.

In der letzten Nacht-Periode ist es den Bewohnern des Sonnenpfades erlaubt, am Rande der großen Verbindungsstraßen ein Lager zur Rast samt Feuerstelle zu errichten. Von diesem Recht machen hier auch viele Reisende Gebrauch. Vor allem, da sich der mächtige Fluss Njordh in Laufreichweite befindet. Seitlich des mittlerweile imposanten Weges sind unzählige Lagerfeuer errichtet, die stetig weiteren Zuwachs bekommen. Wer kein eigenes Lager errichten will - oder kann - setzt sich einfach an ein schon prasselndes Feuer dazu. So wird das gerne gemacht. Du kannst Scherblinge aus allen 4 Völkern des Sonnenpfades ausmachen.

Die Klosterbrüder und -schwestern verlassen die Straße, um sich einen geeigneten Platz für die Rast zu suchen. Dir fällt ein nett aussehender, älterer Timir um die 120 Zyklen^{*(1)} ins Auge, dessen Lager einen guten Eindruck macht. In seiner Feuerstelle glüht ein beachtlicher Lothis-Brocken^{*(2)}, der sicherlich bis zu den Morgenspannen behagliche Wärme spenden wird. Der bläuliche Rauch kräuselt sich gemütlich in den rosa-farbenen Dämmerhimmel.

Was willst du tun?

|Das Lager der Augmentoren in Anspruch nehmen und mit ihnen rasten - [56](#)

|Dich zu dem Timir setzen und rasten - [50](#)

|Ein wenig zwischen den Rastenden umherlaufen und dich umsehen - [7](#)

^{*(1)} Zyklentalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

^{*(2)} Lothis [lotis]: Weit verbreitetes Erz, das zum Heizen genutzt wird.

53

Während sich Ingro umdreht, machst du einen ungeschickten Schritt vor ihn und versuchst ihm einen Kuss auf die Lippen zu drücken, aber er ist zu flink. Erst schaut Ingro dich irritiert an, dann beginnt er herzlich zu lachen.

"Ach so eine/r bist du", prustet er los. "Na dann... aber sieh lieber zu, dass du weiterkommst, sonst wird meine Frau noch eifersüchtig." Mit diesen Worten zeigt er auf eine der beiden Ahrinnen innerhalb der Truppe, die dich breitgrinsend bäugt. "Vielleicht nächstes mal" hörst du ihn noch sagen. Etwas peinlich berührt machst du dich weiter Richtung Furuxstatt.

Lies weiter bei - [11](#)

54

Arors Freudenschrei jault durch die besinnliche Abendstimmung und ist sicherlich fast bis nach Kallas zu hören. Semjas resigniertes Seufzen als Antwort darauf könnte unterschiedlicher nicht sein. Vor Freude zähnefletschend steckt Aror den Gewinn in seine Gürteltasche. Semjas Enttäuschung ist glücklicherweise nur von kurzer Dauer.

Lies weiter bei - [82](#)

Semja schnappt sich flink und fröhlich die 3 Sonnendinar von der Mitte des Baumstumpfes. "Pech gehabt", sagt sie frech und schaut Aror und dich herausfordernd an. "Noch 'ne Runde? Diesmal sind 5 Dinar der Einsatz. Na, was ist?"

Was willst du tun

|Erneut dein Glück versuchen

(nur möglich, wenn du 5 oder mehr Sonnendinar als "Vermögen" zur Verfügung hast) - [74](#)

|Das Angebot abschlagen und dich für das Spiel bedanken - [82](#)

Die Augmentoren jetzt in lockerem Ton miteinander sprechen zu hören ist anfänglich etwas befremdlich, du gewöhnst dich jedoch nach einigen Windungen^{*(1)} daran. Die Brüder und Schwestern haben schnell ein kleines Feuer entfacht - anscheinend hatten sie tatsächlich trockenes Holz in ihren Reiserückenbeuteln mitgeschleppt - und gekocht. Essen wird geteilt. Gegessen wird in Stille. Als du dankbar deine Schüssel Risti^{*(2)} löffelst, fällt dir, unter einer der Kutten-Kapuzen, erneut das Gesicht der jungen Augmentorin ins Auge, das dir vorhin auf der Straße schon seltsam vorgekommen war. Du betrachtest die Timiri genauer.

Lege eine Probe auf ***Herausfinden/Beurteilen*** ab.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis ≤ Aktionswert) - [57](#)

|Probe misslingt (Würfelergebnis > Aktionswert) - [39](#)

^{*(1)} 1 Windung = 60 Zwinkern ("Sekunden") = 1 "Minute".

^{*(2)} Risti: Reisartiges Korn, das vor allem in Algesta sehr beliebt ist.



Die Klosterschwester löffelt achtsam ihren Risti aus der einfachen Holzschale. Plötzlich rutscht ihr eine Fuhre des gekochten Getreides vom Löffel, landet auf ihrer Kutte und du siehst für die Dauer eines Zwinkerns eine völlig andere Frau, die da gerade sitzt und sich über ihr Ungeschick ärgert! Schon im nächsten Augenblick sieht sie wieder aus wie vorher. Es war gerade so, als hätte ihr Gesicht kurz "geflackert". Anders kannst du es nicht beschreiben. So als wäre hinter dem Gesicht, das du siehst, noch ein zweites versteckt. Die junge Augmentorin hat anscheinend bemerkt, dass dir etwas aufgefallen ist, denn nach Beendigung des Essens und des Schweigens kommt sie zu dir rüber. "Du hast es gemerkt, oder?" fragt sie dich enttäuscht. "Weißt du", fährt sie unvermittelt fort "ich lerne noch. Die nächste praktische Prüfung des Klosters ist im Fach 'Illusionismus' und da hat mir mein Mentor die Aufgabe gestellt, mich für die Dauer dieser Reise in 'Täuschung durch Antlitz-Modifikation' zu üben."

Erstaunt siehst du, wie sie ihr Gesicht erneut "flackern" lässt und - diesmal absichtlich - ihr wahres Aussehen zum Vorschein kommt. "Ist ganz schön anstrengend... aber ich schaff das schon." Das also ist ihr Geheimnis. "Oh, aber ich glaube, dass ich gerade Klostergeheimnisse ausplaudere... Ich heiße Geah. Naja, wünsch mir Glück", sagt sie - und verschwindet plötzlich ganz und gar vor deinen Augen! Verwundert sitzt du da. Dann ein dumpfes Geräusch und du siehst, wie einer der ums Feuer liegenden Holzscheite einen kleinen Hüpfper macht. Im selben Moment taucht Geah einen Schritt vor dir wieder auf, wie sie sich fluchend und hopsend den Fuß hält. Einige der Älteren schütteln tadelnd ihre Köpfe. Beschämt geht sie davon. Dann werden zackig die Schlafgelegenheiten zurechtgemacht. 6 Spannen Schlaf sind angesagt.



Lies weiter bei - 70

58

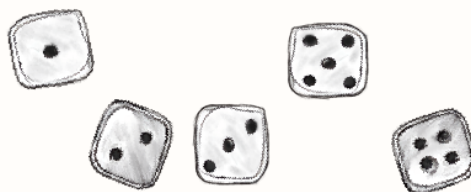
Sollten dir die Regeln des Spieles bekannt sein, lies direkt weiter bei - 65
Andernfalls folgen hier (auszugsweise) die Regeln:

34-Zyklus

Ein sehr beliebtes Würfel-Glücksspiel, das praktisch in jeder Taverne Teronnas bekannt ist und Bezug auf den teronnaischen Zyklus ("Jahr") nimmt - 34 Perioden ("Wochen") mit 166 Ioden ("Tagen" bzw. "Nächten").

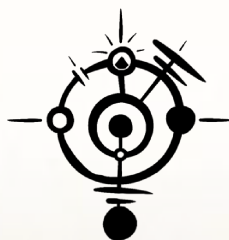
Vorbereitung:

5 sechseckige Würfel (W6).
Evtl. ein Würfelbecher.
Mind. zwei Spieler.



Ziel:

Eine 3 und eine 4 würfeln, damit die Punktzahlen der anderen drei Würfel "zählen". Denn einzig die Werte der *anderen* drei Würfel werden addiert und geben die Punktzahl an. Jedoch *nur*, wenn der Spieler eine 3 und 4 hat. Maximalwert ist also eigentlich 18 mit dem Wurf 3-4-6-6-6. Die Besonderheit ist jedoch, dass die Kombination 3-4-1-6-6 als "Zyklus" gewertet wird und die Maximalpunktzahl bedeutet - Er gewinnt sofort die Runde. Gelingt es einem Spieler *nicht* eine 3 und 4 zu würfeln, so ist das Ergebnis eine Nullrunde und wird "Asche" genannt.



Spielverlauf:

Der beginnende Spieler würfelt alle 5 Würfel und *muss mindestens einen* der Würfel liegen lassen. Er kann auch *mehrere* oder *alle* Würfel liegen lassen. Ein Würfel, der einmal liegen gelassen wurde, kann in einem späteren Wurf nicht erneut benutzt werden. Der Spieler würfelt, nachdem er *einen oder mehrere* Würfel hat liegen lassen, erneut mit den restlichen seiner Würfel und *muss nun wieder einen oder mehrere* Würfel liegen lassen. Ein Spieler hat also maximal 5 Würfel, um zu einem möglichst hohen Ergebnis zu kommen - wenn er je Wurf lediglich *einen* Würfel liegen lässt. Hat der erste Spieler "Asche" oder eine Punktzahl zwischen 3 und 18 gewürfelt, so ist der nächste Spieler an der Reihe usw. Sollte ein Spieler 3-4-1-6-6 würfeln gewinnt er sofort und die folgenden Spieler würfeln in dieser Runde *nicht* mehr.

Wetteinsätze:

Die Spieler einigen sich vor jeder Runde auf einen Einsatz. Ist der Einsatz beispielsweise 5 Fen, legt jeder Mitspieler 5 Fen in die Mitte des Tisches. Bei drei Mitspielern liegen nun 15 Fen auf dem Tisch. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt diesen Betrag.

Beginne das Spiel nun bei - 65

♠ 59 ♠

"Oha, ein Stechen, wie aufregend", strahlt Semja dich an und reibt sich freudig die Hände. Sie nimmt einen ihrer Würfel vom Baumstumpf und funkelt dich an. "Bereit?"
Du nickst.

Beim Stechen würfeln die Spieler mit der gleichen Punktzahl gegeneinander. Da dies in dieser "Buch-Form" schlecht darstellbar ist, würfelst du JETZT einen W6.

Bei einer 1/2/3 verlierst du. Mit einer 4/5/6 gewinnst du.

Wie haben die Würfel entschieden

|Dein Wurf war 1/2/3. Du verlierst das Stechen - 55

|Dein Wurf war 4/5/6. Du gewinnst das Stechen - 60

♠ 60 ♠

Du schnappst dir fröhlich die 3 Sonnendinar von der Mitte des Baumstumpfes.
(*Behalte auf deinem Zettel den Überblick über Einsätze und Gewinne.*)

"Schade, Pech gehabt", sagt Semja. Dann schaut sie Aror und dich herausfordernd an. "Noch 'ne Runde? Diesmal sind 5 Dinar der Einsatz. Na, was ist?"

Was willst du tun?

|In die nächste Runde mit 5 Sonnendinar einsteigen - 74

|Das Angebot abschlagen und dich für das Spiel bedanken - 82

Du erzählst den beiden, dass es doch überhaupt nicht verkehrt sei, wenn die Truppe zwei verschiedene Versionen im Liederbuch habe.

Beide Varianten hätten ihre Richtigkeit und könnten - je nach Anlass und Stimmung des Publikums - zum richtigen Zeitpunkt passend sein.

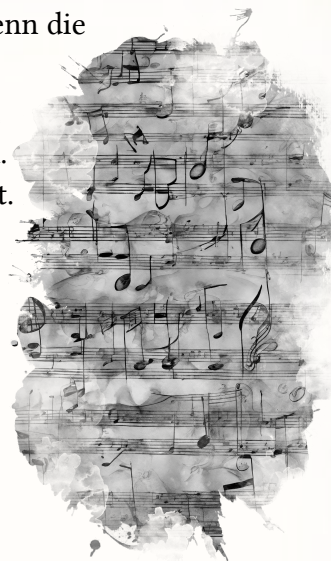
"Daran hab' ich noch gar nicht gedacht", murmelt Ingro in seinen Bart.

"Ja, das könnte funktionieren", pflichtet ihm Wendolia fröhlich bei.

"Das probieren wir aus, wenn wir später in Kallas spielen.

Lass uns das den anderen erzählen."

Die beiden verabschieden sich freundlich von dir und Wendolia geht federnd zur Truppe hinüber, wo sie von einem breitschultrigen, blonden Timir in den Sechzigern* lachend empfangen wird. Ingro wackelt fröhlich pfeifend hinterdrein.



Was willst du tun?

|Alleine weiterreisen - [18](#)

|Versuchen die Augmentoren weiter vorne einzuholen

(nur möglich, wenn du noch nicht bei ihnen warst) - [42](#)

* Zyklentalter auf Teronna: Menschliche Lebensjahre x2 für Timir, Ahren & Fenrir. (Für Paan x3).

Semjas spitzer Freudenschrei ist sicher fast bis nach Kallas zu hören. Arors tiefgrollendes Knurren als Antwort darauf könnte unterschiedlicher nicht sein. Strahlend steckt Semja den Gewinn in das Klimpersäckchen, das an ihrem Gürtel baumelt. Arors Enttäuschung ist glücklicherweise nur von kurzer Dauer.

Lies weiter bei - [82](#)

Ein Dreier-Stecken bei 18 und es geht um 30 Dinar. Nicht schlecht. Davon wirst du in der nächsten Taverne berichten, das steht fest. Sowas hat Teronna selten erlebt. Auch Semja und Aror scheinen von der Situation beeindruckt. Freudig und aufgeregt nimmt jeder von euch einen Würfel in die Hand und ihr seht euch noch einmal an. "Bereit?" Du nickst.

Beim Stecken würfeln die Spieler mit der gleichen Punktzahl gegeneinander. Da dies in dieser "Buch-Form" schlecht darstellbar ist, würfelst du JETZT einen W6.

Wie haben die Würfel entschieden

|Dein Wurf war 1/2. Semja gewinnt das Stechen - [62](#)

|Dein Wurf war 3/4. Aror gewinnt das Stechen - [54](#)

|Dein Wurf war 5/6. Du gewinnst das Stechen - [100](#)

64

Die früheren Morgenspannen hast du wohlwissend verschlafen und, als du deine Augen öffnest, sind viele der Pilgernden schon aufgebrochen und unterwegs. So packst auch du dein Lager ein und machst dich weiter auf nach Norden.

Lies weiter bei - 81

65

Aror, Semja und du legen jeweils einen Sonnendinar in die Mitte des Yaten-Baumstumpfes, der euch auch als Würfel-Unterlage dient (*notiere dir diesen Einsatz am besten auf einem losen Zettel*). Ihr würfelt zunächst aus, wer beginnt. Aror würfelt eine 4, Semja eine 5 und du eine 2. Die Reihenfolge ist also Semja, Aror, Du.

Semja würfelt in ihrem ersten Wurf 1-2-4-4-5 und lässt eine 4 liegen.

Die nächsten vier Würfel: 1-2-3-6. Sie lässt 3 und 6 liegen, hat also sechs Punkte.

Ihr nächster Wurf ist 2-2. Semja lässt eine zwei liegen, hat also nun acht Punkte.

Semjas letzter Wurf ist lediglich eine 1, die sie liegen lassen muss.

Sie hat das Ergebnis:

$3-4-1-2-6 = 9$ Punkte.

Arors erster Wurf ist 2-4-5-6-6. Er lässt die 4 und die beiden 6en liegen.

Sein zweiter Wurf ist 4-5. Er lässt die 5 liegen.

Arors letzter Würfel fällt auf eine 6.

Er hat also das Ergebnis:

$4-5-6-6-6 =$ 'Asche' (0 Punkte, weil er keine 3 und 4 gewürfelt hat)

Jetzt bist du an der Reihe.

Würfle **JETZT** selbstständig deine Punktzahl aus.



Wie haben die Würfel entschieden?

|Dein Ergebnis ist kleiner als die 9 von Semja - du verlierst - 55

|Dein Ergebnis ist auch 9 - es kommst zum "Stechen" - 59

|Dein Ergebnis ist größer als 9 - du gewinnst - 60

•-• 66 •-•

Deine freie Hand schnellst vor und drückt sich passgenau unter den Schnurrbart des Händlers auf dessen wulstige Lippen, sodass sein lauter Schrei nur als dumpfes "Hmpfumpfdimumpsch" endet.

Du zerrst ihn in die Gasse hinein und willst ihn gerade redegewandt zur Besinnung bringen, da stößt du rückwärts an etwas Hartes. Dem hell-blechernen Geräusch des Zusammenstoßes folgt ein hartes Kettengerassel. Sofort weißt du: So klingt nur die Rüstung von einem dieser verfluchten "Nylvas"*⁽¹⁾. Diese gesetzestreuen Gardisten sind nicht zum Spaß aufgelegt und du bist gerade in einen hineingestolpert. Du weißt: Jetzt hilft nur noch Hagmea*⁽²⁾.

Lies weiter bei - 117

*⁽¹⁾ "Nylva" [nüllwah] als verachtende Bezeichnung für einen exekutiven Tempelkrieger des timirischen Ordens "Tuskr pra Nylva"

*⁽²⁾ Hagmea [hagméa]: Gott/Göttin (Hermaphrodit). Herr des Glanzes, der Edelsteine & Erze. Gleichzeitig Schicksalsgöttin des Glücks, der Selbstbestimmung und vollkommenen Willkür.

•-• 67 •-•

"Sieh an, ein Stechen", bemerkt Aror gespielt unbeteiligt. Er nimmt einen seiner Würfel vom Baumstumpf und sieht dich an. "Bereit?"

Du nickst.

Beim Stechen würfeln die Spieler mit der gleichen Punktzahl gegeneinander. Da dies in dieser "Buch-Form" schlecht darstellbar ist, würfelst du JETZT einen W6.

Bei einer 1/2/3 verlierst du. Mit einer 4/5/6 gewinnst du.

Wie haben die Würfel entschieden

|Dein Wurf war 1/2/3. Du verlierst das Stechen - 85

|Dein Wurf war 4/5/6. Du gewinnst das Stechen - 51

•-• 68 •-•

Als du die wirre Kost-Händlerin nach "praktischeren Dingen" fragst, sieht sie dich zunächst entgeistert an. Dann mustert sie dich flinken Auges.

Ist deine Helden-Profession 'Gardist'?

|Ja - 119

|Nein - 31

Die Kost-Händlerin lehnt all deine Angebote ab und das Blitzen in ihren Augen wird stumpf. "Hm, du weißt ein gutes Geschäft wohl nich' zu schätzen. Mach hin, ich hab' nich' die ganze Iode* Zeit", murt sie und wippt genervt mit der Bauchlade hin und her.

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das JETZT zu den angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung).

Artikel	Preis	Größe
Zwei dunkle Kriggen-Brötchen (noch weich)	8 SF	1 Platz
Ein helles Wenkelbrot (schon etwas hart)	6 SF	1 Platz
Ein Schraubglas kalter Knubbling-Tee (vertreibt Erschöpfung)	17 SF	1 Platz
3 Portionen Pökelfleisch (von der Selper-Stute)	12 SF	1 Platz
Eine saftige, organge Sirupmelone	7 SF	2 Plätze
Ein Schlauch Quellwasser (kaltes, klares Wasser)	9 SF	1 Platz
Ein Funkelpilz (wärmt die Hände, wenn zerrieben)	14 SF	1 Platz

Gekaufte Gegenstände - samt eventueller Wirkung - vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab.

Was willst du tun?

|Gehen (ohne etwas gekauft zu haben) - 30

|Gehen (nachdem du etwas gekauft hast) - 88

|Nach praktischeren Dingen fragen - 68

* 1 Iode = 20 Spannen (20 Stunden) = 1 "Tag" bzw. 1 "Nacht".

Du erwachst davon, dass dich jemand an der Schulter rüttelt. Verwirrt und verschlafen öffnest du deine Augen und siehst, wie dich Geah belustigt mustert. "Weiter geht's, Schlafmütze" sagt sie zwinkernd und hält dir einen Kanten trockenes Kriggenbrot vor's Gesicht. Ihr Antlitz hat sie wieder zur Übung verzaubert. Als du dich schlaftrunken umschaust, siehst du, dass der ganze Trupp schon abreisebereit dasteht.

Was willst du tun?

|Dich aufraffen, um weiterzuziehen - 71

|Liegen bleiben und später alleine weiterziehen - 64

Die lähmende Müdigkeit verfliegt schon während der ersten Meilen auf der Straße. Ihr seid wieder in eurer Blase unterwegs. Noch schlafen die meisten Reisenden am Wegesrand. Doch nach und nach machen auch diese sich wieder auf die Socken und wenige Windungen, bevor du mit dem Augmentoren-Trupp die Stadt Kallas erreichst, wird es zwischen den Pilgern so eng, dass das Aufrechterhalten eurer Raum&Zeit-Kugel unmöglich wird. Die am Rande reisenden Klosterbrüder und -schwestern heben wie auf ein Zeichen hin ihre Amnas in die Höhe und lassen sie mit einer raschen Bewegung nach unten sausen. Gerade so, als wollten sie ihre Schnäuz-Tücher ausschütteln. Die Illusion verliert ihre Dichte, löst sich auf und verpufft wie blauer Lothis*-Rauch über einem windumbrausten Schornstein.

Lies weiter bei - 76

* Lothis [lotis]: Weit verbreitetes Erz, das zum Heizen genutzt wird.

Deine 10 Sonnendinar sind weg, aber gespannt verfolgst du das Stechen zwischen Semja und Aror. Die beiden jungen Zendenzer schauen sich berechnend in die Augen. Nun geht es mit einem Würfel um ganze 30 Dinar. Semja hebt herausfordernd ihr Kinn.

"Na, was ist du Fellknäuel, erhöhen wir?" provoziert sie ihn. Eine solche Beleidigung könnte in der falschen Situation zu ernsthaftem Ärger führen. Du hältst den Atem an, aber Aror nimmt es sich nicht zu Herzen.

"Klar, wenn du Flachnase noch mehr verlieren willst als deinen guten Ton", entgegnet er. Beide schieben nochmal jeweils eine dicke Münze in die Mitte. Jetzt geht es um insgesamt 50 Sonnendinar.

Beide würfeln gleichzeitig.

Semjas spitzer Freudenschrei ist sicher fast bis nach Kallas zu hören. Arors tiefgrollendes Knurren als Antwort darauf könnte unterschiedlicher nicht sein.

Lies weiter bei - 82

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das JETZT zu den unten angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung). Du kannst auch über die aktuellen Preise verhandeln (siehe Auswahlmöglichkeiten).

Gekaufte Gegenstände - samt eventueller Wirkung - vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab. 1 Sonnendinar = 100 Sonnenfen.

Diese Waren liegen im Bauchladen der wirren Kost-Verkäuferin:

Artikel

Artikel	Preis	Größe
Zwei dunkle Kriggen-Brötchen (noch weich)	7 SF	1 Platz
Ein helles Wenkelbrot (schon etwas hart)	5 SF	1 Platz
Ein Schraubglas kalter Knubbling-Tee (vertreibt Erschöpfung)	16 SF	1 Platz
3 Portionen Pökelfleisch (von der Selper-Stute)	11 SF	1 Platz
Eine saftige, orange Sirupmelone	6 SF	2 Plätze
Ein Schlauch Quellwasser (kaltes, klares Wasser)	8 SF	1 Platz
Ein Funkelpilz (wärmt die Hände, wenn zerrieben)	12 SF	1 Platz

Was willst du tun?

- |Über die aktuellen Preise verhandeln - [5](#)
- |Gehen (ohne etwas gekauft zu haben) - [30](#)
- |Gehen (nachdem du etwas gekauft hast) - [88](#)
- |Nach praktischeren Dingen fragen - [68](#)



74

Aror, Semja und du legen für diese Runde jeweils 5 Sonnendinar in die Mitte des Yaten-Baumstumpfes.

Am Ende dieser Runde hat Semja $3-4-2-4-6 = 12$ Punkte.
Aror erwürfelt sich $3-4-3-6-6 = 14$ Punkte.

Jetzt bist du an der Reihe.



Würfle nun selbstständig deine Punktzahl aus.

Wie haben die Würfel entschieden?

- |Dein Ergebnis ist kleiner als die 14 von Aror - du verlierst - [85](#)
- |Dein Ergebnis ist auch 14 - es kommst zum "Stechen" - [67](#)
- |Dein Ergebnis ist größer als 14 - du gewinnst - [51](#)

75

Im Inneren des Kronhofgutes findest du dich zunächst in einem großen Foyer wieder, das mit sichtlich teuren Teppichen und Gemälden an den Wänden protzt. Die dem Adel vorbehaltenen Kristallit-Lampen^{*(1)} leuchten zauberhaft in Orange. Es führen zwei geschwungene Treppen ins Obergeschoss und in deren Mitte prangt ein Banner über der Brüstung mit timirischem Königswappen. Hier drinnen sind kaum Wachen zu sehen, jedoch huschen geschäftige Bedienstete in eines der Zimmer oder kommen daraus hervor.

Einer der Diener scheint von eurer Ankunft in Kenntnis gesetzt worden zu sein, denn er unterbricht sofort seine Arbeit und kommt mit zielgerichteten Schritten eine der Treppen heruntergeeilt. Im Näherkommen fummelt er einen Schlüsselbund aus der Tasche seiner roten Robe und beginnt damit wissend zu klimpern.

"Ah, Offizierin von Brudersruh. Mir wurde aufgetragen Euch zu empfangen und Eure Gefangenen in den Keller zu geleiten. Oh, heute nur einer? Naja. Nundenn, entschuldigt das Fehlen sonstiger Gepflogenheiten. Ihr wisst schon, Furuxblick. Ab hier übernehme ich."

Die Angesprochene nickt kurz und übergibt dich dem Diener. Zwei Soldaten der Ordenskrieger-Eskorte bleiben weiterhin hinter dir. Es geht schnurrstracks in den Keller, durch eine schwere Tür aus Orren-Holz⁽²⁾ und in einen feuchten, dunklen Steingang, der nur durch einige schwach glimmende Lothis-Brocken⁽³⁾ erhellt wird. Du siehst mehrere Türen zu beiden Seiten. Vor einer dieser Türen - ebenfalls aus Orre - endet dein Weg.

Der Diener in Rot entsperrt mit einem komplex wirkenden Schlüssel das Schloss der Tür und zieht sie nach außen hin auf. Deine Handfesseln werden dir - Hagmaea sei Dank - endlich abgenommen, als du im Inneren deiner spärlich eingerichteten Zelle stehst.

Die Tür schlägt schwer ins Schloss, dann öffnet sich quietschend eine kleine Klappe auf Augenhöhe und du vernimmst die Stimme des Dieners.

"Du bleibst jetzt erstmal hier. Nach dem Fest wird es, zu gegebener Zeit, eine Anhörung geben. Essen gibt's zur achten und sechzehnten Glocke⁽⁴⁾."

Dann schließt sich die Klappe wieder mit einem kratzigen Geräusch, wird jedoch halb offen gelassen. So ist deine Zelle durch das Lothis-Glimmen aus dem Gang her zumindest schwach beleuchtet.

Schritte entfernen sich.

Danach: Stille.

Oder...?

Du vernimmst tatsächlich dumpf den Rhythmus einiger Schnarr-Pauken. Sonst dringen nur noch vereinzelt Töne der schrillen Kasunka-Hörner durch die dicken Kerkermauern. Der Platz der Sonne ist also in Hörweite. Naja, zumindest hast du's noch rechtzeitig hergeschafft. Laut deiner Einschätzung ist es nur noch ca. eine halbe Iode, bis Prinz Edyr den neuen Zyklus einläutet. Du sinkst auf die Holz-Pritsche an einer Seitenwand und schließt erschöpft deine müden Augen.

Lies weiter bei - [138](#)

⁽¹⁾ Kristallit, das [kristallit]: Bekannt wegen seiner Eigenschaft durch Transzendenzkraft zu glühen. Darum wird Kristallit vorwiegend in der Nähe von Shibu-Kristall-Reaktoren eingesetzt, um Wohnräume des gehobenen Adels zu beleuchten.

⁽²⁾ Das schwere Holz der Hart-Orre eignet sich hervorragend zum Bau von Balken, Schilden, Türen.

⁽³⁾ Lothis: [lotis] Ein hartes, brüchiges, matt-schwarzes Erz, das ab einer einmaligen Erhitzung auf 270° Halbaar (entspricht Celsius) selbstständig langsam abbrennt. Zum Heizen und Beleuchten.

⁽⁴⁾ Glockenschläge auf Teronna zu jeder vollen Spanne.



Du betrittst Kallas im Strom der Scherblinge durch die riesenhaften südlichen Tore. Während der Durchquerung der Stadt bahnen sich Händler ihren Weg in die Wanderschaft und versuchen den Reisenden ihre Waren aufzuschwatzen. Eure Karawane kommt zunächst ins Stocken und muss schließlich ganz anhalten, als euch entlang der Hauptstraße die Besitzer von Marktständen aufwarten. Kost-Händler locken die hungrigen Mägen mit Leckereien und frischer oder nicht mehr so frischer Verpflegung. Vereinzelt siehst du auch Stände, in denen kleine, holzgeschnitzte Furux-Glyphen als Glücksbringer feilgeboten werden. Über die Köpfe der Menge hörst du die selbstbewussten Rufe eines Schusters, der Stiefelreparaturen in Rekordzeit verspricht. Dieses rege, vorfreudige Treiben erwärmt dein Gemüt gleich um ein paar Grad Halbaar^{*(1)}, obwohl die Luft gerade mal geschätzte 6°H kühl ist. In diesem Wirrwarr taucht plötzlich eine dürre, alte und aufdringliche Timiri keine Vier Finger^{*(2)} vor dir auf und grinst dich mit ihren großblitzenden schwarzen Augen an. Sie streckt dir auffordernd den Feinkost-Bauchladen hin, der mit Ledergurten um ihren drahtigen Nacken besfestigt ist. Dir bleibt förmlich nichts anderes übrig, als einen Blick auf ihre Waren zu werfen.



Wenn noch nicht geschehen, ist es nun an der Zeit, dein persönliches Vermögen zu bestimmen: Würfle dazu JETZT mit drei W6.

*Um digital zu würfeln, nutze die für diesen Zweck voreingestellten **3x6-seitige Würfel**. Das Würfelergebnis entspricht der Anzahl an "Sonnendinar", die du mit dir führst. Trage die Anzahl deiner Sonnendinar (SD) auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) rechts oben unter "Vermögen" ein oder notiere es dir auf einem losen Zettel, falls du noch kein Heldenblatt besitzt.*

Was willst du tun?

|Dir die Waren anschauen, denn gucken kostet ja bekanntlich nichts - [73](#)

|Die dreiste Händlerin gekonnt ignorieren und weitergehen - [30](#)

^{*(1)} Die Temperatur Teronnas wird in "Grad Halbaar" gemessen - zurückgehend auf den ahrenschen Erfinder des Temperaturmessers Jorge Halbaar. Er lebte von 266 - 392 n.Kr. (nach Kalisrima). 1°H entspricht genau 1°C.

^{*(2)} Alle Völker Teronnas verfügen über 4 Finger an jeder Hand: Daumen, Zeigefinger, Ringfinger, kleiner Finger. (Du kannst also niemandem den "Mittelfinger" zeigen - du hast keinen).

Die breit grinsende Kost-Händlerin lacht keckernd, als du mit ihr verhandelst. "Weil du mir so gut gefällst, mache ich dir doch glatt einen Brok-mäßigen Sonderpreis." Sie schnalzt mit der Zunge und wippt fröhlich mit der Bauchlade hin und her.

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das JETZT zu den angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung).

Artikel	Preis	Größe
Zwei dunkle Kriggen-Brötchen (noch weich)	4 SF	1 Platz
Ein helles Wenkelbrot (schon etwas hart)	2 SF	1 Platz
Ein Schraubglas kalter Knubbling-Tee (vertreibt Erschöpfung)	13 SF	1 Platz
3 Portionen Pökelfleisch (von der Selper-Stute)	8 SF	1 Platz
Eine saftige, orange Sirupmelone	3 SF	2 Plätze
Ein Schlauch Quellwasser (kaltes, klares Wasser)	5 SF	1 Platz
Ein Funkelpilz (wärmt die Hände, wenn zerrieben)	9 SF	1 Platz

Gekaufte Gegenstände - samt eventueller Wirkung - vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab.

Was willst du tun?

|Gehen (ohne etwas gekauft zu haben) - 30

|Gehen (nachdem du etwas gekauft hast) - 88

|Nach praktischeren Dingen fragen - 68

Der schnurrbärtige Händler schaut weiterhin prüfend auf die Hauptstraße.

Du holst eine 50-Fen-Münze hervor und spielst damit scheinbar gedankenverloren, als sie dir plötzlich - Brok noch mal! - zu Boden fällt und sie genau unter den Schemel des Händlers rollt. Als dieser sich hastig danach bückt, ziehst du ihm von hinten die Weste über die Glatze und greifst nach dem gewünschten Gegenstand in der Truhe. Doch der rundliche Timir ist wendiger als gedacht und schafft es sich mit einer Bewegung zu befreien und gleichzeitig deinen Arm zu fassen. Er holt Luft, um zu schreien....

Was willst du tun?

|Ihm den Mund zuhalten und auf ihn einreden - 66

|Dich losreißen und wegrennen - 27

|Ihm die Faust ins Gesicht rammen - 106



79

Je näher du ihnen kommst, desto leiser scheint die Welt um dich her. Die Geräusche deiner Schritte auf den Pflastersteinen werden zusehends dumpfer, wie als wären die Schallwellen in Golkenwolfe eingepackt. Als du dich wundernd umschaust, siehst du in ca. 10 Schritt^{*(1)} Entfernung einen Zwinkerzwitch hektisch herumflattern. Sein Schnabel schnattert ganz offensichtlich unaufhörlich, aber hören kannst du die Stimme des kleinen Vogels nicht. Das einzige Geräusch, das dir hier weltlich erscheint, ist das rhythmische Gerassel der Amnas^{*(2)}. Die Gruppe Augmentoren verschwimmt vor deinen Augen zu einer Einheit, die sich auf der Straße nach vorne schiebt.

In dieser diffusen Menge kannst du nach einer Weile erkennen, wie eine der Gestalten leicht den Kopf dreht. Du erblickst eine junge Dienerin des Ordens, die dich milde lächelnd unter ihrer Kapuze hervor anlugt. Es ist eine heilige Atmosphäre und du weißt nicht, ob Reden innerhalb dieser Prozession erwünscht ist.

Was willst du tun?

|Innerhalb der Reise-Trance verweilen - [15](#)

|Die Augmentorin ansprechen - [9](#)

|Es sein lassen und auf den Spieltrupp weiter hinten warten
(nur möglich, wenn du noch nicht bei den Spielleuten warst) - [24](#)

|Die Gruppe verlassen und alleine weiterreisen - [18](#)

^{*(1)} Schritt = Meter

^{*(2)} Amna [amna]: Gebetskette der Hüter. Wird für deren Zauber benötigt.

In dieser diffusen Menge kannst du nach einer Weile erkennen, wie eine der Gestalten leicht den Kopf dreht. Du erblickst eine junge Dienerin des Ordens, die dich milde lächelnd unter ihrer Kapuze hervor anlugt. Doch irgendwas an der Gestalt scheint dir nicht stimmig zu sein. Es ist jedoch eine heilige Atmosphäre und du weißt, dass Reden innerhalb einer solchen Prozession eigentlich nicht erwünscht ist.

Was willst du tun?

|Innerhalb der Reise-Trance verweilen - [15](#)

|Die Augmentorin trotzdem ansprechen - [9](#)

|Es sein lassen und auf den Spieltrupp weiter hinten warten

(nur möglich, wenn du noch nicht bei den Spielleuten warst) - [24](#)

|Die Gruppe verlassen und alleine weiterreisen - [18](#)

Du befindest dich mittlerweile wieder inmitten einer regelrechten Karawane aus Karren, Reittieren und Fußvolk aus allen Reichen des Sonnenpfades: Hier schwelgt ein ahrenscher Tiefhornbläser melancholisch am Straßenrand, da tanzt eine fenrische Flötistin durch die Reihen, um die Pilger mit offensichtlich hoffnungsvollen Liedeilen zu ermuntern und sogar der ein oder andere Paan ist in der Menge zu erkennen. Du kannst die Anspannung und Vorfreude des Volkes deutlich spüren, als die südlichen Tore von Kallas in Sichtweite kommen. Über der Stadtmauer, irgendwo im Stadtkern, erheben sich die Türme des Palastes des Sonnenvaters.

Lies weiter bei - [76](#)

"So verbringe ich gerne die Abendspannen", seufzt Semja und greift nach ihrem Zendenzer-Stab mit der Kristallit-Spitze. Aror antwortet mit einem zustimmenden Knurren.

"Ja, das nenne ich feine Unterhaltung." Sein hellbraunes Fell weht in der leichten Windbrise. Semja richtet ihren Stab auf ein Häufchen Äste und kleine Wassertropfen quillen aus dem Holz in den Sand. Eine leichte Übung für eine Wasser-Zendenzerin. Zum Anzünden des nun völlig trockenen Holzes nutzt sie ein gewöhnliches Streichholz. Aror greift nun ebenfalls seinen Stab und zieht einen Kreis um das beginnende Feuer.



Umgehend bildet der Sand einen kleinen Wall, der die Flammen vor dem Atem Pefis* schützt. Der Erd-Zendenzer gähnt herzhaft und ausgiebig, sodass du ungehindert in den großen Fenrir-Mund schauen kannst.



Neben den für Timir, Ahren und Paan gewöhnlichen Kau- und Beißzähnen funkeln die fenrischen Reißer im Glanze des Feuers. Wie unterschiedlich Völker doch sind... Und dennoch habt ihr soeben eine sehr angenehme Zeit miteinander verbracht.

Lies weiter bei - [37](#)

* Pefi: Göttin. Herrin der Winde.

83

Du erwachst davon, dass dich jemand an der Schulter rüttelt. Verwirrt und verschlafen öffnest du deine Augen und siehst, wie dich Geah belustigt mustert. "Weiter geht's, Schlafmütze" sagt sie auffordernd und hält dir einen Kanten trockenes Kriggenbrot vor's Gesicht. Noch immer ist irgendetwas seltsam an ihr - jedoch bist du viel zu müde, um dir wirklich Gedanken darüber zu machen. Als du dich schlaftrunken umschaust, siehst du, dass der ganze Trupp schon abreisebereit dasteht.

Was willst du tun?

|Dich aufraffen, um weiterzuziehen - [71](#)

|Liegen bleiben und später alleine weiterziehen - [64](#)

84

Hast du mindestens 14 Sonnendinar und 50 Sonnenfen (=1450 Sonnenfen)?

|Ja. Lies weiter bei - [105](#)

|Nein. Lies weiter bei - [112](#)

85

Gemächlich grinsend sackt sich Aror die 15 Dinar Gewinn ein.

"Nächstes mal", sagt er versöhnlich mit gespielmtem Trost in der Stimme. Seine vom Fell verdeckten Lippen deuten ein Lächeln an, sodass seine spitzen Fenrir-Zähne sichtbar werden.

"Noch eine letzte Runde? Diesmal ist der Einsatz 10 Dinar. Na, was ist?"

Was willst du tun

|Erneut dein Glück versuchen

(nur möglich, wenn du 10 oder mehr Sonnendinar als "Vermögen" zur Verfügung hast) - [35](#)

|Das Angebot abschlagen und dich für das Spiel bedanken - [82](#)

Mit klopfendem Herzen steigst du hinter den anderen Fahrgästen in Wagen 6 - Sperrgepäck & Korrespondenz - ein. In diesem großen Abteil stehen alle möglichen Kisten, Kästen und Pakete herum. Du siehst sogar einen Käfig mit gackernden Gulp-Hühnern. Das erklärt auch den strengen Geruch, der in deine Nase steigt. Sitze gibt es keine. Neben der Abteil-Tür hängt ein Pergament-Kasten, in den einige Timir Briefe werfen, bevor sich die meisten dann nach vorne in die Volksklasse begeben. Die metallenen Rohre an der Decke, die das Kühlwasser für den Reaktor nach vorne transportieren, geben ein kaum hörbares Rauschen von sich.

Plötzlich öffnet sich ratternd eine der seitlichen Wände, wie eine Zugbrücke, von oben her und wird von Ketten nach außen hin abgelassen: Die riesige Ladeklappe senkt sich zum immer noch herrschenden Gewimmel auf dem Gleisensteig hin und mehrere Scherblinge weichen hektisch aus. Zwei Gleisarbeiter mit Rollwagen erscheinen und fahren weitere Kisten die so entstandene Rampe herauf. Sie sichern die neue Ladung mit Spanngurten, ziehen die Seitenwand routiniert an den Ketten wieder hoch und verriegeln die Ladeklappe. Dann verschwinden sie nach hinten in das Gefahrgutabteil.

Mittlerweile stehen noch etwa ein Dutzend Fahrgäste in dem mit Gepäck vollgestopften Wagen zwischen den Kisten und du schaust dich möglichst unauffällig nach einem Versteck um. Dich auf einem der Klos, die sich jeweils zwischen den Wagen befinden, zu verschanzen ist keine Option, da die Türen nur mit gültigem Fahrschein zu öffnen sind. So ein Brokmist. Da ertönt eine Magnéphon-Durchsage von der Abteil-Decke: "Aufgrund des erhöhten Fahrgast-Aufkommens sind die Türen des Sperrgut & Korrespondenz-Abteiles während der heutigen Fahrt nicht verriegelt. Die Ahrensch-Timirische-GleisenBahnGesellschaft haftet nicht für Beschädigung oder Verlust der verstauten Güter. Wir wünschen eine angenehme Fahrt."

Was nun?

Dir fällt nichts Besseres ein, als dich mit deinem Schlafbündel in einem Hohlraum zwischen zwei großen Paketen und der Außenwand zu verkriechen und dich für die drei Spannen bis zur Ankunft in Furuxstatt schlafend zu stellen. Es ist nicht ungewöhnlich sich auf der Gleisenbahnfahrt schlafen zu legen und so brauchst du keine Sorge vor neugierigen Blicken zu haben. Hagmea hilf, dass der Fahkartenlocher dich in deinem Eck übersieht und du unbehelligt ankommst. Kopf voran kriechst du mit deiner Decke in den dunklen Hohlraum. Die Kristallit*-Lampen glimmen hier nur schwach, da dieses Abteil weit vom vorne liegenden Reaktor entfernt ist. Die Bahn setzt sich schwerfällig in Bewegung. Du kauerst dich zusammen und versuchst dich zu entspannen.

Lies weiter bei - [126](#)

* Kristallit, das [kristallit]: Bekannt wegen seiner Eigenschaft durch Transzendenzkraft zu glühen. Darum wird Kristallit vorwiegend in der Nähe von Shibu-Kristall-Reaktoren eingesetzt, um Wohnräume des gehobenen Adels zu beleuchten.

Die grinsende Kost-Händlerin geht auf deine Feilschversuche ein. "Na schön, weil mir dein Gesicht gefällt", sagt sie und wippt auffordernd mit der Bauchlade hin und her.

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das **JETZT** zu den angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung).

Artikel	Preis	Größe
Zwei dunkle Kriggen-Brötchen (noch weich)	5 SF	1 Platz
Ein helles Wenkelbrot (schon etwas hart)	3 SF	1 Platz
Ein Schraubglas kalter Knubbling-Tee (vertreibt Erschöpfung)	14 SF	1 Platz
3 Portionen Pökelfleisch (von der Selper-Stute)	9 SF	1 Platz
Eine saftige, orange Sirupmelone	4 SF	2 Plätze
Ein Schlauch Quellwasser (kaltes, klares Wasser)	6 SF	1 Platz
Ein Funkelpilz (wärmt die Hände, wenn zerrieben)	10 SF	1 Platz

Gekaufte Gegenstände - samt eventueller Wirkung - vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab.

Was willst du tun?

|Gehen (ohne etwas gekauft zu haben) - 30

|Gehen (nachdem du etwas gekauft hast) - 88

|Nach praktischeren Dingen fragen - 68

88

Dein neuer Besitz hat Platz in deinem Reiserückenbeutel gefunden. Weiter vorne, in der Nähe des Nordtores, wird es plötzlich laut und du siehst auch warum: Ein Regiment der Tempelkrieger "Tuskr pra Nylva"* marschiert in Formation und Paradeuniform durch eine Seitenstraße auf die Menge zu - Ein kronenmäßiges Spektakel.

Lies weiter bei - 120

* *Tuskr pra Nylva* [nüllwaa]: Timirischer Tempelkrieger-Orden, der sozusagen Polizei und Bundeswehr zugleich ist.

89

Das Grinsen der Kost-Händlerin gefriert in Zwinkerschnelle* mitten in ihrem Gesicht und sie rümpft ihre flache, timirische Nase. "Kunden wie dich sollten die Urkensnapper holen", knurrt sie. "Willst du jetzt was oder nicht? Hab' wirklich Besseres zu tun", sagt sie und wippt ungehalten mit der Bauchlade hin und her.

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das JETZT zu den angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung).

Artikel	Preis	Größe
Zwei dunkle Kriggen-Brötchen (noch weich)	9 SF	1 Platz
Ein helles Wenkelbrot (schon etwas hart)	7 SF	1 Platz
Ein Schraubglas kalter Knubbling-Tee (vertreibt Erschöpfung)	18 SF	1 Platz
3 Portionen Pökelfleisch (von der Selper-Stute)	13 SF	1 Platz
Eine saftige, orange Sirupmelone	8 SF	2 Plätze
Ein Schlauch Quellwasser (kaltes, klares Wasser)	9 SF	1 Platz
Ein Funkelpilz (wärmt die Hände, wenn zerrieben)	14 SF	1 Platz

Gekaufte Gegenstände - samt eventueller Wirkung - vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab.

Was willst du tun?

|Gehen (ohne etwas gekauft zu haben) - 30

|Gehen (nachdem du etwas gekauft hast) - 88

* 1 Zwinkern = 1 Sekunde.

90

Der Gewaltmarsch mit gefesselten Händen ist unglaublich anstrengend. Es gibt kaum Pausen, die Luft ist staubig und für dich scheint nicht mehr vorgesehen als ein Kanten trockenes Wenkelbrot und ein Schluck lauwarmen Wassers von Zeit zu Zeit. Der südliche Himmel hinter eurem Trupp wird zunehmend heller, Furuxblick steht also kurz bevor. Ein Ausrufer gibt die verbleibende Zeit in diesem Zyklus lautstark durch ein metallisch klingendes Hand-Magnéphon^{*(1)} bekannt: Noch eine Iode und 14 Spannen^{*(2)}. Er hatte den Ruf eines Ausrufers weiter vorne in der Strömung vernommen und kurz darauf ist der metallische Ruf eines weiteren Ausrufers weiter hinten in der Karawane zu vernehmen, der ihn wiederholt.

Trotz des allgemeinen Durcheinanders ist nicht an Flucht zu denken: Zu jeder Zeit der Iode bist du bewacht, jedoch interessiert sich niemand für dein Befinden. Niemand spricht mit dir - ausgenommen von knappen, strengen Anweisungen: "Stehenbleiben. Setz dich. Hier: Iss das, trink das. Steh auf. Nicht einschlafen. Weiter."

Die wenigen dir vergönnten Ruhespannen verbringst du im Dreck und Dung neben dem Brok-Bullen, der sich ebensowenig um dich zu scheren scheint, wie alle anderen hier. Die Offizierin von Brudersruh bekommst du so gut wie nie zu Gesicht. Doch als ihr in Furuxstatt

mit Tausenden von Scherblingen einläuft, kommt sie zum hinteren Ende ihres Trupps und übernimmt persönlich deine weitere Führung.

Zusammen mit den vier Tempelkriegern der Nachhut geleitet dich Offizierin von Brudersruh zunächst zum Gleisenhof. Du wartest mit deiner Eskorte vor den großen Toren, während die Regimentsoffizierin darin verschwindet. Als sie kopfschüttelnd wiederkommt, geht es umgehend über den Holzmarkt und am Rande des schon prall gefüllten Platzes der Sonne entlang. An dessen südlichem Rand prunkt der imposante, runde Furux-Tempel. Du wirst jedoch Richtung Kronhofgut getrieben, das erhaben und edel von Norden her über dem Platz thront. Ungeduldig wirst du durch den prächtig angelegten Hofgarten geführt. Mehrere Wachen stehen entlang des sauber geharkten Kiesweges zur Hauptpforte. Sie nicken der hochangesehenen Offizierin ehrfürchtig zu. Vor der Hauptpforte selbst stehen vier weitere Wachen auf den fünf Stufen hinauf zum Eingang. Deine Handgelenke schmerzen.

Lies weiter bei - [75](#)

^{*(1)} Magnéphon, das: Technozendentaler Apparat, der akustische Signale weiterleitet und gleichzeitig verstärkt.

^{*(2)} 1 Iode = 20 Spannen (20 Stunden) = 1"Tag" bzw. 1"Nacht".

91

Du nährst dich deiner zusammenpackenden Landsfrau und grüßt sie.

Auf deine Frage hin, ob es noch verfügbare Reittiere gäbe, schaut sie sich gespielt übertrieben in ihrem Gehege um.

"Hm... lass mal sehen. Nein, tut mir Leid. Heute gab's nur noch Salben und Felle zu kaufen." Sie schmunzelt. "Nur noch Molly und Barka sind da. Und die geb ich dir sicher nicht."

Sie öffnet das klapprige Gehegetor. Die schafartigen Geschöpfe kommen gemächlich angetrottet. Die Ahrin klopf ihnen freundlich das Fell, spannt sie vor den Karren und sitzt auf. Sie zeigt auf den hölzernen Kutschbock neben sich. "Aber für einen Ahrenhintern wäre schon noch Platz. Du musst doch nach Furuxstatt, oder?"

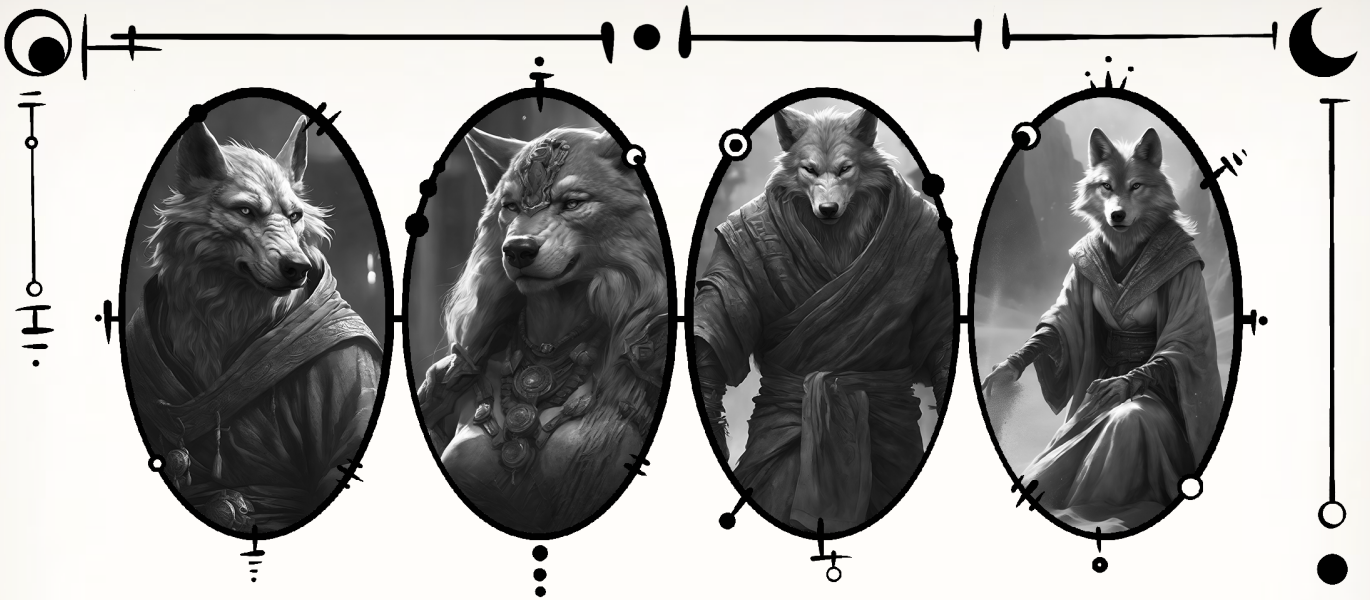
Was willst du tun?

|Ihr Angebot annehmen und auf den Kutschbock klettern - [127](#)

|Ihr Angebot ausschlagen und dich zu Fuß auf den Weg machen - [123](#)

92

Du bist ein/e Fenrir aus Algesta und ehrenhafter Held des Sonnenpfades. Deine Abenteuer haben dich während der Nachtphase tief in die Steppen und Berge des timirischen Königreiches geführt. Dich erfüllt Dankbarkeit für die Öffnung der algestaischen Grenzen Richtung Süden und die Beilegung der größeren politischen Konflikte auf dem Sonnenpfad. Du klackerst mit deinen fenrischen Krallen und beginnst, mit einem Dank für deine Schöpfergöttin Salara auf den Lippen, deine Reise Richtung Norden. Nun schreibst du ein neues Kapitel deiner ganz eigenen Heldengeschichte.



Lies weiter bei - 2

93

Auf dein Pflichtbewusstsein ist Verlass. Dein Schlaf war kurz, doch überraschend erfrischend. Die letzten Reisenden, die noch an eine rechtzeitige Ankunft glauben, machen sich ebenso bereit wie du. Andere bleiben liegen. Schnell bist du wieder unterwegs auf dieser gepflasterten Straße, die schon so viele Füße zum Platz der Sonne getragen hat. Der Himmel ist mittlerweile schon gleißend rot. Energisch treibst du dich weiter vorwärts. Und flink kommst du voran. Weiter, immer weiter. Und dann: Die Südtore kommen in Sicht! Der Anblick der Stadt der Sonne lässt dich mit einem beherzten Schwung weitergehen. Du hast es gerade noch rechtzeitig, dafür einigermmaßen ausgeruht, nach Furuxstatt geschafft.

Lies weiter bei - 28

94

Du musst wohl eingeschlafen sein, denn das laute "Einmal die Fahrscheine bitte" des eintretenden Fahrkartenlochers lässt dich aufschrecken. Du wartest gelassen, bis der Blauuniformierte Timir bei dir angekommen ist. Auf dem Weg durch das Abteil nimmt er die Fahrscheine der Reisenden entgegen und schiebt sie in seinen Kontroll-Apparat. Ein lautes Klacken - dann bekommen die Scherblinge ihre gelochten Fahrscheine zurück. Als er bei dir ankommt, zeigst du ihm deine Regiments-Münze*. Ein Kurzes Nicken, dann macht sich der Fahrkartenlocher auf den Weg in die nächsten Abteile.

Der Rest der Fahrt verläuft ohne weitere Vorkommnisse und du packst deine Sachen zusammen, als die Bahn erst langsam abbremst und schlussendlich stotternd am Gleisenhof zu Furuxstatt zum Stehen kommt. Du steigst gemeinsam mit der Menge aus der Bahn und trittst auf den Gleisensteig unter dem nun flammend roten Dämmerhimmel.

Lies weiter bei - 121

* Mit bestandener Gardistenprüfung - und Zuteilung zu einem Regiment - bekommt ein Gardist diese Münze ausgehändigt. Er/Sie verteidigt diese Münze um jedes Preis. Sie gibt einen hellen Signalton von sich, wenn der Offizier das Regiment zur Arbeit ruft.

Du bist ein Timir/ eine Timiri und ehrenhafter Held des Sonnenpfades. Deine Abenteuer haben dich während der Nachtphase tief in die Steppen und Berge deines heimatlichen Königreiches geführt. Auch wenn du manchmal Spott und Hohn über die timirische Wankelmütigkeit ertragen musst, bist du voll mit Stolz für dein Volk.



Mit einem Dank für deinen tüchtigen Gott Tuskr auf den Lippen beginnst du deine Reise Richtung Norden. Nun schreibst du ein neues Kapitel deiner ganz eigenen Heldengeschichte.

Lies weiter bei - 2

Einmal Durchatmen. Dann Nase zu. Du trinkst so schnell du kannst den ekelhaft bitteren Knubbling-Tee mit großen Schlucken. Keuchend setzt du die Flasche mit verzerrtem Gesicht ab... und die bleierne Schwere verfliegt - wie von Pefi* weggehaut. Also weiter.

(Entferne den benutzten Gegenstand aus deinem Inventar oder streiche ihn von deinem Zettel).

Wie durch einen braungrünen Bergwerkstollen läufst du.

Immer weiter. Schritt um Schritt.

Kein Rechts, kein Links, nur die Straße vor dir. Büsche und Bäume verschwimmen. Das rege Treiben um dich her reicht nicht an dich heran.

Schritt um Schritt.

Dir ist klar, das ist nur geliehene Kraft und du solltest dir in Furuxstatt ein Lager suchen.

Oder zumindest eine Schänke. Doch jetzt spielt das keine Rolle.

Immer weiter. Schritt um Schritt.

Du triffst nach einem langen, sehr langen und beherzten letzten Marsch mit einem großen Schwall von Pilgern in Furuxstatt, der Stadt der Sonne, ein. Der Himmel ist gleißend rot, doch du hast es noch rechtzeitig geschafft.

Lies weiter bei - 110

* Pefi: Göttin. Herrin der Winde.



Du bist ein/e Paan und ehrenhafter Held des Sonnenpfades. Die vergangenen Abenteuer haben deine große Statur während der Nachtphase weit weg von deinem heimatlichen Goldwaldreich und tief in die Steppen und Berge des timirischen Königreiches geführt.



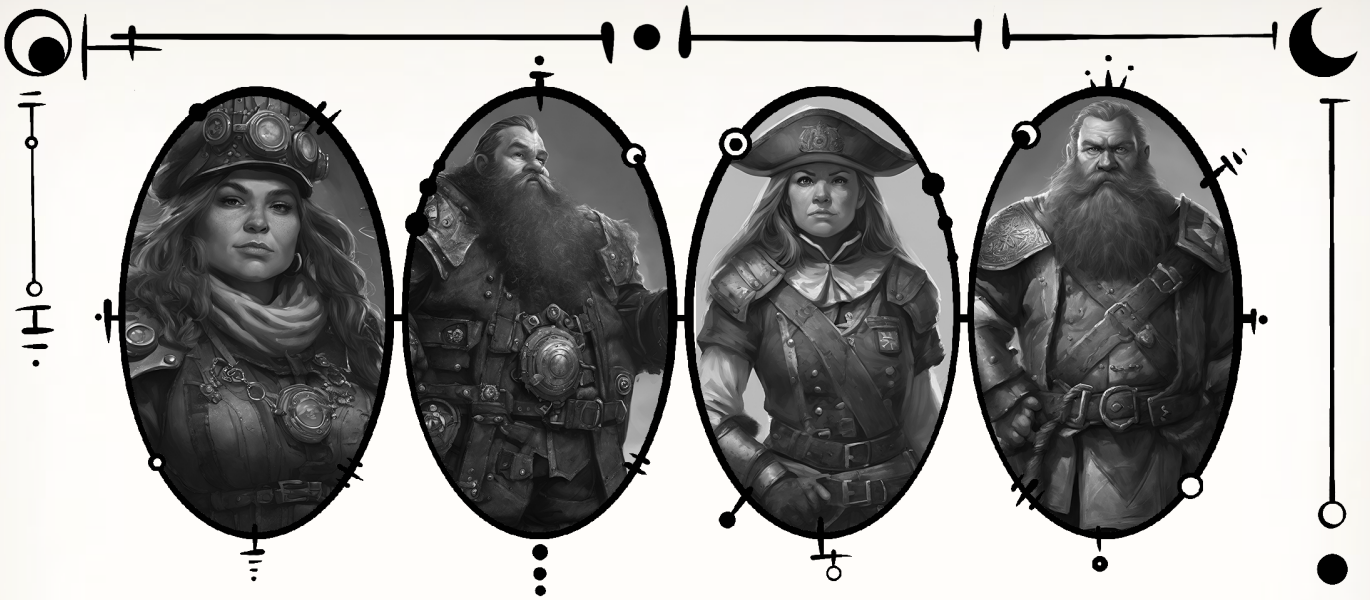
Du scharrst noch einmal mit deinen paanschen Hufen und beginnst, mit einem Dank für deinen Natur-Gott Inam auf den Lippen, deine Reise Richtung Norden. Nun schreibst du ein neues Kapitel deiner ganz eigenen Heldengeschichte.

Lies weiter bei - 2

Du musst wohl eingeschlafen sein, denn das laute "Einmal die Fahrscheine bitte" des eintretenden Fahrkartenlochers lässt dich aufschrecken. Du wühlst die Karte aus deinem Reiserückenbeutel hervor und wartest, bis der Blauuniformierte Timir bei dir angekommen ist. Er nimmt deinen Fahrschein entgegen und schiebt ihn in den Kontroll-Apparat. Ein lautes Klacken - dann bekommst du deinen gelochten Fahrschein zurück. Der Rest der Fahrt verläuft ohne weitere Vorkommnisse und du packst deine Sachen zusammen, als die Bahn erst langsam abbremst und schlussendlich stotternd am Gleisenhof zu Furuxstatt zum Stehen kommt. Du steigst gemeinsam mit der Menge aus der Bahn und trittst auf den Gleisensteig unter dem nun flammend roten Dämmerhimmel.

Lies weiter bei - 121

Du bist ein Ahre / eine Ahrin aus dem stolzen Ahrenkamm und ehrenhafter Held des Sonnenpfades. Was dir an Körpergröße fehlt, gleichst du mit Mut, Kraft und Handwerksgeschick problemlos aus. Die ahrenschen Bärte suchen auf dem Sonnenpfad ihresgleichen und die ahrenschen Frauen sind sowieso die allerhübschesten. Deine Abenteuer haben dich während der Nachtphase tief in die Steppen und Berge des timirischen Königreiches geführt.



Mit einem Dank, für deinen tüchtigen Gott Tuskr auf den Lippen beginnst du deine Reise Richtung Norden.

Nun schreibst du ein neues Kapitel deiner ganz eigenen Heldengeschichte.

Lies weiter bei - 2

☛ 100 ☛

Ungläubig und begeistert schauen deine Mitspieler dich an. Du hast soeben eine der epischsten Runden 34-Zyklus gewonnen. Noch ganz von dem Gewinn benommen steckst du dir die 30 Sonnendinar aus der Mitte des Baumstumpf-Tisches ein.

(Behalte auf deinem Zettel den Überblick über Einsätze und Gewinne).

Lies weiter bei - 82

☛ 101 ☛

Der schnurrbärtige Händler schaut weiterhin prüfend auf die Hauptstraße.

Du holst eine 50-Fen-Münze hervor und spielst damit scheinbar gedankenverloren, als sie dir plötzlich - Brok noch mal! - zu Boden fällt und sie genau unter den Schemel des Händlers rollt. Als dieser sich hastig danach bückt, ziehst du ihm von hinten die Weste über die Glatze. Er rudert fluchend mit den Armen und du schnappst dir den gewünschten Gegenstand aus der Truhe. Als du einen Moment später mit der Menge (die nun wieder Fahrt aufgenommen hat) verschmilzt, hörst du noch die wütenden Rufe des Schnurrbärtigen. Doch keiner deiner Mitreisenden schöpft Verdacht und das Diebesgut ist schon längst in deinem Reiserückenbeutel verschwunden.

Vermerke den gestohlenen Gegenstand auf der zweiten Seite deines Heldenblattes im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die zur Ablenkung eingesetzten Fen ziehst du von deinem "Vermögen" ab.

Lies weiter bei - 88

102

Ein nachdrückliches Rütteln an deinem Fußgelenk.

"Heda, Schlafmütze. Einmal den Fahrschein." Du kannst dich unter keinen Umständen weiter schlafend stellen, ohne unglaublich zu erscheinen. Also schälst du dich gespielt verschlafen langsam aus deiner Ecke und greifst zu deinem Reiserückenbeutel.

Der blauuniformierte Fahrkartenlocher - ein großer Timir - schaut dich streng von oben herab an. Eines der Fenster an der gegenüberliegenden Wand ist weit geöffnet.

Was willst du tun?

|Zugeben keinen Fahrschein zu haben - [118](#)

|Versuchen aus dem Fenster zu flüchten - [116](#)

103

Der schnurrbärtige Glatzkopf hat heute kein Glück mit dir - zumindest möchtest du dort nichts kaufen. Als du dich wieder der Hauptstraße zuwendest, beginnt er seine Waren einzuräumen. Er macht für heute anscheinend Ladenschluss. Gerade denkst du dir, dass das seltsame Geschäftszeiten sind, als es weiter vorne, in der Nähe des Nordtores, plötzlich laut wird. Du siehst auch warum: Ein Regiment der Tempelkrieger "Tuskr pra Nylva"* marschiert in Formation und Paradeuniform durch eine Seitenstraße auf die Menge zu.

Ein kronenmäßiges Spektakel.

Lies weiter bei - [120](#)

* *Tuskr pra Nylva* [nüllwaa]: Timirischer Tempelkrieger-Orden, der sozusagen Polizei und Bundeswehr zugleich ist.

104

Lege eine Probe auf ***Handeln unter Druck*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten [100-seitigen Würfel](#).

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis < Aktionswert) - [22](#)

|Probe misslingt (Würfelergebnis > Aktionswert) - [53](#)

|Probe ist meisterhaft (Würfelergebnis = Aktionswert) - [32](#)

|Probe kritisch verpatzt (Würfelergebnis ist "100" bzw. "0 00") - [34](#)



Als Wiedergutmachung bietet dir der ahrensche Kutscher einen Platz auf seiner Wagenfläche an - irgendwo zwischen Krims und Krams. Bei dem Anblick musst du unweigerlich an die Spieltruppe von gestern denken. Immerhin müsstest du so die letzte Etappe zum Platz der Sonne nicht zu Fuß bestreiten. Dir bleiben etwas mehr als 30 Spannen für gut 60 Meilen. Anstrengend, aber machbar.

Was willst du tun?

|Den Kutscher verlassen und zum Gleisenhof eilen, um die letzte Bahn zu erwischen - [29](#)

|Das Angebot des Kutschers ausschlagen und zu Fuß weiter marschieren - [123](#)

|Auf die Ladefläche des Wagens klettern und hoffen, dass alles gut geht - [134](#)

|Erstmal den Schreck aus den Knochen schütteln und eine kurze Weile verschlafen - [125](#)

**(1) Passus, das: Schafartiges Reit- Nutz- und Lieblingstier der Ahren.*

**(2) Windung = Minute. 60 Windungen = 1 Spanne.*

108

Mit einer eleganten Bewegung schwingst du deinen Reiserückenbeutel mit der Linken knapp am Gesicht des Fahrkartenlochers vorbei und über deine Schultern. Im gleichen Zug schnappst du dir dein Schlafbündel mit der rechten Hand, hechtest zum geöffneten Fenster, wirfst es hinaus und springst aus der fahrenden Bahn. Hagmea* sei Dank federt der weiche Waldboden neben den Gleisen deinen Sturz etwas ab - dennoch wirst du ein Dutzend Schritt über den Grund geschleudert, bevor du schwer atmend zum Liegen kommst. Du erleidest eine Wunde. (*Vermerke eine Wunde auf deinem Heldenblatt unten rechts - oder auf deinem losen Zettel*).



Etwas benommen erhebst du dich und sammelst dein Schlafbündel vom moosüberwachsenen Boden. Die Bahn entfernt sich rasch Richtung Norden. Du weißt, dass sich die große Straße nach Furuxstatt östlich von dir befindet und so machst du dich auf den Weg. Es dauert auch gar nicht lange, da betrittst du die große Straße und setzt deinen Marsch weiter fort.

Lies weiter bei - [123](#)

** Hagmea [hagméa]: Gott/Göttin (Hermaphrodit). Herr des Glanzes, der Edelsteine & Erze. Gleichzeitig Schicksalsgöttin des Glücks, der Selbstbestimmung und vollkommenen Willkür.*

☾ |-----| ☽
⊕ 109 ⊕

Als die letzten dröhnenden Glockenklänge verhallen, röhrt die Durchsage einer weiblichen Stimme aus den Magnéphonen* zu dir und den unzähligen wartenden Passagieren herab: "Es tut uns außerordentlich Leid euch mitteilen zu müssen, dass die Gleisenbahn Richtung Furuxstatt zur 10. Spanne heute entfällt. Grund ist ein unbekannter Defekt am Reaktor. Wir raten auf andere Transportmittel auszuweichen. Wir entschuldigen uns im Namen der Ahrensch-Timirischen GleisenBahnGesellschaft und wünschen eine gute Weiterreise." So ein verdammter Brokmist! Auf dem Steig erhebt sich in Zwinkernschnelle ein wütendes Geschrei. Schnell weg hier. Da hilft nichts, du musst erstmal zu Fuß weiter.

Lies weiter bei - [125](#)

*Magnéphon, das: Technozendentaler Apparat, der akustische Signale weiterleitet und gleichzeitig verstärkt.



⊕ 110 ⊕

Nun - endlich in Furuxstatt angekommen - scheint es, als sei der ganze Sonnenpfad hier versammelt. Von Norden her verschmilzt der Strom an Fenrir und Paan mit der von Süden kommenden Menge an Timir und Ahren. Deine Stadtdurchquerung wird zunehmend stockender. Du bahnst dir deinen Weg über den schon prall gefüllten Rüstungsmarkt und kommst schlussendlich im südöstlichen Teil des Platzes der Sonne zum Stehen.

Lies weiter bei - [136](#)

⊕ 111 ⊕

Der glatzköpfige Herr nimmt die geforderten 4 Fen kopfnickend an und du hörst die Münzen zwinkerflink⁽¹⁾ in seiner Westentasche klimpern. Er schaut noch einmal prüfend in die Menge der Hauptstraße, die sich nun allmählich wieder in Bewegung setzt, hängt sich die Pfeife in den Mundwinkel und öffnet mit beiden Händen den schweren, Pilakbeschlagenen⁽²⁾ Deckel der Holztruhe.

Ziehe die 4 Sonnenfen von deinem "Vermögen" ab.

Artikel

	Preis	Größe
Ein Dietrich	15 SF	1 Platz
Ein 10 Schritt langes Seil	30 SF	1 Platz
Ein Enterhaken (mitsamt 10 Schritt Seil)	80 SF	2 Plätze
Ein Schreibling samt Nachfüll-Tinte	10 SF	1 Platz
5 Blatt Sanftpergament	5 SF	1 Platz
Ein Holzpfeifchen (mit Ansenkraut vorgestopft)	12 SF	1 Platz
Ein immerwarmer Brocken Volam ^{*(3)}	300 SF = 3 SD	1 Platz
Ein Magnéskop (zugleich Lupe und Fernrohr)	1200 SF = 12 SD	1 Platz
Fahrkarte für die letzte Gleisenbahn nach Furuxstatt (heute zur 10. Spanne - Preisklasse "Gefahrgutabteil")	1100 SF = 11 SD	keine

Wenn du etwas kaufen möchtest, dann kannst du das JETZT zu den angezeigten Preisen tun (unabhängig von deiner nächsten Entscheidung). Gekaufte Gegenstände vermerkst du auf der zweiten Seite deines Heldenblattes (Inventar) im "Reiserückenbeutel" oder "Schnellzugriff" unter Berücksichtigung der benötigten Plätze. Wahlweise reicht auch zunächst ein loser Zettel zum Notieren, falls du noch kein ausgedrucktes Heldenblatt besitzt. Die ausgegebenen Fen ziehst du von deinem vorher notierten "Vermögen" ab.

Was willst du tun?

|Gehen, nachdem du etwas gekauft hast - [88](#)

|Nichts kaufen und gehen - [103](#)

|Ablenkungsmanöver starten und einen(!) Gegenstand stehlen (benötigt 50 Fen) - [128](#)

^{*(1)} 1 Zwinkern = 1 Sekunde.

^{*(2)} Pilak [pīlak]: Eisenartige Substanz. Wird für alles Mögliche verwendet: Waffen, Werkzeug, Rüstungen, Eimer, Beschläge usw.

^{*(3)} Volam [wōlam]: Immerwarmes, rötliches Gestein. Wird gerne während der Schlummerspannen mit ins Bett genommen.

112

Niemand geht auf dein Angebot ein und du erntest so manchen belustigten Blick.

Von irgendwo her hörst du jemanden sogar mit schriller Stimme bemerken:

"Was glaubst du eigentlich wer du bist? Erbärmlich..."

Da ist nichts zu machen, du hast kein Glück.

Was willst du tun?

|Den Gleisensteig und -hof verlassen, um zu Fuß nach Kallas zu gelangen - [125](#)

|Dennoch auf die Ankunft der Bahn warten - [131](#)

Du sprichst innerlich immer wieder die Worte "ich bin unsichtbar, mich gibt es nicht..."
Hören tust du im ersten Moment auch immer noch nichts.

Doch dann vernimmst du, wie sich der Fahrkartenlocher räuspert, den Reisenden eine gute Weiterreise wünscht und sich anscheinend entfernt.

Du bleibst unentdeckt und kannst dich in deinem Versteck bis zur Ankunft in Furuxstatt ausruhen. Der Rest der Fahrt verläuft ohne weitere Vorkommnisse und du packst deine Sachen zusammen, als die Bahn erst langsam abbremst und schlussendlich stotternd am Gleisenhof zu Furuxstatt zum Stehen kommt. Niemand nimmt Notiz von dir und du steigst gemeinsam mit der Menge aus der Bahn und trittst auf den Gleisensteig unter dem nun flammend roten Dämmerhimmel.

Lies weiter bei - [121](#)

Als die letzten dröhnenden Glockenklänge verhallen, röhrt die Durchsage einer weiblichen Stimme aus den Magnéphonon* zu dir und den unzähligen wartenden Passagieren herab: "Die heutige Gleisenbahn Richtung Furuxstatt mit planmäßiger Abfahrt zur 10. Spanne hat leider eine Viertelspanne Verspätung. Grund ist ein mittlerweile behobener Defekt am Reaktor. Wir möchten euch darüber in Kenntnis setzten, dass es k e i n e n Fahrkartenverkauf innerhalb der Bahn geben wird. Der Zustieg ist nur mit gültigem Fahrschein erlaubt. Wir entschuldigen uns erneut im Namen der Ahrensch-Timirischen GleisenBahnGesellschaft für die Verzögerung, die damit verbundenen Unannehmlichkeiten und wünschen eine gute Reise."

Auf diese Durchsage hin kommt es zum Tumult auf dem Gleisensteig, der sich zu einem wilden Durcheinander entwickelt. Verzweifelte Timir und Ahren überbieten sich mit überschlagenden Stimmen mit wahnwitzigen Preisangeboten, um doch noch einer Fahrkarte habhaft zu werden. Ein besonders lauter junger Fenrir neben dir schreit gerade in die erregte Menge:

"Ich biete 12 Sonnendinar für eine Fahrkarte - Abteil egal. 12 Sonnendinar" und hält dabei sein reich verziertes Klimpersäcklein in die Höhe.

Was willst du tun?

|Deine Fahrkarte unter der Hand an den Fenrir verkaufen (*nur möglich, wenn du eine Fahrkarte für das Gefahrgutabteil besitzt*) - [124](#)

|Das Geschrei ignorieren und auf die Ankunft der Bahn warten - [131](#)

|Selbst anfangen laut schreiend ein beachtliches Vermögen für eine Fahrkarte zu bieten (*als Gardist nicht möglich - als "Angestellte/r" der Königin darfst du sowieso jederzeit die Gleisenbahn nutzen*) - [84](#)

|Den Gleisensteig und -hof verlassen - [125](#)

Während die anderen Abteile von den Einsteigenden umschwärmt werden, kannst du ganz gelassen in Wagen 7 einteigen, da hier kaum jemand hinein möchte. Bevor du die Gleisenbahn betrittst siehst du noch, wie der Rolltank herangeschafft wird, um das Kühlwasser für den Reaktor aufzufüllen, der sich - ganz am anderen Ende der Bahn - vorne befindet. Im Inneren des Abteils herrscht schummriges Licht. Auf Kristallit-Lampen* wurde hier hinten verzichtet. Einzige Helligkeit spendet das Dämmerlicht, das durch die noch geöffnete Tür und die schmalen Fensterscheiben im oberen Wandbereich dringt. Eine Seitenwand ist von abschließbaren Käfigen gesäumt. Hinter den Gittern kannst du Kisten, Koffer und Fässer mit allerhand Warnhinweisen darauf erkennen. Aus einer dunklen Ecke kommen sogar seltsame Zisch- und Fauchgeräusche. Du suchst nach einem noch freien Klappsitz gegenüber der Käfige - natürlich sind nur noch welche im Bereich der unheimlichen Geräusche verfügbar. Als Held des Sonnenpfades schreckt dich so etwas nicht ab und du nimmst Platz. Die metallenen Rohre an der Decke, die das Kühlwasser für den Reaktor nach vorne transportieren, geben ein kaum hörbares Rauschen von sich. Eine Heizung gibt es hier drinnen nicht. Die Temperatur im Abteil misst geschätzt kühle 10°H. Die Bahn setzt sich schwerfällig in Bewegung. Durch die Glasscheiben auf der gegenüberliegenden Wagenseite schaust du zu, wie das Gebäude des Gleisenhofes deinem Blick entwindet und der orangefarbene Dämmerhimmel sichtbar wird. Du bist auf der letzten Etappe deiner Reise und kannst dich zumindest halbwegs entspannen. Anstatt auf das nun leiser werdende Zischen vor dir zu achten, lauschst du dem klackernden Rattern der Gleise unter dir, dem leisen Rauschen des Kühlwassers in den Rohren über dir.

Lies weiter bei - [98](#)

**Kristallit, das [kristallit]: Bekannt wegen seiner Eigenschaft durch Transzendenzkraft zu glühen. Darum wird Kristallit vorwiegend in der Nähe von Shibu-Kristall-Reaktoren eingesetzt, um z.B. Wohnräume des gehobenen Adels zu beleuchten.*

Lege eine Probe auf ***Physisch agieren*** ab.

*Solltest du zu einem früheren Zeitpunkt schon eine **Wunde** erlitten haben, ist diese Aktionsprobe **erschwert um 10** (heißt, dass du für diese Probe die genannte Zahl von deinem Aktionswert abziehst). Triffst du mit den Würfeln **genau** deinen Aktionswert, so gelingt die Probe dennoch "meisterhaft" (unabhängig davon, ob die Aktionsprobe erschwert war).*

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

*Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten **100-seitigen Würfel**.*

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis ≤ angepasster Aktionswert) - [108](#)

|Probe misslingt (Würfelergebnis > angepasster Aktionswert) - [118](#)



Die Idee mag ja gut gewesen sein... Das metallische Klirren und Klicken der sich schließenden Pilak-Fesseln klingt jedenfalls schicksalhaft an deinen Handgelenken und in deinen Ohren. Mit hinter dem Rücken verschlossenen Händen wirst du von einem Trupp Nylvas zum nördlichen Rand der Markstände bugsiiert. Dort wartet bereits eine abmarschbereite Einheit des Ordens unter der Leitung einer Frau, die einen kampf- und führungserprobten Eindruck erweckt. Auf den Schilden kannst du das Wappen der Pilak-Garde^{*(1)} erkennen. Als der Blick der Befehlshaberin auf euch fällt, verdreht sie die Augen. Du wirst vor sie gestoßen. Der Krieger, der dich vor sich hergeführt hat, spricht in zackigem Ton: "Offizierin von Brudersruh, die/den hier haben wir beim Klauen erwischt."

Die angesprochene Offizierin seufzt genervt. "Nehmt sie/ihn einfach mit. Wir sind spät dran. Entweder sie/er macht unser Tempo mit, oder die Rahwen finden zu Furuxblick ein Fleischgericht im Straßengraben."

Bei diesen Worten bindet dir einer der Ordenskrieger ein Seil um die Hüfte. Das andere Ende wird am Tragegurt eines Pack-Brokbullen^{*(2)} befestigt, der sich am Ende der Kolonne befindet. Der Bulle bekommt einen Klatscher auf's Hinterteil, als sich die Kolonne in Bewegung setzt und dir bleibt nichts anderes übrig, als ebenfalls loszulaufen. Hinter dir trottet eine Nachhut von 4 Soldaten.

Du hast nun keinen Zugriff mehr auf Seite 2 (Inventar) deines Heldenblattes. Deine Waffe wurde dir ebenfalls entwendet. Du kannst wahlweise auch alle Gegenstände (sowie dein Vermögen) aus deinem Reiserückenbeutel entfernen und alles Verlorene unter "Notizen" festhalten. Notwendig ist dies allerdings nicht.

Lies weiter bei - [90](#)

^{*(1)} Pilak-Garde: Ein Regiment der nördlichen timirischen Streitkräfte.

^{*(2)} Brok-Bulle: Wird als Nutz- und Lastentier z.B. zum Transport von Waren oder zum Ziehen von Karren und Wagen eingesetzt. Er hat braunes, lang-zotteliges Fell und einen verhörnten Höcker. An seinem Kopf trägt er lange gewundene Hörner.



↑
1,5Δ

Du schwingst deinen Reiserückenbeutel mit der Linken knapp am Gesicht des Fahrkartenlochers vorbei und über deine Schultern. Im gleichen Zug schnappst du dir deine Schlafsachen mit der rechten Hand, hechtest zum geöffneten Fenster... Da schlingen sich die Schnürbänder deines Schlafbündels um deine Fußgelenke - du stolperst und krachst Kopf voran hart in den Winkel zwischen Boden und Seitenwand. (*Vermerke eine Wunde entweder auf deinem ausgedruckten Heldenblatt unten rechts oder auf deinem losen Zettel*).

Als du wenige Zwinkern später vollkommen benebelt wieder zu dir kommst, stecken deine Hände hinter deinem Rücken in Pilak-Fesseln. Grob wirst du auf die Beine gestellt und *klack* in einen der Käfige im Gefahrgut-Abteil gesperrt. Dein Kopf wird etwas klarer und



dir werden die Reisenden auf den Klappsitzen außerhalb der Gitterstäbe gewahr, die dir gegenüber sitzen und neugierig glotzen. Beschämt senkst du den Blick, lässt dich auf den Boden sinken und lehnst dich mit dem Kopf an das Gitter des mit Kisten vollgestellten Nachbarkäfigs. Hagmaea* sei Dank ist es hier drin so schummrig, dass du dich den Blicken etwas entziehen kannst. Da spürst du plötzlich einen heißen Atem an

deinem Hals und ein furchterregendes Zischen und Fauchen dröhnt gleichzeitig aus einem Astloch der Kiste, die direkt hinter den Gittern festgezurrert steht. Erschreckt zuckst du vor der Nachbarzelle zurück und kauerst dich im gegenüberliegenden Eck zusammen.

Lies weiter bei - [129](#)

* Hagmaea [hagméa]: Gott/Göttin (Hermaphrodit). Herr des Glanzes, der Edelsteine & Erze. Gleichzeitig Schicksalsgöttin des Glücks, der Selbstbestimmung und vollkommenen Willkür.

Nachdem dich die Kost-Händlerin kurz gemustert hat, drückt ihr Gesichtsausdruck Verständnislosigkeit aus.

"Ich weiß nicht, was du meinst... Dafür habe ich jetzt auch keine Zeit", sagt sie und wendet sich von dir ab, um den nächsten potentiellen Kunden zu behelligen. Ein wenig abgewiesen fühlst du dich zwar schon, aber ähnliche Reaktionen sind dir wohl bekannt. Eine Rüstung, wie du sie trägst, macht eben viele Scherblinge misstrauisch. Als du dich unmittelbar vor dem Nordtor befindest, wird es plötzlich laut. Du siehst auch warum: Ein Regiment der Ordenskrieger "Tuskr pra Nylva"* marschiert in Formation und Paradeuniform durch eine Seitenstraße auf die Menge zu. Ein kronenmäßiges Spektakel. Die voranschreitende Offizierin erblickt dich und nickt dir militärisch bestätigend zu, bevor die Parade weiterzieht. Es ist eben doch eine Ehre den Gardisten anzugehören.

Lies weiter bei - [120](#)

* Tuskr pra Nylva [nüllwaa]: Timirischer Tempelkrieger-Orden, der sozusagen Polizei und Bundeswehr zugleich ist.

Das laute Befehlsgeschrei der Offizierin hallt durch die Straßen. Am Wappen erkennst du, dass es sich um das Regiment "Die Pilak-Garde" handelt. Nun stimmen die Ordenskrieger ihr Lied für die Gefallenen der Aschentage an:



*Das Land schreit dunkel, der Himmel zieht zu
Wasser so tief durch Asche geziert
Im Berge zur Mitte es glimmert die Glut
Anisa die Wyrme und Asseln gebiert*

*Wir steh'n zusamm'n, die Welt zerbarst
Kämpfen, kehr'n heim, mancher fällt sogar
Sind Tuskr's Stimme, Seel' und Tat
Und schreiten Richtung Prehltynár**



Du folgst den Kriegern inmitten der Menge. Gerade kommt das Nordtor in Sicht, da hörst du ein lautes Krachen vom Wagen neben dir, der seit den Marktständen an deiner Seite über das Straßenpflaster rumpelt. Aus dem Augenwinkel siehst du etwas Graues auf dich niederfallen.

Lege eine Probe auf ***Physisch agieren*** ab, um auszuweichen.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelerggebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelerggebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

[Probe gelingt (Würfelerggebnis ≤ Aktionswert) - 107

[Probe misslingt (Würfelerggebnis > Aktionswert) - 132

* Prehltynár [preeltünnaa]: Tuskr's Prachtpalast in der Zwischenwelt. P. ist das Totenreich für die ehrenvoll im Kampf Gefallenen. Es heißt, dass Seelen, die nach P. kommen entweder wiedergeboren werden oder (noch ehrhafter) im Totenheer 'Hysga'ad' dienen dürfen.

Nun - endlich in Furuxstatt angekommen - scheint es, als sei der ganze Sonnenpfad hier versammelt. Du verlässt den Gleisenhof im dichten Gedränge der Scherblinge. Von Norden her verschmilzt der Strom an Fenrir und Paan mit der von Süden kommenden Menge an Timir und Ahren. Deine Stadtdurchquerung wird zunehmend stockender. Du bahnst dir deinen Weg über den schon prall gefüllten Holzmarkt und kommst schlussendlich im südwestlichen Teil des Platzes der Sonne zum Stehen.

Lies weiter bei - 136

Die Glocken des Gleisenhofes läuten zur zehnten Spanne, genau als du am hoffnungslos überfüllten Gleisensteig ankommst. Punktlandung.

Würfle *JETZT* eine Zahl zwischen 1 und 100.

Verwende dafür einen W100 (oder zwei W10).

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|1-90 lies weiter bei - 114

|91-100 lies weiter bei - 109

Die letzte anstrengende Etappe auf dem dämmrigen Weg zum Platz der Sonne hat begonnen. Wenigstens begrüßt dich hier außerhalb der Stadt das Waldgrün zur willkommenen Abwechslung von der kargen Steppenlandschaft weiter südlich. Das Leder deiner Schuhe ächzt im Rhythmus deiner ausgreifenden Schritte. Trotz der heldenhaften Ausdauer deiner Muskeln fällt es dir immer schwerer mit den Pilgernden mitzuhalten. Nach und nach fällst du zurück und es wird merklich leerer auf der Straße.

Nach etlichen Spannen des Marsches hörst du einen Ausrufer, der weit vor dir die verbleibende Zeit in diesem Zyklus durch ein Hand-Magnéphon* verkündet. Seine Stimme weht metallisch zu dir hinter: 2. Nacht-Furux, 16. Spanne. Nur noch etwas mehr als eine Iode bis Furuxblick! Das wird knapp und die Erschöpfung macht sich deutlich bemerkbar. Die vielen Lager entlang des Wegrandes sehen zunehmend einladender aus.

Was willst du tun?

|Rasten. Für dich geht es heute kein Dutzend Schritte mehr weiter - 130

|Stur weitermarschieren. Immerhin bist du ein Held des Sonnenpfades - 17

|Eine belebende Stärkung zu dir nehmen
(Nur möglich wenn du den Gegenstand "Knubbling-Tee" in deinem Reiserückenbeutel hast - Wasser und Brot haben hier nicht die gleiche Wirkung) - 96

* Magnéphon, das: Technozendentaler Apparat, der akustische Signale weiterleitet und gleichzeitig verstärkt.



Während deine Gedanken rasen, versuchst du deine Atmung zu regulieren und dich keine Falte^{*(2)} breit zu rühren. Sehen kannst du von deiner Position aus leider nichts. Und so richtig hören tust du in der hier herrschenden Geräuschkulisse auch nichts. Nur das Klacken des Fahrschein-Kontroll-Apparates und das "Danke" des Fahrkartenlochers, nachdem er einen Reisenden abgefertigt hat. Und diese Geräusche kommen näher.

Und näher.

Dann eine Pause. Was passiert da?

*Lege eine Probe auf ***Heimlich agieren*** ab.*

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelergebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelergebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelergebnis \leq Aktionswert) - 113

|Probe misslingt (Würfelergebnis $>$ Aktionswert) - 102

^{*(1)} Die Temperatur Teronnas wird in "Grad Halbaar" gemessen - zurückgehend auf den ahrenschon Erfinder des Temperaturmessers Jorge Halbaar. Er lebte von 266 - 392 n.Kr. (nach Kalisrima). 1°H entspricht genau 1°C.

^{*(2)} Falte = Millimeter.

127

Genjaa (so heißt die Ahrin) ist nett und gesprächig und teilt mit dir ihre Bewunderung für die monumental prunkvollen Bauwerke in Trilast, die sie in der vergangenen Nachtphase bestaunen durfte. Da sei zum Beispiel das riesige Aquädukt zu nennen, das die Trinkwasserversorgung der Stadt sichert, seitdem der Fluss Luven direkt an der Quelle durch Bergbau, und die damit verbundenen Seki-Ablagerungen, verunreinigt ist. Ihr sprecht noch eine Weile über den in Trilast allgegenwärtigen ahrenschon Einfallsreichtum und Erfindungsgeist und die Fahrt vergeht wie im Flug.

Nun - endlich in Furuxstatt angekommen - scheint es, als sei der ganze Sonnenpfad hier versammelt. Von Norden her verschmilzt der Strom an Fenrir und Paan mit der von Süden kommenden Menge an Timir und Ahren. Vor den Toren der Stadt lenkt Genjaa den Karren zu einem Passus-Verleiher-Kollegen und du sitzt ab. Mit einem Klappps verabschiedest du dich von Molly und Barka und grüßt deine Landsfrau. "Tuskr und Furux seien mit dir auf deinen Wegen." Damit machst du dich auf in die Stadt, wo der Strom der Reisenden immer stockender wird. Du bahnst dir deinen Weg über den schon prall gefüllten Rüstungsmarkt und kommst schlussendlich im südöstlichen Teil des Platzes der Sonne zum Stehen.

Lies weiter bei - 136

Lege eine Probe auf ***Heimlich agieren*** ab.

Würfle dazu mit einem W100 (oder zwei W10). Ist dein Würfelerggebnis kleiner gleich deinem Aktionswert, so gelingt die Probe. Ist das Würfelerggebnis größer als dein Aktionswert, so misslingt dir die Probe.

Um digital zu würfeln, nutze den für diesen Zweck voreingestellten 100-seitigen Würfel.

Wie haben die Würfel entschieden?

|Probe gelingt (Würfelerggebnis \leq Aktionswert) - 101

|Probe misslingt (Würfelerggebnis $>$ Aktionswert) - 78

Du musst wohl eingeschlafen sein, denn das Abbremsen und schlussendlich stotternde Zumstehenkommen der Bahn, am Gleisenhof zu Furuxstatt, lässt dich ins Hier und Jetzt zurückkommen. Unter Schmerzen stellst du fest, dass die Pilak-Fesseln deine Handgelenke schon wund gerieben haben. Zerknirscht musst du zuschauen, wie der Fahrkartenlocher kommt, alle Käfige - außer deinem - aufschließt, die Fahrgäste ihre gefährlichen und seltsamen Frachten einsammeln und die Bahn verlassen. Der Locher stopft sich geduldig ein Pfeiffchen, während er an den Käfigen lehnt und zündet es sich an seinem Taschenfeuer an. Würziger Rauchgeruch verbreitet sich im Abteil.

Kurz darauf tritt eine Offizierin der "Tuskr pra Nylva" in Paradeuniform vors Gitter.

"Na, was haben wir heute?" fragt sie mit routiniertem Ton.

"Ach, das Übliche", antwortet der Locher und pustet eine dicke Rauchwolke zur Decke. "Hat sich schlafend gestellt - wollte aus dem Fenster raus." Schulterzuckend kramt er den richtigen Schlüssel an seinem Schlüsselbund hervor und schließt auf. Du hast keine Muße dich mit der Ordenskriegerin (und der Verstärkung, die wahrscheinlich draußen wartet) anzulegen und gehst auf ein Zeichen hin kommentarlos zum Ausgang. Der Fahrkartenlocher verabschiedet sich bei der Tempelkriegerin:

"Einen hellen Furuxblick wünsch ich dir, Offizierin von Brudersruh."

Oha, Alana von Brudersruh: Eine bekannte Regimentsoffizierin der nördlichen Brigade.

"Dir auch Josi." Damit verlässt ihr gemeinsam die Bahn und tretet auf den Gleisensteig unter dem nun flammend roten Dämmerhimmel. Die Verstärkung wartet tatsächlich in Form von 4 weiteren Gardisten auf dem Steig.

Zusammen mit den Ordenskriegern geleitet dich Offizierin von Brudersruh zunächst über den Holzmarkt und schließlich am Rande des schon prall gefüllten Platzes der Sonne entlang. An dessen südlichem Rand prunkt der imposante, runde Furux-Tempel. Du wirst jedoch Richtung Kronhofgut gelenkt, das erhaben und edel von Norden her über dem Platz thront. Du wirst durch den prächtig angelegten Hofgarten geführt. Mehrere Wachen stehen entlang des sauber geharkten Kiesweges zur Hauptpforte. Sie nicken der hochangesehenen Offizierin ehrfürchtig zu. Vor der Hauptpforte selbst stehen vier weitere Wachen auf den fünf Stufen hinauf zum Eingang. Deine Handgelenke schmerzen.

Lies weiter bei - 75

Mehr wankend als gehend verlässt du die Straße und bereitest dir dankbar dein Lager an einem gemütlich prasselnden Holzfeuer ein. Reden magst du nicht und niemand der Anwesenden nimmt dir das krumm. Eine müde Mischung aus Timir, Ahren und einem Fenrir-Pärchen. Einige der Lagernden sehen aus, als wären sie mit ihren Kräften ähnlich nahe am Ende wie du. Andere scheinen akzeptiert zu haben, dass sie es nicht schaffen werden und freuen sich zumindest über die nächsten drei ausgelassenen Feier-Ioden in der Stadt der Sonne. Du legst dich in das hier wachsende Gras und lauschst den Flammen bei ihrem knisternden Tanz. Tief durchatmen. Diese Rast ist wichtig. Nur 3 Spannen schlafen, dann geht's weiter. Schon halb bist du im Reich der Träume versunken, da schleicht sich von irgendwoher eine liebeliche Stimme an dein Ohr:

*"Da sein werd ich" sprach er einst
"Wenn die Pamphe singt als Paar vereint
Unzertrennt und ewiglich
Hör wie meine Seele spricht"*

*"Da sein werd ich" sprach er zwar
Die Pamphe singt, sie wartet da
Des Blattes säuselnd pfeifend Fall
Versiegt - ein Traum. Es bleibt nur Hall*

Lies weiter bei - [93](#)



Noch bevor du die Gleisenbahn - diese unglaubliche technozendente⁽¹⁾ Erfindung - sehen kannst, hörst du sie: Die Schienen aus geschmiedetem Pilak beginnen zu surren. Ein schrill-flirrender Ton hebt an und wird immer lauter. Auf ganz Teronna gibt es kein vergleichbares Geräusch. Die Wartenden räumen ihr Gepäck zusammen und du siehst, wie sich im hinteren Teil des Steiges die Mannschaft zur Befüllung des Kühlwassers mit einem Rolltank bereitmacht.

Jetzt kommt aus der südlichen Kurve die ratternde Lok in dein Sichtfeld: Alle bekannten Metalle und Erze sind in diesem Wunderwerk der Technozendenz verbaut. Jedes Teil erfüllt seinen eigenen, dir unbekannt, Zweck in dieser Maschinerie, die das Aushängeschild der ahrensch-timirischen Zusammenarbeit sein soll. Aus dem Dach der Lok ragt, in den Dampf des Kühlwassers gehüllt, der imposante Shibu-Kristall-Reaktor⁽²⁾. Die metallene Bahn hebt zur Bremsung an, die Schienen singen. Die weibliche Stimme aus dem Magnéphon verliert die Wagenreihung:

- Wagen 1: Adelsklasse
- Wagen 2: Speisewagen
- Wagen 3 - 5: Volksklasse
- Wagen 6: Sperrgepäck & Korrespondenz
- Wagen 7: Gefahrgut & Wasserpumpe



Als die Gleisenbahn langsam stotternd am Steig zum Stehen kommt, riechst du den markanten "Pilak auf Pilak"-Geruch.

Was willst du tun?

|Mit dem entsprechenden Fahrschein in die Volksklasse einsteigen - [135](#)

|Mit dem entsprechenden Fahrschein in das Gefahrgut-Abteil einsteigen - [115](#)

|Ohne Fahrschein in Wagen 6 verstecken - [86](#)

|Deine Helden-Profession ist Gardist und du steigst in die Volksklasse ein - schließlich bist du dazu befugt - [135](#)

|Nicht einsteigen und den Gleisenhof verlassen - [125](#)

**(1) Technozendenz: Forschung und Entwicklung von Gerätschaften, die durch Transzendenzkraft betrieben werden.*

**(2) Shibu-Kristall-Reaktor [schibu]: (vereinfacht) Ein in säurehaltiger Shibu-Lösung eingelegter Aschenkristall, der dadurch korrodiert und seine Transzendenz nach und nach abgibt. Die dabei entstehende Wärme wird durch Kühlwasser abgemildert, um eine Überhitzung zu vermeiden.*

• 132 •

Du willst zur Seite springen doch bist zu langsam! Das Bündel, das von der vollbepackten Wagenfläche herunterpurzelt, trifft dich hart im Rücken und unter lautem Geschepper schlägst du auf's steinerne Pflaster der Straße. Aus der grauen Golkenwoldecke bersten Töpfe und Pfannen aus schwerem Pilak hervor. (*Vermerke eine Wunde auf deinem Heldenblatt unten rechts - oder auf deinem losen Zettel*).

Der ahrensche Wagenkutscher lässt seine beiden Zug-Passusse^{*(1)} fluchend anhalten, rutscht eilig vom Kutschbock und kommt zu dir geschritten, um sich in Entschuldigungsbeteuerungen zu ergießen, während er dir hastig auf die Füße hilft und seine Pfannen und Töpfe einsammelt. Du streckst deinen schmerzenden Rücken und, über den gebeugten Kopf des Kutschers hinweg, siehst du einen Wegweiser Richtung "Gleisenhof". Die letzte Bahn fährt in einigen Windungen^{*(2)}.

Als Wiedergutmachung bietet dir der ahrensche Kutscher einen Platz auf seiner Wagenfläche an - irgendwo zwischen Krims und Krams. Immerhin müsstest du so die letzte Etappe zum Platz der Sonne nicht zu Fuß bestreiten. Dir bleiben etwas mehr als 30 Spannen für gut 60 Meilen. Anstrengend, aber machbar.

Was willst du tun?

|Den Kutscher verlassen und zum Gleisenhof eilen, um die letzte Bahn zu erwischen - [29](#)

|Das Angebot des Kutschers ausschlagen und zu Fuß weiter marschieren - [123](#)

|Auf die Ladefläche des Wagens klettern und hoffen, dass alles gut geht - [134](#)

|Erstmal den Schreck aus den Knochen schütteln und eine kurze Weile verschnaufen - [125](#)

**(1) Passus, das: Schafartiges Reit- Nutz- und Lieblingstier der Ahren.*

**(2) Windung = Minute. 60 Windungen = 1 Spanne.*

133

Du nährst dich der deutlich kleineren Ahrin und grüßt sie. Deiner Schätzung nach misst sie ungefähr 1 Schritt, 40 Finger*. Auf deine Frage hin, ob es noch verfügbare Reittiere gäbe, schaut sie sich gespielt übertrieben in ihrem Gehege um.

"Hm... lass mal sehen. Nein, tut mir Leid. Nur noch Molly und Barka - und die geb ich dir sicher nicht. Könnten dich eh nicht tragen... Nix für Ungut. Also für nen strammen Brok-Bullen hättest du schon gestern kommen müssen. Heute gab's nur noch Salben und Felle zu kaufen", sagt sie und öffnet das klapprige Gehegetor. Die schafartigen Geschöpfe kommen gemächlich angetrottet und die Ahrin klopf ihnen freundlich das Fell, spannt sie vor den Karren, sitzt auf und hebt die Hand zum Gruß.

"Tuskr und Furux seien mit dir." Mit diesen Worten verabschiedet sie sich.

Du musst zu Fuß weiter.

Lies weiter bei - [123](#)

**Schritt = Meter. Finger = Zentimeter.*



134

Der hektische Ahre hilft dir mit rotem Kopf auf die überfüllte Ladefläche seines Wagens. Offensichtlich verdient er seine Fen als "Pilakinger"*⁽¹⁾ mit dem Spezialgebiet Verkauf & Reperatur von Kesseln und Pfannen. Zwischen ebensolchen findest du nach kurzer Zeit einen erstaunlich bequemen Sitz. Außerhalb der Stadt begrüßt euch das Waldgrün zur willkommenen Abwechslung von der kargen Steppenlandschaft weiter südlich. Links von dir rauscht in einiger Entfernung ratternd die letzte Gleisenbahn Richtung Furuxstatt. Durch das Grün hindurch verfolgst du, wie sich dieses Wunderwerk der Technozendenz*⁽²⁾ langsam deiner Sicht entzieht und in der Ferne verschwindet. Die Fahrt geht langsam, doch stetig immer weiter nach Norden. Die Spannen vergehen... Ein Ausrufer in eurer Nähe gibt die verbleibende Zeit in diesem Zyklus durch ein Hand-Magnéphon*⁽³⁾ bekannt. Seine Stimme weht metallisch zu dir rüber: 2. Nacht-Furux, 15. Spanne. Nur noch etwas mehr als eine Iode bis Furuxblick! Wenn jetzt nichts mehr schief geht, erreichst du den Platz der Sonne noch rechtzeitig.

Zwischen dem Rumpeln und Klirren der Töpfe, Kesseln und Pfannen werden dir langsam die Augen schwer. Die Anstrengung der letzten Ioden macht sich bemerkbar und du lehnst deinen Kopf seitlich an eine Kiste aus Braunbuchen-Holz, während du dem regen Treiben auf der Straße lauschst.

Als der Wagen abrupt Halt macht schreckst du hoch - du musst wohl eingenickt sein. Und das nicht zu kurz, denn es schallt munter vom Kutschbock zu dir hinter:

"So, aufwachen und absteigen der Herr/die Dame. Südtor Furuxstatt." Ungläubig springst du vom Wagen herab. Tatsächlich: Unter dem nun flammend roten Himmel erheben sich die Tore von Furuxstatt. Du hast es rechtzeitig geschafft.

Lies weiter bei - [110](#)

**⁽¹⁾ Pilakinger*in: Ahrenscher Schmied, spezialisiert auf die Herstellung/Bearbeitung von Waren aus Pilak.*

**⁽²⁾ Technozendenz: Die Forschung/Entwicklung von Gerätschaften, die durch Transzendenzkraft betrieben werden.*

**⁽³⁾ Magnéphon, das: Technozendentaler Apparat, der akustische Signale weiterleitet und gleichzeitig verstärkt.*

• 135 •

Im Gedränge der Einsteigenden lässt du dich einfach in den Wagen der Volksklasse mitreiben. Die Sitzbänke zu beiden Seiten des Mittelganges sind zum größten Teil schon sehr überfüllt und heute für die Alten, Schwachen und Familien bestimmt. In der Mitte des Wagens ist jedoch eine große Fläche mit Klappsitzen zu beiden Seiten. Die Fläche ist vollgestellt mit Koffern - dazwischen liegen müde Leiber auf dem Boden und schlafen. Du nimmst auf einem der Klappsitze Platz. Zwischen den Gepäck-Ablagefächern glimmen Kristallit*⁽¹⁾-Lampen freundlich zu dir herab. Die metallenen Rohre an der Decke, die das Kühlwasser für den Reaktor nach vorne transportieren, geben ein kaum hörbares Rauschen von sich. Die Temperatur im Abteil misst geschätzt angenehme 20°H*⁽²⁾.

Die Bahn setzt sich schwerfällig in Bewegung. Durch die Glasscheiben auf der gegenüberliegenden Wagenseite schaust du zu, wie das Gebäude des Gleisenhofes deinem Blick entwindet und der orangefarbene Dämmerhimmel sichtbar wird.

Du bist auf der letzten Etappe deiner Reise und kannst dich endlich entspannen. Du lauschst dem klackernden Rattern der Gleise unter dir, dem leisen Rauschen des Kühlwassers in den Rohren über dir.

Lies weiter bei - [98](#)

Als Gardist lies weiter bei - [94](#)

**⁽¹⁾ Kristallit, das [kristallit]: Bekannt wegen seiner Eigenschaft durch Transzendenzkraft zu glühen. Darum wird Kristallit vorwiegend in der Nähe von Shibu-Kristall-Reaktoren eingesetzt, um z.B. Wohnräume des gehobenen Adels zu beleuchten.*

**⁽²⁾ Die Temperatur Teronnas wird in "Grad Halbaar" gemessen - zurückgehend auf den ahrenschen Erfinder des Temperaturmessers Jorge Halbaar. Er lebte von 266 - 392 n.Kr. (nach Kalisrima). 1°H entspricht genau 1°C.*

Am nördlichen Ende dieses Platzes ist neben der imposanten Furuxstatue ein hohes Podest errichtet. Von dort, wo du stehst, hast du einen guten Blick darauf: Da sitzen bereits die timirische Königin Cadea mit ihrem Gemahl Aton und der Ahrenkönig Apla mit Königin Gaal. Auch der fenrische Erzkanzler Vantor Sulis, und Uluzor, der Älteste der Paan, sind auf dem Podium zu sehen. Auf dem Platz selbst herrscht nun ausgelassene Stimmung und die Spielleute versuchen sich aus allen Richtungen zu übertönen. Der Platz ist übersät von Fahnen und bunten Leuchtfuern. Dann wird es plötzlich still, als Prinz Edyr nach vorne an das große Magnéphon tritt - dicht gefolgt von 2 Kasunka-Hornisten. Ihm ist in diesem Zyklus die Ehre erteilt worden, Furuxblick einzuläuten. Er zählt gemeinsam mit der Menge die letzten Zwinkern in diesem Zyklus mit der traditionellen Zwinkerndichtung nach unten - und du sprichst mit:

*Anisa's Fleisch
Cor's weites Reich
Pefi's Atem
Salara's Gaben
Abit's Flut
Tuskr's Glut
Hagmae's Glüh'n
und Inam's Blüh'n
Das Lichte schein
Auf Furux dein*



Als dann das erste Licht der Sonne auf das Haupt der Furuxstatue trifft, explodiert die Stimmung. Die Kasunkas schmettern ihre dröhnenden Melodien und der Jubel des Volkes übertönt selbst die läutenden Tempel-Glocken im Süden.

Wir schreiben den Zyklus 1009 nach Kalisrima.

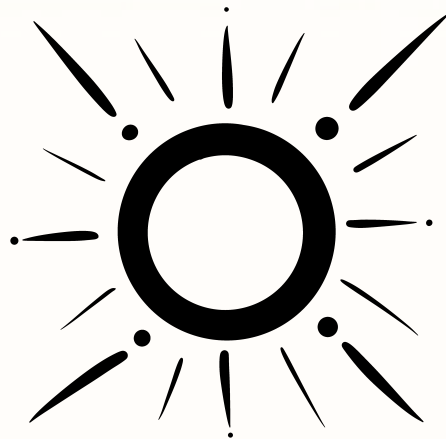
Lies weiter bei - [139](#)

Auch wenn du es von hier leider nicht siehst, weißt du ziemlich genau, wie es im Zentrum des Spektakels ablaufen wird:

Am nördlichen Ende des Platzes, neben der imposanten Furuxstatue, wird ein hohes Podest errichtet sein - Wie jeden Zyklus. Dort sitzen sicher bereits die timirische Königin Cadea mit ihrem Gemahl Aton und der Ahrenkönig Apla mit Königin Gaal. Auch der fenrische Erzkanzler Vantor Sulis, und Uluzor, der Älteste der Paan, werden auf dem Podium zu sehen sein - Wie jeden Zyklus. Du hörst nun vor dir die ausgelassene Stimmung und die Spielleute. Der Platz ist übersät von Fahnen und bunten Leuchtfuern. Dann wird es plötzlich still und du weißt, dass nun Prinz Edyr nach vorne an das große Magnéphon treten wird - dicht gefolgt von 2 Kasunka-Hornisten.

Ihm ist in diesem Zyklus die Ehre erteilt worden, Furuxblick einzuläuten. Kurz darauf hörst du das gesamte Volk die traditionelle Zwinkerndichtung rezitieren und sprichst mit:

*Anisa's Fleisch
Cor's weites Reich
Pefi's Atem
Salara's Gaben
Abit's Flut
Tuskr's Glut
Hagma's Glüh'n
und Inam's Blüh'n
Das Lichte schein
Auf Furux dein*



Als dann, von dir ungesehen, das erste Licht der Sonne auf das Haupt der Furuxstatue trifft explodiert die Stimmung. Die Kasunkas schmettern ihre dröhnenden Melodien und der Jubel des Volkes übertönt selbst die läutenden Tempel-Glocken im Süden.

Wir schreiben den Zyklus 1009 nach Kalisrima.

Lies weiter bei - [139](#)

◀ 138 ▶

Du schreckst hoch, als sich eine weitere Klappe in der schweren Tür aufschließt, diesmal in Bodennähe. Dir wird - wieder mal - ein trockener Kanten Wenkel-Brot und eine Holzschale voll Wasser hingestellt. Deine Versuche, etwas von vor der Zellentür herauszufinden, haben keinen Erfolg. Draußen hörst du weiterhin dumpf die Pauken und ab und zu verirrt sich ein schräger Flötenton in dein Ohr.

Nach dem kargen Mal kannst du nicht mehr schlafen.

Also wartest du. Lange. Langeweile.

Spanne um Spanne.

Ab und zu eine laute Stimme, die die dumpfe Eintönigkeit zu erreichen vermag.

Spanne um Spanne.

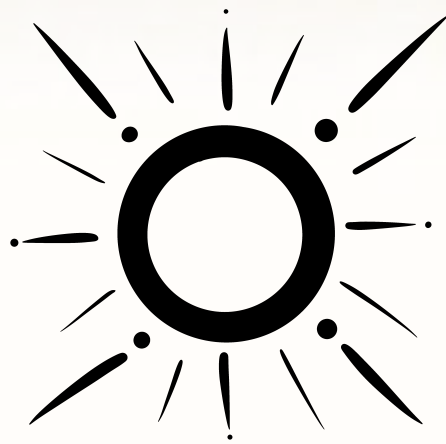
Du musst wohl doch wieder mal dahingedämmert sein, denn irgendetwas hat dich aufgeweckt. Da bemerkst du, dass es draußen plötzlich still geworden ist.

In diese Stille hinein erheben sich, wie auf ein Zeichen hin, Abertausende von Stimmen und sprechen mit Prinz Edyr gemeinsam die Worte, die du selbst schon mit ihnen da oben gesprochen hast.

Dir bleibt schier keine andere Wahl als mitzumurmeln:

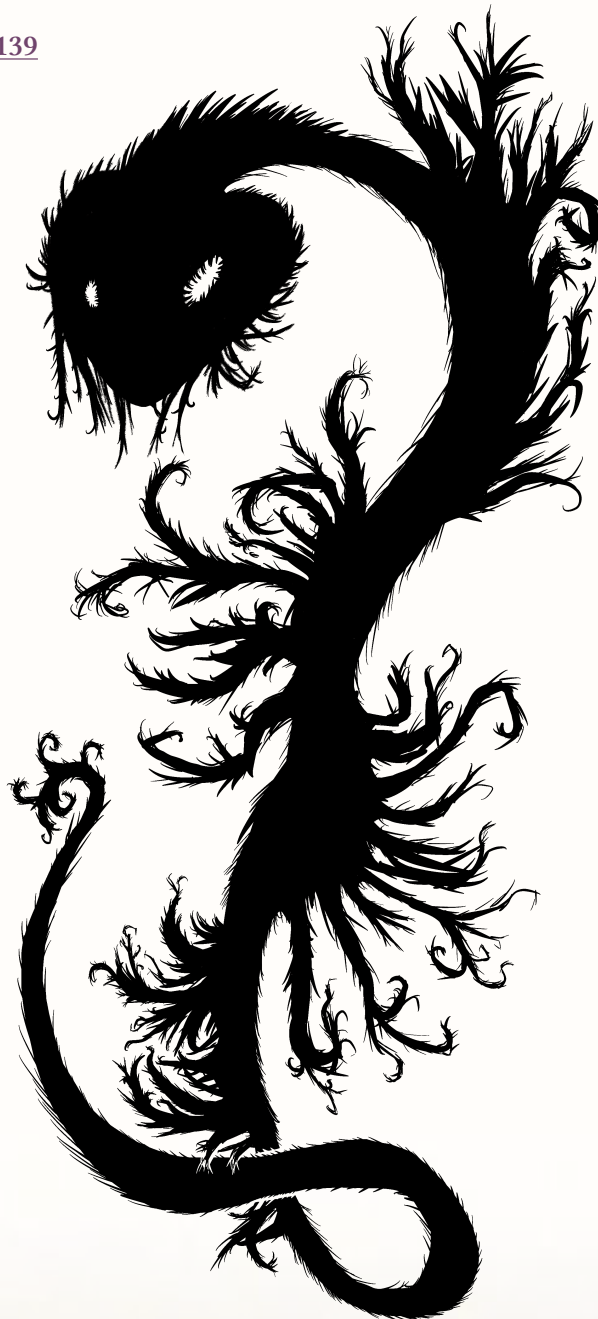


Anisa's Fleisch
Cor's weites Reich
Pefi's Atem
Salara's Gaben
Abit's Flut
Tuskr's Glut
Hagma's Glüh'n
und Inam's Blüh'n
Das Lichte schein
Auf Furux dein



Dann scheint die Stimmung da draußen zu explodieren. Die Pauken und Kasunkas schmettern, dröhnen und gehen dann unter im Jubel des Volkes.
Wir schreiben den Zyklus 1009 nach Kalisrima.

Lies weiter bei - [139](#)



- Ende des Prologs -

Danke für's Lesen und Spielen!

Gerne möchten wir deine Eindrücke, Rückmeldung und Verbesserungsvorschläge lesen. Bitte fülle (falls noch nicht geschehen) dazu dieses [Feedback-Formular](#) aus und vergiss nicht, es abzusenden. Das hilft uns dabei Aschentage besser zu machen.

Willst du mehr über die Welt von Aschentage erfahren, dann gehe auf www.aschentage.de und erkunde weiter. Dort findest du auch ein erstes kostenloses Abenteuer, das du mit deinen Freunden bestreiten kannst. Darin geht es vor allem darum, die Dynamik in der Gruppe mit einem Spielleiter (=Meister) zu erleben. Teile dein Feedback auch gerne auf unserem Discord-Server (den Link gibt's auf der Website).

Spiele den Prolog gerne sooft du möchtest, um ein klareres Bild unserer Welt zu bekommen.

Zur Vorbestellung des Kernregelwerkes und/oder des Kampagnenbuches gehe auf www.palatin-affin.de (Veröffentlichung am 9. November 2024 - siehe unten).



Komme am 9. & 10. November 2024 auf die erste Ludwigshafener Spielemesse im Rahmen der "Aschecon", wo wir das gebundene Kernregelwerk und die "Himmelsend-Kampagne" mitsamt des Prologs in Buchform vorstellen werden. Falls du uns bei dieser Veranstaltung helfen möchtest, schreibe eine eMail an kontakt@aschentage.de



**1. Ludwigshafener Rollenspiel-Convention
& Spiele-Messe**
Pen & Paper * Tabletop * TCG * Brettspiele

- * Angemeldete + offene Spielrunden
- * Alle Systeme
- * Aussteller & Verkäufer
- * System-Vorstellungen
- * Spielt was ihr wollt
- * Con auf 1000qm²

Anmeldung Spielerunden
Aussteller & Verkäufer unter:
kontakt@aschentage.de

Ab 10 Uhr - Eintritt 5€ - Jugendliche bis 16 J. frei
09. & 10. November 2024
dasHaus Ludwigshafen - 67059 - Bahnhofstr. 30



Schicke dieses Dokument an mindestens 3 Freunde weiter, sonst soll dich das Sporenfieber befallen :)