

S I M O N W I E S E
DER WEG
DER WACHTEL
FANTASY ~ SPIELBUCH



Der Weg der Wachtel. 2. überarbeitete Auflage

Idee und Konzeption: Simon Wiese

Titelbild, Umschlag, Protokolle, Vignetten, Landkarte, Öffentlichkeitsarbeit: David Staege

Die mit „WIESE/STAEGE“ signierten Innenillustrationen basieren auf Bleistiftzeichnungen von Simon Wiese. Für eine optimale Reproduzierbarkeit wurden sie von David Staege nachgetuscht und an einigen Stellen behutsam erweitert.

Schriftart Kelmscott (Titel): Copyright © 2016 Fontcraft (www.Fontcraft.com)

Copyright © 2006 - 2016 by Simon Wiese

Kontakt

Simon Wiese: simon-wiese@web.de

David Staege: David.Staega@gmail.com

Das Buch ist als kostenlose pdf-Dateien erhältlich unter:

derwegderwachtel.jimdo.com

Besucht uns auf Facebook und bleibt auf dem Laufenden:

facebook.com/derwegderwachtel

Dauids Zeichnungen gibt es zu begutachten unter:

davidstaega.deviantart.com

Spendenkonto

Der Weg der Wachtel ist ein Projekt von zwei Spielbuch-Liebhabern ohne Gewinnabsichten. Unser Ziel ist es, dass unser Buch möglichst weite Verbreitung findet. Daher ist das Buch im pdf-Format umsonst. Die Druckausgabe verkaufen wir zu den Herstellungs- und Versandkosten. Von dem Verkauf über den Lulu-Shop bekommen wir einen kleinen Betrag an Tantiemen.

Ihr könnt uns natürlich zusätzlich unterstützen, indem ihr über Paypal an simon-wiese@web.de einen Beitrag eurer Wahl überweist. Das Geld kommt dann in eine gemeinsame Wachtelkasse, von der wir Verbesserungen an DWDW und zukünftige Projekte finanzieren. Vielen Dank!

Simon

Mein herzlichster Dank gebührt allen fleißigen Helfern,
ohne die dieses Buches wohl nie fertiggestellt worden wäre:

David Staege – Illustrator, Berater und Betatester

Simon Schu – Betatester

Alexander Schorn – Betatester

Ebenfalls danken möchte ich allen, die mir
mit Rat und Tat zur Seite standen oder
frühere Phasen des Entwicklungsprozesses
begleitet haben: Taeko Oshima, Anton Gorbatschow,
meinen Eltern & meinem Bruder, der "DEF"-Gruppe
sowie auch dem Thienemann und dem Goldmann-Verlag
für ihre Ausgaben der Fighting-Fantasy-Serie ins Deutsche.

David

Ich danke meiner Frau Lea für moralische und praktische
Unterstützung an meinen Zeichenarbeiten.
Sehr geholfen haben mir außerdem meine Japanisch-Lehrerin
Noriko Iijima und die Künstlerin Nunu bei der richtigen
Verwendung der Schriftzeichen.

Wir danken den Teilzeithelden, der Orkenspalter-Community und dem
Mantikore-Verlag für ihre Unterstützung!



Inhaltsverzeichnis

Zur Entstehung.....	8
Die Regeln.....	12
Der Weg der Wachtel.....	30
Glossar.....	431
Gegenstandsverzeichnis.....	434

Zur Entstehung

Vorwort des Autors

Es muss im Jahr 2004 gewesen sein, als ich in unserer kleinen Schulbibliothek zwei Bücher entdeckte, die meine Interessen so nachhaltig prägen sollten wie wenig Dinge zuvor. Bei dem ersten der beiden Werke handelte es sich um einen Sammelband, bestehend aus drei „Fighting Fantasy“ Geschichten (darunter auch der Klassiker „Der Hexenmeister vom flammenden Berg“), bei dem zweiten um einen Teil aus der Sagaland-Reihe. Beiden Büchern lag das Prinzip eines interaktiven Rollenspielbuches zu Grunde, welches mir bis zu diesem Zeitpunkt völlig unbekannt war, mich jedoch auf Anhieb zu faszinieren wusste. Noch bevor ich die Bücher selber vollständig gelesen hatte, war bereits meine erste eigene Geschichte dieser Machart („Der Angriff der Schneeputen“) fertiggestellt – ein kleines, mehr oder weniger linear verlaufendes Abenteuer mit gerade mal 70 Stationen. Das winzige Büchlein stieß bei meinen Klassenkameraden unerwarteterweise auf eine gute Resonanz, sodass ich bereits kurz darauf die nächste Geschichte abschloss, die ungefähr den doppelten Umfang des ersten Werkes besaß. Ich taufte sie damals auf den Namen „Kröti II: Die Nacht der Wachtel“, da sie ursprünglich als Fortsetzung zu einer nicht fertiggestellten Geschichte meines Bruders dienen sollte. Obwohl dieses zweite Buch dem ersten in vielerlei Hinsicht ähnelte, experimentierte ich hier bereits mit einigen Neuerungen, die ich wohl vor allem dem bereits erwähnten Sagaland-Band entnommen hatte. Dies betraf vor allem das Konzept einer offenen Spielwelt, die das Abenteuer weniger linear werden ließ. „Kröti II“ diente mir gewissermaßen als Sandkasten, in dem ich bereits viele Ideen ausprobierte, die dann auch ihren Eingang in „Der Weg der Wachtel“ finden sollten. Die Idee dieses dritten Buches kam mir – soweit ich mich erinnern kann – noch während den Arbeiten an „Kröti II“ im Jahr 2005. Der erste Entschluss, den ich bezüglich des dritten Werkes getroffen hatte, war, dass es im feudalen Japan spielen sollte, einem Szenario, welches mich zu dieser Zeit wohl besonders begeistert haben musste. Das Spielsystem wurde komplett von „Kröti II“ übernommen, sodass hier wenig Vorarbeit nötig war. Neu waren vor allem die stark vergrößerte Spielwelt, die Illustrationen sowie selbstverständlich das neuartige Setting. Ich schrieb wie ein Wilder, sodass

ich bereits dabei war, den dritten Notizband zu füllen, als ich das Werk im Rahmen der Schulprojektwoche 2006 fortführte und die Gelegenheit bekam, es anderen angehenden Fantasyautoren vorzustellen. Die Resonanz übertraf meine Erwartungen, doch wurde mir zu diesem Zeitpunkt bereits klar, dass ich das „Monumentalwerk“, welches sich mittlerweile über 4 Bände mit mehr als 800 Stationen erstreckte, auch digitalisieren müsste, um es – nun, wo die Nachfrage geweckt war – überhaupt einer Leserschaft zugänglich zu machen. Hier lag nun das eigentliche Problem, denn mit dem Abtippen der handschriftlichen Notizen war ein langwieriger und ermüdender Arbeitsprozess verknüpft, zudem gerade die älteren Teile des Buches einer starken sprachlichen Überarbeitung bedurften. Es mag also kaum verwundern, dass das Projekt der Digitalisierung, trotz mehrerer Anläufe, nicht vollendet wurde und schließlich – mit meinem Interesse an dem Werk an sich – erstarb.

Erst im Jahr 2009 widmete ich mich wieder meinen älteren Geschichten und digitalisierte den „Angriff der Schneeputen“ binnen eines Tages. Wenig später stellte ich eine weitere, völlig neue Geschichte fertig: „Der Turm des Nekromanten“, ein Werk, welches sich in seinem Umfang an „Kröti II“ anlehnte, jedoch wieder auf dem Prinzip des linearen Voranschreitens beruhte. Kurzum: Mein Interesse an den Spielbüchern war wieder geweckt. Trotzdem brauchte es noch 4 weitere Jahre, bis ich „Der Weg der Wachtel“ mehr oder weniger zufällig wieder aus dem Regal hervorkramte, entstaubte und – was ich bisher noch nie getan hatte – von vorne bis hinten durchspielte. Wenig später nahm ich das Digitalisierungsprojekt nach fünfjähriger Pause wieder auf und vollendete das Werk in einem Semester. Damit einher ging auch die notwendig gewordene sprachliche Überarbeitung großer Teile des Buches, sowie eine Komplettüberarbeitung des Balancings. Vor allem letzteres erwies sich als äußerst zeitaufwendig und kräftezehrend – doch nicht zuletzt dank des eifrigen Engagements der Betatester konnte auch diese Aufgabe schlussendlich gemeistert werden.

Simon Wiese

Vorwort des Zeichners

Die Fighting Fantasy-Spielbücher waren für mich im Alter von ungefähr 12 Jahren (ich bin Jahrgang 1980) nicht nur der Einstieg in die Welt der Rollenspiele, sondern auch die erste Berührung mit „ernsthafte“ Fantasy-Literatur (zuvor hatte ich nur phantastische Jugendbücher oder Märchen/Sagen gelesen). Leider lernte ich diese Erzählkunst zu einem ungünstigen Zeitpunkt kennen. Der Spielbuchtrend war in Deutschland inzwischen abgeflaut und Rollenspiele befanden sich generell in einer Krise. Über den Handel waren die Bücher nur noch vereinzelt verfügbar, aber zum Glück hatte meine örtliche Bibliothek eine große Auswahl an Spielbüchern, die ich alle nacheinander verschlang. Neben den Fantasy-Abenteuer-Spielbüchern (so der Titel der deutschen Ausgaben) hatten es mir noch die Einsamer Wolf-Reihe angetan, die mich auch graphisch sehr beeindruckte, und mich zum Zeichnen inspirierte. Nur leider war mit der üppigen Auswahl irgendwann Schluss. Die Bibliothek wurde umgebaut, und die Bücher verschwanden auf nimmer Wiedersehen... So blieb mir nur der mühsame Weg, über Flohmärkte und Antiquariate eine Sammlung an Spielbüchern aufzubauen (das waren noch die Zeiten vor Ebay...). Irgendwann waren meine Englischkenntnisse gut genug, um die britischen Originalausgaben zu lesen, welche ich bis heute bevorzuge (größere Auswahl, Original-Cover und alle Innenillustrationen).

2012 zog Simon zum Studieren nach Marburg, und wir lernten uns bei dem örtlichen Spielladen Dragon's Inn (R.I.P.) kennen, wo wir uns zu einer regelmäßigen Partie des Brettspieles Talisman (von dem wir beide große Fans sind) verabredeten. Irgendwann kamen wir auch auf Spielbücher zu sprechen und hatten somit eine neue Gemeinsamkeit entdeckt. Es war von da an nicht mehr weit, bis Simon mich fragte, ob ich nicht an seinem Projekt „Der Weg der Wachtel“ mitarbeiten wolle. Ich war zuerst noch sehr zögerlich (der Umfang schreckte mich sehr ab), doch sagte ich letztendlich zu. So eine Gelegenheit wollte ich mir nicht entgehen lassen. Bevor ich mich jedoch an DWDW graphisch betätigen konnte, stand zuerst einmal das Korrekturlesen an. Dies geschah mit dem Programm Twine (Twinery.org). Stück für Stück importierte ich alle Abschnitte des Buches nach Twine, verknüpfte sie untereinander und ließ die Korrektur durchlaufen. Nach ungefähr einem halben Jahr hatte ich schließlich eine übersichtliche graphische Darstellung der Struktur von „Der Weg der

Wachtel“, die bei der Fehlersuche sehr hilfreich war. Auch wenn DWDW nicht direkt mit Twine entwickelt wurde, so kann ich dieses feine Programm jedem empfehlen, der eine eigene interaktive Geschichte schreiben möchte. Bei der Umschlaggestaltung ließ ich mich von den Fantasy-Abenteuer-Spielbücher-Ausgaben des Thienemann-Verlags inspirieren. Dies ist als Hommage zu verstehen. Denn auch wenn ich die englischen Original-Ausgaben inzwischen bevorzuge, waren es die Thienemann-Ausgaben, mit denen ich groß geworden war, und ich finde die umlaufende rote Einfassung als Kontrast zu den bunten Titelbildern immer noch sehr geschmackvoll. Nach der Veröffentlichung der ersten Auflage kamen mir noch weitere Ideen, wie die Landkarte, Vignetten, ein überarbeiteter Heldenbogen und das Kampfprotokoll. Um Simons Illustrationen optisch an meine neuen Beiträge anzugleichen, entschied ich mich, seine Bleistiftarbeiten in Tusche nachzuzeichnen und stellenweise behutsam zu korrigieren und zu erweitern. All dies und Korrekturen in der Rechtschreibung und Spielmechanik führten zu der überarbeiteten 2. Auflage, die du nun gerade in den Händen hältst.

David Staeger

Die Regeln

Bevor du dich in dein Abenteuer stürzen kannst, empfiehlt es sich zunächst einmal einen Blick in den Regelteil zu werfen – denn „Der Weg der Wachtel“ ist nicht nur ein Buch, sondern auch ein Spiel und braucht als solches Regeln. Um mit dem Spiel loslegen zu können, brauchst du jedoch lediglich die Kapitel I-IV zu lesen, die dir einen groben Überblick über das Spielprinzip geben und dich mit den wichtigsten Mechaniken vertraut machen. Zum Spiel benötigt werden überdies ein Bleistift und ein sechsseitiger Würfel. Solltest du keinen Würfel zur Hand haben, kannst du die Zufallszahlentabelle im Anhang des Buches nutzen.

I. Die Stationen

Vielleicht ist dir schon aufgefallen, dass „Der Weg der Wachtel“ in viele, kurze Stationen gegliedert ist. Diese Stationen beschreiben jeweils eine Spielszene und sind über Verweise miteinander verknüpft.

In der Regel enthält der Stationstext die Schilderung einer Situation, in der sich dein Held befindet. Anschließend wirst du zu einer Entscheidung aufgefordert und musst – je nachdem, für welche Option du dich entscheidest – bei der genannten Station weiterlesen. Dabei kann es passieren, dass du Stationen überspringst, auslässt oder auch auf dir bereits bekannte Stationen zurückverwiesen wirst. Du darfst nur dann zu einer Station springen, wenn du explizit die Möglichkeit dazu hast. Gelegentlich wirst du dazu aufgefordert werden, das Feld bei einer Station anzukreuzen. Wenn du diese Markierungen nicht im Buch machen willst, kannst du dazu auch die Stationsübersicht im Anhang nutzen.

II. Dein Held – Ein grober Überblick

In deinem Abenteuer schlüpfst du in die Rolle eines mittellosen Flüchtlings, der an die Küste Japans gespült wird – es wird an dir liegen, einen schillernden Helden aus ihm zu machen, über den man im ganzen Kaiserreich spricht! Um das Vorankommen deines Charakters zu protokollieren dient der Heldenbogen, den du im Anhang dieses Buches findest. Da er sich durch häufiges Spielen schnell abnutzt, solltest du von ihm eine Fotokopie anfertigen.

Name:

Die Wahl deines Namens obliegt deinem eigenen Geschmack und hat keine Auswirkungen auf das Spiel.

Klasse:

Als Klasse werden die unterschiedlichen Gruppierungen bezeichnet, die in dem Spiel auftreten. Wenn du etwas Erfahrung gesammelt hast, wird es dir möglich sein dich einer solchen Fraktion anzuschließen, was dir immense Vorteile verschaffen kann. Zunächst gehörst du keiner solchen Klasse an, weswegen du das Feld zu Beginn deines Abenteuers leer lassen kannst.

Lesezeichen:

Sicher wird dein Abenteuer in der Welt von "Der Weg der Wachtel" länger als nur einen Abend dauern. Willst du eine Pause einlegen, so kannst du dieses Feld dazu nutzen die Station zu notieren, bei der du zu Lesen aufgehört hast, um dein Abenteuer dann später fortzusetzen.

Lebenspunkte:

Die Lebenspunkte geben über die Konstitution deines Helden Auskunft. Der Maximal- und Startwert der Lebenspunkte beträgt **12**, markiere ihn auf dem Heldenbogen. Sollte der Wert einmal auf 0 sinken, so stirbt dein Held und das Abenteuer ist vorbei.

Gold:

Gold ist die Währung im Spiel und du wirst es brauchen, um dir auf den Märkten in den Städten bessere Ausrüstung zu erwerben. Du beginnst das Spiel mit **10 Gold**.

Erfahrung:

Erfahrungspunkte wirst du vor allem in Kämpfen sammeln. Du benötigst sie, wenn du versuchst eine neue Fähigkeit oder einen Zauberspruch zu erlernen.

Rucksack:

In deinem Rucksack befinden sich alle Dinge, die du mit dir herumträgst. Zu Beginn des Spiels besitzt du nichts, weshalb dieses Feld zunächst leer bleibt.

Nahkampf:

Solltest du in einen Nahkampf verwickelt werden, so spielen dabei vor allem dreierlei Dinge eine herausragende Rolle: Deine Waffe, deine Rüstung, sowie dein Waffengeschick (Angriffsbonus).

Fernkampf:

Sofern dir die Zeit dazu bleibt, hast du die Möglichkeit deinen Gegner mit Pfeilbeschuss aufzuhalten, ehe er dir zu nahe kommt oder ihn zumindest zu schwächen, bevor du in den Nahkampf übergehen musst. Unter Fernkampf fällt der Umgang mit Bögen, Musketen, Wurfspeeren und Wurfsternen.

Magie:

In „Der Weg der Wachtel“ kannst du bis zu 9 magische Sprüche erlernen, die dir im Kampf von großer Hilfe sein werden. Mehr dazu findest du in dem Kapitel „Magie“, welches du jedoch nicht vor Spielbeginn zu konsultieren brauchst, da es dir ohnehin erst später möglich sein wird, Magie zu wirken.

Fähigkeiten:

Fähigkeiten sind besondere Eigenschaften, die du während des Spiels bei einem Lehrmeister erwerben kannst. Dies kostet dich Erfahrungspunkte und in der Regel auch Gold. Zu Beginn des Spieles darfst du **eine Fähigkeit** wählen, die dir von Anfang an zur Verfügung steht. Davon ausgenommen sind alle Fähigkeiten der Stufe II und III, sowie die Fähigkeit „Ezo-Sprache“. (*Tipp:* Vor allem Waffengeschick I, Parieren I, Zähigkeit oder Jägerschulung I können zu Spielbeginn sehr hilfreich sein). Eine vollständige Liste mit allen Fähigkeiten und ihren Besonderheiten findest du in Kapitel V.

Begleiter:

Als Begleiter werden Mitstreiter bezeichnet, die dich im Kampf unterstützen. Da du die meiste Zeit deines Abenteuers jedoch auf dich selbst angewiesen sein wirst, reicht es dieses Kapitel erst bei Bedarf zu Rate zu ziehen. Du kannst maximal immer nur einen Begleiter mit dir führen. Schließt sich dir ein weiterer an, so musst du dich entscheiden, welchen du mit dir ziehen lassen willst.

III. Der Nahkampf

Obwohl sich viele Situationen in „Der Weg der Wachtel“ auch auf dem diplomatischen Wege lösen lassen, wirst du um das Kämpfen nicht herum kommen. Gekämpft wird in Runden, dabei darf jeder Kampfteilnehmer in einer Runde je einmal angreifen.

Im Kampf wird vor allem der *Angriffswert* (A) deiner Waffe eine herausragende Rolle spielen. Zu diesem Wert wird dein *Angriffsbonus* gerechnet, der für deine Kampferfahrung steht.

Beispiel: Du kämpfst mit einem Bauernschwert (A: 3|V: 1) und verfügst über die Fähigkeit *Waffengeschick I*, die dir einen Angriffsbonus von 1 verleiht – insgesamt verfügst du also über einen Angriffswert von 4.

Ebenfalls von Bedeutung ist dein *Verteidigungswert* (V). Er setzt sich aus dem Verteidigungswert deiner Rüstung und dem Verteidigungswert deiner Waffe zusammen. Auch dein Verteidigungswert kann durch einen Verteidigungsbonus erhöht werden, den du im Laufe deines Abenteuers durch gezieltes Training erwerben kannst.

Beispiel: Du trägst einen Wams (V: 2) und das bereits oben erwähnte Bauernschwert (A: 3|V: 1). Dein Verteidigungswert beträgt damit insgesamt 3. Würdest du über die Fähigkeit *Parieren I* verfügen, käme noch ein zusätzlicher Punkt hinzu.

Kommt es zu einem Kampf, so werden beide Werte mit denen des Gegners verglichen – doch kommt noch ein weiterer Faktor hinzu: Das Glück. Denn obwohl der Ausgang eines Kampfes ganz wesentlich von der Ausrüstung und der Kampferfahrung der Kontrahenten abhängt, so spielt doch auch immer ein kleines bisschen Zufall mit hinein, was in den Rundenkämpfen mit einem Würfelwurf nachempfunden wird:

Wenn es nicht anders vermerkt ist, hast du die Initiative. Um deinen Gegner anzugreifen, musst du zu dem *Angriffswert* deiner Waffe das Ergebnis eines Würfelwurfes (*Angriffswurf*) addieren. Falls vorhanden, kommt auch dein *Angriffsbonus* hinzu.

Dieses Ergebnis wird mit dem *Verteidigungswert* des Gegners verglichen. Sollte dieser höher sein, so war der Angriff erfolglos. Andernfalls wird die Differenz beider Werte von den Lebenspunkten des Verteidigers abgezogen – dies ist der angerichtete *Schaden*.

Nach dem Angriff schlüpft der Verteidiger in die Rolle des Angreifers und umgekehrt – du würfelst dabei stellvertretend für deinen Gegner. Gekämpft wird so lange, bis einer der Kontrahenten keine Lebenspunkte mehr hat oder aus anderen Gründen (etwa Flucht) aus dem Kampf austritt.

Heilung in und außerhalb von Kämpfen

Es ist möglich, auch während des Kampfes verlorene Lebenspunkte durch Lebensmittel und Heiltränke wiederzugewinnen, jedoch kostet dich dies einen kompletten Angriff oder einen Fernkampfversuch. Der Kampf gilt als begonnen, sobald du dich an einer Station befindest, in der dich ein Gegner angreift. Solange du diesen nicht besiegt hast, musst du für das Konsumieren von Heiltränken oder Lebensmitteln Fernkampfversuche oder Angriffsrunden aufwenden. Befindest du dich an einer Station, in der nicht gekämpft wirst, darfst du dich jederzeit mit Hilfe von Tränken und Lebensmitteln heilen.

Flucht

In vielen Kämpfen wird sich dir auch die Möglichkeit zur Flucht bieten. Gerade wenn du deutlich stärkeren Gegnern gegenüberstehen musst, mag dies die weiseste Entscheidung sein. Auch die Flucht gilt als extra Aktion, das heißt du kannst einen Fluchtversuch anstelle eines Angriffes (oder eines Fernkampfversuches) unternehmen. Ist eine Flucht möglich, musst du einen Fluchtwurf mit einem Würfel machen. Es ist jeweils angegeben, bei welchen Ergebnissen die Flucht gelingt oder scheitert. Ist sie gescheitert, bleibst du in den Kampf verwickelt und dein Gegner greift dich wie gewöhnlich an, jedoch kannst du in deinem nächsten Zug einen neuen Fluchtversuch unternehmen.

Kampf mit mehreren Gegnern

Sollten sich dir in einem Kampf gleich mehrere Gegner stellen, so musst du dich in deinem Zug entscheiden, welchen von ihnen du angreifen willst; dein

Schlag kann nur einem von ihnen gelten. Anschließend greift dich jeder deiner Opponenten nacheinander einmal an.

Gleiches gilt auch, wenn du selber einen Begleiter mit in den Kampf führst: Nach deinem Angriff darf auch er einen deiner Gegner attackieren. Deine Feinde werden immer dich und nie deinen Begleiter angreifen, da du als Gruppenanführer giltst (Deswegen findest du bei Begleitern auch nur ihren Angriffswert angegeben.)

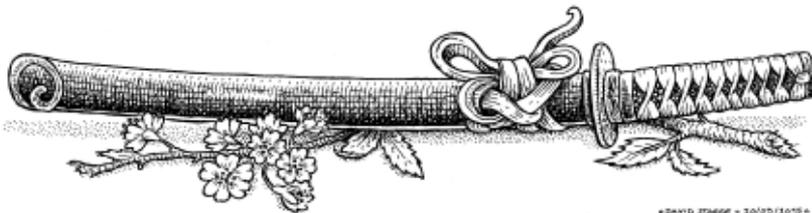
Waffenwechsel

Willst du innerhalb eines Kampfes deine ausgerüstete Nahkampfwaffe austauschen, so kostet dich dies eine Kampfrunde.

Waffenloser Kampf

Solltest du keine Waffe besitzen (wie etwa zu Spielbeginn) beträgt dein Angriffswert 0, hinzukommt (falls vorhanden) dein Angriffsbonus. Der Kampf ohne Waffe läuft genau so ab wie der mit, nur dass du keinen dir sonst durch eine Waffe zukommenden Angriffswert zu deinem Angriffswurf addieren darfst.

Hinweis: Im Anhang des Buches findest du ein (optionales) Kampfprotokoll, das dir helfen wird, bei den Kämpfen nicht den Überblick zu verlieren!



© 2011 D. Strödel • 20/10/10/10 •

IV. Gegenstände & Handel

Während deines Abenteuers wirst du immer wieder Gegenstände finden, die, wenn du sie mitnehmen darfst, **fett** gedruckt sind. Allerdings darfst du nie mehr als 12 Gegenstände in deinem Rucksack mit dir führen. Folgende Dinge gelten nicht als in deinem Rucksack befindlich, sondern werden in separate Felder auf deinem Heldenbogen eingetragen:

- Gold
- Die ausgerüstete Nahkampfwaffe
- Die ausgerüstete Fernkampfwaffe
- Die ausgerüstete Rüstung
- Alle Geschosse (Pfeile, Schrot, Wurfspeere, Wurfsterne)
- Heil- und Glückstränke (du kannst insgesamt maximal 10 an deinem Gürtel befestigen)

Solltest du über deine ausgerüstete Nah- oder Fernkampfwaffe oder über die Rüstung hinaus noch weitere Waffen oder Rüstungen besitzen, so belasten diese deine Rucksackkapazität wie andere Gegenstände auch.

Sollte dein Rucksack voll sein, so kannst du dich unnützer Gegenstände entledigen, indem du sie wegwirfst (es gibt dann jedoch keine Möglichkeit sie wiederzuerlangen) oder sie bei einem Händler verkaufst. Die dritte Möglichkeit, deinen Rucksack zu entlasten, besteht darin, die Gegenstände zu einer Bank zu bringen.

Solltest du in den Besitz einer Tragetasche kommen oder dir selber eine solche anfertigen, darfst du in ihr 4 weitere Gegenstände deponieren – die Tragetasche selber belastet deine Tragekapazität jedoch nicht. Allerdings darfst du nicht mehr als eine Tragetasche besitzen.

Wenn du mit einem Händler sprichst, so bietet er dir Gegenstände an, die er *verkauft*, nennt dir aber auch Gegenstände an denen er selber Interesse hat, die er also *kaufen* würde, wenn du sie besitzt. Die Preise stehen jeweils neben dem Gegenstand vermerkt. Eckige Klammern (z.B. [Alle Nahkampfwaffen]) bedeuten, dass der Händler bereit ist, alle Gegenstände aus dieser Gruppe zu kaufen. Die Preisangabe „zum Listenpreis“ bezieht sich auf den *Verkaufswert*, der in der im Anhang dieses Buches befindlichen Tabelle bei dem jeweiligen Gegenstand angegeben ist. Taucht vor einem

angebotenen Gegenstand eine Zahl auf (z.B. "2 Rüben – 1 Gold") bedeutet dies, dass man für den angegebenen Preis je 2 Exemplare des Gegenstandes erwerben kann.

Talismane und Glückstränke

Bei Talismanen und Glückstränken handelt es sich um besondere Gegenstände, die du einsetzen darfst, um deinem Glück auf die Sprünge zu helfen:

Glückstränke erlauben es dir, einen beliebigen Würfelwurf zu wiederholen. Nach einmaligem Verbrauch verlierst du den Glückstrank jedoch. Glückstränke belasten genau wie Heiltränke nicht deine Rucksackkapazität. Talismane sind kostbarer als Glückstränke und erlauben es dir, einen beliebigen Würfelwurf nach deinem Wunsch ausfallen zu lassen, noch bevor du den Wurf unternimmst. Streiche den Talisman aus deinem Rucksack und suche dir das Ergebnis aus, welches du erzielen willst.

Nun solltest du bereits über genügend Regelverständnis verfügen, um mit dem Spiel beginnen zu können und dich in dein Abenteuer zu stürzen! Es wird reichen, die folgenden Seiten des Regelteils erst bei Bedarf zu konsultieren.

V. Fähigkeiten

Hier findest du ein Verzeichnis der Fähigkeiten, die dein Held im Laufe des Spieles erlernen kann. Wie du bereits erfahren hast, beginnst du das Spiel bereits mit einer Fähigkeit (siehe Kapitel II). Weitere Fähigkeiten wirst du bei Lehrmeistern für Gold und Erfahrungspunkte erwerben können. Manche Fähigkeiten sind in zwei oder sogar drei Stufen erlernbar. Um eine Fähigkeit der Stufe II oder III zu erlernen, werden die darunterliegenden Stufen jeweils vorausgesetzt.

Jägerschulung I und II

Ein geübter Jäger muss wissen wie man Tiere ausweidet und ihre Felle, Zähne und Häute nutzen kann. Es gibt zwei Jägerschulungen; eine spezialisiert sich auf das Entnehmen von Klauen und Zähnen, in der anderen lernst du wie man den Tieren das Fell abzieht. Diese Jagdtrophäen kannst du gewinnbringend verkaufen.

Waffengeschick I, II und III

Diese Fähigkeit steht für dein Talent mit Nahkampfwaffen umzugehen. Jede Stufe dieser Fähigkeit verleiht dir einen Angriffsbonuspunkt, der deine Erfolgchancen im Kampf signifikant erhöhen wird (siehe III). Die Boni sind nicht kumulativ.

Fähigkeit	Effekt
Waffengeschick I	+1 Angriffsbonus
Waffengeschick II	+2 Angriffsbonus
Waffengeschick III	+3 Angriffsbonus

Parieren I und II

Diese Fähigkeiten erhöhen dein Geschick, mit deiner Nahkampfwaffe die Attacken des Gegners abzuwehren. Jede Stufe dieser Fähigkeit verleiht dir einen Verteidigungsbonuspunkt – die Boni sind also nicht kumulativ.

Fähigkeit	Effekt
Parieren I	+1 Verteidigungsbonus
Parieren II	+2 Verteidigungsbonus

Bogenschießen I und II

Diese beiden Fähigkeiten erhöhen dein Geschick im Umgang mit Bögen (*nicht*: Wurfsternen, Wurfspeeren und Musketen!). Die Stufe I erhöht deine Trefferwahrscheinlichkeit, während die Stufe II den Schaden, den du mit dem Bogen anrichtest, erhöht.

Fähigkeit	Effekt
Bogenschießen I	+1 Trefferbonus
Bogenschießen II	+1 Angriffsbonus (für Bögen)

Schmieden I und II

Beherrschst du die Schmiedekunst, ist es dir möglich, aus Eisen Schwerter und Rüstungen herzustellen. Diese kannst du entweder selber benutzen oder aber verkaufen. Für dieses Handwerk benötigst du neben dem Eisen auch eine Schmiede, in der du arbeiten kannst – wenn du dich zur Zeit nicht in einer Schmiede befindest, kannst du die folgenden Produkte nicht anfertigen!

Fähigkeit	Rohstoffe	Produkt
Schmieden I	2 Eisen	grobes Schwert (A: 5 V: 3)
Schmieden II	2 Eisen	Katana (A: 7 V: 4)
	4 Eisen	Plattenrüstung (V: 7)

Lederverarbeitung

Diese Fähigkeit erlaubt es dir aus Fellen und Häuten einfache Rüstungen anzufertigen. Diese kannst du entweder für den eigenen Bedarf herstellen oder aber verkaufen. Für die Lederverarbeitung bist du nicht auf eine bestimmte Werkstatt angewiesen.

Fähigkeit	Rohstoffe	Produkt
Lederverarbeitung	2 Felle	Fellkleidung (V: 4)
	2 Häute	Lederrüstung (V: 5)
	2 Häute	Tragetasche

Kräuterkunde

Die Kunst des Tränkebrauens beherrschen nur wenige, dazu gehören aber Kräuterweiber und Mönche. Beherrscht man dieses Handwerk, kann man aus Kräutern bspw. Tränke brauen, vom einfachen Heiltrank bis zum mächtigen Wissenstrank. Zutaten sind Moderpilze, Feuer- und Höhlenkraut, Mohn und Käfermoos. Einen Trank kannst du überall brauen, vorausgesetzt du bist im Besitz der Zutaten und eines Kessels. Solltest du dich in der Küche eines

Kräuterkundigen befinden, kannst du diese zumeist auch mit nutzen, ohne selber einen Kessel zu besitzen.

Fähigkeit	Rohstoffe	Produkt
Kräuterkunde	Feuerkraut, Moderpilz	Heiltrank (LP: vollständig)
	Rübe	Rübenschnaps (LP: +5)
	Rübe, Fleischkeule <i>oder</i> kleiner Fisch	Eintopf (LP: +7)
	Mohn	Opium
	Höhlenkraut, Moderpilz	Glückstrank
	Käfermoos, Höhlenkraut, Feuerkraut, Moderpilz	Trank des Wissens (s.u.)
	<i>Leider ist kein Rezept für diesen Trank bekannt.</i>	Trank des Kampfgeschicks (s.u.)

Bei dem *Trank des Wissens* handelt es sich um einen besonders mächtigen Trank, der seinem Konsumenten ungeahnte Fähigkeiten verleihen kann. Sollte es dir gelingen, einen solchen Trank herzustellen und von ihm zu kosten, darfst du eine beliebige Fähigkeit, die du bisher noch nicht beherrscht hast, erlernen. Dabei darfst du jedoch keine Fähigkeitenstufe überspringen. Der *Trank des Kampfgeschicks* lässt dich die Angriffe deines Gegners voraussehen und ermöglicht dir somit blitzschnelle Reaktionen: Wenn du ihn zu Beginn eines Kampfes trinkst (kostet keine Kampfrunde) darfst du 2 zusätzliche Punkte auf deinen Angriffs- oder Verteidigungswert verteilen, die jedoch am Ende des Kampfes wieder verfallen.

Magie I, II und III

Die Fähigkeit Zauber zu wirken, ist eine der anspruchsvollsten Künste, die es gibt, weswegen die Adepten der Magie sich einem langjährigen Unterricht unterziehen müssen. Das Erlernen der Fähigkeit Magie I macht es dir möglich, Magie überhaupt zu wirken, jedoch wird die Chance, dass ein

Zauber misslingt, noch sehr hoch sein – mit Hilfe der Fähigkeiten Magie II und III wirst du diese reduzieren. Wie hoch deine Erfolgchancen sind, wird durch den Magiewert ausgedrückt. Die Boni sind nicht kumulativ.

Fähigkeit	Effekt
Magie I	+3 Magiewert
Magie II	+4 Magiewert
Magie III	+5 Magiewert

Ezo-Sprache

Da kein Japaner mit diesen "Wilden" in Kontakt steht, weiß man nur sehr wenig über sie und keiner kann ihre Sprache sprechen - doch soll es unter den weit im Norden hausenden Japanern auch solche geben, die zumindest rudimentäre Kenntnisse der Ezo-Sprache besitzen.

Zähigkeit

Diese Fähigkeit macht dich robuster als die durchschnittliche Wachtel, sodass du mehr Verletzungen einstecken kannst. Verfügst du über diese Fähigkeit darfst du deinen Lebenspunkt-Maximalwert von 12 auf 15 erhöhen.

Heimlichkeit

Das Talent, sich unbemerkt an Gegner heranzupirschen, kann sich bei deinen Abenteuern als äußerst nützlich herausstellen. In der Regel gewährt dir diese Fähigkeit die Möglichkeit mehr Fernkampfversuche zu unternehmen, als es jemandem möglich wäre, der von seinem Feind frühzeitig entdeckt wird. Sollten dir auf diese Weise mehr Fernkampfversuche möglich sein, so werden diese in Klammern hinter den regulären Fernkampfversuchen angegeben.

Wurfaffen

Diese Fähigkeit erlaubt dir einen besseren Umgang mit Wurfspeeren und Wurfsternen. Verfügst du über dieses Talent, erhöht sich deine Trefferchance im Umgang mit diesen Waffen um 1 Punkt.

VI. Fernkampf

Vorausgesetzt, du wirst nicht von deinem Gegner überrascht, bietet sich dir in der Regel die Möglichkeit vor einem Kampf sogenannte *Fernkampfversuche* durchzuführen, um deinen Gegner bereits zu schwächen oder gar auszuschalten. Wie viele solcher Versuche möglich sind, bis dich der Gegner erreicht hat (und du in den Nahkampf übergehen musst), ist jeweils vor dem Kampf vermerkt. In „Der Weg der Wachtel“ gibt es unterschiedliche Formen des Fernkampfes: Bögen, Musketen, Wurfspere, Wurfsterne und Fernkampfmagie.

Alle diese Formen weisen Unterschiede auf, trotzdem verläuft die Durchführung eines Fernkampfversuchs jeweils nach dem gleichen Prinzip:

1. Verlust von Munition

Du kannst einen Fernkampfversuch durchführen, wenn du für die gewählte Form mindestens eine Munitionseinheit besitzt. Wenn du einen Versuch durchführst, verlierst du immer eine Munitionseinheit, unabhängig davon, ob der Versuch erfolgreich war oder nicht. Fernkampfzauber benötigen jedoch keine Munition.

2. Trefferwurf um zu ermitteln, ob der Angriff erfolgreich war

Bei dem Trefferwurf wird das Ergebnis eines Würfelwurfes mit einem Trefferwert (T) verglichen, der von Waffe zu Waffe unterschiedlich ist (s. u.). Sollte der Trefferwurf kleiner oder gleich diesem Trefferwert sein, hast du deinen Gegner getroffen. Nur unter dieser Bedingung darfst du bei Schritt 3 fortfahren, ansonsten endet der Versuch jetzt.

3. Bestimmung des angerichteten *Schadens*

Wie viel *Schaden* du mit deinem erfolgreichen Angriff anrichtest, hängt von dem *Angriffswert* (A) der jeweiligen Waffe ab. Bei Bögen und Musketen muss die Projektilrüstung (PR) von diesem Angriffswert abgezogen werden. Dies ist der Wert, der hinter dem Trennstrich nach der Verteidigung des Gegners erscheint. Beispielsweise bedeutet V: 4 | PR: 2, dass der Gegner eine Projektilrüstung von 2 besitzt.

Um die Besonderheiten der einzelnen Formen des Fernkampfes zu verdeutlichen soll folgende Tabelle dienen:

Form	Munition	Trefferwert (T)	Schaden
Bögen	Pfeil	Trefferwert des Bogens + Trefferbonus	Angriffswert des Bogens addiert mit dem Angriffsbonus für Fernkampf, abzüglich der Projektiltrüstung des Gegners
Muskete	Schrot	4	6 abzüglich der Projektiltrüstung des Gegners
Wurfspeer	Wurfspeer	4 + Trefferbonus (Wurfaffen)	2 (Projektiltrüstung ignorieren)
Wurfstern	Wurfstern	3 + Trefferbonus (Wurfaffen)	Entspricht einem Würfelwurf (Projektiltrüstung ignorieren)
Fernkampfmagie	Formel, bzw. keine bei Zaubern	Entspricht deinem Magiewert	Abhängig vom Zauber (Projektiltrüstung ignorieren)

Beispiel: Du gerätst in einen Kampf, zu dessen Beginn du 3 Fernkampfversuche hast. Du besitzt einen Kurzbogen (T: 2|A: 3), 2 Pfeile und einen Wurfspeer (T: 4|A: 2). Außerdem verfügst du über die Fähigkeit *Bogenschießen I*. Du entscheidest dich, von allen Fernkampfversuchen Gebrauch zu machen und willst zunächst deinen Speer schleudern. Du würfelst eine 2. Da der Speer einen Trefferwert von 4 hat, ist der Angriff erfolgreich – du darfst 2 Punkte Schaden von den gegnerischen Lebenspunkten abziehen. Nun versuchst du, den Gegner mit dem Bogen zu treffen und würfelst eine 4 – der Schuss geht vorbei, da dein Trefferwert nur 3 beträgt: 2 Punkte aufgrund des Bogens zuzüglich des einen Punktes Trefferbonus, den du durch *Bogenschießen I* erhältst. Trotzdem verlierst du einen Pfeil. Da du noch einen Pfeil im Köcher hast, verwendest du auch deinen letzten Fernkampfversuch und würfelst diesmal eine 3 – der Angriff gelingt. Allerdings muss bei Bögen die Projektiltrüstung berücksichtigt werden, die in unserem Beispiel 1 beträgt. Demnach liegt der Schaden bei 2 Punkten, die du von den Lebenspunkten des Gegners abziehen darfst. Du streichst den Pfeil und musst nun in den Nahkampf übergehen, da du keine Fernkampfversuche mehr hast.



VII. Magische Sprüche

Für das Wirken magischer Sprüche ist vor allem dein Magiewert von großer Bedeutung.

Er steht zum einen für die Wahrscheinlichkeit, mit der dir die erfolgreiche Anwendung eines Spruches gelingt. Damit dein Spruch Wirkung zeigt, muss es dir gelingen, mit einem Würfel ein Ergebnis kleiner oder gleich deines Magiewertes zu erzielen (*Magiewurf*).

Wenn du während eines Kampfes zauberst, tust du dies stets anstelle deines normalen Angriffs. Manche Sprüche lassen sich bereits auf Distanz wirken, sodass du auch die Fernkampfversuche dazu nutzen kannst, bestimmte Magie zu verwenden (Siehe auch VI) – jeder Magiewurf nimmt dann einen Fernkampfversuch in Anspruch.

Bedenke, dass du jeden einzelnen Spruch nur einmal pro Kampf erfolgreich wirken darfst! Sollte der Magiewurf bei einem Versuch nicht gelingen, so darfst du es in deiner nächsten Kampfrunde allerdings nochmal mit dem gleichen Spruch versuchen – vorausgesetzt, du verfügst noch über ausreichend Formeln oder beherrscht ihn als Zauber.

In „Der Weg der Wachtel“ gibt es insgesamt 9 verschiedene magische Sprüche. Folgende Übersicht stellt ihre Wirkungen dar und gibt überdies darüber Auskunft, ob der Spruch im Nahkampf zu wirken ist oder auch als Fernkampfversuch gewirkt werden kann.

BESCHWÖRUNG

Anwendung: Nahkampf oder Fernkampf

Wenn du diesen Spruch beherrschst, darfst du besiegte Gegner auf deinem Heldenbogen mitsamt ihres Angriffswertes notieren, jedoch immer nur einen zur gleichen Zeit. Bei erfolgreichem Magiewurf gelingt es dir, den Geist des verstorbenen Gegners heraufzubeschwören, der dein Begleiter wird und dich für einen Kampf unterstützt, danach verschwindet er wieder. Allerdings sind Geister nicht so mächtig wie lebendige Wesen: Der Angriffswert des beschworenen Geistes ist immer 2 Punkte niedriger als der des ursprünglichen Gegners.

BEHERRSCHUNG

Anwendung: Nahkampf

Bei einem erfolgreichen Magiewurf richtet dein Gegner seinen nächsten Angriff gegen sich selber oder einen seiner Mitstreiter! Ermittle wie üblich die Angriffskraft deines Gegners, nur dass du sie diesmal mit seinem eigenen Verteidigungswert bzw. dem seines Kampfgenossen verrechnest.

ERDBEBEN

Anwendung: Nahkampf oder Fernkampf

Bei einem erfolgreichen Magiewurf verlieren alle Gegner, gegen die du antrittst, einen Würfelwurf an Lebenspunkten! Verteidigungswert oder Projektiltrüstung werden ignoriert.

FEUERBALL

Anwendung: Nahkampf oder Fernkampf

Bei diesem Zauber ist es nicht nötig, zunächst einen Magiewurf zu bestehen. Wendest du ihn an, verfähre stattdessen wie folgt: Wirf zwei Würfel und addiere deinen Magiewert. Verrechne das Ergebnis mit dem Verteidigungswert, als würdest du einen gewöhnlichen Angriff machen. Verfügst du über die Fähigkeit Magie II oder Magie III, bietet sich dir die Möglichkeit, noch mehr Energie in den Feuerball zu stecken: Wenn du willst, darfst du noch einen dritten Würfel werfen, verlierst jedoch 2 Lebenspunkte.

HEILUNG

Anwendung: Nahkampf oder Fernkampf

Gelingt dein Magiewurf, werden deine Lebenspunkte wieder auf ihren Maximalwert aufgestockt.

LÄHMUNG

Anwendung: Nahkampf

Bei erfolgreichem Magiewurf wird dein Gegner für kurze Zeit gelähmt, sodass du ihn sogleich zwei weitere Male angreifen kannst!

SCHWÄCHEN

Anwendung: Nahkampf oder Fernkampf

Bei erfolgreichem Magiewurf verliert der Gegner entweder 2 Punkte seines Angriffswertes oder 2 Punkte seines Verteidigungswertes. Beachte, dass die Wirkung dieses Spruches nicht den Tod eines Wesens überdauert. Solltest du einen geschwächten Gegner mit dem Spruch 'Beschwörung' wiederbeleben, so ist dieser nicht länger von dem durch den "Schwächen"-Spruch hervorgerufenen Malus betroffen.

SPIEGELANGRIFF

Anwendung: Nahkampf

Bei erfolgreichem Magiewurf wird der Schaden, den dir dein Gegner bei seinem letzten Angriff zugefügt hat rückgängig gemacht, stattdessen erleidet dein Gegner selber diesen Schaden.

WINDSTURM

Anwendung: Fernkampf

Dieser Spruch erzeugt eine magische Böe, die deinen Gegner zurückdrängt und dir somit die Möglichkeit gibt zwei weitere Fernkampfversuche zu unternehmen.

Alle diese Sprüche sind in zwei Formen zu erlernen: Entweder als *Formel* oder als *Zauber*. Der Unterschied besteht darin, dass du eine Formel nur einmal verwenden kannst, einen Zauber dagegen so oft wie du es wünschst. Es ist jeweils im Text angemerkt, ob es sich um eine Formel oder einen Zauber handelt. Formeln sind einfacher zu erwerben und zudem sehr erschwinglich, wohingegen Zauber teurer und oft nur einem bestimmten

Kreis von Adepten zugänglich sind. Außerdem kostet ihr Erlernen Erfahrungspunkte, ähnlich wie bei einer Fähigkeit. Die Anzahl der Zauber, die du erlernen kannst, ist begrenzt: *Du kannst nie mehr Zauber beherrschen, als dein Magiewert beträgt.*

Beispiel: Du hast einen Magiewert von 3 und beherrscht die Zauber Lähmung, Feuerball und Heilung. Willst du nun einen weiteren Zauber erlernen, musst du entweder zunächst deinen Magiewert steigern oder einen der bisher gelernten Zauber wieder "vergessen" (streichen).

Wenn du einen Zauber erlernst, mache ein Kreuz neben den jeweiligen Spruch. Du kannst ihn nun beliebig oft verwenden.

Wenn du eine Formel erwirbst, so schreibe die Anzahl der erworbenen Formeln des jeweiligen Spruches in das Kästchen neben den Spruch – du kannst beliebig viele Formeln besitzen. Vergiss nicht, die Anzahl zu reduzieren, wenn du die Formel gewirkt hast. Beachte, dass du die Formel auch dann verlierst, wenn dein Magiewurf nicht erfolgreich war und sie deshalb keine Wirkung entfaltet.

Der Weg der Wachtel

Das Abenteuer beginnt...

1.

Du hörst das Rauschen des Meeres und schmeckst Salz und Blut. Langsam öffnest du deine Augen. Vage nimmst du einen Strand wahr, hinter dir lärmt die Brandung und vor dir erheben sich schroffe Felsklippen und einige Bäume. Etwas Zähflüssiges rinnt deinen Kopf hinunter und tropft auf den nassen Sand... Du musst nicht hingucken, um zu wissen, dass es Blut ist. Aber was war geschehen? Nur langsam steigen einzelne Bilder wieder aus den Tiefen deines Gedächtnisses hervor und fügen sich zu einer Geschichte zusammen...

Du erinnerst dich an dein Leben als Händler, sowie an den Krieg, der in deinem geliebten Heimatland China ausbrach. Um den einfallenden Barbarenstürmen zu entgehen, hattest du den Plan gefasst, mit deiner Dschunke nach Japan überzusiedeln – die Wahl deines Ziels fiel dir leicht, denn als Händler hattest du das Land der aufgehenden Sonne schon oft bereist und sprichst seine Sprache so gut wie deine eigene. Doch es kam anders als geplant: Vor der japanischen Küste wurde dein Schiff von Piraten überrascht, du erinnerst dich noch an einen blutigen Kampf, dann bricht deine Erinnerung ab...

Als du dich am Strand umsiehst, ist von der übrigen Besatzung oder deinem Schiff und seiner Ladung nichts mehr zu sehen. Dein einziger Trost ist es zumindest mit dem Leben davon gekommen zu sein.

Es kann kein Zweifel daran bestehen, dass du an der japanischen Küste gestrandet bist, auch wenn du dir deine Ankunft anders vorgestellt hattest. Wenn dich deine Orientierung nicht täuscht, solltest du in der Nähe von Kyoto, der Hauptstadt Japans sein. Du hältst es für das Beste, zunächst einmal diese Stadt aufzusuchen. Du wirst dir einen neuen Platz in der Gesellschaft suchen müssen, da du jetzt, nach dem Piratenüberfall, eine arme Wachtel bist – lediglich deine kleine Geldbörse, die du an deinem Gürtel befestigt hattest, ist dir geblieben. Das Küstenpanorama wird durch eine hohe Felsenklippe dominiert, die sich bis zum Horizont erstreckt, jedoch

nimmst du vor dir eine Schlucht wahr, die dich durch die Felswand führen könnte. Was willst du machen?

Der Schlucht folgen (Weiter bei 2).

Zu einem der Bäume gehen (Weiter bei 3).

Einen der Steine umdrehen (Weiter bei 4).

2.

Die Geräusche des Meeres werden immer leiser, während du der Schlucht folgst, bis sie schließlich ganz verstummen. Der Canyon verzweigt sich: Auf der linken Seite nimmst du am Horizont grüne Felder wahr, der Weg scheint ins Landesinnere zu führen. Der Pfad zu deiner Rechten dagegen ist eng und felsig, vermutlich verläuft er noch ein Stück in Küstennähe. Willst du links (Weiter bei 7) oder rechts gehen? (Weiter bei 6)

3.

Die Bäume an der Küste sind knochig und windschief, doch machen sie immer noch einen robusten Eindruck. Du beschließt, einen kräftig aussehenden Zweig abzubrechen und als **Keule** (A: 2 | P: 0) zu nutzen, denn die Erfahrung hat dir gezeigt, stets auf der Hut vor möglichen Angreifern zu sein und die primitive Schlagwaffe, die du nun in den Händen hältst, verspricht dir zumindest ein Minimum an Sicherheit. Kreuze Feld 4 an! Du kannst jetzt entweder der Schlucht folgen (Weiter bei 2) oder einen der Steine umdrehen (Weiter bei 4).

□ 4.

Mühsam versuchst du den Findling umzudrehen, was sich als eine ermüdende Arbeit erweist. Der große Stein löst sich schließlich aus dem Sand und rollt ein kleines Stück den Strand hinunter. Jedoch scheint es, als hättest du soeben die Behausung eines kleinen Kriebstieres zerstört, denn ehe du deinen Flügel wegziehen kannst, hat dir eine junge Krabbe eine kleine Wunde verpasst, die dich 2 Lebenspunkte kostet. Zeit das Tier zur Rechenschaft zu ziehen bleibt dir nicht, denn in Sekundenschnelle hat sich das Loch mit Wasser gefüllt und die Krabbe verschwindet im feuchten Sand. Fluchend stellst du dir die Frage, was du als nächstes unternehmen könntest. Willst du der Schlucht folgen (Weiter bei 2) oder, vorausgesetzt das Feld bei 4 ist nicht angekreuzt, zu einem der Bäume gehen? (Weiter bei 3)



5.

Der Pfad wird breiter und die Landschaft, wenngleich immer noch felsig, macht einen deutlich angenehmeren Eindruck auf dich als noch zuvor: Zu beiden Seiten des Weges nimmst du regelmäßig junge Kiefern und grünes Farnkraut wahr. Der Anblick der schönen Natur lässt dich die Übel und Gefahren der Welt vergessen, und so kannst du von Glück sagen, dass du den Strandkäfer, der dir aufgelauert hat, rechtzeitig wahrnimmst...

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

STRANDKÄFER greift an!

A: 1

V: 1 | PR: 0

LP: 6

Wenn du ihn besiegst, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt. Wenn du die 1. Jägerschulung besitzt, kannst du dem Käfer die **Klaue** abtrennen, die sich sicher als Trophäe gewinnbringend verkaufen lassen.

Auf deinem Weg passiert nichts sonderlich Aufregendes. Nachdem du eine halbe Stunde durch saftig grüne Wiesen und idyllische Hainlandschaften gewandert bist, gelangst du an ein kleines Landgut. Ein Schild am Eingang weist das Gehöft als „Odas Hof“ aus. In einem Tal hinter dem Bauernhof erstrecken sich weite Kornfelder. Direkt am Hauptgebäude befindet sich ein weiteres kleines Feld, auf dem wahrscheinlich Rüben angebaut werden. Du erfreust dich an der frischen Landluft und schlenderst gemütlich in den Hof. Einige Knechte sind mit einfachen Arbeiten beschäftigt, während der Hofbesitzer auf einer Bank nahe der Scheune sitzt und verträumt auf die Felder hinausblickt. Fahre bei 9 fort.

6.

Der Pfad führt an einer Felswand entlang, die hoch in den wolkenverhangenen Himmel aufragt. Während du deinen Blick über das von Algen überwucherte Gestein fahren lässt, entdeckst du eine Felsnische, die dir für kurze Zeit Schutz vor dem eisig pfeifenden Wind zu gewähren verspricht. Als du die Einbuchtung erreicht hast, erschauerst du jedoch bei dem Anblick eines Skeletts, welches ausgestreckt auf dem steinernen Boden vor dir liegt. Du bückst dich, um die Überreste genauer betrachten zu können: Das Skelett ist mit einer **alten Kluft** (V: 1) bekleidet, die du mitnehmen kannst, um dich vor der unbarmherzigen Witterung zu schützen. Unweit des Toten ragen mehrere **Moderpilze** aus dem feuchten Boden hervor, von denen zumindest 4 so groß sind, dass du sie für ein paar Goldstücke verkaufen könntest.

Willst du nun versuchen, die Felswand vor dir emporzuklettern um eine bessere Aussicht zu erlangen (Weiter bei 8) oder hältst du es für sicherer, dem Weg weiter zu folgen, der dich ins Inland zu führen scheint? (Weiter bei 5)

7.

Junges Bambusgehölz säumt deinen Weg und du hörst das leise Zirpen von kleinen Insekten, die den Hain bewohnen. Als du dem Pfad weiter folgst, fällt dir auf, dass einige der Bambushalme hier wohl vor längerer Zeit abgehauen wurden – Das robuste Gehölz lässt sich hervorragend zur

Herstellung von Werkzeugen einsetzen und wird vor allem von der ärmeren Landbevölkerung gerne auch als Baumaterial genutzt.

Im morastigen Boden vor dir erkennst du das Glitzern eines metallenen Gegenstandes, der das matte Sonnenlicht reflektiert: Es handelt sich um einen **Dolch** (A: 1| P: 0), dessen Klinge zwar schon Rost angesetzt hat, der aber alles in allem noch scharf genug sein sollte, um sich notfalls gegen ein wildes Tier zur Wehr zu setzen. Als dein Blick wieder auf die Bambushalme fällt, kommt dir eine Idee: Mit Hilfe des Dolches schneidest du einige Halme ab und dir gelingt es, ihre Spitzen mit der Klinge so zu bearbeiten, dass du sie als behelfsmäßige Waffen verwenden könntest: Schreibe dir 3 **Wurfspeere** (T: 4|A: 2) gut. Anschließend setzt du deinen Weg fort, weiter bei 5.

8.

Es ist sehr schwer auf dem glitschigen, nassen Stein Halt zu finden, doch schließlich gelingt es dir, zumindest ein kleines Stück an der Felswand hinaufzuklettern. Ärgerlicherweise scheint die Klippe immer steiler zu werden und die Algen, die den Fels wie eine dünne Haut bedecken, erschweren den Aufstieg zunehmend. Ehe du dich versiehst, rutschst du am kalten Stein ab und landest mit einem ungesundem Geräusch auf dem steinigen Untergrund neben dem Skelett. Du schreist auf, denn der Sturz tat sehr weh. Zum Glück scheinst du dir nichts gebrochen zu haben – trotzdem hat dich der Aufprall 3 Lebenspunkte gekostet. Du rappelst dich wieder auf und beschließt, lieber dem Pfad ins Inland zu folgen. Weiter bei 5.

□ 9.

Du bist auf dem Hof von Bauer Oda, der auf einer Bank vor der Scheune sitzt. Direkt am Bauernhof liegt ein kleines Rübenfeld, das gerade unbeaufsichtigt zu sein scheint. Hinter dem Gehöft erstrecken sich weite Felder. Du kannst nun:

Mit Oda reden (Weiter bei 10).

Den Rübengarten plündern (Weiter bei 11).

Den Hof verlassen und der Straße gen Kyoto folgen (Weiter bei 44).

Den Hügel hinunter zu den Feldern gehen (Weiter bei 24).

□ 10.

„Hallo!“ meint der Bauer freundlich, als du dich ihm näherst. Du erwidert seinen Gruß. Ist das Feld bei 10 angekreuzt, fahre nun bei 15 fort. Andernfalls musst du dich entscheiden, was du ihm sagen willst:

„Erzähle mir etwas über den Hof!“ (Weiter bei 13, aber nur, wenn 13 nicht angekreuzt ist)

„Ich will Tagelöhner werden!“ (Weiter bei 14, aber nur, wenn 9 nicht angekreuzt ist)

„Verkaufst du auch Waren?“ (Weiter bei 16)

Willst du nicht mehr mit ihm reden, verabschiedest du dich von ihm und kehrst zu 9 zurück.

□ 11.

Unauffällig stiehlt du dich auf das Rübenfeld nahe des Bauernhofes. Um zu erfahren, wie geschickt du dich beim Diebstahl anstellst, musst du würfeln. Besitzt du die Fähigkeit Heimlichkeit, darfst du 1 Punkt vom Ergebnis abziehen.

1-2: Der Diebstahl gelingt vortrefflich (Weiter bei 17).

3-4: Du wirst entdeckt, kannst aber entkommen (Weiter bei 18).

5-6: Der Diebstahl misslingt (Weiter bei 19).

12.

Die Straße führt dich aus dem Kiefernwald hinaus und schon wenige Stunden später machst du Kyoto, die Hauptstadt Japans, vor dir aus. Die hohen Mauern und Türme wirken beeindruckend und als du dich dem Tor näherst, vernimmst du bereits die ersten Stadtgeräusche, die von einem geschäftigen Leben innerhalb der Mauern zeugen. Da Kyoto sehr zentral liegt, führen von hier aus Straßen zu allen wichtigen Städten des Landes. Weiter bei 20.

□ 13.

„Ich bin der Bauer Oda, mir gehört der Hof“, stellt sich dir dein Gegenüber freundlich vor. „Während meine Knaben und Knechte auf den Feldern arbeiten, gucke ich hier nach dem Rechten. Es kommt immer wieder vor, dass irgendwelche Vagabunden, die meinen, sie könnten mir meine Rüben klauen, hier auf den Hof kommen. Wenn ich mir deine lumpige Kleidung so

ansehe, könnte man fast meinen, du würdest auch zu ihnen gehören!“, sagt er und schmunzelt.

„Was sind denn das für Rüben?“, fragst du, um das Thema lieber schnell zu wechseln. „Aus denen lässt sich guter Schnaps machen. Ich destilliere das Zeug hier selber auf meiner Farm. Wenn du möchtest, zeig ich dir kurz mal meine Brennerei, vielleicht willst du ja was von dem Schnaps kaufen.“

Glücklicherweise scheint er trotz seiner schlechten Erfahrungen die Skepsis dir gegenüber überwunden zu haben und führt dich zu seiner Destille.

Du begleitest ihn in die Scheune, die er zu einer Schnapsbrennerei umfunktioniert hat. „Willst du vielleicht was davon kosten?“, fragt er dich und hält dir eine kleine Flasche **Rübenschnaps** (LP: +5) hin, die du freudig entgegennimmst. „Wenn du mehr brauchst, kannst du dir welchen bei mir kaufen. Sprich mich nur drauf an!“ - Er zeigt dir noch wie alles funktioniert und prahlt mit dem Umsatz, den er mit dem Schnapsverkauf in letzter Zeit macht. Du verlässt die Scheune. Kreuze das Feld 13 an und fahre bei 9 fort.

14.

„Hmm, Tagelöhner habe ich im Moment eigentlich genügend“, antwortet er dir. „Was nicht heißen soll, dass du dich nicht auf andere Art nützlich machen kannst...“, fügt er schnell hinzu. Als du ihn fragst, was er damit meint, fährt er fort: „Etwas zu tun habe ich schon - die Frage ist allerdings, ob du dieser Aufgabe gewachsen bist, denn sie ist sicher nicht ungefährlich...“

„Sicher bin ich das!“, entgegnest du ihm, „Ich mag vielleicht schäbig aussehen, aber zum Kämpfen tauge ich allemal!“ - Er wartet kurz und meint dann: „Du scheinst schon zu ahnen, in welche Richtung es geht. Seit letzter Zeit treibt sich ein großer Kartoffelkäfer auf den Feldern herum. Neulich hat er einen meiner Knechte angefallen, zum Glück konnte der Bursche fliehen. Trotzdem habe ich das Gefühl, dass das Biest langsam zur Gefahr wird. Töte den Käfer und ich werde dich entlohnen!“ - Kreuze Feld 24 und Feld 9 an und fahre bei 9 fort.

15.

„Alle Achtung, das hätte ich nicht gedacht!“, meint er beeindruckt, als du ihm von deinem Erfolg berichtest. „Du dachtest ich geh' drauf?“, fragst du ihn leicht verärgert.

"Nun ja... ich hatte wohl einfach deine Kampfkraft unterschätzt. Hier ist jedenfalls deine Belohnung."

Er drückt dir 10 **Goldstücke** in den Flügel. „Da kannst du dich wirklich nicht beschweren. Dafür kriegst du in Kyoto ein gutes Kurzschwert. Das ist bestimmt besser als das Ding, das du da hast...“, sagt er, während er schmunzelnd deine Waffe betrachtet. Du bedankst dich für die großzügige Belohnung. Entferne das Kreuz bei Feld 10 wieder und fahre bei 9 fort.

16.

„Du willst was kaufen? Ich hab nicht all zu viel da, aber für gutes Gold kannst du es gerne haben...“, meint er und führt dich an einen kleinen Tisch, auf dem alle möglichen Utensilien liegen...

Verkauf von Oda

Bauernschwert (A: 3 P: 1)	13 Gold
Vagabundenwehr (A: 2 P: 1)	10 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	2 Gold
2 Rüben (LP: +1)	1 Gold
Rübenschnaps (LP: +5)	3 Gold

Kauf von Oda

[alle Kräuter]	zum Listenpreis
Keule	6 Gold
Dolch	3 Gold
Klauen	2 Gold
Alte Kluft	6 Gold

Wenn du deine Einkäufe erledigt hast, fahre bei 10 fort.

17.

Geschickt wie ein Meisterdieb schleichst du dich auf das Beet und reißt unauffällig ein paar **Rüben** (LP: +1). aus dem erdigen Boden. Insgesamt sind es 3 Stück.

Du gehst lieber nicht nochmal zu Oda zurück, sondern verlässt schleunigst den Hof, um nicht sein Misstrauen zu wecken. Fahre bei 44 fort.

18.

Unbemerkt schleichst du dich zum Acker und beginnst an einer großen Rübe herumzureißen, die sich, so kraftvoll du auch an ihr ziehst, nicht lösen will. Schließlich gibt sie unerwartet nach und ruckartig purzelst du zurück. Du landest in einer Dreckpfütze, der laute Platscher macht Oda sofort aufmerksam. Blitzartig dreht er sich in deine Richtung und brüllt: „Du dreckiger Dieb! Nimm das!“ Er bückt sich, um einen Stein vom Boden aufzuheben, den er kraftvoll in deine Richtung schleudert. So schnell wie möglich hebst du dich aus dem Schlammloch und rennst die Straße, die von dem Bauernhof wegführt, entlang. Trotzdem trifft dich ein zweiter Stein Odas und du verlierst 3 Lebenspunkte. Wenn du noch lebst, kommst du immerhin mit einer **Rübe** (LP: +1) davon. Weiter bei 44.

19.

Gemächlich gehst du zum Acker und beginnst lautstark an einer Rübe zu ziehen. Oda, der dein Treiben entsetzt betrachtet, rennt mit zornentbranntem Gesicht und gezücktem Schwert auf dich zu. Du bist gezwungen, die mittlerweile entwurzelte Rübe fallen zu lassen und dich gegen den wutschnaubenden Bauern zu verteidigen...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 44)

BAUER ODA greift an!

A: 2

V: 3 | PR: 0

LP: 12

Falls du siegst, fahre bei 25 fort.

□ 20.

Du stehst vor dem Haupttor von Kyoto. Der Eingang wird auf beiden Seiten von je einem Wachturm flankiert, auf dem einige Soldaten Ausschau nach Feinden halten. Vor dem Tor stehen zwei Stadtwachen, die dir mit ihren furchteinflößenden Yari-Lanzen den Weg versperren.

Was willst du nun tun?

Kyoto betreten (Weiter bei 43, wenn das Feld bei 20 angekreuzt ist, ansonsten weiter bei 45).

Nach Osaka reisen (Weiter bei 21).

Nach Sakai reisen (Weiter bei 22).

Nach Hejo reisen (Weiter bei 23).

21.

Die reiche Hafenstadt Osaka liegt genau südwestlich von Kyoto. Jedoch lauern auf dem Weg dorthin viele Gefahren. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was dir auf der Reise zustößt. Willst du doch lieber im Umland Kyotos bleiben, kehre zu 20 zurück. Wenn du einen Kompass besitzt, fällt dir die Orientierung leichter und du darfst (bei Bedarf) einen Punkt zu dem Würfelergebnis hinzuzählen:

1: Überfall (Weiter bei 28, falls du einer Klasse angehörst weiter bei 738).

2-3: Wilde Tiere (weiter bei 29).

4: Nebel (Weiter bei 30).

5: Wanderhändler (Weiter bei 31).

6: Samurai (Weiter bei 32).

22.

Sakai ist die zweite große Hafenstadt im Lande. Die Reise dorthin wird aber alles andere als ungefährlich werden, denn in den Wäldern, durch die die Straße dorthin verläuft, sollen allerlei wilde Tiere lauern. Würfel um zu erfahren, was dir zustößt. Siehst du in Anbetracht der Gefahren doch von einer Reise ab, kehre zu 20 zurück. Wenn du einen Kompass besitzt, fällt dir die Orientierung leichter und du kannst das Ergebnis bei Bedarf um 1 erhöhen.

1-3: Wilde Tiere (Weiter bei 35).

4: Unbekannter (Weiter bei 36).

5: Jäger (Weiter bei 33).

6: Wanderhändler (Weiter bei 34).

23.

Hejo ist eine reiche Handelsstadt, die jedoch keine Anbindung zum Meer besitzt. Es war vielmehr die große Eisenerz-Mine, die die Stadt zu ihrem

Wohlstand gebracht hat. Du hast schon viel von der Mine gehört, da sie zu den größten ihrer Art gehört. Eisen, welches aus Hejo kommt, spricht man für gewöhnlich eine besondere Qualität zu. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, was dir auf deiner Reise zustößt.

Willst du doch lieber nach Kyoto zurückkehren, weiter bei 20.

Besitzt du einen Kompass, fällt dir die Orientierung leichter und du darfst einen Punkt zu dem Ergebnis hinzufügen:

1: Überfall (Weiter bei 40, falls du einer Klasse angehörst weiter bei 742).

2-3: Wilde Tiere (Weiter bei 37).

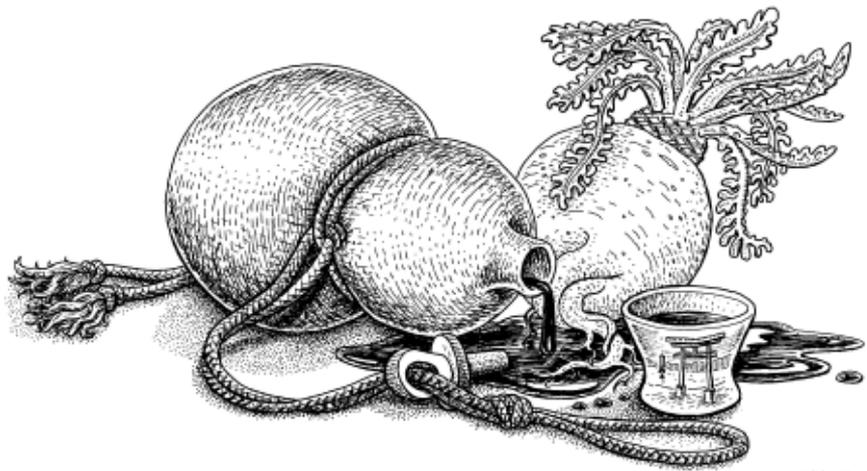
4: Opiumhändler (Weiter bei 159).

5: Wanderhändler (Weiter bei 38).

6: Jäger (Weiter bei 39).

□ 24.

Während du durch die im Abendsonnenschein sanft wogenden Felder spazierst, strömt dir der gesunde Geruch von frischem Getreide in deine Atemlöcher. Falls Feld 24 angekreuzt ist, weiter bei 41, andernfalls bei 42.



25.

Mit einem letzten, kraftvollen Hieb zwingst du Oda zu Boden. In Todeskrämpfen windet er sich wie ein sterbender Fisch auf dem Land. Du gibst ihm den Gnadenstoß.

Als du die blutige Leiche am Boden liegen siehst, wird dir bewusst, was du getan hast. Du bist fortan ein Mörder!

Dein Gewissen quält dich. Folgende Gegenstände hatte Oda dabei, du kannst sie an dich nehmen, wenn du dies wünschst:

- Sein Schwert, **Vagabundenwehr** (A: 2| P: 1)
- drei **Rüben** (LP: +1)
- einen **Rübenschnaps** (LP: +5)

Zermürbt folgst du der Landstraße, weiter bei 44.

26.

Der Dieb grinst dir zwinkernd zu und stiehlt sich mit der Geldbörse in eine dunkle Seitengasse davon. Weiter bei 132.

27.

„He, pass auf!“, rufst du der reichen Wachtel zu, die erschreckt auffährt und hinter sich blickt. Der Dieb realisiert sofort, dass es nun höchste Zeit ist, das Weite zu suchen und sprintet in eine dunkle Seitengasse davon. Willst du ihm nachstellen (Weiter bei 820) oder auf der Stelle verharren? (Weiter bei 821)

28.

Fröhlich schlenderst du die Straße nach Osaka entlang, als du plötzlich einen Pfiff hörst, der unmöglich von einem der Waldvögel stammen kann. Du drehst dich einmal um deine Achse, kannst aber nichts Sonderbares entdecken. Unsicher und noch immer mit dem Flügel an deinem Waffengürtel setzt du deinen Weg fort – als plötzlich drei Räuber auf die Straße vor dir springen!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: Weiter bei 48.

HAKENSCHNABEL greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 1

LP: 12

IMAI DER SCHLÄCHTER greift an!

A: 2

V: 6 | PR: 2

LP: 12

KUDO DER SCHRECKLICHE greift an!

A: 4

V: 7 | PR: 0

LP: 12

Aufgrund des harten Kampfes gewinnst du an weiterer Erfahrung, schreibe dir 2 Erfahrungspunkte gut. Die Räuber waren mit 2 **Keulen** (A: 2 | P: 0) bewaffnet, der Anführer kämpfte mit einer **Axt** (A: 4 | P: 0) - du kannst ihnen diese Waffen abnehmen. Außerdem findest du in ihrem Gepäck 5 **Goldstücke**, 2 **Wurfspeere** (T: 4 | A: 2) und eine **Fleischkeule** (LP: +2). Du setzt deinen Weg fort und nach einer halben Stunde Fußmarsch kommst du vor die Tore Osakas. Fahre bei 61 fort.

29.

Auf deinem Weg durch die Gebirgswälder zwischen Kyoto und Osaka lauert dir ein wildes Tier auf. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, welche Bestie sich dir in den Weg stellt. Gehörst du keiner Klasse an, so musst du einen Punkt abziehen, gehörst du dagegen einer Klasse an, musst du einen Punkt zum Ergebnis addieren:

0-1: Mörderschnake (Weiter bei 49).

2: Riesenameise (Weiter bei 50).

3: Große Spinne (Weiter bei 54).

4: Fleischkäfer (Weiter bei 53).

5: Wanderratte (Weiter bei 52).

6: Schwarze Krähe (Weiter bei 51).

7: Mukade (Weiter bei 740).

□ **30.**

Auf der Hälfte deines Weges gerätst du in dichten Nebel, der dir deine gesamte Sicht nimmt. Zwar ist Nebel hier im Gebirgswald recht häufig, aber dieser ist doch außergewöhnlich stark. Führst du einen Kompass mit dir, kannst du bei 55 fortfahren, andernfalls musst du würfeln um zu ermitteln, wie gut du dich im Nebel zurechtfindest.

Falls das Feld 30 angekreuzt ist, addiere 2 Punkte zu dem Ergebnis:

1-2: Eine ungewöhnliche Entdeckung (Weiter bei 57).

3: Du stürzt einen Felshang hinunter (Weiter bei 56).

4-5: Du verhängst dich im Netz einer Spinne (Weiter bei 58).

6+: Du findest sicher durch den Nebel (Weiter bei 59).

□ **31.**

Schon von weitem hörst du das Pfeifen eines Händlers, der nach Kyoto zurückkehrt. Seiner Stimmung nach zu urteilen hat er in Osaka gute Geschäfte gemacht. Als er dich sieht, begrüßt er dich freundlich und sagt: „Ich bin der Händler Abe. Ich hab noch ein bisschen Krempel übrig. Willst du was kaufen?“

Verkauf von Abe

Jägersäbel (A: 4 V: 2)	18 Gold
3 Pfeile	1 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	1 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	5 Gold
Kluft (V: 3)	15 Gold

Kauf von Abe

Klauen	3 Gold
Fell	6 Gold
Haut	6 Gold
Zähne	4 Gold
Bier	5 Gold
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis

Wenn du es noch nicht getan haben solltest, kannst du dich mit ihm unterhalten (Weiter bei 60). Hast du dazu keine Lust oder hast du es bereits einmal getan, weiter bei 61.

32.

Auf halber Strecke kommen dir zwei berittene Samurai-Ritter entgegen. Du verbeugst dich vor ihnen und sie fragen dich, ob sie dich ein wenig im Kämpfen unterrichten sollen.

Waffengeschick I

3 Erfahrung, 6 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Du setzt deinen Weg fort und kommst sicher in Osaka an (Weiter bei 61).

33.

Als du durch einen ruhigen Wald schlenderst, laufen dir drei in Pelzmäntel gekleidete Jäger entgegen. Du hast sie aufgrund ihrer lauten Rufe schon von weitem ausgemacht, dich hingegen scheinen sie erst zu bemerken, als du sie grüßt. Sie entpuppen sich als recht umgängliche, wenn auch sicher großspurige Burschen und wollen dir gleich ein bisschen Jagdzubehör andrehen...

Verkauf von den drei Jägern

3 Pfeile	1 Gold
Kurzbogen (T: 2 A: 3)	7 Gold
Weidenbogen (T: 3 A: 3)	12 Gold
Kompass	4 Gold
Laterne	4 Gold
Dietrich	3 Gold
Jägersäbel (A: 4 P: 2)	18 Gold

Willst du sie fragen, ob sie dich in der Waidmannskunst unterrichten können, fahre bei 62 fort.

Willst du lieber weiterziehen, fahre bei 72 fort.

34.

Du schlenderst gerade den steinigen Pfad entlang, der nach Sakai führt und genießt die warmen Sonnenstrahlen auf deinem Gefieder, als dir ein lustiger Händler über den Weg läuft, der sich dir als Ro Ni vorstellt. Er fragt dich, ob du Interesse an einigen seiner Waren hast, die er noch von der letzten Handelsreise übrig hat:

Verkauf von Ro Ni

Kompass	3 Gold
Laterne	4 Gold
Eisen	3 Gold
Talisman	9 Gold
Rübenschnaps (LP: +5)	2 Gold

Danach verabschiedest du dich von ihm und setzt deinen Weg nach Sakai fort, weiter bei 72.

35.

Du hast dich in ein gefährliches Gebiet begeben, in dem es von wilden Tieren nur so wimmelt. Du musst würfeln, welche Bestie dir auf deinem Weg nach Sakai aufgelauret hat. Gehörst du keiner Klasse an, so musst du einen Punkt abziehen, gehörst du dagegen einer Klasse an, musst du einen Punkt zum Ergebnis addieren:

- 0-1: Feuerkäfer (Weiter bei 64).
- 2: Springspinne (Weiter bei 65).
- 3: Fetzenspringer (Weiter bei 66).
- 4: Wanderratte (Weiter bei 67).
- 5: Hermelin (Weiter bei 68).
- 6: Wiesel (Weiter bei 69).
- 7: Marderhund (Weiter bei 739).

36.

Es zieht ein leichter Nebel auf, der sicher nichts Ungewöhnliches in dieser moorigen Gegend ist. Was dich dagegen viel mehr beunruhigt ist, dass du vor dir im Nebel die Umrisse einer anderen Wachtel wahrzunehmen beginnst, die völlig in schwarz gekleidet zu sein scheint... Ein kalter Schauer läuft über deinen Rücken und du beginnst zu frösteln... Was willst du tun?

Die Waffe ziehen und auf einen Angriff vorbereitet sein (Weiter bei 70).

Dich hinter einem Baum verstecken (Weiter bei 71).

Weitergehen (Weiter bei 72).

Dich tief vor dem Fremden verbeugen (Weiter bei 73).

37.

Du bist dir im Klaren darüber, dass der Weg nach Hejo nicht ganz ungefährlich ist. Es ist kein Wunder, dass dir während deiner Reise ein wildes Tier über den Weg läuft, gegen das du dich zur Wehr setzen musst.

Wirf einen Würfel, um zu erfahren, um welche Bestie es sich handelt.

Gehörst du keiner Klasse an, so musst du einen Punkt abziehen, gehörst du dagegen einer Klasse an, musst du einen Punkt zum Ergebnis addieren:

0-1: Feuerameise (Weiter bei 78).

2: Tollwütiger Käfer (Weiter bei 74).

3: Kappa (Weiter bei 758).

4: Gebirgsnatter (Weiter bei 75).

5: Felsvipera (Weiter bei 77).

6: Wanderratte (Weiter bei 79).

7: Schwarze Kreuzotter (Weiter bei 76).

38.

Während du dem steinigen Pfad folgst, der dich durch ein kleines, idyllisches Wäldchen führt, begegnest du einem missgelaunten Händler, der keine seiner Waren in Hejo verkaufen konnte. Deshalb ist er umso mehr daran interessiert, sie dir anzudrehen.

Verkauf vom Wanderhändler

grobes Schwert (A: 5|P: 3)

22 Gold

Jägersäbel (A: 4|V: 2)

18 Gold

Bauernschwert (A: 3|V: 1)

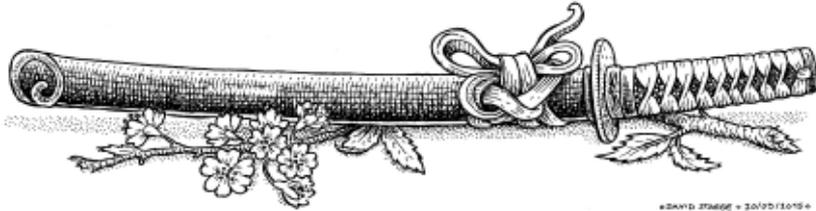
8 Gold

Laterne

4 Gold

Eisen	4 Gold
Talisman	10 Gold
Glückstrank	5 Gold

Anschließend setzt du deinen Weg fort und gelangst schon bald vor die Tore Hejos. Weiter bei 112.



39.

Du spazierst gerade durch ein ansehnliches Wäldchen, als dir ein Lederzelt auffällt, welches ein Jäger etwas abseits des Straßenverlaufs aufgebaut hat. Da du ohnehin gerade rasten wolltest, gehst du zu dem Lager hinüber, vor dem der Jäger gerade damit beschäftigt ist seinen Jagdsäbel zu schärfen. Im folgenden Gespräch entpuppt er sich als ein äußerst höflicher Zeitgenosse und ihr unterhaltet euch einige Zeit über das Leben in der Wildnis und verschiedenes Jagdgetier, bis er dich fragt, ob du nicht Interesse hättest etwas über das Jagdhandwerk zu lernen:

Jägerschulung I

2 Erfahrung, 6 Gold

Jägerschulung II

3 Erfahrung, 8 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Nachdem du dich von ihm verabschiedet hast, setzt du deinen Weg fort und kommst schon bald an die Tore Hejos. Weiter bei 112.

40.

Du folgst einem breiten Weg durch einen stattlichen Wald, als du plötzlich eine raue Stimme vernimmst: „1... 2... 3... Uarghhh!“ - Noch im selben Moment springt eine schlecht organisierte Räuberbande hinter einem Busch hervor und präsentiert dir grimmig ihre Waffen.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: Weiter bei 80

RYOMA DIE AXT greift an!

A: 3

V: 3 | PR: 1

LP: 12

GISUTA DER WÜTERICH greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 0

LP: 12

ABURA DER RÄUBERHAUPTMANN greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du alle drei, kannst du die Leichen der Räuber nach Brauchbarem durchsuchen. Zunächst einmal sammelst du die Waffen der Banditen ein: eine **Keule** (A: 2|V: 0), eine **Axt** (A: 4|V: 0) und ein **Bauernschwert** (A: 3|V: 1). Außerdem findest du in ihren Taschen einen **Talisman**, eine Flasche **Rübenschnaps** (LP: +5) und 6 **Goldstücke**. Schreibe dir 2 Erfahrungspunkte gut und fahre bei 112 fort.

41.

Du bist dir deines Auftrags bewusst und suchst zielstrebig nach dem Kartoffelkäfer, von dem dir Oda erzählt hat. Schon nach ein paar Minuten hast du eine frische Fährte ausgemacht, der du folgst. Nachdem du dich eine Viertelstunde durch das Meer der Ähren geschlagen hast, entdeckst du den

Käfer, der sich gerade an einer Kornblume labt. Du musst zugeben, dass du ihn dir kleiner vorgestellt hast und witterst einen harten Kampf...

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: -

KARTOFFELKÄFER greift an!

A: 2

V: 1 | PR: 0

LP: 9

Siegest du, kannst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Wenn du die 1. Jägerschulung beherrschst, darfst du seine **Klauen** als Trophäe behalten. Radriere die Markierung bei Feld 24 wieder aus, kreuze Feld 10 an und fahre bei 9 fort.



42.

Du setzt dich in das weiche Heu, das die Bauern überall zu großen Haufen zusammengetragen haben, atmest die frische Landluft ein und entspannst deine Muskeln. Während du an einer saftigen Ähre knabberst, nickst du ein und wachst am nächsten Tag in den frühen Morgenstunden auf. Du schmunzelst und schlenderst den Hügel hinauf zur Farm, auf der bereits die Arbeit wieder aufgenommen wurde. Aufgrund des entspannenden Schlafes darfst du dir bis zu 4 Lebenspunkte gutschreiben. Weiter bei 9.

□ 43.

Nach einem kurzem Marsch durch die weiten und geschäftigen Straßen Kyotos kommst du in das Zentrum der Stadt. Hier preisen die verschiedensten Händler ihre Ware an und über die großen Plätze tummeln sich in bunte Kleider gewandete Wachteln. Es herrscht reger Betrieb, was für eine Hauptstadt wie Kyoto sicher nicht außergewöhnlich ist. Am Rande des Platzes stehen mehrere Kneipen, aus denen das Grölen der Spieler und Zecher bis auf die Straßen dröhnt.

Auf einer Anhöhe dir gegenüber thront der große Palast, ein prächtiges Gebäude mit verziertem Pagodendach, in dem der Tenno residiert und von dem aus sämtliche Staatsgeschäfte abgewickelt werden.

Du kannst jetzt:

Auf dem Markt bleiben und dir die Waren besehen (Weiter bei 82).

In eine der Kneipen gehen (Weiter bei 83).

In das Vergnügungsviertel der Stadt gehen (Weiter bei 84, wenn 43 nicht angekreuzt ist, ansonsten weiter bei 164).

Zum Palast gehen (Weiter bei 85).

Im Umland der Stadt auf Jagd gehen (Weiter bei 86).

Nach Arbeit suchen (Weiter bei 355).

Die Stadt verlassen (Weiter bei 20).

□ 44.

Du lässt den Bauernhof hinter dir und folgst der Landstraße, die dich durch ein idyllisches Kiefernwäldchen führt. Nach einer Weile gelangst du an eine Gabelung. Es liegt an dir, dich entweder für den linken (Weiter bei 87) oder für den rechten Weg (Weiter bei 88) zu entscheiden.

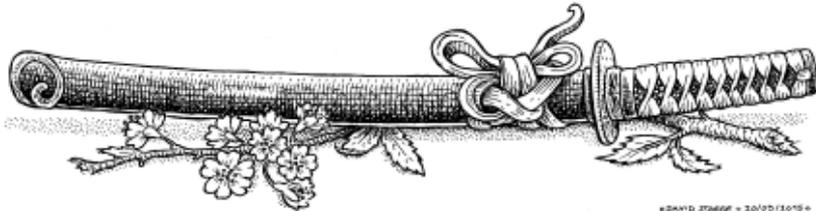
45.

„Halt, Fremder!“, knurrt dich die Wache an, als du dich dem Tor näherst. „Was willst du in der Stadt? Bist du einer von diesen kriminellen Landstreichern, die sich hier von Zeit zu Zeit herein schmuggeln und da drin alles auf den Kopf stellen? Glaub uns, wir haben genügend Verbrecher in der Stadt und keinen Bedarf an Nachschub!“

„Ich bin kein Verbrecher!“, verteidigst du dich.

„Das kann ja jeder sagen. Wir haben vom Tenno höchstpersönlich die Anweisung erhalten, keinen Abschaum hier reinzulassen... Und du siehst nun mal aus wie ein Landstreicher!“ - Enttäuscht blickst du zu Boden. „Gibt es denn gar keine Möglichkeit?“, fragst du sie schließlich. „Natürlich gibt es die!“, entgegnet dir die Stadtwache und lacht dreckig. „Du musst mir zeigen, dass du kein armer Schlucker bist, der da drinnen nur betteln will... Gib mir 5 Goldstücke, dann lassen wir dich durch das Tor!“

Hast du 5 Goldstücke und willst den Wegzoll entrichten, kreuze das Feld 20 an und fahre bei 43 fort. Die Wachen werden dich dann in Zukunft passieren lassen. Andernfalls kannst du nun deine Waffe ziehen, um dir deinen Weg in die Stadt freizukämpfen (Weiter bei 46) oder aber dich zunächst von ihnen verabschieden und deiner Wege gehen (Zurück zu 20).



46.

Flink ziehst du deine Waffe und gehst in Kampfstellung, aber nur den Bruchteil einer Sekunde später kullert dein abgeschlagener Kopf in die Böschung. Du warst schnell, aber die im Kampf geschulten Stadtwachen waren schneller – höhnisch lachen sie über deinen verzweifelten Angriffsversuch. Dein Abenteuer endet hier.

47.

„Hervorragend!“, entgegnet dir der Mönch und hinkt sogleich in Richtung Hauptgebäude. „Warte kurz hier! Ich hole nur schnell das Paket!“

Tatsächlich kommt er schon bald darauf mit einem in Leintüchern eingeschnürten Päckchen zurück, das er dir in den Flügel drückt. „Viel Erfolg!“, wünscht er dir, während du das Paket in deinem Rucksack verstaust. Kreuze das Feld bei 341 an. Du erhältst das **Lebensmittelpaket** (LP: + 8).

Bevor ihr euch voneinander verabschiedet, beschreibt dir der junge Mönch noch den Weg, der am schnellsten zu dem Eremiten führt, dann verlässt du die Klostermauern und wendest dich dem Pfad zu, der dich durch das bergige Zentrum der Insel führt. Mit der Zeit wird der Weg immer steiler und beschwerlicher. Felsige Klippen und steile Abhänge machen das Vorankommen zunehmend schwieriger und gefährlicher. In einiger Entfernung machst du jedoch auch einen Pfad aus, der durch ein schattiges Wäldchen am Fuße des Berges führt. Zwar ist dieser Weg mit Sicherheit länger als der direkte Weg über die Klippen, allerdings sollte auch er dich zu deinem Ziel führen und dazu auch weniger gefährlich sein. Was willst du tun?

Umkehren und dich mit dem Lebensmittelpaket davon machen (Zurück zu 341).

Den Weg über die Klippen nehmen (Weiter bei 279).

Den Weg durch das Wäldchen nehmen (Weiter bei 280).

48.

Von panischer Angst getrieben nimmst du Reißaus und rennst um dein Leben. Die Räuber sind wütend, dass ihnen ihre Beute davonläuft, aber auch zu faul dir hinterherzujagen. Also heben sie ein paar Steine auf, die sie dir nachschleudern. Sie werfen recht zielsicher und treffen dich ein paar mal – du verlierst 3 Lebenspunkte. Schon bald befindest du dich jedoch außerhalb ihrer Reichweite und es dauert nicht lange, bis du an den Stadttoren Osakas angekommen bist. Weiter bei 61.

49.

Während du einen mit Tannennadeln bedeckten Waldweg entlang schlenderst, hörst du ein leises Summen, das stetig lauter wird... Du drehst dich erst nach links und rechts, schaut dich dann nach vorne und nach

hinten um, kannst aber nichts Merkwürdiges entdecken. Gerade als du auf die Idee kommst nach oben zu gucken, wirst du wie von einem Schlag getroffen und landest auf dem weichen Waldboden. Noch im Wegrollen ziehst du elegant deine Waffe und stehst auf um dich deinem Gegner zu stellen...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

MÖRDERSCHNAKE greift an!

A: 3

V: 2 | PR: 0

LP: 10

Besiegst du die Schnake, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Anschließend setzt du deinen Weg fort und kommst schon bald vor die Stadttore Osakas... Weiter bei 61.

50.

Auf deinem Weg kommst du auf eine weite Heidelandschaft. Die Sonne brennt auf dein Gefieder und du sehnst dich nach einem schattigen Plätzchen. Auf einer kleinen Anhöhe entdeckst du schließlich einen windschiefen Baum, der dir Schatten spenden könnte. Doch du hast dich zu früh gefreut: Du bist nicht der einzige, der sich dort entspannen will: Zwei Riesenameisenbullen liegen dösend unter dem Baum. Du wirst dir deinen Ruheplatz erkämpfen müssen!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

RIESENAMEISE I greift an!

A: 2

V: 3 | PR: 1

LP: 10

RIESENAMEISE II greift an!

A: 3

V: 3 | PR: 0

LP: 8

Nach diesem fordernden Kampf gewinnst du 2 Erfahrungspunkte. Besitzt du die 1. Jägerschulung, kannst du die **Klauen** beider Ameisen abtrennen, um sie als Trophäe mitzunehmen. Fahre bei 61 fort.

51.

Du fühlst dich beobachtet und als du nach oben schaust, um zu sehen was dich bedrohen könnte, entdeckst du eine Krähe, die ihre Kreise über dir zieht. Wie es scheint, hat sie dich schon längst ausgemacht, denn wenig später kommt sie dir mit rasender Geschwindigkeit entgegen...

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SCHWARZE KRÄHE greift an!

A: 8

V: 9 | PR: 2

LP: 10

Falls du siegst, kannst du dir für diesen harten Kampf 2 Erfahrungspunkte gutschreiben. Mit der 1. Jägerschulung kannst du die **Klauen** der Krähe abschneiden, mit der 2. Jägerschulung auch ihre **Haut** abziehen.

Auch wenn du keine Jägerschulung haben solltest, kannst du eine **Fleischkeule** (LP: +2) aus der Krähe gewinnen. Du setzt deinen Weg fort, weiter bei 61.

52.

Du kommst an einen kleinen Waldsee, der von Bergkiefern und Lärchen umgeben ist. Als du dich zur Erholung an seinem Ufer niederlässt, vernimmst du neben dem lieblichen Vogelgezwitscher auch das Schnauben und Quieken einer Ratte, die sich gerade an einem Tierkadaver gütlich tut... Es dauert nicht lange, bis dich das aggressive Tier gewittert hat und zu dem Entschluss gekommen ist, Frischfleisch dem Aas vorzuziehen.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

WANDERRATTE greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, so gewinnst du 1 Erfahrungspunkt und 2 **Fleischkeulen** (LP: +2). Beherrschst du die 1. Jägerschulung, kannst du der Ratte außerdem noch die **Zähne** und **Klauen** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung gewinnst du zudem ihr **Fell**. Weiter bei 61.

53.

Als du ein ruhiges Wäldchen passierst, prescht ohne Vorwarnung ein mit Blut besudelter Fleischkäfer aus dem Unterholz hervor, der dich wohl für leichte Beute hält.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

FLEISCHKÄFER greift an!

A: 4

V: 6 | PR: 1

LP: 9

Wenn du ihn besiegst, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt. Mit der 1. Jägerschulung kannst du dem Tier seine **Klauen** abschneiden. Du setzt deinen Weg lieber schnell fort, bevor du noch mehr solchen unangenehmen Überraschungen begegnest... Weiter bei 61.

54.

Auf deinem Weg kommst du in einen sehr düsteren Wald, nur wenig Licht scheint durch die dichten Baumkronen hindurch und seltsam geformte, aus dem Boden aufragende Wurzeln geben ein schauerliches Bild ab. Aufgrund der schlechten Lichtverhältnisse tappst du ahnungslos in ein großes Spinnennetz, dessen dünne, klebrigen Fäden in der Dunkelheit so gut wie

nicht erkennbar waren. Du hast Glück, denn die Spinne, der das Netz gehört, scheint nicht in der Nähe zu sein, sodass du die Chance hast dich aus dem Netz zu befreien, bevor sie dich entdeckt... Werf einen Würfel und addiere deinen Angriffsbonus (Nahkampf).

1-2: Du bist hoffnungslos verloren (Weiter bei 89).

3-6: Dir gelingt es, dich zu befreien (Weiter bei 90).

7+: Das Befreien stellt kein Problem für dich dar (Weiter bei 91).

55.

Ein Blick auf den Kompass verrät dir, dass du vom Weg abgekommen bist, aber wenigstens weißt du jetzt, dass du dich lediglich nördlich halten musst, um Osaka zu erreichen. Du gewinnst 1 Erfahrungspunkt. Fahre bei 61 fort.

56.

Der Nebel scheint immer dichter zu werden und du verirrst dich hoffnungslos. Das Gelände wird steinig und uneben, sodass du fast stolperst. Eine Weile geht dein blindes Umherirren noch gut aber plötzlich merkst du, dass du an einem moosigen Felsen abrutschst und fällst. Du hoffst innigst, dass du gerade nicht eine der Schluchten hinunterstürzt, die hier im Gebirgswald schon so manchem Wanderer den Tod gebracht haben.

Werf einen Würfel. Wenn du eine Rüstung trägst, die dir weniger als 5 Verteidigungspunkte verleiht, darfst du einen Punkt zu dem Ergebnis hinzuzählen.

1: Du stürzt tödlich (Weiter bei 92).

2-4: Du verletzt dich schwer (Weiter bei 93).

5+: Du fällst nicht sehr tief (Weiter bei 94).

57.

Während du orientierungslos durch den Wald streifst, lichtet sich der Nebel langsam wieder und du findest dich auf einer geheimnisvollen Lichtung wieder. An sich böte dieser Ort nichts Besonderes, wäre da nicht ein großer Schrein, der inmitten der Waldschneise aufragt und auf einem unbehauenen Felsen erbaut wurde. Auf der Spitze des Schreins steht eine kleine Goldstatue. Das Gebäude ist nicht sehr groß und ähnelt in seiner Form einer kleinen Pyramide. Alte Inschriften zieren die schroffen Außenwände.

Vorsichtig nähert du dich dem Schrein und entdeckst eine kleine Nische, in der sich ein Steinschalter befindet, der noch intakt zu sein scheint. Kreuze das Feld bei 30 an. Was willst du tun? Du kannst jede der folgenden Möglichkeiten nur wählen, wenn du sie nicht schon zuvor getroffen hast:

Auf den Schrein klettern und die Statue rauben (Weiter bei 95).

Den Schrein einmal umrunden (Weiter bei 96).

Die Lichtung verlassen (Weiter bei 97).

Den Steinschalter in der Nische betätigen (Weiter bei 98).

Versuchen die Inschriften auf dem Schrein zu entziffern (Weiter bei 99).

58.

Wie ein blinder Maulwurf tappst du in ein klebriges Spinnennetz. Die dünnen Fäden umwickeln dich wie die Greifarme eines Kraken. Vor lauter Schreck lässt du deine Waffe fallen, welche mit einem dumpfen Geräusch auf dem Waldboden unter dir landet. Beherrschst du den Zauber Windsturm? Wenn ja, fahre bei 100 fort. Ist dem nicht so, musst du versuchen dich ohne Hilfe deiner Waffe aus dem Netz zu befreien.

Wirf einen Würfel und addiere deinen Angriffsbonus (Nahkampf).

1: Du bist hoffnungslos verloren (Weiter bei 101).

2-3: Nach langer Zeit gelingt es dir, dich zu befreien (Weiter bei 102).

4-6: Dir gelingt es bald, dich zu befreien (Weiter bei 103).

7+: Ohne Mühe entkommst du (Weiter bei 104).

59.

Wie es scheint hast du Glück gehabt, denn der Nebel lichtet sich wieder und du hast bald den richtigen Weg gefunden. Erleichtert folgst du der Straße, die dich nach Osaka führt. Weiter bei 61.

60.

„Kann ich was für dich erledigen?“, fragst du den Händler. Er scheint nur auf diese Frage gewartet zu haben, denn er zögert keine Sekunde lang bevor er dir antwortet: „Klar! Im Hotel von Osaka, wo ich ja gerade herkomme, habe ich ein wertvolles Amulett liegen lassen. Es ist mir eben erst aufgefallen, dass ich es vermisste, aber ich kann nun leider nicht mehr zurück, denn in Kyoto erwartet mich schon der nächste Kunde. Ich bin mir ziemlich sicher, die Zimmerdame wird es dir geben, wenn du ihr meinen Namen nennst.“

Wenn du es hast, kehre nach Kyoto zurück. Du wirst mich dort wahrscheinlich in der Kneipe finden.“ Du gibst ihm zu verstehen, dass du dich nach dem Stück umsehen wirst und verabschiedest dich von Abe. Du folgst dem Weg noch eine halbe Stunde, bis du vor die Tore Osakas gelangst... Kreuze 143 an und fahre bei 61 fort.

61.

Du erreichst die Tore Osakas. Vor der Stadt herrscht viel Getümmel, Händler und Bauern beladen große Karren mit den verschiedensten Gütern. Gerade als du durch das Tor schreiten willst, wirst du von zwei Wachen angehalten. „He, hiergeblieben!“, rufen sie dir zu und beginnen dein Gepäck zu durchsuchen. „Damit nicht noch mehr Schmuggelware in die Stadt kommt!“, erklärt dir eine von ihnen beiläufig. Hast du Opium bei dir? Wenn ja, so musst du bei 105 fortfahren, ist dies nicht der Fall, darfst du ohne weiter aufgehalten zu werden das Tor passieren und gelangst in das Stadtzentrum, weiter bei 106.

62.

Du fragst die Jäger freundlich, ob sie ihre Jagdkenntnisse mit dir teilen können. Sie grinsen dich nur breit an, bis dann schließlich einer von ihnen deine Frage beantwortet: „Schon... Aber das kostet!“

Jägerschulung I

2 Erfahrung, 6 Gold

Egal ob du auf ihr Angebot eingehst oder nicht, setzt du deinen Weg nach Sakai anschließend fort. Weiter bei 72.

63.

Du beschließt die andere Seite des Sees zu erkunden und kletterst das steile Ufer entlang, stets bedacht, nicht durch eine ungeschickte Bewegung in das unheilvoll wirkende, schwarze Wasser zu rutschen. Leider kannst du nichts Interessantes entdecken. Du willst schon zurückkehren, da fällt dir ein Skelett in den Blick, welches nicht unweit des Ufers liegt. Es hält einen **rostigen Schlüssel** umklammert und trägt einen **Talisman** um den Hals. Kreuze das Feld bei 795 an.

Du kannst beides einstecken, anschließend verlässt du die Höhle und kehrst in den Eingangsbereich der Mine zurück, weiter bei 798.

64.

Dein Weg führt dich durch eine kahle Gebirgslandschaft. Gerade hast du einen großen Felsbrocken passiert, als sich dir plötzlich ein Feuerkäfer in den Weg stellt, der dich sofort angreift! Nur mit Mühe kannst du der flammenden Fontäne entgehen, die er auf dich feuert. Zitternd greifst du nach deiner Waffe um dich deinem Feind zu stellen. Jedes Mal, wenn der Käfer eine 6 würfelt, musst du 3 Punkte zu seinem Ergebnis addieren.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

FEUERKÄFER greift an!

A: 2

V: 3 | PR: 1

LP: 8

Wenn du ihn besiegst, kannst du ihm seine Feuerlunge herauschneiden, du erhältst einen **Feuerball** (Formel). Außerdem gewinnst du 1 Erfahrungspunkt für diesen harten Kampf. Fahre bei 72 fort.

65.

Du kommst in eine steinige Ebene. Zunächst erfreust du dich noch nichtsahnend der weiten Sicht, die du aufgrund des flachen Terrains hast, merkst dann aber auch recht schnell, welche Nachteile das für dich hat: Du bist hier ein ideales Opfer für allerlei Raubtiere, die dich schon von der Ferne ausmachen können und so kommt es, dass sich dir eine Springspinne in den Weg stellt.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

SPRINGSPINNE greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 1

LP: 12

Wenn du die Spinne besiegst, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Tier seine **Klauen** abschneiden. Fahre bei 72 fort.

66.

Du schlenderst durch ein lichtiges Wäldchen, als du plötzlich einen stechenden Schmerz im Rücken verspürst: Ein Fetzenspringer hat dich angegriffen und sich in deinen Rücken verbohrt! Du verlierst 2 Lebenspunkte. Schließlich gelingt es dir, den unerwarteten Angreifer abzuschütteln und dich ihm im Nahkampf zu stellen...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

FETZENSPRINGER greift an!

A: 4

V: 5 | PR: 1

LP: 10

Wenn du die Bestie besiegst, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst dir eine **Fleischkeule** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden.

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du seine **Klauen**, mit der 2. Jägerschulung zudem auch seine **Haut** an dich nehmen. Fahre bei 72 fort.

67.

Dein Weg führt dich an einem Tümpel vorbei, an dem eine große Ratte ihren Durst stillt - als sie dich erblickt, rennt sie ohne zu zögern schnaubend auf dich zu.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

RATTE greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst dir 2 **Fleischkeulen** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden.

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Ratte zudem ihre **Klauen** und **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung auch ihr **Fell**. Fahre anschließend bei 72 fort.

68.

Du durchschreitest gerade einen Tannenhain als du auf ein Hermelin stößt, welches im Dickicht Ausschau nach Beute hält. Du musst dich gegen das Tier zur Wehr setzen!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

HERMELIN greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Wenn dieser Kampf zu deinen Gunsten ausfällt, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst dir 2 **Fleischkeulen** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Hermelin außerdem noch **Klauen** und **Zähne** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung auch sein **Fell**. Fahre bei 72 fort.

69.

An einem idyllischen Flussufer stößt du auf ein wendiges Wiesel, welches dich für leichte Beute hält. Du wirst ihm das Gegenteil beweisen müssen!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

WIESEL greift an!

A: 8

V: 9 | PR: 2

LP: 14

Tötest du das Wiesel, so erhältst du 2 Erfahrungspunkte und kannst dir drei **Fleischkeulen** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden.

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Tier zudem seine **Klauen** und **Zähne** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung auch das **Fell** abziehen. Fahre bei 72 fort.

70.

Du bereitest dich auf einen Kampf vor und ziehst dein Schwert. Noch während du die Waffe aus der Scheide führst, hat dein vermeintlicher Gegner schon reagiert – Mit einem bösen Lachen feuert er eine Flammenwelle auf dich ab! Es gibt für dich kein Entrinnen mehr, schnell hat dich die Feuerglut umringt und beginnt dich zu verzehren – Das einzige, was von dir übrig bleibt, ist ein kleines Häufchen verbranntes Fleisch, aus dem vereinzelt einige Knochen aufragen. Dein Abenteuer endet hier.

71.

Da du Gefahr witterst, versteckst du dich schnell hinter einem Baum. Von Neugier getrieben spähist du um den Stamm herum, um zu prüfen, ob der Unbekannte bereits an dir vorbei gezogen ist – und blickst zu deinem Entsetzen direkt in die Augen des Fremden! Du meinst ein böses Funkeln wahrzunehmen, aber erstaunlicherweise greift dich die sonderbare Figur nicht an, sondern zieht weiter ihres Weges und ist schon bald verschwunden. Ein Stein fällt dir vom Herzen und erleichtert setzt du deinen Weg fort. Fahre bei 72 fort.

72.

Schon von weitem siehst du die Stadttore von Sakai, einer Hafenstadt die dir aus deinen Zeiten als Händler noch wohl bekannt ist. Vor der Stadt schart sich der Pöbel: Bauern, Tagelöhner und Bettler bitten die Stadtwachen, sie durch die Tore zu lassen.

Die Soldaten sind schlecht gelaunt und setzen hin und wieder auch ihre Yari-Lanzen ein, um sich besonders widerspenstige Bauern vom Leib zu halten. Eine der Wachen bemerkt dich und wendet sich dir zu: „Komm, mach deine Taschen auf, ich hab nicht ewig Zeit!"

Die Wache prüft dein Gepäck – Hast du Opium dabei? Wenn ja, musst du bei 107 fortfahren, andernfalls kannst du konfliktlos passieren (Weiter bei 108).

73.

Gerade als dich der Finsterling erreicht hat, verbeugst du dich so tief, dass dein Haupt den staubigen Boden berührt. Die Person in der Kutte wird aufmerksam und wendet sich dir zu. Schließlich beginnt sie zu sprechen, ihre Stimme ist tief und wirkt respekteinflößend, ja geradezu unheimlich: „Mich freut es, dass es noch Leute gibt, die Achtung haben vor dem, den sie einstmals die rechte Hand des Tenno nannten." Langsam erhebst du deinen Kopf und wagst es, in die Augen deines Gegenübers zu schauen. Nun erkennst du, dass er, obwohl er seine Haltung zu wahren weiß, einen geradezu traurigen Ausdruck in seinem Gesicht hat, der dir etwas von der Furcht nimmt, die du zunächst vor dem Fremden verspürt hattest.

Du überlegst nicht lange, sondern fragst, ob er ein Ronin – ein herrenloser Samurai – ist.

„Das könnte man so sagen. Hast du noch nie von mir gehört? Ich bin Yu Jin und war lange Zeit ein einflussreicher Shogun am Hofe des Königs. Doch als es sich herumgesprochen hat, dass ich mich über viele Jahre mit der Kunst der Geisterbeschwörung beschäftigt hatte, verbannte mich der Kaiser von seinem Hof. Er dachte wohl, ich wollte mit Hilfe eines Dämonen die Macht an mich reißen“, erklärt er dir und lacht bitter.

Wie willst du reagieren?

Willst du ihn fragen, was es mit der Kunst der Beschwörung auf sich hat, fahre bei 111 fort. Willst du den finsternen Magier lieber angreifen, lies bei 70 weiter. Ziehst du es vor, dich schnell von ihm zu verabschieden und das Weite zu suchen, weiter bei 72.



74.

Auf einem staubigen Waldweg begegnest du einem Käfer, der zu deinem Erstaunen Schaum vor den Mandibeln zu haben scheint – er muss von einer seltsamen Krankheit befallen sein, die ihn ausgesprochen aggressiv werden lässt, denn er geht ohne Umschweife auf dich los!

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

TOLLWÜTIGER KÄFER greift an!

A: 2

V: 5 | PR: 1

LP: 8

Am Ende des Kampfes musst du würfeln, ob dich der Käfer mit seiner Krankheit angesteckt hast. Würfelst du eine 5 oder 6, so hast du nun die *Tollwut*. Deine Lebenspunkte können den Wert 8 nicht mehr übersteigen, bis du einen Heiltrank getrunken hast. Auf jeden Fall erhältst du nach einem erfolgreichen Kampf 1 Erfahrungspunkt. Beherrschst du die 1. Jägerschulung, kannst du dem Käfer zudem seine **Klauen** abschneiden. Fahre bei 112 fort.

75.

Während du einen steinigen Gebirgspfad erklimmst, erinnerst du dich daran, dass dich einst ein Bauer vor den gefährlichen Schlangen in den Gebirgen Japans gewarnt hat. Im selben Moment vernimmst du ein Zischeln zu deiner Linken... Du fluchst über dein Schicksal, aber es scheint kein Weg an diesem Kampf vorbei zu gehen.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

GEBIRGSNATTER greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 2

LP: 14

Tötetest du die Gebirgsnatter, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Schlange ihre **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung zudem auch ihre **Haut**. Fahre anschließend bei 112 fort.

76.

Dein Weg führt dich durch eine Schlucht, die schon von weitem einen unheimlichen Eindruck auf dich macht. Die verdorrten Bäume zeugen von einer unwirtlichen und rauen Gegend, die nur wenigen Lebewesen einen geeigneten Lebensraum bietet. Zu diesen gehört aber auch die schwarze Kreuzotter, eine der gefährlichsten Schlangen ganz Japans. Dir bleibt fast das Herz stehen, als du eines dieser tödlichen Tiere auf dem Weg vor dir erblickst!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 4)

Flucht: Weiter bei 113

SCHWARZE KREUZOTTER greift an!

A: 8

V: 10 | PR: 2

LP: 14

Tötest du die Kreuzotter, so erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Schlange die **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung kannst du ihr auch die **Haut** abziehen. Fahre bei 112 fort.

77.

Auf deinem Weg nach Hejo folgst du einem Gebirgspfad, bis du an einen Felsüberhang gelangst, von dem zwei große Gesteinsbrocken herausgebrochen sind und nun den Weg versperren. Als du dich daran machst, das Hindernis vorsichtig zu umgehen, ohne dabei die Felsschlucht rechts neben dir hinabzustürzen, vernimmst du ein leises Zischeln, welches immer lauter zu werden scheint. Zwischen den beiden Felsen hat sich eine Felsvipere eingeknistert, die es auf dich abgesehen hat!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-2 gescheitert | 3-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

FELSVIPER greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 14

Bezwingst du die Schlange, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Schlange ihre **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung auch ihre **Haut**. Fahre danach bei 112 fort.

78.

Du befindest dich auf einem Gebirgspfad, der dich über die Berge nach Hejo führt. Während du fröhlich pfeifend den Weg entlang schlenderst, schreckst du eine Feuerameise auf, die dich für einen Aggressor hält und sich gegen dich zur Wehr setzen will...

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)
Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

FEUERAMEISE greift an!

A: 2

V: 5 | PR: 2

LP: 9

Wenn du siegst, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Ameise ihre **Klauen** abschneiden. Fahre bei 112 fort.

79.

Auf deinem Weg nach Hejo begegnet dir eine borstige Wanderratte, die dich als leichte Beute ansieht. Du wirst ihr wohl oder übel das Gegenteil beweisen müssen, wenn du lebend in Hejo ankommen willst!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)
Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

WANDERRATTE greift an!

A: 7

V: 9 | PR: 2

LP: 12

Tötetest du die Ratte, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst dir 2 **Fleischkeulen** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so ist es dir ebenfalls möglich die **Klauen** und **Zähne** der Ratte zu behalten, mit der 2. Jägerschulung kannst du ihr zudem das **Fell** abziehen. Fahre danach bei 112 fort.

80.

Als die Räuber dein Vorhaben erkennen, werden sie wütend und wissen nicht so recht, wie sie auf deine Flucht reagieren sollen – einer von ihnen rennt dir hinter her, ein anderer belässt es dabei, dir lautstark zu drohen, während der dritte einen Stein aufhebt, um ihn dir nachzuschleudern. Würfle, ob dich der Stein trifft:

1-2: Der Stein verfehlt dich.

3-6: Der Stein trifft dich im Nacken. Du schreist auf und verlierst 4 Lebenspunkte.

Fahre anschließend bei 112 fort.

81.

Am späten Nachmittag führt dich dein Pfad an einer kleinen Kate vorbei, bei der es sich nur um die Behausung des Einsiedlers handeln kann. Vorsichtig klopfst du an die auffällige Tür und eine krächzende Stimme bittet dich herein. Du betrittst den winzigen Raum und sogleich fällt dein Blick auf den Alten, der auf dem Boden sitzt und scheinbar gerade im Gebet vertieft war. Als er sich dir zuwendet, erkennst du, dass er offenbar blind ist. Vorsichtig trittst du in den Raum hinein. „Du bist nicht Saburo...“, stellt der Einsiedler fest. Du erklärst ihm, dass Saburo aufgrund einer Verletzung seiner Verpflichtung diese Woche nicht nachkommen konnte und dass du seine Aufgabe übernommen hast. Der Alte gibt sich mit deiner Antwort zufrieden und gebietet dir, das Paket auf den Tisch zu stellen, der sich auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes neben einer schlichten Strohmatten befindet. Solltest du das Paket aus irgendwelchen Gründen nicht mehr besitzen, schickt dich der Alte wütend davon – noch am selben Abend kommst du wieder am Kloster an, weiter bei 341.

Besitzt du das Paket noch, so legst du es auf den kleinen Tisch, auf dem bereits ein rostiger Topf mit einer übelriechenden Wurzelsuppe steht. Du willst dich schon von dem Alten verabschieden, da bittet er dich darum, noch kurz zu verharren. Mühsam richtet er sich auf und kommt stolpernd auf dich zu. Als er dich erreicht hat, legt er dir seine Flügel auf den Kopf und spricht leise einen Segen. Du bedankst dich bei ihm und verlässt das Häuschen um den Rückweg zum Kloster anzutreten. Solange du *gesegnet* bist, darfst du vor jedem Kampf oder auch während eines Kampfes (statt einer Kampfbrunde) einen Schutzgeist um Hilfe bitten, der für diesen Kampf dein Begleiter wird. Seine Angriffskraft wird bei jedem Kampf neu ermittelt: Sie ist die Summe eines Würfelwurfes und deines Magiewertes. Nachdem du den Schutzgeist dreimal herbeigerufen hast, verliert der Segen seine Wirkung. Der Rückweg verläuft ohne weitere Vorkommnisse, fahre bei 341 fort.

82.

Auf dem riesigen Marktplatz sind viele Zelte und Stände aufgebaut, in denen Händler laut schreiend ihre Ware feil bieten. Aber auch außerhalb der Zelte und Buden wird gehandelt: Nicht unweit des Basars befindet sich eine Gerberei, eine Schmiede und eine Bank, die ebenfalls viele Besucher anziehen. Wohin willst du nun gehen?

Zum Waffenstand (Weiter bei 115).

Zum Waldläuferstand (Weiter bei 114).

Zum Rüstungsladen (Weiter 116).

Zum Magierzelt (Weiter bei 117).

Zur Schmiede (Weiter bei 118).

Zur Gerberei (Weiter bei 119).

Zur Bank (Weiter bei 120).

Zurück zum Stadtzentrum (Weiter bei 43).

□ 83.

Du gelangst in den Innenraum der Kneipe. Hier geht es wild zu: Bierkrüge und Stühle fliegen durch den Raum, Raufbolde prügeln sich um Geld, Betrunkene liegen in ihrem eigenen Erbrochenen. Angewidert schaust du dich um. Ist das Feld bei 83 angekreuzt, lies bei 123 weiter. Ansonsten musst du dich nun entscheiden, was du tun willst. Willst du:

Etwas trinken? (Weiter bei 121)

Dich mit einem Raufbold prügeln? (Weiter bei 122)

Dir ein Zimmer mieten? (Weiter bei 134)

Die Kneipe verlassen und zurück ins Stadtzentrum laufen? (Weiter bei 43)

84.

Hinter dem sogenannten "Vergnügungsviertel" verbirgt sich eine Ansammlung von Kneipen, Bordellen und anderen Spelunken in denen sich haufenweise Kriminelle, Schläger und Zuhälter tummeln. Um die Lage in diesem kritischen Viertel unter Kontrolle zu bringen, hat der Tenno hier zahlreiche Samurai zum ganztägigen Wachdienst aufstellen lassen. Dein Weg führt dich zu einem großen Gebäude, vor dem sich besonders viele Wachteln tummeln.

Am Eingang steht ein Samurai, der jedoch selber recht angetrunken wirkt und von aggressivem Temperament zu sein scheint. Willst du dich in dieses Gebäude hinein wagen?

Du gehst schnurstracks in den Innenraum (Weiter bei 232).

Du verneigst dich vor dem Samurai (Weiter bei 165).

Du verlässt dieses zwielichtige Viertel lieber und kehrst ins Stadtzentrum zurück (Weiter bei 43).



85.

Der Palast ist mit seinen großen, vergoldeten Pagodendächern und den riesigen Gärten das mit Abstand prunkvollste Gebäude der Stadt – wohl zurecht, denn hier befindet sich nicht nur die Residenz der angesehensten Samurai des Landes, sondern auch der Sitz des großen Tennos höchstpersönlich.

Aus gegebenem Anlass ist der Palast gut bewacht: Bestimmt ein dutzend Samurai halten sich in der Nähe des Haupteingangs auf, einer davon trägt eine besonders prächtige Rüstung. Du bist dir sicher, dass es sich bei ihm um den Anführer handeln muss. Als du dich der Gruppe näherst, knurrt dich eine der Wachen an: „Zutritt nur für Samurai und Knappen!“

Was tust du?

Du redest mit dem Samurai in der prunkvollen Rüstung (Weiter bei 124).

Du betrittst den Palast, das geht aber nur, wenn du Knappe oder Samurai bist (Weiter bei 125).

Du verlässt das Gelände und begibst dich wieder in das Stadtzentrum (Weiter bei 43).

86.

Du verlässt die Stadt, um in den umliegenden Ländereien auf die Jagd zu gehen und begibst dich in ein nahegelegenes Wäldchen, da du hier viel Jagdwild vermutest.

Am Waldrand steht eine kleine Hütte, und als du dich ihr näherst, tritt ein junger Jäger aus dem Haus hervor, der sich dir als Yunsu vorstellt. Es stellt sich heraus, dass es sich um einen ausgesprochen freundlichen Zeitgenossen handelt und ihr freundet euch schnell an. Er schlägt dir vor, dich bei der Jagd zu begleiten.

Er kämpft mit einem Bauernschwert, welches ihm einen Angriffswert von 3 verleiht. Du kannst ihn auch dazu auffordern, sein Bauernschwert in der Hütte zu lassen und ihm eine deiner Nahkampfwaffen zur Verfügung stellen. Sein Angriffswert ändert sich dann, je nachdem welche Waffe du ihm überlässt. Du kannst deine Waffe jedoch nicht wieder einfordern. Wenn du später wieder eine Jagdpartie machen willst, hat er immer noch die Waffe, die du ihm zuvor geschenkt hast. Schreibe in dieses Kästchen die Waffe, die du ihm schenken willst:

--

Yunsu verlässt dich, sobald du in das Stadtzentrum zurückkehrst und wartet in seiner Hütte auf die nächste Jagd.

Um zu bestimmen was euch zustößt, musst du einen Würfel werfen. Sollte die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes größer oder gleich 10 sein, musst du einen Punkt zum Ergebnis addieren, andernfalls ziehst du einen Punkt ab.

0-1: Borkenkäfer (Weiter bei 126)

2: Fetzenspringer (Weiter bei 127)

3: Nutria (Weiter bei 130)

4: Nebel (Weiter bei 128)

5: Wachtelhexe (Weiter bei 131)

6: Wiesel (Weiter bei 129)

7: Frischling (Weiter bei 136)

Denke daran, dass du die Jagd auch beenden kannst (Zurück zu 43) – natürlich musst du Yunsu dann hier lassen.

87.

Nachdem du dem Weg ein Stück weit gefolgt bist, kommst du an einer kleinen Lichtung vorbei, die von dichtem Buschwerk umgeben ist. Wenn du willst, kannst du die Lichtung näher in Augenschein nehmen (Weiter bei 137), oder aber der Straße nach Kyoto weiter folgen (Weiter bei 12).

88.

Die Straße folgt dem Verlauf eines Baches, den du schließlich über eine kleine Holzbrücke überquerst. Auf der anderen Seite geht ein schmaler Pfad von der Straße ab und führt zu einem kleinen Plateau hinauf, auf dem du die Überreste einer Raststelle erkennen kannst. Du willst den Pfad schon gerade einschlagen, da vernimmst du ein lautes Rascheln im Gebüsch neben dir...

Willst du dich davon nicht beirren lassen und abwarten, was es mit dem Geräusch auf sich hat (Weiter bei 139) oder in Anbetracht der möglichen Gefahr deinen Weg nach Kyoto lieber schnell fortsetzen? (Weiter bei 12)

89.

Dein schwächliches Zappeln und Zucken führt dazu, dass sich deine Gliedmaßen nur noch mehr in die klebrigen Fäden einwickeln. Irgendwann wird deine Lage hoffnungslos und du resignierst. Zum Glück dauert es nicht lange, bis sich die Spinne zeigt und dich von deinen unbeschreiblichen Qualen erlöst: In Windeseile saugt sie dich aus wie eine Fleischsuppe und deine leere Hülle plumpst mit einem dumpfen Geräusch auf den Waldboden unter dem Netz. Dein Abenteuer endet hier.

90.

Es ist alles andere als leicht, aber nach einem halbstündigen Kampf mit den klebrigen Fäden gelingt es dir dich frei zu strampeln und du landest auf dem weichen Moos unter dem Spinnennetz. Obwohl du nun befreit bist, haben dich die Strapazen 2 Lebenspunkte gekostet. Fahre bei 91 fort.

91.

Nachdem du dich mit kräftigen Hieben aus dem Netz befreit hast, ist die Spinne erwacht. Sie scheint erbost zu sein, dass du ihr Heim zerstört hast und stürzt sich nun wütend auf dich...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SPINNE greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 1

LP: 10

Wenn du diesen Kampf erfolgreich abschließt, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt und setzt deinen Weg nach Osaka fort, weiter bei 61.

92.

Der Wind saust an dir vorbei und du wunderst dich, ob dieses verdammte Loch denn überhaupt kein Ende hat. Während du spürst, wie du zunehmend an Geschwindigkeit gewinnst, merkst du, dass du hoffnungslos verloren bist. Mit einem lauten Knacks zerbricht dein Schädel auf einem Stein am Fuße der Felsklippe, von der du gestürzt bist. Du bist augenblicklich tot. Erst in der darauffolgenden Woche wird deine Leiche von Wanderern geborgen. Dein Abenteuer endet hier.

93.

Zum Glück stürzt du nur ein paar Sekunden, es kann sich also nicht um eine große Klippe gehandelt haben. Du landest unsanft auf einem Stein, was dich 5 Lebenspunkte kostet. Mürrisch erhebst du dich und setzt deinen Weg fort. Weiter bei 97.

94.

Schon nach wenigen Sekunden landest du auf dem Waldboden und kommst mit einer leichten Prellung davon, die dich 2 Lebenspunkte kostet. Du rappelst dich auf und verschnauft kurz, ehe du deinen Weg fortsetzt. Weiter bei 97.

95.

Die Treppen, die den pyramidenförmigen Schrein hinaufführen, scheinen sehr glitschig zu sein, sie sind von einer seltenen Algenart überzogen. Siehst du von deinem Vorhaben ab, kehre zu 57 zurück.

Versuchst du emporzuklettern, wirf einen Würfel. Du darfst so oft probieren den Schrein zu erklimmen, wie du willst, verlierst jedoch bei jedem Misserfolg Lebenspunkte.

1: Du stürzt aus großer Höhe ab und verlierst 4 Lebenspunkte.

2-4: Du kletterst ein Stück, rutschst dann aber aus: Du verlierst 2 Lebenspunkte.

5-6: Nach einer mühevollen Kraxelei gelingt es dir, die Statue an dich zu nehmen. Es handelt sich um ein wertvolles Stück im Wert von 20 **Goldstücken**.

Fahre anschließend bei 57 fort.

96.

Du umrundest den Schrein und stellst fest, dass auf der schattigeren Seite viele Moderpilze wachsen. Du kannst so viele **Moderpilze** mitnehmen, wie in deinen Rucksack hineinpassen. Kehre danach zu 57 zurück.

97.

Du irrst noch kurze Zeit orientierungslos durch den Wald, merkst dann aber, wie der Nebel aufklart und du die Landschaft um dich herum immer besser erkennen kannst. Sonnenstrahlen durchbrechen die Nebelschleier, die sich schließlich gänzlich auflösen. Als du dich umschaust merkst du, dass du auf einem großen Hügel stehst, von dem du eine wunderbare Aussicht genießt: Im Tal zu deinen Krallen erstreckt sich Osaka und du kannst bis weit hinaus auf das Meer gucken, welches sich bis zum Horizont erstreckt. Eine sanfte Brise weht dir entgegen, während du den Hügel hinab schreitest und die Tore der Handelsstadt erreichst... Fahre bei 61 fort.

98.

Du ruckelst etwas an dem runden, steinernen Schalter herum, der sich nur sehr schwer bewegen lässt, da sich in dem engen Spalt, in dem er sich

befindet, viel Sand und Kies gesammelt hat – der Schrein muss schon seit Jahrzehnten nicht mehr besucht worden sein, was aufgrund seiner ungewöhnlichen Lage nicht überraschend auf dich wirkt.

Nachdem es dir gelungen ist, den Schalter etwas in die Öffnung hinein zu drücken, vernimmst du plötzlich ein Geräusch aus dem Inneren des kleinen Gebäudes, welches dich an zwei übereinander reibende Steinplatten erinnert. Du wirst Zeuge, wie sich eine Geheimtür, die an der Seite des Schreins versteckt war, wie von Geisterhand auftut. Vorsichtig näherst du dich dem Eingang – im Inneren des kleinen Gebäudes ist es stockfinster. Du setzt deine Kralle auf die Eingangsschwelle und fährst sofort ruckartig zurück, als du ein röchelndes Atmen vernimmst... Du hast jetzt noch die Chance, lieber nicht in den Schrein zu gehen. Willst du sie nutzen, fahre bei 57 fort. Traust du dich, den Schrein zu betreten, lies bei 140 weiter.

99.

Du betrachtest die Inschriften, die anscheinend mit einem Meißel in den Stein gehauen wurden. Im Zentrum der Gravur befindet sich eine schemenhaft angedeutete Wachtel, die auf einem Podest sitzt und von der Lichtstrahlen ausgehen.

Zu den Krallen dieses Wesens liegen weitere Wachteln, die verschiedene Gaben neben den Podest legen.

Am rechten Rand des Bildes befindet sich eine Gruppe von Personen, die ihre Gaben fest umklammert haben. Über ihnen kannst du einen Totenkopf erkennen, der seinen Schatten über sie wirft.

Du rätselt, was es mit diesen Inschriften auf sich haben könnte, kehre zu 57 zurück!

100.

Leise sprichst du die Zauberformel, um zu vermeiden, dass die Spinne, die du in der Nähe vermutest, aufwacht und sich auf dich stürzt. Nach ein paar Versuchen schaffst du es, deine Waffe durch das Verursachen einer starken Windböe zu dir zu treiben. Zielsicher packst du zu und erwischst den Griff. Mit einem kraftvollen Hieb gelingt es dir das Netz zu zerschneiden und du fällst auf den weichen Moosboden. Zum Glück warst du so leise, dass du die Spinne nicht aus ihrem Mittagsschlaf gerissen hast und dich jetzt leise aus ihrem Revier schleichen kannst (Weiter bei 61). Willst du dich lieber an der Spinne rächen, trage den Kampf aus:

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)
Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SPINNE greift an!
A: 4
V: 4 | PR: 1
LP: 10

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst bei 61 fortfahren.

101.

Hoffnungslos strampelst du in dem klebrigen Netz herum. Weiter bei 89.

102.

Obwohl du all deine Kraftreserven zu nutzen versuchst, gelingt es dir nicht deine Waffe zu packen. Schließlich windest du dich unter unerträglichen Qualen in den klebrigen Fäden herum, bis diese plötzlich – als wäre ein Wunder geschehen – nachgeben und du dich aus dem Netz befreien kannst. Allerdings hat dich dieser kraftraubende Akt 4 Lebenspunkte gekostet. Nun stehst du der Spinne gegenüber, die sich bei dir für die Zerstörung ihres Heimes rächen will...

Fernkampfversuche: -
Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SPINNE greift an!
A: 4
V: 4 | PR: 1
LP: 10

Siegst du, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst bei 61 fortfahren.

103.

Nach kurzer Zeit gelingt es dir, dich aus der klebrigen Falle hinaus zu winden und du landest auf dem weichen Moosboden unter dem Netz – die Strapazen kosten dich lediglich 2 Lebenspunkte.

Nun stehst du der Spinne gegenüber, die sich bei dir für die Zerstörung ihres Heimes rächen will...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SPINNE greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 1

LP: 10

Siegst du, so erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst bei 61 fortfahren.

104.

Deine Waffe liegt nahe genug, um nach ihr zu greifen, und genau das tust du auch. Du ziehst das Schwert aus der Schneide und zerhackst das Netz, sodass du sanft auf dem weichen Moosboden landest – schreibe dir 1 Erfahrungspunkt gut.

Zum Glück warst du so leise, dass du die Spinne nicht aus ihrem Mittagsschlaf gerissen hast und du dich jetzt leise aus ihrem Revier schleichen kannst (Weiter bei 61). Willst du dich hingegen an der Spinne rächen und dich ihr im Kampf stellen, kannst du dies nun tun:

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SPINNE greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 1

LP: 10

Siegst du, erhältst du 1 weiteren Erfahrungspunkt und kannst bei 61 fortfahren.

105.

Beim Durchwühlen deines Gepäcks entdecken die Wachen eine Opiumpfeife und das dazugehörige Rauschgift. Sie grinsen dich böse an und packen dich ruppig an beiden Flügeln.

Du könntest noch versuchen zu fliehen, gehst dann aber auch das Risiko ein, bei deiner Flucht wieder gefangen zu werden. Wenn du versuchen willst zu flüchten, wirf einen Würfel und addiere deinen Angriffsbonus (Nahkampf):

1-3: Sie packen dich wieder und verprügeln dich brutal (-6 Lebenspunkte).

4-5: Sie packen dich wieder (-2 Lebenspunkte).

6+: Dir gelingt es zu fliehen, weiter bei 141.

Sollte deine Flucht keinen Erfolg haben oder willst du erst gar nicht versuchen, dich ihrem Griff zu entwinden, lies weiter:

Du strampelst vergeblich, aber die beiden Soldaten sind stärker als du und schleppen dich in eine Kammer in dem Torhaus, in der du in eine Art Holztruhe eingeschlossen wirst. Da du keine Ahnung hast, was nun mit dir geschehen wird, versuchst du dem Gespräch der Wachen zu lauschen. "He, Nobu, was war denn das für'n Idiot?" - "Ach, der hat ernsthaft versucht, mit zwei Flügeln Opium hier 'reinzukommen. Naja, morgen sind wir den auch los."

Du schluckst... – Sollte das heißen, dass du morgen wegen ein bisschen Opium hingerichtet wirst? Obwohl du schon viele grausame Dinge über die Justiz in Japan gehört hast, scheint dir diese Strafe doch unangemessen hart.

"Hmm, das stimmt. Sollen sich doch die Gefängniswärter von Sakai mit dem Typen herumschlagen, die werden schon wissen, wie sie ihm Manieren beibringen, haha...!"

Du atmest auf – also kommst du nur ins Gefängnis...

Den Rest des Tages verweilst du in der engen, dunklen Kiste ohne dich auch nur ein Stück bewegen zu können. Am nächsten Morgen wirst du auf einen Handelskarren verfrachtet, der dich nach Sakai bringen soll.

Nachdem der Wagen sein Ziel erreicht hat, wird er entladen und du merkst, wie jemand die Kiste öffnet, in der du noch immer gekrümmt liegst.

Als du das helle Tageslicht erblickst, schmerzen dir die Augen, da du dich bereits an die stockfinstere Kiste gewöhnt hattest. Du erkennst nur die Umrisse einer hünenhaften Wachtel, die dich unsanft hochhebt und auf das Straßenpflaster wirft. Du krabbelst orientierungslos und von der Sonne

geblendet auf der Straße herum und musst dabei das Gelächter der Wachen ertragen, denen es Spaß macht dich in dieser erbärmlichen Lage auch noch mit ihren Lanzenspitzen zu piksen. Schließlich wendet sich dir die Riesenwachtel wieder zu, und nachdem sie deinem lächerlichen Tanz mit einem Faustschlag ein Ende bereitet hat, stellt sie sich dir böse lachend vor: "Ich bin Oda-Pan! Folg mir!" - etwas anderes bleibt dir auch nicht übrig, da der Hüne dich schon am Flügel gepackt hat und regelrecht durch die Straßen schleift. Weiter bei 149.

106.

Es dauert nicht lange, bis du das Stadtzentrum von Osaka erreicht hast. Zwar mag die Stadt nicht so groß wie Kyoto sein, jedoch kann auch sie sich sehen lassen: An den breiten Straßen und den prunkvollen Pagodendächern lässt sich der enorme Reichtum dieser Handelsstadt gut ablesen. Zu beiden Seiten der Straße befinden sich kleine Läden und Marktstände, eine Bank und ein teures Hotel. Aus einer Gaststube tönen die Rufe der Betrunknen bis auf die Straße. Was willst du tun?

Den Markt besuchen (Weiter bei 142).

Das Hotel betreten (Weiter bei 143).

Zur Bank gehen (Weiter bei 144).

In die Gaststube einkehren (Weiter bei 145).

Ins Hafenviertel gehen (Weiter bei 150).

Die Stadt wieder verlassen (Weiter bei 146).

107.

Die Wachen durchwühlen dein Gepäck sehr sorgsam und schließlich stößt einer von ihnen einen triumphierenden Schrei aus, einen kleinen Beutel Opium gen Himmel haltend. "Wenn das kein Hehler ist! ", ruft der Samurai so laut, dass sich die umstehenden Bauern umdrehen um dich misstrauisch zu mustern. "Von der Sorte haben wir genügend in der Stadt! Dachttest wohl wirklich du könntest uns austricksen! Ab in den Kerker mit dir!", fährt die Wache feixend fort und wendet sich dir dann für einen Moment ab - „Oda-Pan! Komm mal kurz rüber!" Wenig später nähert sich euch eine muskulöse, hünenhafte Wachtel, die dich gleichzeitig böse und dumm grinsend ansieht. Als sie dich erreicht hat, streckt sie ihre riesigen Flügel aus, um dich zu packen. Was willst du tun?

Deine Waffe ziehen und kämpfen (Weiter bei 147).

Die Flucht ergreifen (Weiter bei 148).

Dich abführen lassen (Weiter bei 149).

□ **108.**

Nach wenigen Minuten hast du das Stadtzentrum von Sakai erreicht. Die Stadt ist nicht so groß und prunkvoll wie Osaka oder Kyoto, aber dennoch durchaus sehenswert. In der Nähe des Stadtzentrums befindet sich ein großer Marktplatz, der im ganzen Land wegen seinem großen Angebot an guten Schwertern bekannt geworden ist. In den Straßen tummeln sich Wanderhändler, Stadtwachen und Bettler.

Was willst du tun?

Den Markt besuchen (Weiter bei 152).

Zum Hafengelände gehen (Weiter bei 151).

In das Hotel einkehren (Weiter bei 154, aber nur, wenn 108 nicht angekreuzt ist).

Das Schattentheater besuchen (Weiter bei 132).

Die Stadt wieder verlassen (Weiter bei 153).

109.

Insumo... du überlegst wo du diesen Namen schon einmal gelesen hast und dann fällt es dir plötzlich siedendheiß ein... Das Pergament mit dem Hilferuf! Dir läuft ein kalter Schauer den Rücken hinunter, als dir klar wird, dass es sich bei dem dich still beobachtenden Magicus möglicherweise um einen Verbrecher und Geiselnnehmer handelt! Du versuchst dir deinen Schock so gut es geht nicht anmerken zu lassen und betrachtest stattdessen weiter die interessanten Stücke.

Als du in eine hintere, dunkle Ecke des Laden trittst, machst du eine Entdeckung, die dich schlagartig entsetzt: Auf dem untersten Regalbrett steht ein runder Glasbehälter, in dem eine winzige Wachtel eingesperrt ist! Was du ansonsten nur für einen possierlichen Illusionszauber halten würdest, gewinnt auf dem Hintergrund des Pergaments plötzlich ganz andere Bedeutung. Du nimmst all deinen Mut zusammen und greifst nach dem Behälter. „Was ist das?“, fragst du Insumo, das Glas vor dich haltend, und versuchst dabei weniger herausfordernd, als vielmehr naiv und neugierig zu wirken. Insumo zuckt zusammen, als er den Behälter sieht. „Das ist unverkäuflich... und gehört da auch gar nicht hin! Mein Gehilfe muss es aus

Versehen dort hingestellt haben. Gib es mir, dann werde ich es woanders verstauen!“, fordert er dich auf, seine Stimme klingt barsch und eindringlich und du meinst ein Funkeln in seinen Augen erkennen zu können. Was willst du ihm antworten?

„Gut, hier hast du es!“ (Weiter bei 133)

„Du hast mir meine Frage nicht beantwortet, Schuft! Ich glaube aber dennoch zu wissen, was das ist!“ (Weiter bei 158)

110.

"So einfach ist es nicht! Zunächst muss man sich mit den Grundlagen vertraut machen. Aber ich kann dich unterweisen. Gold verlange ich dafür nicht, da ich mich sowieso nicht mehr in der Zivilisation blicken lassen kann. Allerdings musst du viel Erfahrung mitbringen, um die komplizierten Formeln zu verstehen", erklärt dir der Fremde.

Magie I

3 Erfahrung

Magie II

6 Erfahrung

"Erst wenn du dich mit den Grundlagen der Magie beschäftigt hast, kann es dir gelingen, die Zauber erfolgreich einzusetzen", fährt er fort und holt einige Schriftrollen aus seinem Gewand, die in einer dir unbekanntem Sprache verfasst sind.

Yu Jin ist einzig und allein an Nahrungsmitteln oder Heiltränken interessiert. Für jedes Nahrungsmittel oder jeden Heiltrank mit einem LP-Bonus größer als 5 wird er dir eine Formel aushändigen.

Verkauf von Yu Jin

Beschwörung (Formel)

Lebensmittel (LP-Bonus > 5)

Anschließend verabschiedest du dich von Yu Jin und setzt deinen Weg fort. Weiter bei 72.

111.

"Leider gibt es nur noch wenige Wachteln, die sich mit dieser uralten Form der Magie beschäftigen. Lediglich das Volk der Ezo, wilde Krieger im Norden Hokkaidos, ist auch noch heute dafür bekannt, dass seine Schamanen sehr mächtige Dämonen herbeirufen können. Die Kunst der Beschwörung wurde hierzulande noch vor gar nicht allzu langer Zeit praktiziert, doch vor einigen Jahrzehnten verboten: Kameo Takazashi, seinerzeit einer der berühmtesten Magier, hatte einen riesigen Dämon herbeigerufen, der außer Kontrolle geriet und halb Kyoto verwüstete. Der Tenno war außer sich vor Wut, Kameo musste ins Exil und die Beschwörung fremder Geister wurde seitdem verboten. Was aus Kameo geworden ist und ob er noch lebt, weiß keiner genau zu sagen. Manche meinen, er sei tot, andere vermuten, dass er von den Ezo gefangen genommen wurde, als er in den Norden floh. Eines steht sicher fest: Er war einer der mächtigsten Magier, die Japan je gesehen hat und auch meine magischen Künste sind nichts gegen die des Meister Takazashis.“ Du bedankst dich für die ausführlichen Informationen. Willst du dich nun erkundigen, ob er dich nicht in die Grundlagen der Beschwörung einweihen könnte, fahre bei 110 fort. Ansonsten setzt du deinen Weg nach Sakai fort, weiter bei 72.

112.

Schon nach wenigen Stunden hast du die Stadttore Hejos erreicht. Die Stadt ist nicht annähernd so groß wie Kyoto und so treiben sich auch nur wenige Wachteln vor dem Tor herum, die Stadtwachen wirken gelassen und freundlich. Vor dem Stadttor kannst du eine Tafel erkennen, welche Reisende in Hejo willkommen heißen soll. Darunter ist ein weiteres, pfeilförmiges Schild befestigt, das in Richtung Mine weist. Der Pfeil zeigt einen staubigen Feldweg hinab, der in der Ferne in einem Gebirge mündet. Dort muss die berühmte Mine liegen, die die kleine Stadt zu ihrem Reichtum gebracht hat. Willst du die Stadt betreten (Weiter bei 160) oder lieber den Weg zur Mine wählen (Weiter bei 223). Alternativ könntest du auch nach Kyoto zurückkehren (161).

113.

Du nimmst die Krallen in die Flügel und rennst um dein Leben. Obwohl du schnell sprintest, holt die Kreuzotter noch einmal aus und erwischt dich. Würfel mit einem Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten

ab. Wenn du noch lebst, erreichst du nach einem strapazenreichen Marsch dein Ziel, weiter bei 112.

114.

Nicht weit von dir entdeckst du einen Stand, an dem Jäger nützliche Ausrüstung verkaufen und auch daran interessiert sind, Jagdtrophäen all jenen abzukaufen, die solche mit sich führen. Die Waidmänner heißen dich lautstark willkommen, als du dich ihrem Stand näherst.

Verkauf von den Jägern

Kurzbogen (T: 2 A: 3)	10 Gold
Weidenbogen (T: 3 A: 3)	15 Gold
3 Pfeile	1 Gold
Schrot	2 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	1 Gold
Kluft (V: 3)	17 Gold
Angel	3 Gold

Kauf von den Jägern

[Alle Fernkampfaffen]	zum Listenpreis
[Alle Kräuter]	zum Listenpreis
Klauen	3 Gold
Zähne	3 Gold
Haut	6 Gold
Fell	6 Gold
Fleischkeule	3 Gold
kleiner Fisch	2 Gold
großer Fisch	4 Gold

Außerdem bieten die Jäger dir an, dich ein wenig in ihrem Handwerk zu unterrichten – gegen Bezahlung, versteht sich:

Jägerschulung I

2 Erfahrung, 6 Gold

Wenn du den Stand verlassen willst, fahre bei 82 fort.



115.

Du kommst an einen kleinen Stand, an dem eine kräftig gebaute Wachtel allerlei Waffen verkauft: Das Sortiment beinhaltet Äxte, Schwerter und Dolche. Während du die Klingen musterst, beäugst dich der muskulöse Verkäufer argwöhnisch.

Verkauf von dem Waffenhändler

Dolch (A: 1 V: 0)	5 Gold
Vagabundenwehr (A: 2 V: 1)	11 Gold
Bauernschwert (A: 3 V: 1)	13 Gold
Axt (A: 4 V: 0)	14 Gold
Jägersäbel (A: 4 V: 2)	18 Gold

Kauf von dem Waffenhändler

Eisen	5 Gold
-------	--------

[Alle Nahkampfaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfaffen]	zum Listenpreis

Wenn du den Laden wieder verlassen willst, fahre bei 82 fort.

116.

Du betrittst einen kleinen Rüstungsladen. Schnell stellst du fest, dass das Angebot der Rüstungen leider nur sehr begrenzt ist, dennoch hoffst du, etwas passendes zu finden:

Verkauf vom Rüstungshändler

Wams (V: 2)	12 Gold
Kluft (V: 3)	17 Gold
Fellkleidung (V: 4)	22 Gold

Kauf vom Rüstungshändler

[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis

Entschließt du dich, den Laden zu verlassen, so fahre bei 82 fort.

117.

Du betrittst den geheimnisvoll eingerichteten Laden des Magiers. Zunächst fällt dein Blick auf die mysteriösen Instrumente und Geräte, die sich in den Regalen stapeln und gelegentlich leise Geräusche von sich geben. "Womit kann ich dienen?", unterbricht plötzlich eine freundliche Stimme das leise Ticken der Maschinen. Du zuckst zusammen und entdeckst erst dann den schrumpeligen Verkäufer, der nun bedächtig auf dich zu schreitet.

Verkauf vom Magier

Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Glückstrank	5 Gold
Feuerball (Formel)	2 Gold
Windsturm (Formel)	2 Gold
Spiegelangriff (Formel)	2 Gold
Heilung (Formel)	3 Gold

Du hast hier zudem die Möglichkeit, dich in den Grundlagen der Magie unterweisen zu lassen:

Magie I

3 Erfahrung, 8 Gold

Wenn du den gemütlichen Laden wieder verlassen willst, fahre bei 82 fort.

118.

Du betrittst die Schmiede. Die Hitze in ihrem Inneren ist unerträglich, da das riesige Schmelzfeuer auf Hochtouren brennt.

Um den Ofen scharen sich die Lehrlinge und Gesellen, die trotz des ohrenbetäubenden Lärms gespannt den Weisungen des Meisterschmieds lauschen.

Es dauert nicht lange, bis man dein Hereinkommen bemerkt hat: Der dicke Oberschmied nährt sich dir und versucht gegen den Lärm der Schmiedehämmer anzubrüllen: "Was willst du? Wenn du Waffen kaufen willst, bist du hier falsch – die gibt's auf dem Markt! Aber ich kann dich als Geselle aufnehmen, wenn du das wünschst. Das kostet aber 5 Goldstücke!"

Schmieden I

3 Erfahrung, 5 Gold

Beherrschst du bereits das Schmieden, kannst du den Schmelzofen und den Amboss auch benutzen, um hier selber Waffen herzustellen. Willst du die Schmiede wieder verlassen, fahre bei 82 fort.

119.

Du gehst zu der Gerberei, die abseits des Marktplatzes in einer dreckigen Hintergasse liegt und musst dich bücken, um in den kleinen Raum hineinzukommen. Sekunden später bereust du deinen Besuch in dem winzigen Betrieb: In der Kammer stinkt es so fürchterlich, dass du dir mit deinem Flügel den Schnabel zuhalten musst, um dem Brechreiz zu trotzen, der sich dir angesichts des pestilenten Gestanks aufzwingt.

Gerber gelten als Ausgestoßene und so wundert es dich, dass sie ihr Gewerbe hier innerhalb der Stadtmauern überhaupt ausüben dürfen. Nach kurzer Zeit

kommt eine kleine, alte Wachtel zu dir: "Hallo... Bist du gekommen um als Lehrling anzufangen? Es kostet dich 5 Goldstücke..."

Lederverarbeitung

3 Erfahrung, 5 Gold

Du freust dich, sobald du diesen Raum hinter dir lassen kannst. Tust du dies, fahre bei 82 fort.

120.

Das Bankhaus ist ein prächtiges, zentral gelegenes Gebäude mit prunkvollem Pagodendach. Vor dem Eingang stehen zwei Wachen, die dich freundlich grüßen und in den Innenraum vorlassen. Dort sitzen einige Beamte hinter dem langen Tresen und bedienen die Kunden.

Hier in der Bank kannst du Gegenstände und Gold lagern, die du im Moment nicht brauchst. Die Gegenstände sind hier sicher und du kannst sie jederzeit wieder abholen, wenn du die Bank besuchst. Allerdings verlangen die Beamten eine Gebühr von 1 Gold für jeden Gegenstand, den du hier verstaust. Du kannst maximal 8 Gegenstände hier lagern. Trage sie in das unten stehende Feld ein und entferne sie wieder, wenn du sie abholst.

Wenn du die Bank wieder verlassen willst, fahre bei 82 fort.

121.

Du gehst zur Theke und erkundigst dich bei dem Wirt, was er an Getränken da habe. "Nur das beste Zeug!", versichert er dir schmunzelnd und zeigt dir das Angebot.

Verkauf vom Wirt

Bier (LP: +3)	3 Gold
Rübenschnaps (LP: +5)	4 Gold

Kauf vom Wirt

Rübenschnaps	4 Gold
Opium	5 Gold

Fahre bei 83 fort.



122.

In der Kneipe hängen viele Raufbolde und Schläger herum. Schnell hast du einen Halunken gefunden, der sich mit dir prügeln will. Ihr rückt ein paar Tische und Stühle zur Seite um Platz zu haben und schon bald hat sich ein kleines Publikum zusammengefunden, welches sich um euch herum schart.

Normalerweise wird in den Kneipen um Geld gekämpft. Du kannst einen Betrag zwischen 1 und 10 Gold setzen, aber ihr könnt auch ohne Einsatz kämpfen (So kannst du natürlich auch nichts gewinnen).

Je nachdem, wie stark du bist, hast du dir einen angemessenen Gegner gesucht. Noch steht seine Stärke nicht fest. Ist die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner als 10, würfle zweimal. Das höhere der beiden Ergebnisse entspricht seinem Angriffswert. Ist sie dagegen größer oder gleich 10, verführe genauso, nur dass du zu diesem Ergebnis noch 4 Punkte hinzuaddierst, um den Angriffswert zu erfahren. Der Verteidigungswert deines Widersachers ist in beiden Fällen mit dem ermittelten Angriffswert identisch.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

RAUFBOLD greift an!

A: ???

V: ??? | PR: 0

LP: 12

Sinken deine Lebenspunkte während des Kampfes auf 0 oder weniger, fahre bei 162 fort. Besiegst du deinen Gegner, fahre bei 163 fort.

123.

Du fragst nach dem Händler Abe, dessen Amulett du suchen solltest und hast ihn schon bald darauf unter den Kneipengästen ausgemacht. Er begrüßt dich herzlich und erkundigt sich nach seinem Amulett. Besitzt du Abes Amulett, so ist er außer sich vor Freude und reißt es dir sofort aus der Hand. Er gibt dir 10 **Goldstücke** und du erhältst 1 Erfahrungspunkt. Außerdem musst du das Kreuz bei dem Feld 83 wieder entfernen. Hast du sein Amulett jedoch nicht, so herrscht er dich an, dass du es schleunigst besorgen sollst. Kehre in beiden Fällen zu 83 zurück.

□ 124.

Du gehst zu dem Samurai, der sich durch seine besonders prunkvolle Rüstung von den anderen unterscheidet und verbeugst dich tief, dem jahrhundertealten Brauch folgend. Der Ritter blickt zu dir herab und spricht:

"Erhebe dich... Mein Name ist Kourono Ito, ich bin der Oberbefehlshaber der Armee. Was ist dein Anliegen? Ich hoffe es ist wichtig genug, um meine Zeit zu beanspruchen, denn solltest du mich ohne Grund gestört haben, hast du mit Konsequenzen zu rechnen!" Du nickst unterwürfig. Ist 166 angekreuzt, fahre bei 236 fort. Ansonsten musst du dich entscheiden, was du nun tun willst:

Ihn fragen, wie du Knappe werden kannst (Weiter bei 166, aber nur, wenn 124 nicht angekreuzt ist).

Ihn angreifen (Weiter bei 167).

Dich entschuldigen und in das Stadtzentrum zurückkehren (Weiter bei 43).

125.

Du gelangst in den Innenhof des befestigten Palastes. Es handelt sich um einen ansehnlichen Platz, von dem aus kleine Wege zu den Gartenanlagen und zu dem Exerzierplatz führen. Dir gegenüber befindet sich das große Hauptgebäude, in dem sich die kaiserlichen Gemächer und der Thronsaal befindet. Der Platz ist von den Häusern des Hofstaates umgeben, du entdeckst aber auch die königliche Schmiede und eine kleine Kapelle, in dem die Hofgeistlichen residieren. Auf dem Platz herrscht geschäftiges Treiben, überall tummeln sich Samurai, Beamte und Günstlinge des Kaisers. Wohin willst du gehen?

In das Hauptgebäude (Weiter bei 170).

In die kleine Kapelle (Weiter bei 169).

In die Burgschmiede (Weiter bei 168).

Zum Exerzierplatz (Weiter bei 171).

In dein persönliches Gemach (Nur, wenn du Samurai bist, weiter bei 823).

Zurück in das Stadtzentrum (Weiter bei 43).

126.

Nach einer Viertelstunde habt ihr im Wald einen Gegner gefunden:

Ein kleiner Borkenkäfer läuft euch über den Weg. "Da freuen sich auch die Holzfäller", witzelt Yunsu, bevor ihr den Käfer aus dem Hinterhalt überrascht.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

BORKENKÄFER greift an!

A: 3

V: 6 | PR: 0

LP: 12

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Käfer seine **Klauen** abschneiden. Du kannst jetzt entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

127.

Nachdem ihr kurze Zeit durch den Wald gewandert seid, werdet ihr von einem Fetzenspringer überrascht. Diese gefährlichen Bestien zeichnen sich dadurch aus, dass sie aus dem Hinterhalt angreifen und ihre spitzen Krallen in den Rücken ihrer Opfer schlagen. Würfel, ob du rechtzeitig zur Seite springen kannst:

1-3: Du kannst nicht mehr ausweichen und musst dich aus dem Klammergriff der Bestie befreien (Du verlierst 3 Lebenspunkte!).

4-6: Du springst rechtzeitig zur Seite.

Anschließend beginnt der Kampf:

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

FETZENSPRINGER greift an!

A: 4

V: 7 | PR: 5

LP: 9

Wenn du den Gegner bezwingst, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Fetzenspringer seine **Klauen** abschneiden. Beherrscht du die 2. Jägerschulung, so kannst du ihm überdies

auch seine **Haut** abziehen. Danach steht es dir frei, die Jagd fortzusetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt zu gehen (Weiter bei 43).

□ **128.**

Gegen Abend geratet ihr in ein sumpfiges Gebiet und findet euch schnell in dichte Nebelschwaden eingehüllt. Hier und da ragen uralte, morsche Bäume aus dem Morast hervor und gewähren euch zumindest ein Mindestmaß an Orientierung, dennoch fällt es euch schwer, euch im Nebel zurechtzufinden. Wirf einen Würfel. Solltest du im Besitz eines Kompasses sein, darfst du einen Punkt zum Ergebnis addieren:

1: Aus dem Boden steigen seltsame Dämpfe empor, die eure Ausrüstung angreifen. Deine aktive Nahkampfwaffe sowie deine aktive Rüstung werden von einem geheimnisvollen grünlichen Rost befallen und sind unbrauchbar, bis du sie in einer Schmiede für je 10 Goldstücke reparieren lässt.

2-5: Die Wanderung durch den Sumpf ist kräftezehrend, du verlierst 3 Lebenspunkte.

6: Am Rand des Sumpfes findest du 3 **Moderpilze**.

7: Mitten im Sumpf entdeckt ihr eine kleine Hütte. Wenn das Feld 128 noch nicht angekreuzt ist steht es euch frei, die Hütte zu erkunden (Weiter bei 466).

Du kannst jetzt entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

129.

Ihr folgt der Losung eines wilden Tieres tief in den Wald hinein, bis euch die Fährte zu ihrem Urheber führt: Einem Wiesel von stattlicher Gestalt, welches sich zähnefletschend auf euch stürzt.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

WIESEL greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 13

Wenn du den Gegner bezwingst, erhältst du 2 Erfahrungspunkte und 1 **Fleischkeule** (LP: +2). Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du dem Wiesel seine **Zähne** und **Klauen** abschneiden. Mit der 2. Jägerschulung gewinnst du zudem noch sein **Fell**. Du kannst jetzt entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

130.

Ihr rastet an einem kleinen Waldteich, werdet dort aber von einem aggressiven Nutria gestört. Diese Wasserrattenart ist bei den Jägern besonders wegen ihrer hervorragenden Felle begehrt.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

NUTRIA greift an!

A: 7

V: 6 | PR: 2

LP: 14

Wenn du den Gegner bezwingst, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und eine **Fleischkeule** (LP: +2).

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du der Ratte ihre **Klauen** abschneiden. Mit der 2. Jägerschulung gewinnst du zudem ihr **Fell**. Du kannst jetzt entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

131.

Euer Weg führt euch auf eine Lichtung, auf der ein altes Wachtelweib damit beschäftigt ist Kräuter zu sammeln. Als ihr euch der Wachtel nähert und sie laut grüßt, schaut sie zu euch auf – doch als du ihre pechschwarzen Augen erblickst, erschauerst du und auch Yunsu zuckt erschrocken zusammen, als der ausdruckslose, gespenstische Blick erst durch das Leere wandert um dann schließlich auf euch haften zu bleiben...

Wirf einen Würfel:

1: Die Hexe hat euch verflucht! Du verlierst einen Würfelwurf an Lebenspunkten!

2: Dir wird schwindelig und dich überkommt eine Ohnmacht. Später erwachst du auf einer Raststätte, zu der dich Yunsu gebracht hast, doch kannst du dich nur noch an wenig erinnern – du verlierst alle Erfahrungspunkte!

3: Der Böse Blick der Kräuterhexe verfolgt dich noch den Rest des Tages. In deinem nächsten Kampf musst du für die Dauer des ganzen Kampfes einen Angriffsmalus von 2 Punkten hinnehmen!

4: Die Hexe murmelt eine geheimnisvolle Zauberformel und mit einem Mal verschwimmt die Landschaft vor deinen Augen. Als du wieder klar siehst, hat sich die Umgebung um dich herum verändert: Von Yunsu oder der Hexe ist keine Spur mehr und auch der Wald um dich herum scheint ein anderer zu sein als noch zuvor... Weiter bei 30.

5: Das Weib schenkt euch einige Wildkräuter (2 **Feuerkraut**, 2 **Höhlenkraut**).

6: Das Weib erwidert euren Gruß und lädt euch zu sich in ihre Hütte ein. Zögerlich folgt ihr der Einladung. In ihrer ärmlichen Behausung angelangt, bewirtet euch die Alte großzügig und bietet dir an, dich eine beliebige magische Formel zu lehren.

Du kannst nun entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

□ 132.

In der Nähe des Hafengeländes von Sakai befindet sich auch das Schattentheater. Die Unterhaltung, die hier geboten wird ist in der Regel anspruchsvoller als die eher stumpfsinnige Kurzweil, die die Seemänner in den Hafenkneipen suchen. Nichtsdestotrotz zieht auch das Schattentheater – vermutlich gerade aufgrund seiner brisanten Lage – immer wieder auch zwielichtiges Volk an, das sich vor dem kleinen Gebäude tummelt. Der Besuch einer Aufführung kostet 1 Goldstück, wie dir an der Rezeption erklärt wird. Verfügst du über genügend Geld und willst dir eine Vorstellung ansehen, zahle den geforderten Betrag und lies bei 135 weiter.

Willst du mit einer der Personen reden, die auf dem Hof vor dem Theater herumstehen, weiter bei 138 (jedoch nur, wenn 132 nicht angekreuzt ist).

Willst du stattdessen in das Stadtzentrum Sakais zurückkehren, weiter bei 108.

133.

„Sehr gut, ich sehe, wir verstehen uns!“ - dir fällt auf, dass Insumos Ton für einen Verkäufer auffallend herrisch ist, aber du meinst spüren zu können, dass er eine sehr gefährliche Wachtel ist, sodass du ihm den Behälter ohne Widerrede aushändigst. Er trägt ihn in einen Hinterraum, wo er ihn – den Geräuschen nach zu urteilen – in einer Truhe verstaut. Als du den Laden verlässt und auf die Straße hinaustrittst, überfällt dich ein Schuldgefühl. Hast du es dir nur eingebildet, oder hat die winzige Wachtel tatsächlich gezappelt und gewunken, als du ihr gläsernes Gefängnis dem Magier ausgehändigt hast? Kreuze 209 an und fahre bei 108 fort.

□ 134.

„Klar gibt's hier auch Zimmer!“, antwortet dir der Wirt, als du dich bei ihm nach einer Übernachtungsmöglichkeit erkundest. „Kostet 2 Goldstücke die Nacht!“

Hast du das Geld nicht oder willst es nicht ausgeben, kehre zu 83 zurück. Willst du das Angebot wahrnehmen, drückst du ihm das Geld in den Flügel und gelangst über eine morsche Holzterasse in den ersten Stock des Gebäudes. Dein Zimmer befindet sich am Ende eines kleinen Flures. Verärgert musst du feststellen, dass die Fensterseite zur Hauptstraße hin ausgerichtet ist, auf der oft noch bis spät in die Nacht hinein lärmende Müßiggänger ihre Runden machen und die Schlafenden mit ihren lauten Trinkliedern aus dem erholsamen Schlummer reißen.

Wirf einen Würfel:

1-3: Du schläfst bequem und stehst am nächsten Tag ausgeruht auf (+ 10 LP).

4: Die Nacht verläuft größtenteils ruhig und du erholst dich recht gut (+ 8 LP).

5-6: Aufgrund des konstant hohen Lärmpegels auf der Hauptstraße kannst du dich in dieser Nacht kaum erholen (+ 2 LP).

Ist das Feld bei 134 noch nicht angekreuzt, lies bei 157 weiter. Ansonsten kehrst du am nächsten Morgen in den Schankraum zurück, in dem bereits am frühen Vormittag der Teufel los ist. Weiter bei 83.

135.

Nachdem du dein Eintrittsgeld bezahlt hast, nimmst du auf dem Boden vor der Bühne Platz und wartest gespannt auf die Vorstellung. Eine ältere Wachteldame geht herum und bietet den Theatergästen Tee an, ein Angebot, welches du unmöglich ablehnen kannst. Nach einer Weile beginnen die Musikanten zu spielen und das Schattentheater beginnt. Wirf einen Würfel um zu erfahren, wie die Vorstellung verläuft:

1: Das Stück ist spannend und du regenerierst 5 Lebenspunkte, bemerkst aber nicht den Dieb, der dir deine Geldbörse entwendet! Wirf zwei Würfel und verliere dementsprechend viele Goldstücke!

2: Die Aufführung ist dilettantisch und das Stück so langweilig, dass du es kaum erwarten kannst, das Theater wieder zu verlassen.

3-5: Das Stück ist äußerst unterhaltsam und du amüsierst dich prächtig. Du regenerierst 5 Lebenspunkte.

6: Das Stück ist überraschend ernst aber zugleich lehrreich. Du gewinnst 1 Erfahrungspunkt und regenerierst 5 Lebenspunkte.

Anschließend kehrst du in das Stadtzentrum Sakais zurück, weiter bei 108.

136.

Nach einem langen Marsch gelangt ihr schließlich an eine große Lichtung. Du blickst zu Yunsu hinüber, der dir ein Zeichen gibt: Du sollst stoppen. Erneut betrachtest du die Lichtung... Voller Entsetzen entdeckst du eine kleine Rotte Wildschweine, die am anderen Ende der Schneise in der Erde nach essbaren Wurzeln sucht. Der Kampf gegen ein Wildschein käme dem Selbstmord gleich: Auch nur ein Tritt dieser riesigen Tiere könnte tödlich sein. Yunsu grinst dich auffordernd an und flüstert: "Na, was meinst du? Sollen wir es probieren?"

"Bist du verrückt?", fragst du ihn entsetzt.

"Natürlich nicht gegen alle... Aber vielleicht gelingt es uns, einen Frischling aus der Rotte herauszulocken – hast du einen Bogen und einen Pfeil?", fragt er dich.

Wenn dies nicht der Fall ist, müsst ihr auf diesen Plan verzichten und bei 172 fortfahren.

Hast du jedoch einen Bogen musst du dich jetzt entscheiden, ob du versuchen willst ein Tier aus der Gruppe herauszulocken (weiter bei 173), oder ob du es lieber lassen willst (Weiter bei 172).

137.

Auch nach längerem Suchen kannst du auf der Lichtung nichts Besonderes finden. Du willst sie schon gerade hinter dir lassen, als plötzlich der Boden unter dir nachgibt: Du hörst ein lautes, hölzernes Knacken und nach einem schmerzhaften Aufprall findest du dich am Grund einer Fallgrube wieder! Zwar war der Sturz äußerst unangenehm (du verlierst 4 Lebenspunkte), jedoch hast du ihn heil überstanden (Deine LP kann nicht unter 1 sinken und wird gegebenenfalls wieder auf 1 erhöht). Langsam öffnest du deine Augen und verfluchst den, der diese Falle angelegt hat. Die Wände sind glitschig und mit angespitzten Holzpfeilern versehen, die Grube ist ungefähr zwei Flügelspann tief – du hast keine Chance hier wieder ohne Hilfsmittel raus zu kommen. Nach drei Stunden, die du mit Fluchen zugebracht hast, erscheinen drei Köpfe am Grubenrand, die dich besorgt und verwundert zugleich anstarren. Du hältst sie erst für Räuber, allerdings stellt sich heraus, dass es sich um Jäger handelt, die diese Grube ausgehoben haben, um Wildtiere zu fangen. Du schimpfst und forderst Schmerzensgeld. Die Jäger lassen ein Seil hinunter, an dem du dich hochziehen kannst. Sie sind mit deinen Forderungen einverstanden, entschuldigen sich und fragen dich, was du denn verlangst. Du hast die Wahl.

Du verlangst Geld (Weiter bei 176).

Du verlangst Bier (Weiter bei 174).

Du verlangst eine Waffe (Weiter bei 175).

138.

Du siehst dich gerade nach einem Gesprächspartner um, da wirst du Zeuge, wie eine heruntergekommen aussehende Wachtel sich an einen der wohlhabenderen Theatergäste heranschleicht, um ihm von hinten die Geldbörse aus der Tasche zu ziehen. Als der Dieb realisiert, dass du ihn entdeckt hast, blickt er dich flehentlich an und bittet dich mit einem Handzeichen zu schweigen. Kreuze das Feld bei 132 an. Was willst du tun?

Nichts (Weiter bei 26).

Die wohlhabende Wachtel vor dem Dieb warnen (Weiter bei 27).

139.

Das Rascheln im Gebüsch wird lauter und mit einem Mal steht ein junger Fetzenspringer vor dir! Diese gefährlichen Bestien sind dafür bekannt, ihre Beute im Sprung anzugreifen. Zum Glück hast du es nicht mit einem ausgewachsenen Exemplar zu tun!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 12)

JUNGER FETZENSPRINGER greift an!

A: 1

V: 2 | PR: 0

LP: 8

Nach diesem Kampf erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden. Fahre anschließend bei 177 fort.

140.

Die kleine Innenkammer des Schreins ist nicht beleuchtet, allerdings reflektiert der Goldschmuck, der sich bis zur Decke stapelt, das von außen einfallende Licht und taucht die geheimnisvolle Szenerie in einen goldenen Schimmer. Du traust deinen Augen kaum: Die hier gestapelten Reichtümer müssen einen Wert von mehreren tausend Goldstücken haben! Mehr als du in deinem Leben als Händler je gesehen hast, und das will wohl was heißen! Es dauert seine Zeit, bis du begriffen hast, was du hier gefunden hast... Was willst du angesichts dieser Entdeckung unternehmen?

Reichlich Gold und Schätze mitnehmen (Weiter bei 178).

Etwas zu den Schätzen dazu legen (Weiter bei 179).

Die Kammer verlassen, weil es dir hier nicht ganz geheuer ist (Weiter bei 97).

141.

Tatsächlich gelingt es dir, dich aus den starken Armen der Wache zu winden. Flink wie ein Wiesel schlägst du dem Soldaten deine Faust ins Gesicht, sodass dieser laut aufschreit und zumindest für einen Moment abgelenkt ist. Die Wachteln um euch geraten in Aufruhr, es wird viel geschrien und herum

gerannt. Du nutzt die Gelegenheit, um dich schnell durch die Menge hindurch zu schlagen, bis du schließlich in die Stadt kommst. Weiter bei 106.

142.

Der Markt in Osaka ist bei weitem nicht so groß wie der in Kyoto, dennoch sollten sich hier einige interessante Gegenstände finden lassen, die für deine Abenteuer nützlich sein könnten. Vor allem die in Osaka gefertigten Rüstungen stehen im Ruf von hoher Qualität zu sein.

Du lässt dir Zeit, die einzelnen Stände zu besuchen und verschaffst dir einen Überblick über die angebotene Ware. Wohin zieht es dich zunächst?

Zum Rüstungsladen (Weiter bei 183).

Zum Lebensmittelstand (Weiter bei 180).

Zur Magierhütte (Weiter bei 181).

Willst du unter den vielen Besuchern des Marktes einen Opiumhändler ausfindig machen, fahre bei 182 fort.

Willst du den Markt wieder verlassen und zum Stadtzentrum zurückkehren, lies bei 106 weiter.

□ 143.

Das Hotel ist eine prachtvolle Villa, die Zimmer hier sind sicher nicht billig. Du gehst zur Rezeption und betätigst einen kleinen Gong, der auf dem Tresen steht. Es dauert nur wenige Sekunden, bis ein durchaus hübsch anzusehendes Zimmermädchen erscheint. Ist das Feld bei 143 angekreuzt, fahre bei 185 fort. Ansonsten bietet sich dir nun die Möglichkeit, ein Zimmer im Hotel zu erwerben:

Verkauf vom Zimmermädchen

Hotelschlüssel Osaka

15 Gold

Besitzt du einen Hotelschlüssel für Osaka, kannst du dein Zimmer jetzt aufsuchen (Weiter bei 184). Ziehst du es vor, das Hotel wieder zu verlassen, lies bei 106 weiter.

144.

Die Bank befindet sich gleich in der Nähe des Stadtzentrums, und so dauert es nicht lange, bis du sie erreicht hast. Die schwer gepanzerten Wachen vor

der Tür nicken dir respektvoll zu, im Innenraum wirst du von den Beamten freundlich begrüßt.

Hier in der Bank kannst du Gegenstände und Gold lagern, die du im Moment nicht brauchst. Die Gegenstände sind hier sicher und du kannst sie jederzeit wieder abholen, wenn du die Bank besuchst. Für jeden Gegenstand, den du einlagerst, fordern die Beamten eine Gebühr von 1 Goldstück.

Du kannst maximal 8 Gegenstände lagern, trage sie in das unten stehende Feld ein und entferne sie wieder, wenn du sie abholst. Eine beliebige Summe Gold zählt dabei wie ein Gegenstand.

Wenn du die Bank wieder verlassen willst, kehre zu 106 zurück.

145.

Die Gaststube ist äußerst gut besucht, Haudegen, Kleinkriminelle und Betrunkene tummeln sich vor der Theke und rufen einander dreckige Witze zu, hin und wieder kommt es zu einer kleinen Prügelei, bei der manchmal auch um einen Geldeinsatz gekämpft wird. Du bahnst dir deinen Weg zur Theke, an der ein dicker Wirt dabei ist, den Kassenstand zu zählen. Was willst du hier in der Kneipe tun?

Etwas zu trinken kaufen (Weiter bei 186).

Dich mit einem Schläger prügeln (Weiter bei 187).

Nach einem Zimmer fragen (Weiter bei 188).

Dich im Glücksspiel versuchen (Weiter bei 189).

Die Kneipe wieder verlassen (Weiter bei 106).

146.

Um zu bestimmen was dir auf deinem Weg nach Kyoto passiert, musst du würfeln. Gehörst du keiner Klasse an, musst du vom Wurf einen Punkt abziehen, gehörst du einer Klasse an, einen Punkt hinzuzählen.

Falls du einen Kompass besitzt, darfst du von dem Ergebnis 1 Punkt abziehen, außer wenn das Gesamtergebnis 2 beträgt.

0-1: Zwei Mönche (Weiter bei 195).

2: Zwischenfall am Tor (Weiter bei 190).

3: Drei Jäger (Weiter bei 156).

4: Fetzenspringer (Weiter bei 191).

5: Vagabund (Weiter bei 193).

6: Mantis (Weiter bei 192).

7: Diebstahl bei Nacht (Weiter bei 763).

147.

Blitzartig greifst du nach dem Schaft deiner Waffe, aber noch bevor du sie aus der Scheide gezogen hast, bricht Oda-Pan in tosendes Gelächter aus. „Du Wurm versuchst es? Hahaha!“, er wiehert vor Lachen und kann sich kaum noch halten. Die zwei Stadtwachen neben ihm beginnen ebenfalls zu glucksen und grinsen dich hämisch an. Du nutzt die Gelegenheit, um Oda-Pan deine Klinge spüren zu lassen: Mit einem schnellen Streich stichst du ihm deine Waffe in die pralle Wampe. Sofort hört er mit seinem Gelächter auf und beginnt markerschütternd zu schreien. Die beiden Wachen wirken erschrocken und gucken dich an, als ob du geisteskrank wärst. Lange hält Oda-Pans Schrei nicht an, mit seinem kräftigen Flügel reißt er sich die Klinge aus dem Leib, und zieht eine gewaltige Keule, die er mit zwei Gürteln auf seinem Rücken befestigt hat. Die Waffe gleicht eher einem Baumstamm als einem herkömmlichen Knüppel und du bist dir nicht einmal sicher, ob du sie überhaupt vom Boden gehoben kriegen könntest.

Viel Zeit zum Überlegen bleibt dir nicht, Oda-Pan geht in Rage auf dich los. Die beiden Wachen suchen schleunigst das weite, du hoffst, dass sie nicht Verstärkung holen. Da Oda-Pan schon eine Wunde hat, ist der Kampf für dich etwas leichter.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

ODA-PAN greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 11

Wenn du siegst, kannst du ihm seine Waffe, **Odas Knüppel** (A: 7|V: 1) abnehmen. Für den Kampf gewinnst du außerdem 1 Erfahrungspunkt. Du hältst es für besser, dich nicht mehr zu lange hier aufzuhalten und tauchst schnell wieder in der Menge unter. Weiter bei 196.

148.

Die Wachen brüllen dir hinterher, dass du stoppen sollst, aber du denkst gar nicht daran. Flink wie ein Wiesel drängelst du dich durch die Menge, die hier vor dem Tor auf Einlass wartet. Eine der Stadtwachen schleudert dir ihre Yari-Lanze hinterher, die dich trifft. Würfel einmal, addiere 4 Punkte und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Wenn du noch lebst, schleppst du dich verwundet in das Stadtzentrum und tauchst dort unter, fahre bei 108 fort.

149.

Der Riese Oda-Pan packt dich brutal am Flügel und schleift dich hinter sich her. Die Passanten gucken dich teils erstaunt, teils mitleidig an, in manchen Augen erkennst du sogar eine Spur Schadenfreude. Es dauert nicht lange, bis ihr außerhalb der Sichtweite der Wachen seid. Du kannst dich entweder weiter abführen lassen (Weiter bei 199), oder versuchen dich aus seinem Griff zu winden und ihn anzugreifen (Weiter bei 197). Alternativ kannst du auch versuchen, ihn zu bestechen. Wählst du diese Möglichkeit, fahre bei 198 fort.

□ 150.

Nach kurzer Zeit hast du das Hafengelände erreicht. Überall stapeln sich Holzkisten und Fässer mit Gütern aus fremden Ländern, die mit den großen Handelsschiffen über das Meer hierher gebracht wurden. Auf den Pieren und Stegen sind Seemänner dabei, die Waren zu verladen. Aber nicht nur

Matrosen sind hier zu sehen: Jede Menge Schmuggler tummeln sich vor den Lagerschuppen um ihre verbotene Ware loszuwerden, bevor sie von den Stadtwachen erwischt werden.

Was willst du hier im Hafen machen?

Mit dem Hafenmeister reden (Weiter bei 200).

Mit einem Hafearbeiter reden (Nur wenn 150 nicht angekreuzt ist, weiter bei 201).

Mit einem Schmuggler reden (Weiter bei 202).

Dein Glück beim Angeln versuchen (Weiter bei 203).

Den Hafen wieder verlassen (Weiter bei 106).

151.

Du gelangst in den Hafen von Sakai. Von hier aus hast du eine wunderschöne Aussicht auf den scheinbar unendlichen Ozean vor dir. Das satte Blau des Meeres ist eine Wonne für deine Augen. Am Horizont erkennst du die Segel von Dschunken, die teils aus fremden Ländern zurückkehren, teils aber auch gerade erst aus dem Hafen ausgelaufen sind, um die Küste Japans hinter sich lassen.

Aber der Schein trügt und schon bald wird dir klar, dass der Hafen selber weit von dieser Idylle entfernt ist: Verdreckte Häuserfronten flankieren das Gelände zu beiden Seiten, Bettler kauern in den Ecken und bitten Vorbeigehende um Almosen, während fremdländische Schmuggler versuchen ihr Opium zu verkaufen. Überrascht stellst du fest, dass sich einige von ihnen auch auf Chinesisch verständigen. Der Hafen bietet dir viele Optionen:

Du kannst eine Fähre betreten (Weiter bei 204).

Du kannst dein Glück beim Angeln versuchen (Weiter bei 205).

Du kannst mit einem der chinesischen Schmuggler reden (Weiter bei 206).

Du kannst den Hafen verlassen und zum Stadtzentrum gehen (Weiter bei 108).

□ 152.

Nach kurzer Zeit erreichst du den Markt von Sakai, der sich auf einem kreisrunden Platz nahe der Stadttore befindet. Obwohl der Basar selbstverständlich bei weitem nicht an die Größe des Marktes von Kyoto herankommt, so steht er doch zumindest im Ruf die beste Auswahl an Schwertern und Äxten in dieser Region zu bieten. Du schlenderst etwas

durch die Gassen um den Platz herum. Zu beiden Seiten der Straße haben Händler ihre Stände errichtet und preisen laut ihre Ware. Beim Vorbeilaufen begutachtest du die Dinge, die die Kaufleute zur Schau stellen. Zu welchem der Händler willst du gehen?

Zum Waffenhändler (Weiter bei 210).

Zum Magicus (Weiter bei 209, nur, wenn 152 nicht angekreuzt ist).

Zum Lebensmittelhändler (Weiter bei 208).

Zum Angelbedarf (Weiter bei 207).

Willst du den Markt verlassen und in das Stadtzentrum zurückkehren, fahre bei 108 fort.

□ 153.

Um herauszufinden, was dir auf deinem Weg nach Kyoto zustößt, musst du einen Würfel werfen. Ziehe einen Punkt von dem Würfelwurf ab, wenn du noch keiner Klasse angehört und addiere einen Punkt, solltest du einer Klasse angehören. Besitzt du einen Kompass, so darfst du von diesem Ergebnis einen Punkt subtrahieren.

0-1: Feuerkraut (Weiter bei 211).

2: einsamer Krieger (Weiter bei 215).

3: Wanze (Weiter bei 213).

4: Fechtmeister (Weiter bei 212).

5: Bergmolch (Weiter bei 216).

6: Giftnatter (Weiter bei 214).

7: Osanshou (Weiter bei 762).

□ 154.

Über eine kleine Gasse, die dich durch den alten Stadtkern führt, gelangst du zu dem Hotel. Das prachtvolle Gebäude ist mit Teich- und Gartenanlagen umringt, schon von weitem vernimmst du die heiteren Rufe der edlen Gäste, die sich in den Gärten des Hotels amüsieren. Du folgst dem mit verzierten Steinplatten belegten Weg, der dich zum Foyer des Gebäudes bringt. Eine Wachteldame am Tresen grüßt dich freundlich, als du den Raum betrittst. Du kannst hier einen Zimmerschlüssel erwerben:

Verkauf vom Zimmermädchen

Hotelschlüssel Sakai

15 Gold

Außerdem kannst du – wenn du einen Zimmerschlüssel für das Hotel von Sakai besitzt – dein Zimmer aufsuchen um dich von deinen Reisen zu erholen oder Gegenstände zwischenzulagern. Tust du dies, weiter bei 217.
Du kannst das Mädchen auch angreifen und die Kasse plündern. Entscheidest du dich für diese Option, lies bei 219 weiter.
Wenn 154 noch nicht angekreuzt ist, kannst du auch eine Konversation mit dem Mädchen beginnen, fahre in diesem Fall bei 218 fort.
Willst du das Hotel wieder verlassen, weiter bei 108.



155.

„Ich würde den Trank testen...“, antwortest du ihm, worauf Wakarashi dich erstaunt mustert. „Wirklich? Sei dir aber bewusst, dass das durchaus mit Risiken verbunden sein kann, für die ich nicht haften will...“, entgegnet er dir. Willst du es dir doch anders überlegen, kehre zu 464 zurück. Ansonsten musst du 1 Würfel werfen, um die Wirkung des Trankes zu erfahren:

1-2: Unter Krämpfen stirbst du einen qualvollen Tod.

3: Du wirst schwerkrank, wirf 2 Würfel und subtrahiere das Ergebnis von deinen Lebenspunkten.

4: Der Trank hat keine Wirkung.

5-6: Der Trank hat heilende Wirkung, du stellst alle Lebenspunkte wieder her und gewinnst zudem 1 Erfahrungspunkt.

Solltest du danach noch leben, so lobt dich Wakarashi für deinen Mut und den selbstlosen Einsatz zu Gunsten der Wissenschaft. Er verschwindet kurz in einer Hinterkammer seiner kleinen Hütte und kehrt mit einigen Gegenständen zurück, die er auf der Theke vor sich ausbreitet. Wähle maximal eine der folgenden drei Belohnungen:

- 5 **Heiltränke** (LP: vollständig)

- 15 **Goldstücke**

- 4 Spruchrollen mit **Beherrschung** (Fluch)

Nachdem du deine Auswahl getroffen hast, kreuze das Feld bei 505 so oft an, dass es insgesamt drei Kreuze zählt und kehre zu 464 zurück.

156.

Dein Weg führt dich einen schmalen Waldpfad entlang, der seit dem letzten Regenschauer so matschig ist, dass du bis zu deinen Krallen im Schlamm versinkst. Du fluchst leise vor dir hin und bist dabei so in dich selbst versunken, dass du die drei Jäger, die auf dich zukommen, erst ausmachst, als sie schon unmittelbar vor dir sind. Das ist umso erstaunlicher, da sie unentwegt damit beschäftigt sind, dumpfe Parolen und laute Trinklieder vor sich hin zu grölen, die durch den gesamten Wald schallen. Auch ihre Körperhaltung legt nahe, dass sie allesamt schwer betrunken sind, scheinbar können sie sich kaum selber auf den Krallen halten, denn sie stützen sich gegenseitig und wanken dabei bedrohlich hin und her. Einer von ihnen zieht unentwegt an einer kleinen Opiumpfeife. Sie scheinen dich sogar noch später zu bemerken als du sie. Einer von ihnen torkelt auf dich zu und lallt: „Boah, das war das letzte bisschen, das wir noch hatten. Aber ich brauch mehr von dem Zeug. Hast du noch was dabei, Bauer?“, er hickst und der unangenehme Geruch von billigem Bier steigt dir entgegen. Wie willst du auf diese Trunkenbolde reagieren?

Ihnen etwas Opium geben, vorausgesetzt du besitzt mindestens eine Portion (Weiter bei 220).

Ihnen sagen, dass du zwar kein Opium hast, ihnen aber etwas zu Essen anbieten könntest (Überlege dir was und wie viel und fahre bei 221 fort).

Sie zurechtweisen, da du der Meinung bist, dass ihr unhöfliches und ungepflegtes Auftreten eine Rüge verdient (Weiter bei 222).

157.

Du willst dein Zimmer schon verlassen, da fällt dir ein kleiner Pergamentfetzen auf, der unter deinem Nachttisch liegt und hier offenbar von deinem Vermieter vergessen wurde. Neugierig untersuchst du das Stück, auf dem flüchtig eine kurze Botschaft gekritzelt wurde: „Bitte um Rettung... Insumo, der Magier aus Sakai, hat mich gefangen...“ - zweifellos handelt es sich um einen Hilferuf! Wer mag bloß der Absender sein? Kreuze das Feld bei 134 an. Du faltest das Pergament zusammen, steckst es in deine Manteltasche und kehrst in den Schankraum zurück, in dem bereits am frühen Vormittag wieder der Betrieb aufgenommen wurde, weiter bei 83.

158.

„Du wagst es...?!“, faucht Insumo wütend, als du ihm den Behälter verweigerst. „Na warte!“ - plötzlich zucken Blitze aus seinen Flügeln hervor und direkt auf dich zu! Zweifelsohne ist die alte Wachtel wehrhafter, als man zunächst denken könnte, sodass dir ein harter Kampf bevorsteht... Jedes mal, wenn Insumo bei seinem Angriffswurf eine 1 oder 2 würfelt, darf er dich sofort erneut angreifen.

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 108, kreuze 152 an)

INSUMO greift an!

A: 5

V: 8 | PR: 3

LP: 12

Besiegst du den Magier, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Sofort begibst du dich daran, die winzige Wachtel aus ihrem gläsernen Gefängnis zu befreien – sie scheint dir dankbar zu sein, auch wenn du ihre piepsig hohe Stimme

kaum verstehst. Zielstrebig läuft und klettert sie zu einem kleinen, lilafarbenen Fläschchen, auf welches sie energisch deutet – du vermutest, dass es sich um den Trank handelt, mit dem die Verwandlung rückgängig zu machen ist. Vorsichtig greifst du das Fläschchen aus dem Regal und träufelst einige Tropfen auf das Regalbrett, die der Winzling gierig aufschlurft. Du scheinst mit deiner Vermutung richtig gelegen zu haben, denn schon wenige Sekunden später beginnt er wieder eine normale Größe anzunehmen, bis schließlich eine ausgewachsene Wachtel vor dir steht, die sich abermals bei dir bedankt. Sie stellt sich dir als Saburo vor und erklärt, Insumos ehemaliger Lehrling gewesen zu sein. Als er die teilweise grausamen Methoden seines Meisters auf einer Forschungsreise zu hinterfragen begann, nahm ihn dieser in Kyoto gefangen und verbannte ihn in die Glaskugel. „Nach mir holte sich Insumo einen skrupelloseren Gehilfen, den er für geeigneter hielt. Ich fürchte, er dürfte auch bald in den Laden zurückkommen... bis dahin sollten wir verschwunden sein! Schnell, lass uns ein paar der Dinge hier mitnehmen!“, fordert dich Saburo auf und beginnt bereits, einige Heiltränke von dem Regal zu räumen und in seiner Manteltasche verschwinden zu lassen. Du folgst seinem Beispiel und greifst dir 3 **Heiltränke** (LP: vollständig) sowie einige Spruchrollen, die du später als die Formeln **Feuerball** und **Lähmung** identifizierst. „Ich werde mich jetzt verstecken müssen, denn die Rache von Kenzo, Insumos neuem Gehilfen, wird grausam sein! Auch du solltest dem Laden lieber in Zukunft fern bleiben!“, rät dir Saburo, während ihr schnellen Schrittes auf die Straße hinaustretet. „Warum warten wir nicht einfach auf diesen Kenzo und lassen ihm das gleiche Schicksal zukommen wie seinem Herrn?“, entgegnest du Saburo, doch er lacht nur und schüttelt seinen Kopf. „Insumo war – trotz oder gerade wegen – seiner unzähligen Verbrechen eine einflussreiche Wachtel in Sakai und selbst der Shogun hielt große Stücke auf ihn! Erzähle also bloß nicht herum, was du mit Insumo angestellt hast, sonst kannst du großen Ärger kriegen. Halte dich am besten in Zukunft ganz von diesem Laden fern, um ja keinen Verdacht zu erregen!“ Kreuze das Feld bei 152 an und fahre bei 108 fort.

159.

Du bist noch nicht lange unterwegs, da kommt dir eine vermummte Wachtel entgegen, deren Gesicht vollkommen von einer schwarzen Kapuze verborgen wird. Zunächst vermutest du einen düsteren Magier und hältst so viel Abstand von der Person wie möglich. Doch sie schreitet geradewegs auf dich

zu, schaut sich kurz um und flüstert dann: „He, wie sieht's aus, n' bisschen Stoff gefällig?“ Versteht sie eine der vielen Taschen ihres Umhangs und bringt eine kleine Schatulle zum Vorschein, in der sich mehrere winzige Pfeifen befinden. „Echtes Opium, und das zum Spottpreis!“ prahlt der Fremde. Würfel, um zu erfahren wie teuer eine Portion Opium bei diesem zwielichtigen Händler ist. Der ausgewürfelte Preis hat so lange Gültigkeit, bis du anschließend weiter deiner Wege gehst und bei 112 fortfährst.

Verkauf vom Opiumhändler

Opium	??? Gold
Moderpflanz	1 Gold
Höhlenkraut	3 Gold



□ 160.

Schon nach kurzem Marsch erreichst du das Stadtzentrum von Hejo, einer Stadt, die vor allem durch ihren Handel mit kostbaren Erzen reich geworden ist. Der Wohlstand ist der Stadt nicht unschwer anzumerken: Hohe, prunkvolle Häuserfassaden umrahmen die breite Straße, die mit verzierten

Pflastersteinen belegt ist. Wachteln in bunten, exotischen Gewändern tummeln sich auf den Gassen, überall in der Stadt herrscht reges Treiben. Was willst du tun?

Die Eisenmine außerhalb der Stadt aufsuchen (Weiter bei 223).

Den Marktplatz betreten (Weiter bei 225).

Dich nach Arbeit umschaun (Nur wenn 160 nicht angekreuzt ist, weiter bei 224).

Die Stadt wieder verlassen (Weiter bei 161).

161.

Um zu ermitteln, was dir auf deinem Weg nach Kyoto zustößt, musst du einen Würfel werfen. Ziehe einen Punkt von dem Würfelwurf ab, wenn du noch keiner Klasse angehört und addiere einen Punkt, solltest du einer Klasse angehören. Besitzt du einen Kompass, so darfst du von diesem Ergebnis bis zu einen Punkt subtrahieren.

0-1: Kräuter (Weiter bei 229).

2: Wanderhändler (Weiter bei 230).

3: Klauenkäfer (Weiter bei 226).

4: Fetzenspringer (Weiter bei 228).

5: Libelle (Weiter bei 227).

6: Sumpf (Weiter bei 759).

7: Zauberer (Weiter bei 764).

162.

Leise fluchend rappelst du dich auf. Zwar bist du nicht tot, jedoch spürst du deutlich, dass dir dein Gegner ordentlich zugesetzt hat: Dein Flügel fühlt sich taub an, dein Kopf dröhnt und Blut läuft aus deinem Schnabel. Deine Lebenspunkte werden wieder auf 1 angehoben. Taumelnd versuchst du dein Gleichgewicht zu halten, um nicht wieder zu fallen, was dich vollkommen zum Gespött der Leute machen würde.

Jedoch scheint dich die umstehende Menge gar nicht mehr zu beachten, sie haben deinem Peiniger bereits eine Runde spendiert und grölen eine unanständige Siegeshymne. Du hast schon darauf gehofft, bei dieser Unruhe unbemerkt entkommen zu können und befindest dich schon fast an der Tavernentür, als du hinter dir die raue Stimme des Schlägers vernimmst: „He! Hiergeblieben! Du bist mir immer noch den Einsatz schuldig, du Lump!“ - drohend kommt er auf dich zu und hält dich fest. Du kannst jetzt

entweder deinen Betrag zahlen und die Kneipe verlassen (Weiter bei 43) oder deine Waffe ziehen um dich an dem Schläger zu rächen und dein Geld zu verteidigen (Weiter bei 231).

163.

Mit einem kraftvollen Hieb beförderst du den Raufbold an die Kneipenwand, wo er mit einem ungesund anmutendem Geräusch zusammenbricht. Es dauert eine kurze Weile bis er wieder die Kraft gefunden hat sich aufzurichten, dann kommt er dir taumelnd entgegen. Es scheint so, als ob er dir deinen Triumph nicht gönnen würde, jedoch hast du ihn nach einem weiteren Schlag auf seinen Schnabel davon überzeugt, dass es besser für ihn ist dir den Einsatz jetzt bedingungslos herauszurücken. Murrend zahlt er dir das Geld aus. Das Publikum, das zwar über deinen Sieg überrascht war, dich nun aber als neues Idol feiert, will dir noch eine Runde ausgeben und so kommt es, dass du den Rest des Tages zechend in der Kneipe verbringst. Am nächsten Morgen wankst du aus dem Gasthaus, einem neuen Tag entgegen. Alle deine Lebenspunkte haben sich regeneriert. Weiter bei 43.

□ 164.

Du bist nun im Innenraum des großen Vergnügungsgebäudes. Auf einer kleinen Bühne in der Mitte des Raumes spielt eine Gruppe Musiker so laut traditionelle Musik, dass man sich mit den anwesenden Wachteln nur im Brüllton verständigen kann. Allerdings scheinen die meisten Besucher hier sowieso keine Notiz von dir zu nehmen: Ein paar tanzen vor der Bühne, andere dagegen stehen unauffällig in dunkle Umhänge gehüllt in den Ecken und betrachten das Geschehen stillschweigend. Ein muskulöser Raufbold führt ein paar junge Mädchen an einer Kette in ein Hinterzimmer des Gebäudes - Es ist unschwer zu erkennen, dass du dich hier an dem Punkt befindest, von dem sämtliche kriminelle Tätigkeiten der Stadt ausgehen.

Was willst du nun machen?

Mit einem der Vermummten sprechen (Weiter bei 233).

Zu einer der Tänzerinnen gehen (Weiter bei 235).

Ist 164 angekreuzt, kannst du auch bei 234 weitermachen.

Entschließt du dich, das Viertel lieber schleunigst zu verlassen, lies bei 43 weiter.

165.

Du verbeugst dich tief und wartest auf die Genehmigung des Samurai, wieder aufstehen zu dürfen. Der Krieger scheint seine Machtposition voll auskosten zu wollen, denn er lässt dich einige Zeit im Schlamm verharren, bis er dir mit einem Zunicken die Erlaubnis gibt, das Gebäude zu betreten. Du erhebst dich und gehst eingeschüchtert in den Innenraum, kreuze das Feld bei 43 an und fahre bei 164 fort.

□ 166.

Ist das Feld bei 166 angekreuzt, fahre sofort bei 236 fort. Ist die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner als 10 und 166 nicht angekreuzt, fahre bei 274 fort. Trifft keiner dieser beiden Fälle zu, lies weiter:

Kourono mustert dich überrascht. Du spürst wie seine Augen deinen ganzen Körper untersuchen und bekommst das unangenehme Gefühl, dass er mit seinem konzentrierten, ruhigen Blick in dein Inneres sehen kann und jeden Winkel deines Geistes prüft. Dir wird unwohl in der Gegenwart des strengen Kriegers, der dir an Weisheit und Stärke um Weites überlegen ist.

Nach einer halben Ewigkeit beendet Kourono die unangenehme Stille und spricht mit tiefer, kraftvoller Stimme: „Du scheinst mir zwar unerfahren und schwach, doch merke ich auch, dass du mutig bist und den Willen hast, für die gerechte Sache zu kämpfen. Vielleicht würde es sich sogar lohnen, dich in unsere Reihen aufzunehmen – doch bis dir das möglich sein wird, wird noch viel Zeit vergehen und du wirst solange als Knappe für einen der unsrigen dienen müssen.“

„Das heißt, ich kann schon jetzt Euer Knappe sein?“, fragst du voller Begeisterung.

Kourono lacht trocken aber freundlich und winkt deine Frage mit einer schnellen Handbewegung ab. „Nein, nein, so leicht ist das auch nicht... Zunächst gilt es, uns deinen Mut und dein Kampfgeschick zu beweisen. Das ganze regeln wir schon seit jeher durch eine Art Aufnahmeprüfung. Tapfer ist der, dem es gelingt in einer kalten Herbst- oder Winternacht auf einem Friedhof zu übernachten, wo noch immer die Geister der Verstorbenen umher spuken.“

„Kein Problem, das krieg‘ ich hin!“, prahlst du sogleich und versuchst dabei, so mutig wie möglich zu klingen. „Nicht so überheblich, junger Knabe! Die eigentliche Herausforderung habe ich dir ja noch nicht erzählt: Du musst die

ganze Nacht, die du dort verbringst, ohne irgendwelche Gewänder oder Rüstungen durchstehen: Lediglich ein Lendenschurz soll dir dabei helfen, das Nötigste zu verbergen!“

Du schluckst und starrst ihn verblüfft an. Das ist viel verlangt, gerade wo es doch in den Nächten dieser Jahreszeit oft bitterkalt wird. „Das hört sich nicht einfach an, Meister Ito. Aber ich bin mir sicher, dass ich diese Aufgabe meistern kann.“

„Ich weiß nicht, ob da wahrer Mut oder einfach nur Überheblichkeit spricht. Auf jeden Fall freut es mich, dass du Interesse zeigst. Sage mir Bescheid, wenn du bereit bist!“

Du kannst nun aufbrechen, tust du dies, lies bei 237 weiter. Bedenke, dass du nur losziehen kannst, wenn du noch keiner Klasse angehörst. Willst du erst später deine Reise beginnen oder hast du noch kein Interesse, kehre in das Stadtzentrum zurück (Weiter bei 43).

167.

Mit einer schnellen Bewegung ziehst du deine Waffe und stürmst auf Kourono zu, der sichtlich überrascht ist, da er nicht mit einem solch lebensmüden Akt deinerseits gerechnet hat. Trotzdem reagiert er gelassen. Mit dem Hieb seiner Yari-Lanze, der deiner Attacke an Eleganz und Effektivität um Längen überlegen ist, streckt er dich nieder, ohne dass du eine ernsthafte Verletzung erleidest. Du bist dir sicher, dass er das auch nicht vorhatte, denn die Präzision seines Hiebes hat dir eindrucksvoll vorgeführt, dass er dich auch hätte töten können, wenn er es nur gewollt hätte. Die Stadtwachen, die den Lärm gehört haben, kommen herbeigerannt und ergreifen dich. Kourono schaut enttäuscht zu dir herunter. Einer der Samurai, die dich gepackt haben, ruft dem Meister fragend zu: „Wollt Ihr ihn nicht auf der Stelle töten? Ihr wollt diesen Frevel doch sicher nicht ungestraft bleiben lassen!“ - es ist unschwer herauszuhören, dass der Wächter nur darauf lauert, deinen Kopf über das Straßenpflaster rollen zu sehen. „Nein, heute nicht. Man soll ihn ins Gefängnis werfen!“

Die Wachen sind sichtlich entsetzt über das milde Urteil. „Seid Ihr sicher, Meister Ito?“, fragt ein anderer Samurai mit enttäuschter Stimme. „Ja! Macht, dass ihr fortkommt!“ In diesen Worten liegt soviel Kraft, dass keine der blutrünstigen Wachen wagt Kourono noch einmal auf das Thema anzusprechen. Mit enttäuschten Mienen packen sie dich brutal und werfen dich gefesselt auf einen Karren. Dabei hörst du, wie sie, immer noch

unzufrieden, nicht mit dem Murren aufhören wollen und manchmal schnappst du Wortfetzen wie „zu gnädig“ auf. Der Karren, auf den man dich geworfen hat, gehört einem Wanderhändler, der etwas Gold dafür kriegt, wenn er dich nach Sakai bringt und dich dort im Gefängnis abliefern. Der Händler erscheint schon bald und eure Reise nach Sakai beginnt. Auf dem Weg versuchst du ihn dazu zu überreden, dich frei zu lassen, doch der Kaufmann bleibt stur und tut so, als ob er dein Jammern nicht hören würde. Er übergibt dich direkt den Wachen, die dich in das finstere Gefängnis werfen. Weiter bei 199.

168.

In der Burgschmiede geht es geschäftig zu, der Meisterschmied und seine Gesellen sind eifrig damit beschäftigt Rohstahl zu erhitzen, ihn zu Schwertern zu verarbeiten und anschließend zu schleifen. „Es herrscht ein hoher Bedarf an Waffen – du weißt schon, wegen des Krieges gegen die Ezo“, erklärt dir ein Helfer. Euer Gespräch wird schon bald vom Meisterschmied unterbrochen, der herbeieilt und dich für die angebotenen Waffen begeistern will. Bist du Samurai, zeigt er dir auch seine besten Stücke, die eigens für die Kriegerkaste hergestellt wurden und auch nur von den Samurai im Gefecht geführt werden dürfen (Weiter bei 238). Bist du kein Samurai, zeigt er dir nur das normale Sortiment:

Verkauf vom königlichen Schmied

Tanto (A: 6 V: 3)	27 Gold
Yari (A: 5 V: 4)	27 Gold
grobes Schwert (A: 5 V: 3)	24 Gold
Kurzschwert (A: 5 V: 2)	20 Gold

Kauf vom königlichen Schmied

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
Eisen	5 Gold

Außerdem bietet dir der Schmied an, dich als Lehrling aufzunehmen, damit du deine eigenen Waffen schmieden kannst:

Schmieden I

3 Erfahrung, 3 Gold

Schmieden II

5 Erfahrung, 9 Gold

Beherrscht du das Schmiedehandwerk bereits und besitzt die nötigen Rohstoffe, kannst du dich auch selbst an der Schmiede versuchen.

Willst du die Schmiede wieder verlassen, fahre bei 125 fort.

169.

Am Rande des breiten Hofes befindet sich ein kleiner, begehrter Schrein, in dem die vier kaiserlichen Magier residieren und jeden in ihre Zauberkünste unterweisen, der etwas Erfahrung mitbringt und sie mit einer kleinen Goldsumme entlohnt. Bist du Samurai, werden sie dir auch die höhere Magie zugänglich machen, fahre in diesem Fall bei 239 fort. Bist du dagegen Knappe, musst du dich mit folgenden Formeln und Zaubern begnügen:

Verkauf der Hofzauberer

Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Heilung (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Beherrschung (Zauber)	10 Gold, 2 Erf.
Lähmung (Formel)	3 Gold

Willst du dein magisches Wissen mehren, so kannst du bei den Zauberern auch Unterricht nehmen:

Magie I

3 Erfahrung, 5 Gold

Magie II

6 Erfahrung, 10 Gold

Willst du den Schrein verlassen und in den Palasthof zurückkehren, fahre bei 125 fort. Solltest du *verflucht* sein, so verlierst du diesen Status nun.



© DRUID STAGE 3/1/11/12/15

□ □ 170.

Das Hauptgebäude ist mit Abstand das größte und prunkvollste Gebäude, das du seit langem gesehen hast. Der Weg zum Eingangstor ist länger als er scheint und du musst eine breite Treppe erklimmen, bis du oben von den Wachen begrüßt wirst und in den Empfangsraum gelangst. Dieser ist gerade gut besucht, Höflinge und Boten bitten an einer Theke um eine Audienz und mehrere Samurai haben sich in dem Raum eingefunden, um in einer Ecke Tee zu trinken und sich über kommende und vergangene Ereignisse am Hof auszutauschen. Willst du das Gebäude wieder verlassen und auf den Hof zurückkehren, lies bei 125 weiter.

Ansonsten kannst du dich nun ebenfalls an die Theke stellen und dort um eine kaiserliche Audienz bitten:

Ist das Feld 170 noch nicht angekreuzt, fahre bei 240 fort.

Ist das Feld 170 einmal angekreuzt, fahre bei 241 fort.

Ist das Feld 170 zweimal angekreuzt, fahre bei 242 fort.

171.

Es dauert nicht lange, bis du den Drillplatz erreicht hast. Der Lärm der aufeinander prallenden Klingen ist ohrenbetäubend. Hier werden die

Knappen für ihre zukünftigen Schlachten vorbereitet und von den erfahreneren Samurai unterwiesen. „Konnichiwa!“, ruft dir einer der Veteranen entgegen und wendet sich dir zu. „Ein bisschen Training gefällig?“, fragt er dich in barschem Tonfall.

Für Knappen und Samurai

Waffengeschick I

3 Erfahrung, 6 Gold

Bogenschießen I

3 Erfahrung, 6 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Nur für Samurai

Waffengeschick II

6 Erfahrung, 10 Gold

Waffengeschick III

9 Erfahrung, 15 Gold

Parieren I

3 Erfahrung, 8 Gold

Bogenschießen II

6 Erfahrung, 10 Gold

Um auf den Hauptplatz zurückzukehren, fahre bei 125 fort.

172.

Um zu bestimmen was euch auf der Jagd zustößt, musst du einen Würfel werfen. Ziehe einen Punkt von dem Ergebnis ab, wenn die Summe deines

Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner als 10 ist und addiere einen Punkt, sollte sie größer oder gleich 10 sein.

0-1: Borkenkäfer (Weiter bei 126).

2: Fetzenspringer (Weiter bei 127).

3: Nutria (Weiter bei 130).

4: Nebel (Weiter bei 128).

5: Wachtelhexe (Weiter bei 131).

6: Wiesel (Weiter bei 129).

7: Frischling (Weiter bei 136).

Willst du die Jagd beenden und nach Kyoto zurückkehren, fahre bei 43 fort, bedenke jedoch, dass dir Yunsu nicht nach Kyoto folgt.

173.

Du spannst deinen Bogen und fokussierst einen der Frischlinge an. Würfle mit einem Würfel und addiere die Trefferpunktzahl deines Bogens (einschließlich deines Trefferbonus durch Fähigkeiten).

Ist die Summe:

Kleiner als 4, fahre bei 244 fort.

Zwischen 4 und 7, fahre bei 243 fort.

8 oder mehr, fahre bei 245 fort.

174.

Die Jäger prusten vor Lachen, als sie deinen Wunsch hören und loben dich für deinen Scherz. Während sie dich an einem Seil aus der Grube ziehen, erklärst du ihnen, dass deine Forderung absolut ernst gemeint war.

„Hier hast du’s, Scherzkeks!“, lacht einer der Jäger und drückt dir eine Flasche **Bier** (LP: +3) in die Hand. „Und hier hast du noch **5 Goldstücke** für den guten Witz...“

„So früh am Morgen schon den ersten Humpen kippen... Respekt mein Freund!“, meint einer der älteren Waidmänner noch, während er dir anerkennend auf die Schulter klopft. Du bedankst dich für das Bier und das Geld und verabschiedest dich von den 3 Jägern, die dir noch eine Weile hinterher schmunzeln. Weiter bei 12.

175.

Die Jäger zeigen sich mit deiner Forderung einverstanden. Nachdem sie sich kurz im Flüsterton beraten haben, überreicht dir einer der Jäger schließlich einen kunstvoll gefertigten Säbel. Es ist ein **Jägersäbel** (A: 4|V: 2), der dir im Kampf sicher gute Dienste erweisen wird. Du bedankst dich für das kostbare Geschenk und die Jäger entschuldigen sich noch einmal für die dir entstandenen Unannehmlichkeiten. Schließlich meint einer von ihnen: „Für den Fall, dass du dich für das Jägerleben interessieren solltest, erkundige dich in Kyoto mal nach Yunsu, er ist ein Freund von uns und wird sich sicher bereit erklären, dich einmal auf eine seiner Jagden mitzunehmen.“
Du verabschiedest dich von den Jägern und setzt deinen Weg nach Kyoto fort (Weiter bei 12).



176.

„Was anderes fällt dir auch nicht ein, oder?“, meint einer der Jäger genervt. Sie ziehen dich aus der Grube und drücken dir 5 **Goldstücke** in die Hand. „Da hast du's!“, meint ihr Anführer. Danach reden sie kein Wort mehr mit dir, sondern verschwinden wieder im Dickicht. Du verlässt die kleine Lichtung und setzt deinen Weg nach Kyoto fort (Weiter bei 12).

177.

Du folgst dem Pfad auf das Plateau hinauf und erkundest die Raststelle, die offenbar erst vor kurzer Zeit aufgegeben wurde. Neben den Überresten eines Lagerfeuers liegt ein Baumstamm, der vermutlich als Bank genutzt wurde. Um die ausgebrannte Feuerstelle herum finden sich unzählige Knochen und Knorpelstückchen – möglicherweise handelte es sich um das Lager von Jägern. Auf der Bank liegt eine **Beere** (LP: +1), die du mitnehmen kannst, außerdem entdeckst du hinter dem Baumstamm eine kleine Truhe, die sofort dein Interesse weckt. Neugierig öffnest du sie und bringst drei Schatullen unterschiedlicher Farbe und Machart zum Vorschein: eine braune, eine goldene und eine grüne. Du hast nun die Wahl, entweder die braune (Weiter bei 247), die goldene (Weiter bei 246) oder die grüne (Weiter bei 248) Schatulle zu öffnen. Lässt du lieber die Flügel davon, setzt du deinen Weg nach Kyoto nun fort (Weiter bei 12).

178.

Du greifst eine der Statuen und kriegst dich vor Freude kaum mehr ein, als du merkst, dass sie aus massivem Gold gefertigt ist; ihre Augen bestehen aus zwei großen Edelsteinen von unermessbarem Wert. Allein dieses Stück würde dich wohl zu einer der reichsten Wachteln Kyotos machen! Schnell schaufelst du so viel Gold und Schmuck zusammen, wie du tragen kannst und stolperst vor den Eingang des kleinen Schreins. Doch bleibt dir nicht viel Zeit zur Freude vergönnt, denn ein grünlicher Blitz setzt deinem Leben ein jähes Ende. Wie töricht es doch von dir war, die Opfergaben des Wachtelgottes Putah stehlen zu wollen! Dein Abenteuer endet hier.

179.

Du beschließt, etwas von deinem Gold zu den anderen Opfern zu legen. Streiche eine beliebige Summe Goldmünzen aus deiner Börse, merke sie dir und fahre bei 249 fort.



180.

Du suchst den Lebensmittelstand auf und bist sogleich von der Auswahl fasziniert, die sich dir hier an den verschiedenartigsten Früchten und exotischen Leckerbissen bietet. Eine wohlgenährte Wachtel wendet sich dir zu und zeigt dir ihr Angebot.

Verkauf vom Lebensmittelhändler

2 Beeren (LP: +1)	1 Gold
2 Rüben (LP: +1)	1 Gold
kleiner Fisch (LP: +3)	2 Gold
Eintopf (LP: +7)	4 Gold
Mohn	4 Gold

Kauf vom Lebensmittelhändler

4 Beeren	1 Gold
4 Rüben	1 Gold
Fleischkeule	1 Gold
kleiner Fisch	1 Gold
großer Fisch	2 Gold
Eintopf	2 Gold

Willst du den Stand verlassen, fahre bei 142 fort.

181.

Leider kann die Auswahl des hiesigen Magiestandes nicht mit der Konkurrenz aus Kyoto mithalten. Dennoch meinst du, vielleicht auch hier etwas Brauchbares finden zu können, und so siehst du dich einmal zwischen den Regalen um, in denen allerlei alte Bücher, Schriftrollen und seltsame Utensilien gestapelt sind.

Verkauf vom Magier

Beherrschung (Formel)	3 Gold
Schwächen (Formel)	4 Gold
Lähmung (Formel)	2 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	7 Gold
Glückstrank	5 Gold

Kauf vom Magier

[Alle Nahrung und Kräuter]	zum Listenpreis
Heiltrank	5 Gold
Glückstrank	4 Gold

Willst du den Stand verlassen, fahre bei 142 fort.

182.

Zwischen all den bunten Ständen tummeln sich auch einige düstere Gestalten, die mit unauffälligen Blicken nach Kundschaft Ausschau halten: Es sind Hehler, die hier auf dem Markt ihr Opium verkaufen wollen, doch stets befürchten müssen, von den Stadtwachen auf frischer Tat ertappt zu werden, die hier gelegentlich patrouillieren. Würfel, ob du Erfolg bei deiner Suche nach einem preiswerten Hehler hast:

- 1: Du findest einen hervorragenden Händler (Weiter bei 250).
- 2-3: Du findest einen Händler (Weiter bei 251).
- 4: Du findest einen teuren Händler (Weiter bei 252).
- 5-6: Du kriegst ein Problem (Weiter bei 744).

183.

Der Rüstungsladen liegt am Rande des Marktplatzes. Eine betagte Wachtel bittet dich freundlich hinein und präsentiert dir stolz das Angebot. Ruhig siehst du dich um und prüfst die Qualität der ausgestellten Rüstungen. Tatsächlich kann sich die Auswahl sehen lassen:

Verkauf vom Rüstungshändler

Alte Kluft (V: 1)	6 Gold
Wams (V: 2)	10 Gold
Kluft (V: 3)	15 Gold
Fellkleidung (V: 4)	22 Gold
Lederrüstung (V: 5)	28 Gold

Kauf vom Rüstungshändler

Eisen	7 Gold
Haut	4 Gold
Fell	4 Gold
Zähne	3 Gold
Klauen	3 Gold
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis

Hast du deine Geschäfte getätigt, verlässt du den Laden und kehrst zu 142 zurück.

184.

Du steigst die Treppe zu deinem Zimmer empor und schließt die Tür hinter dir. Es tut gut, einmal seine Ruhe zu haben. Erschöpft legst du dich auf dein frisch vorbereitetes Bett und streckst deine Flügel aus. Ehe du dich versiehst, befindest du dich im tiefsten Schlummer. Als du wieder aufwachst, hat bereits ein neuer Tag begonnen und du fühlst dich ausgeruht und gesund. Deine LP werden wieder auf das Maximum angehoben.

Zudem bietet dir dein Zimmer die Möglichkeit, bis zu 4 Gegenstände hier zwischenzulagern. Du kannst eine dieser 4 Möglichkeiten auch dazu nutzen, eine beliebige Menge Gold einzulagern.

Du verabschiedest dich von der hübschen Wachteldame an der Rezeption und verlässt das Hotel, weiter bei 106.

185.

Du fragst die Wachteldame nach dem Amulett, von dem dir der Händler berichtet hat, dass er es hier verloren habe. „Ja, ich habe beim Aufräumen des Zimmers tatsächlich ein Amulett gefunden“, meint dein Gegenüber zögerlich. „Aber damit ich es dir geben kann, musst du mir zunächst sagen, wie du heißt, denn auf der Rückseite ist der Name des Besitzers eingraviert und ich kann es dir ja nur dann geben, wenn ich wirklich sicher gehen kann, dass du der rechtmäßige Inhaber bist. Also?“

Was willst du ihr sagen?

„Ich heiße Awe.“ (Weiter bei 253)

„Ich heiße Abe.“ (Weiter bei 254)

„Ich heiße Abin.“ (Weiter bei 255)

„Ich heiße Awon.“ (Weiter bei 256)

186.

„Was willst'n?“, knurrt der Ober, eine muskulöse Wachtel mit einem von Narben entstelltem Gesicht.

Verkauf vom Ober

Bier (LP: +3)

2 Gold

Rübenschnaps (LP: +5)

3 Gold

Wenn du fertig bist oder es dir anders überlegt hast, kehre zu 145 zurück.



□ 187.

Du fasst den waghalsigen Beschluss, dich mit einem der sich hier tummelnden Schwerverbrecher anzulegen. Um seine Aufmerksamkeit zu erregen, wirfst du ihm einen vollen Bierhumpen gegen den Kopf. Den Bruchteil einer Sekunde später geht der wutschnaubende Kriminelle auf dich los.

Bevor der Kampf beginnt, musst du seinen Angriffswert bestimmen. Wirf dazu einen Würfel, wenn die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner als 10 ist. Sollte sie größer oder gleich 10 sein, addiere 5 Punkte zu diesem Ergebnis.

Verfahre ebenso mit seinem Verteidigungswert, nur dass du hier in jedem Fall noch 2 zusätzliche Punkte zu dem Ergebnis addierst. Hast du die Stärke deines Gegners bestimmt, kann der Kampf beginnen!

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

SCHWERVERBRECHER greift an!

A: ???

V: ??? | PR: 1

LP: 12

Verlierst du den Kampf, fahre bei 257 fort. Gewinnst du, so fahre bei 259 fort wenn das Feld bei 187 noch nicht angekreuzt ist, sollte es hingegen angekreuzt sein, fahre bei 258 fort.

188.

„N' Zimmär kostet n' Goldstück die Nacht. In'ressiert?“, grunzt der Ober. Hast du das Geld nicht oder willst es nicht ausgeben, kehre zu 145 zurück. Willst du das Angebot wahrnehmen, legst du das Geld auf den Tresen und steigst eine Strickleiter in den ersten Stock hinauf, wo du einen kleinen, schmutzigen Raum vorfindest. Die Luft riecht abgestanden und das Bett besteht aus einer Matratze, die mit einem zerfransten Rattenfell bezogen ist. Als du näher hinsiehst bemerkst du sogar, dass sein ursprünglicher Träger wohl rüdig gewesen war. Dir kommt der Ekel und nur widerwillig legst du dich schlafen. Wirf einen Würfel:

1-3: Du schläfst überraschend bequem (+ 10 LP).

4: Der beißende Gestank sorgt für eine unruhige Nacht, dennoch erholst du dich etwas (+ 5 LP).

5: Du kannst dich aufgrund des Lärms, der aus dem Schankraum unter dir dröhnt, kaum erholen. (+ 2 LP)

6: Nicht nur der Lärm und der Gestank hindern dich am Schlafen, zu deinem Entsetzen scheint deine Matratze auch von Milben befallen zu sein, die dich beißen (-1 LP, jedoch können deine LP dadurch nicht unter 1 fallen).

Am nächsten Morgen steigst du die Strickleiter wieder hinab in den Schankraum. Weiter bei 145.

189.

In der Kneipe findet eine Reihe von verschiedenen Spielen und Wettkämpfen statt. In welcher Disziplin willst du dich versuchen?

Glücksrad (Weiter bei 260).

Würfeln (Weiter bei 261).

Flügeldrücken (Weiter bei 262).

Willst du lieber nichts riskieren, kehre zu 145 zurück.

190.

Als du die Stadt verlassen willst, winken dich die Samurai, die am Tor Wache stehen, noch einmal zur Seite. „He du, komm mal kurz her!“, ruft dir einer der Krieger zu und fordert dich auf, deinen Rucksack zu öffnen. Hast du Opium dabei, weiter bei 105. Ansonsten darfst du passieren und die Wachen wünschen dir noch eine angenehme Reise nach Kyoto. Würfel:

1-4: Tatsächlich verläuft der Rest deiner Reise ereignislos (Weiter bei 20).

5: Dir lauert ein wildes Tier auf (Weiter bei 191).

6: Du begegnest zwei Mönchen (Weiter bei 195).

191.

Auf dem Weg durch ein kleines Kiefernwäldchen wirst du von einem Fetzenspringer angegriffen, der dich wohl schon einige Zeit beobachtet und verfolgt hat. Eine Möglichkeit zum Fernkampf bietet sich dir nicht mehr, da die Bestie dich in Sekundenschnelle erreicht hat. Solltest du jedoch die Fähigkeit Heimlichkeit besitzen, könntest du unbemerkt bleiben, sodass sich dir die Möglichkeit bietet, von einem Bogen Gebrauch zu machen.

Fernkampfversuche: - (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

FETZENSPRINGER greift an!

A: 4

V: 5 | PR: 1

LP: 8

Besiegest du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die 1. Jägerschulung, kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden. Verfügst du über die 2. Jägerschulung, kannst du ihm zudem auch seine **Haut** abziehen. Fahre dann bei 20 fort.

192.

Als dein Weg dich durch eine schmale, staubige Schlucht führt, deren Hänge mit Krüppelkiefern und verdorrten Gräsern bewachsen sind, kommt es zu einem unangenehmen Zusammenstoß: Eine riesenhafte Sichelmantis verstellt dir den Weg und kommt langsam auf dich zu. Diese urzeitlichen Geschöpfe

sind äußerst selten und dienen oft genug als Stoff für die Geschichten, die die Greise den jungen Wachteln am prasselnden Kaminfeuer erzählen.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

SICHELMANTIS greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Gewinnst du, so erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Mit der 1. Jägerschulung bist du im Stande, einen ihrer Arme abzutrennen und die **Mantissichel** (A: 7|V: 2) fortan als Waffe im Kampf zu benutzen. Weiter bei 20.

193.

Auf offenem Feld begegnet dir eine andere Wachtel, die du von weitem für einen Bauern hältst und der du deshalb freundlich zuwinkst.

Doch stellt sich schon bald darauf heraus, dass es sich nicht um einen harmlosen Feldarbeiter, sondern um einen Vagabunden handelt, der es auf deine Habseligkeiten abgesehen hat.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

VAGABUND greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 1

LP: 12

Besiegt du den Tunichtgut, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. In einem Beutel, den er bei sich geführt hat, findest du 5 **Goldstücke** und einen **Glückstrank**, der Rest stellt sich als wertloser Plunder heraus. Seine Waffe, ein **Kurzschwert** (A: 5| P: 2), kannst du ebenfalls an dich nehmen. Weiter bei 20.

194.

Trägst du zur Zeit eine Platten- oder Armeerüstung, lies bei 380 weiter. Sollte dies nicht der Fall sein, musst du bei 410 fortfahren.

195.

Auf deinem Weg in die Hauptstadt begegnen dir zwei Mönche, die du schon von weitem an ihren gelben, schlichten Gewändern erkennst. Sie stellen sich als sehr freundlich heraus und fragen dich, ob du nicht vielleicht auch in das Kloster eintreten möchtest. „Von Osaka und Sakai aus fahren regelmäßig Fähren zu uns auf die Insel. Dort kannst du dich als Mönch einschreiben, wenn du deine Ausbildung als Novize vollendet hast. Wir würden uns freuen, dich in unseren Reihen begrüßen zu dürfen!“, sagt ihr Wortführer. Zum Schluss überreichen sie dir noch einen **Heiltrank** (LP: vollständig) als Geschenk des Klosters. Du bedankst dich bei ihnen und ihr zieht eurer Wege. Weiter bei 20.

196.

In den Taschen des Hünen findest du 3 **Goldstücke** und einen **Glückstrank**. Die Wachen haben deine Stärke nun eingeschätzt und hindern dich nicht daran dich davonzumachen. Während du der Hauptstraße in Richtung Stadtzentrum folgst, blickst du dich noch einmal um. Du siehst, wie sich der Riese unter Schmerzen wieder aufzurappeln beginnt, doch scheint fürs erste keine Gefahr mehr von ihm auszugehen. Weiter bei 108.

197.

Scheinbar rechnet Oda-Pan nicht mehr mit deinem Widerstand und so fällt es dir verhältnismäßig leicht, dich aus dem Griff des Riesen zu befreien. Du rollst dich auf dem Pflaster ab, stehst auf und zückst deine Waffe. Oda-Pan ist sichtlich verdutzt, kommt aber schließlich doch mit einem bedrohlich finsternen Blick auf dich zu.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

ODA-PAN greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 17

Leider ist Odas Knüppel nach dem Kampf nicht mehr zu gebrauchen. Der Kampfeslärm hat auch einige Stadtwachen angezogen, die sich jedoch nicht trauen, einzugreifen, und dich nur ungläubig anstarren. Weiter bei 196.

198.

„Hey, Oda, wie wär's denn wenn ich dir n' bisschen Gold gebe und du lässt mich laufen?“, raunst du ihm in verschwörerischem Ton zu. Oda-Pan hält kurz inne, wendet dir dann seinen Blick zu und beginnt dich finster zu mustern. „Wie viel ist denn 'n' bisschen?“, grunzt er zögernd. Was willst du sagen?

„5 Gold sollten reichen!“ (Weiter bei 263)

„10 Gold sind genug!“ (Weiter bei 264)

„15 Gold reichen aus!“ (Weiter bei 265)

„20 Gold müssen reichen!“ (Weiter bei 266)

Willst oder kannst du ihm kein Gold geben, bleibt dir noch dich weiter abführen zu lassen (Weiter bei 199) oder aber du versuchst, dich zu befreien und ihn anzugreifen (Weiter bei 267).

199.

Du landest im Gefängnis von Sakai. Vorher werden dir sämtliche Waffen abgenommen, deine restliche Ausrüstung darfst du fürs erste behalten.

Deine Zelle ist klein und muffig, ein Fenster nach draußen gibt es nicht, jedoch kannst du durch die Gitterfenster der Tür zumindest einen Blick in den Gang werfen. Die Tür selber scheint überraschenderweise kaum gesichert. Bist du im Besitz eines Dietrichs, könntest du versuchen, sie aufzubrechen (Weiter bei 268). Auf dem Gang siehst du ein Tischchen auf dem neben einer Flasche Reisschnaps auch ein kleiner Schlüssel liegt, der zu deiner Tür gehören könnte. Beherrscht du den Zauber Windsturm, kannst du nun von ihm Gebrauch machen (Weiter bei 270). Ansonsten bleibt dir noch, dich durch Rufen bei den Wachen bemerkbar zu machen (Weiter bei 269).

200.

„Moin!“, grüßt dich der tätowierte Hafenmeister, als du näher kommst. „Was darf's denn sein?“. Willst du dich nach einem Schiff erkundigen, fahre bei 271 fort. Willst du dich dagegen bei ihm informieren, ob er Arbeit für dich hat, fahre bei 272 fort (vorausgesetzt, du hast dies noch nicht getan). Solltest

du im Besitz eines Schützensteines sein, lies bei 273 weiter. Willst du dich von dem Hafenmeister verabschieden, fahre bei 150 fort.

201.

„He du!“, krächzt ein Hafenarbeiter als du an ihm vorübergehst. Du hältst inne und wendest dich ihm zu. „Könn'st du mir 'n kleinen Gefallen tun? Mein Tach' heut is' verdammt lang und ich wollt' ei'ntlich nachher noch mit den anderen 'n bisschen feiern, doch ham' wir leider bei den Kneipen hier Hausverbot und ich habe kene Zeit, jetzt noch wat' zu besorjen... Wie wär's wenn du mir zwo Bier und drei Portionen Opium besorjst?“. Besitzt du diese Dinge und willst sie ihm geben, weiter bei 282. Ansonsten wendest du dich ab, weiter bei 150.

202.

Du begibst dich zu einem der Schmuggler, einem hageren Kerl, der auf einem leeren Fass sitzt und aufspringt, als du dich ihm näherst: „Ich grüße Euch! Mein Name ist Iwasaki! Ich kaufe und verkaufe Talismane aller Art! Seht her!“

Er öffnet eine Tasche, die du vorher gar nicht bemerkt hattest und bringt einige seltsame Objekte zum Vorschein: Ihnen allen ist ihr eigentümliches, fremdartiges Aussehen gemein, manche bestehen aus Holz oder Metall, andere sind mit Perlen, Glassplittern, Kristallen und Federn geschmückt. Was sie darstellen sollen, ist in den seltensten Fällen klar zu sagen, bei einigen könnte es sich um stilisierte Figuren von Wachteln handeln, andere hingegen wirken vollkommen abstrakt. Da sie von den offiziellen Behörden immer wieder in Verbindung mit schwarzer Magie gebracht werden, ist der Handel mit ihnen verboten, doch erfreuen sie sich bei der einfachen Bevölkerung nach wie vor großer Beliebtheit.

Verkauf vom Schmuggler

Talisman	10 Gold
----------	---------

Kauf vom Schmuggler

Talisman	4 Gold
----------	--------

Willst du deine Geschäfte mit ihm beenden, kehre zu 150 zurück.

203.

Du suchst dir ein ruhiges, abgeschiedenes Plätzchen und lässt dich dort zum Angeln nieder. Solltest du nicht mindestens eine Angel haben, kehre zu 150 zurück. Ansonsten spießt du einen Köder auf den Haken und wirfst aus. Tatsächlich scheint sich nach einiger Zeit etwas zu tun... Wirf einen Würfel:

1: Der Haken verfängt sich im Seegras und deine Angel bricht entzwei!

2-4: Ein **kleiner Fisch** (LP: +3) beißt an!

5: Du fängst einen **großen Fisch** (LP: +5)!

6: Du schläfst ein (Weiter bei 277).

204.

„Wohin soll denn die Reise gehen?“, fragt dich der Hafenmeister, während er dich zu den gerade anliegenden Passagierfähren führt. Die Fahrt auf einer Fähre kostet 4 Goldstücke. Aufgrund eines Abkommens, das der Klostervorsteher vor einigen Jahren mit den Hafenverwaltungen der großen Städte geschlossen hat, dürfen Mönche und Novizen die Fähre zur Mönchsinsel ohne Kosten in Anspruch nehmen.

Was willst du tun?

Ein Schiff zur Mönchsinsel nehmen (Weiter bei 301).

Ein Schiff nach Osaka nehmen (Weiter bei 303).

Hast du zu wenig Geld oder hast du es dir anders überlegt, kehre zu 151 zurück.

□ 205.

Du entfernst dich etwas von den lärmenden Hafenarbeitern und setzt dich am Rande des Hafens auf eine alte Kiste. Solltest du nicht mindestens eine Angel und einen Köder haben, kehre zu 151 zurück.

Ansonsten bestückst du den Haken mit einem Köder und wirfst aus. Wirf einen Würfel. Ist das Feld bei 205 nicht angekreuzt, ziehe 1 Punkt vom Ergebnis ab.

0: Ein anderer Angler gesellt sich zu dir (Weiter bei 281).

1: Der Haken verfängt sich im Seegras und deine Angel bricht entzwei!

2-4: Ein **kleiner Fisch** (LP +3) beißt!

5: Ein **großer Fisch** (LP +5) beißt, doch leider verschleißt dabei deine Angel – streiche sie aus deinem Rucksack.

6: Du fängst einen **großen Fisch** (LP: +5)!

206.

„Hey, du, wie sieht's aus, willst du ein bisschen Stoff zum Rauchen?“, raunt dir der chinesische Schmuggler zu. Du gibst ihm zu erkennen, dass du ebenfalls aus China stammst und ihr plaudert eine Weile über eure Heimat. Anschließend bietet er dir das Opium zu einem durchaus akzeptablen Preis an:

Verkauf vom Schmuggler

Opium 3 Gold

Hast du deine Geschäfte beendet, kehre zu 151 zurück.

207.

Der Wachtel im Laden für Angelbedarf sieht man die Erfahrung, die sie auf hoher See gemacht hat, regelrecht an: Ihr Gesicht ist wettergegerbt und ihre muskulösen Flügel sind mit unzähligen martialischen Tätowierungen bedeckt.

Sie nickt dir lässig zu und zeigt dir das Angebot:

Verkauf vom Angelhändler

Angel 4 Gold
Rübenschnaps (LP: +5) 3 Gold
Bier (LP: +3) 2 Gold

Kauf vom Angelhändler

Bier 2 Gold

Anschließend verlässt du den Laden, weiter bei 152.

208.

Eine alte Wachteldame grüßt dich herzlich und präsentiert dir ihr Angebot. Dir läuft das Wasser im Schnabel zusammen, als du all die verschiedenen Leckereien siehst, die sich in den Kisten und Körben häufen.

Verkauf von der Lebensmittelhändlerin

2 Beeren (LP: +1) 1 Gold
2 Rüben (LP: +1) 1 Gold

Fleischkeule (LP: +2)	1 Gold
kleiner Fisch (LP: +3)	2 Gold
Mohn	3 Gold

Kauf von der Lebensmittelhändlerin

4 Beeren	1 Gold
4 Rüben	1 Gold
Fleischkeule	1 Gold
kleiner Fisch	1 Gold
großer Fisch	1 Gold

Nachdem du deine Geschäfte getätigt hast, verlässt du den Laden, weiter bei 152.

□ 209.

Der Inhaber des Fachgeschäfts für Zauberei und Magie ist eine geheimnisvolle alte Wachtel, die auf dich etwas reserviert wirkt. Der Aufschrift über dem Ladeneingang zu Folge ist sein Name Insumo, doch kannst du dem schweigsamen Magicus kaum ein Wort entlocken. Obskure Gerätschaften und uralte Schriftrollen stapeln sich in den engen Regalen, die die Wände des winzigen Geschäfts flankieren. Neugierig erkundest du den Laden, der allerlei interessante Dinge zu bieten hat.

Verkauf vom Magicus

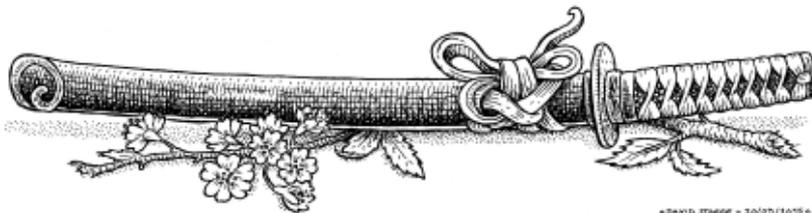
Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Spiegelangriff (Formel)	2 Gold
Erdbeben (Formel)	3 Gold
Windsturm (Formel)	2 Gold
Heilung (Formel)	3 Gold

Kauf vom Magicus

Feuerkraut	3 Gold
Höhlenkraut	2 Gold
Mohn	3 Gold
Moderpilze	1 Gold
Glückstrank	3 Gold
Heiltrank	4 Gold

Sollte das Feld bei 134 angekreuzt sein, kannst du der Spur des Pergamentfetzens folgen, weiter bei 109 (Dies geht jedoch nur, wenn 209 noch nicht angekreuzt ist).

Ansonsten verlässt du den Laden wieder, weiter bei 152.



210.

Du willst prüfen, ob der Waffenladen zu Sakai seinem hervorragendem Ruf wirklich gerecht wird. Tatsächlich kann sich die Auswahl und Qualität der hier feilgebotenen Schwerter sehen lassen! „Na, is' die alte Klinge stumpf?“, fragt dich der Verkäufer, ein grober Geselle, dem du lieber nicht nachts über die Straße laufen wolltest.

Verkauf vom Waffenhändler

Dolch (A: 1 V: 0)	3 Gold
Keule (A: 2 V: 0)	6 Gold
Bauernschwert (A: 3 V: 1)	12 Gold
Axt (A: 4 V: 0)	13 Gold
Doppelaxt (A: 6 V: 0)	20 Gold
Kurzschwert (A: 5 V: 2)	22 Gold
3 Pfeile	1 Gold

Kauf vom Waffenhändler

Eisen	7 Gold
[alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[alle Rüstungen]	zum Listenpreis
[alle Trophäen]	zum Listenpreis

Es stellt sich heraus, dass der Ladeninhaber nicht nur als Verkäufer tätig ist, sondern auch an der Waffe ausgebildet. Wenn du dies wünschst (und über die nötigen finanziellen Mittel verfügst) kannst du dich von ihm in der Kunst des Schwertkampfes unterweisen lassen.

Waffengeschick I

3 Erfahrung, 15 Gold

Willst du den Laden wieder verlassen, fahre bei 152 fort.

211.

Auf deinem Weg zur Hauptstadt passierst du eine Heidelandschaft, die den verschiedenartigsten Pflanzen einen Lebensraum bietet. Da du es nicht eilig hast und Kyoto bereits am Horizont ausmachen kannst, nimmst du dir die Zeit, die Wiese genauer zu erforschen. Dabei findest du 2 Stängel **Feuerkraut**, die du pflücken und mitnehmen kannst. Danach setzt du deinen Weg fort, weiter bei 20.

212.

Nach einiger Zeit läuft dir ein gefährlich aussehender Schwertmeister über den Weg, der sich mit dir duellieren will. Lehnst du das Angebot ab, fahre bei 20 fort. Entscheidest du dich für ein Duell, so musst du dich ihm im Kampf stellen. Als Einsatz gilt dabei eure Waffe.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

SCHWERTMEISTER greift an!

A: 5

V: 8 | PR: 3

LP: 12

Besiegest du den Schwertmeister, so gibt er dir sein **Tanto** (A: 6|V: 3). Solltest du ihm unterlegen sein, nimmt er dir die Waffe ab, mit der du gegen ihn angetreten bist und zieht fort. Deine Lebenspunkte werden in diesem Fall wieder auf 1 aufgestockt. Du ziehst weiter, fahre bei 20 fort.

213.

Dein Weg führt dich an einer kleinen Höhle vorbei, aus der dir ein pestilenter Gestank entgegenkommt. Der Urheber gibt sich schon bald zu erkennen: Es handelt sich um eine riesige Wanze, die hier auf Beute gelauert hat. Die Wanze verfügt über ein lähmendes Sekret (was auch der Ursprung für den Gestank gewesen sein dürfte); jede Runde musst du nach ihrem Angriffswurf noch einmal würfeln, bei einer 5 oder 6 lähmt dich das Sekret und die Wanze greift dich ein zweites Mal an, diesmal wird jedoch anschließend nicht noch einmal für das Sekret gewürfelt.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

WANZE greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 1

LP: 10

Siegest du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Mit der 1. Jägerschulung kannst du der Wanze ihre **Klauen** abschneiden. Danach erkundest du noch den Eingangsbereich der Höhle – selbstverständlich mit zugehaltenem Schnabel – findest jedoch abgesehen von 2 **Moderpilzen** nichts von Interesse. Weiter bei 20.

214.

Gerade als du auf deinem Weg eine felsige Anhöhe erklommen hast, machst du ein Geräusch aus, welches dir überhaupt nicht behagt: Es kann sich nur um das Zischen einer Schlange handeln! Schon bald hast du das Reptil erspäht, welches zwischen den Felsspalten auf sein nächstes Opfer lauert.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

GIFTNATTER greift an!

A: 7

V: 9 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du die Natter, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die 1. Jägerschulung, kannst du ihr ihre **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung dazu noch die **Haut**. Weiter bei 20.

215.

Auf deinem Weg triffst du auf einen alten Krieger, der dir freundlich begegnet. Trotz seines hohen Alters ist er von beeindruckender Statur, zudem sprechen seine Narben und die von Schwerthieben zerfurchte Rüstung für eine langjährige Kampferfahrung. Er bietet dir an, dich für eine kleine Summe Gold in der Kampfkunst zu unterrichten. Wenn du willst, kannst du auf sein Angebot eingehen.

Waffengeschick I

3 Erfahrung, 8 Gold

Parieren I

3 Erfahrung, 8 Gold

Bogenschießen I

3 Erfahrung, 8 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Egal ob du auf das Angebot eingehst oder nicht verabschiedest du dich von ihm und setzt deinen Weg fort. Weiter bei 20.

216.

Du kommst an einem idyllischen Teich vorbei und beschließt, dich an seinem Ufer niederzulassen um dich ein wenig von deiner bisherigen Reise zu erholen. Plötzlich siehst du, wie sich das Wasser vor dir kräuselt und schon bald darauf ist der Kopf einer furchteinflößenden Bestie zu erkennen: Es handelt sich um einen Bergmolch, der dich für leichte Beute hält!

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)
Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

BERGMOLCH greift an!
A: 6
V: 7 | PR: 0
LP: 12

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die 2. Jägerschulung, kannst du ihm zudem seine **Haut** abziehen. Fahre bei 20 fort.

217.

Eine Treppe führt zu dem Flur hinauf, auf dem sich dein Zimmer befindet. Es ist gemütlich eingerichtet und ruhig. Du streckst dich auf deinem Bett aus...

Ein zartes Klopfen weckt dich aus deinem Schlummer: Eine junge Wachteldame bringt dir eine kleine Kanne Tee auf einem Tablett.

Du darfst deine Lebenspunkte wieder auf ihren Maximalwert anheben. Außerdem bietet dir dein Zimmer die Möglichkeit, bis zu 4 Gegenstände hier zwischenzulagern. Du kannst eine dieser 4 Möglichkeiten auch dazu nutzen, eine beliebige Menge Gold einzulagern.

Du verbringst die Nacht im Hotel und als du es am nächsten Tag wieder verlässt, liegt noch der morgendliche Nebelschleier über den stillen Straßen. Weiter bei 108.

218.

Kreuze das Feld bei 154 an. „Ich hätte etwas zu tun für dich“, meint sie nach kurzem Überlegen. „Dieses Buch hier...“ - sie holt einen verstaubten, roten

Codex aus dem Regal hinter sich - „...muss meinen Freund Roy-ka aus Kyoto erreichen. Sie blickt dich eindringlich an und fügt dann hinzu: „Ach ja, komme nicht auf die Idee, das Buch zu öffnen: Wie du siehst ist es versiegelt und wenn Roy-ka bemerken würde, dass du das Siegel gebrochen hast, müsste er dich töten – und das wäre doch äußerst schade um dich, oder?“

Sie überreicht dir das Buch und streicht dabei kurz über deinen Flügel. Du versicherst ihr, dass du gewissenhaft mit dem Buch umgehen wirst und nimmst es an dich, es ist der **Almanach der Sinne**.

Anschließend verlässt du das Hotel und schlenderst wieder in Richtung Stadtzentrum. Willst du dein Versprechen halten (Weiter bei 108) oder aber das Buch öffnen und lesen (Weiter bei 304).

219.

Der Empfangsraum ist leer und auch sonst ist weit und breit keine Spur von einer anderen Wachtel zu sehen. Du beschließt, die Möglichkeit für einen Überfall zu nutzen.

Dazu schlenderst du unauffällig zu dem Bücherregal hinter der hübschen Wachteldame und tust so, als würdest du dir die Titel ansehen. Dann drehst du dich blitzschnell um, ergreifst die Wachtel und hältst ihr deine Klinge unter die Kehle, den anderen Flügel legst du um ihren Schnabel, um sie davon abzuhalten, Wachen herbeizurufen. „Zeig mir wo die Kasse ist!“, fauchst du. Sie blickt dich panisch an. Du lockerst deinen Griff, um ihr die Gelegenheit zu geben den Standort zu verraten, doch sie nutzt diese Möglichkeit ihrerseits, um sich zu befreien und deinem Griff zu entgleiten. Sie zückt einen kleinen Dolch und stellt sich dir tapfer, nicht jedoch ohne vorher Alarm geschlagen zu haben. Gelingt es dir nicht, sie nach zwei Angriffen deinerseits zu Fall gebracht zu haben, stürmen Stadtwachen den Raum und strecken dich nieder. In diesem Fall endet dein Abenteuer!

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

GEISHA greift an!

A: 2

V: 2 | PR: 0

LP: 12

Gelingt es dir, das Wachtelmädchen in zwei Kampfrunden zu besiegen, kreuze 108 an und fahre bei 283 fort.

220.

Die Jäger sind außer sich vor Freude, als du ihnen etwas Opium gibst und feiern dich wie einen Helden: Während der eine die Pfeife stopft, stimmen die anderen ein bekanntes Volkslied an, welches sie jedoch auf dich hin umdichten. Als das Ständchen beendet ist, fragen sie dich, ob du eine Belohnung haben willst. Folgende Dinge aus ihrem Rucksack bieten sie dir an, du musst dich für einen der Gegenstände entscheiden:

- **Kurzschwert** (A: 5|V: 2)
- **Fellkleidung** (V: 4)
- **Rattenschießer** (T: 3|A: 4)

Verzichtest du auf eine Belohnung, fahre bei 284 fort. Wählst du eine der Belohnungen, verabschieden sie sich von dir und stolpern weiter ihres Weges. Fahre bei 20 fort.

221.

„Das ist doch zumindest besser als nichts!“, grunzt einer der Jäger. Die drei stürzen sich mit unmanierlicher Gier auf alles, was du ihnen angeboten hast. Nachdem sie ihr Mahl beendet haben, reiben sie sich die Bäuche und bedanken sich bei dir. Solltest du ihnen soviel gegeben haben, dass es insgesamt einen LP Bonus von 4 oder mehr ergibt, schenken sie dir einen **Weidenbogen** (T: 3|A: 3), den du dankend annimmst. Danach verabschieden sie sich und torkeln weiter ihres Weges. Weiter bei 20.

222.

„Ihr törichten Opiumraucher seid schlimmer als die Dümmeren unter den Tieren! Aus dem Weg mit euch!“, fauchst du sie an. Die drei zeigen sich von deiner Rüge nicht beeindruckt, der Alkohol macht sie mutig. Einer von ihnen kommt dir bedrohlich nahe und verpasst dir eine Backpfeife. Du kannst diese Schmach unglaublich auf dir sitzen lassen und schlägst zurück, was die drei Jäger wiederum als Aufforderung zum Kampf interpretieren. Die Lage eskaliert...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

BETRUNKENER JÄGER I greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 2

LP: 12

BETRUNKENER JÄGER II greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 3

LP: 12

BETRUNKENER JÄGER III greift an!

A: 4

V: 3 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du sie, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Als du ihre Taschen durchwühlst, findest du einen **Glückstrank** und 5 **Gold**.

Die Jäger selber waren mit zwei **Äxten** (A: 4|V: 0) und einem **Bauernschwert** (A: 3|V: 1) bewaffnet. Du setzt deinen Weg fort, weiter bei 20.

223.

Du folgst dem Pfad, der dich zur Eisenerzmine führt und hast diese schon bald erreicht. Ein großer Haupttunnel führt in den Berg hinein, überall zweigen sich kleine Stollen von diesem ab, die an noch entlegene Orte und Höhlen innerhalb des Berges führen.

Als du dich dem Haupttunnel näherst, vernimmst du den Lärm der hier schuftenden Bergmänner, der durch die Tunnelwände widerhallt. Die meisten der hier arbeitenden Wachteln tun dies freiwillig, sodass die Arbeitsmoral besser ist als in den Sklavenminen, die du aus deiner Heimat kennst. Einige der Arbeiter stehen vor einer Theke Schlange, an der ein Verwalter neue Spitzhacken und Laternen verteilt und die Arbeiter mit stärkendem Eintopf versorgt. Weiter bei 285.

224.

Als du eine der schmalen Gassen entlang schlenderst, kommt dir eine beschäftigt wirkender Wachtelhahn entgegen, der sich in fremdländische, bunte Gewänder gehüllt hat und auch sonst einen sehr exzentrischen Eindruck macht.

„Du!“, ruft er, als er dich erblickt und kommt mit schnellen Schritten auf dich zu. Er stellt sich dir als Goj-Khan vor und fährt sogleich mit seinem Anliegen fort: „Kannst du mir einen Gefallen tun? Neulich war eine junge Wachtel aus Sakai hier, ein hübsches Ding, sie arbeitet wohl im Hotel dort. Sie hat eines meiner Bücher gestohlen, als sie in meinem Laden war, den Almanach der Sinne! Bitte bringe ihn mir wieder, ich werde dich reich belohnen!“. Er blickt dich eindringlich an, doch fällt es dir aufgrund all der seltsamen Kettchen und Amulette, die um seinen Hals hängen, schwer, ihm in die Augen zu blicken. Besitzt du den Almanach der Sinne, kannst du ihm ihn geben und bei 286 weiter lesen. Ansonsten verabschiedest du dich, kehre zu 160 zurück.



225.

Der Markt in Hejo ist bescheiden, die meisten Händler verkaufen nur wertlosen Plunder, doch hast du dir sagen lassen, dass zumindest die Bognerei ein sehenswertes Angebot aufzuweisen hat. Zu welchem der Läden willst du gehen?

Zur Bognerei (Weiter bei 288).

Zum Kräuterweib (Weiter bei 287).

Zur Bank (Weiter bei 289).

Willst du den Markt verlassen, kehre zu 160 zurück.

226.

Du bist noch nicht weit gekommen, da machst du die unangenehme Bekanntschaft mit einem Klauenkäfer, der dir im Unterholz des Waldes aufgelauert hat. Mit einer atemberaubenden Geschwindigkeit kommt das gefährliche Insekt auf dich zu gekrabbelt, sodass dir wenig Zeit bleibt, auf diesen unvorhergesehenen Angriff zu reagieren.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

KLAUENKÄFER greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 2

LP: 10

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die erste Jägerschulung, kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden. Nach diesem Zwischenfall setzt du deinen Weg fort, weiter bei 20.

227.

Als du gerade ein sumpfiges Gebiet passierst, wirst du von einer Libelle erspäht, die sich dir aus der Luft nähert und im Sturzflug auf dich zukommt. Du wirst um einen Kampf vermutlich nicht herumkommen, denn die Chancen zur Flucht vor diesem wendigen Insekt stehen nicht allzu gut...

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-5 gescheitert | 6: erfolgreich (Weiter bei 20)

LIBELLE greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 3

LP: 8

Besiegt du das Insekt, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Der sumpfige Boden bietet den verschiedensten Pflanzen einen Lebensraum; in der Nähe des Kampfplatzes findest du 3 **Moderpilze**. Du beschließt, deinen Weg fortzusetzen, weiter bei 20.

228.

Auf halbem Weg machst du einen Fetzenspringer aus, der im Gebüsch auf der Lauer liegt. Du bist froh ihn so früh bemerkt zu haben, denn er hätte dir noch sehr viel gefährlicher werden können, wenn es ihm gelungen wäre, sich von hinten an dich heran zu pirschen. Da ihm nicht entgangen ist, dass du sein Versteck bemerkt hast, holt er zum Angriff aus und springt dir entgegen.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

FETZENSPRINGER greift an!

A: 5

V: 7 | PR: 1

LP: 12

Wenn du die Bestie besiegt, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst dir eine **Fleischkeule** (LP: +2) aus dem Kadaver schneiden.

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, so kannst du ihm die **Klauen** abtrennen, mit der 2. Jägerschulung gelingt es dir überdies, auch seine **Haut** abzuziehen. Du setzt deinen Weg fort, weiter bei 20.

229.

Deine Reise verläuft friedlich und führt dich durch allerlei bunte Wiesen und Haine, auf denen eine Vielzahl verschiedener Kräuter wächst.

Würfel, welche Kräuter du findest:

1-2: 2 **Moderpilze**.

3-4: 2 Stängel **Feuerkraut**.

5-6: 2 Stängel **Mohn**.

Schon bald erreichst du ohne einen weiteren Zwischenfall die Hauptstadt, weiter bei 20.

230.

Du begegnest einem Wanderhändler, der selber auch als Jäger tätig ist. Genau wie du kommt er gerade aus Hejo und reist nach Kyoto, um dort Eisen und Jagdzubehör zu verkaufen. Er zeigt auch dir sein Angebot:

Verkauf vom Wanderhändler

Eisen	4 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	1 Gold
Spitzhacke (A: 3 V: 0)	5 Gold
Laterne	3 Gold
Kompass	3 Gold
Angel	3 Gold
Jägersäbel (A: 4 V: 2)	15 Gold

Kauf vom Wanderhändler

[alle Trophäen]	zum Listenpreis
[alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[alle Rüstungen]	zum Listenpreis
[alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis

Als ihr euch ein wenig über die Jagd unterhaltet, bietet er dir an dich im Ausweiden von Tieren zu unterrichten:

Jägerschulung II

3 Erfahrung, 6 Gold

Anschließend setzt ihr zusammen euren Weg fort und kommt schon bald in Kyoto an, weiter bei 20.

231.

„Du ehrloser Schuft!“, faucht der Raufbold und nicht nur er, sondern auch das Publikum scheint ungehalten über deine Verschlagenheit zu sein. Du bleibst weiterhin hartnäckig und die Situation eskaliert: Es kommt erneut zum Kampf, diesmal auf Leben und Tod.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

RAUFBOLD greift an!

A: (wie im letzten Kampf)

V: (wie im letzten Kampf)

LP: 8

ZUSCHAUER I greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 2

LP: 12

ZUSCHAUER II greift an!

A: 2

V: 5 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. In ihren Taschen findest du insgesamt einen Würfelwurf an **Goldstücken**. Alle drei waren mit **Dolchen** (A: 1|V: 0) bewaffnet. Um nicht noch mehr Aufmerksamkeit zu erregen, verlässt du den Schankraum fürs erste lieber, während der Wirt fluchend die leblosen Körper in ein Hinterzimmer zieht. Weiter bei 43.

232.

Bist du Samurai oder Mönch nickt dir der Samurai zu und du gehst in den Innenraum, weiter bei 164. Ist dies nicht der Fall, lies weiter:

Der Samurai, der ohnehin schon aggressiv gewesen zu sein scheint, beginnt förmlich zu toben als du an ihm vorbei gehst, ohne ihn eines Blickes zu würdigen. Selbst die Halunken, die sich hier herumtreiben wissen nur zu gut, dass die Samurai das Recht haben, jeden mit dem sofortigen Tod zu

bestrafen, der ihnen nicht genügend Respekt entgegenbringt. Und so wundert es keinen der Passanten als der Wachposten sein Schwert zückt und dich noch auf der Türschwelle enthauptet.

233.

Du gesellst dich zu einer der in dunklen Gewändern eingehüllten Wachteln, die sich abseits der Tanzfläche im Zwielflicht der Lampions unterhalten. „Hallo!“, grüßt dich der Fremde. „Warum kommst du? Hast du Zeug dabei?“ - Du guckst erst fragend doch mit einer eindeutigen Geste gibt er dir zu verstehen, an was er interessiert ist.

Verkauf vom Unbekannten

Dietrich 7 Gold

Kauf vom Unbekannten

Opium 6 Gold

Wenn du ihn fragen willst, wer er ist und was ihn hier hertreibt, fahre bei 290 fort. Willst du dich von ihm abwenden, kehre zu 164 zurück.

234.

Ohne die Aufmerksamkeit einer anderen Wachtel im Raum zu erregen gelingt es dir, dich in die Hinterkammer des Gebäudes zu stellen, in der sich die geheime Falltür befindet, die dir Raj-Yin einst gezeigt hat und die dich zum Lager der Ninja führt. Willst du es dir doch anders überlegen und in den Hauptraum zurückkehren, fahre bei 164 fort. Willst du das Lager aufsuchen, wirf einen Würfel:

1-3: Die Reise verläuft ereignislos und du kommst unbeschadet im Lager der Ninjas an (Weiter bei 310).

4: Du findest Kräuter (Weiter bei 292).

5-6: Ein Stein löst sich von der Decke (Weiter bei 293).

235.

Du trittst an eine der Tänzerinnen heran und lächelst sie an. Sie erwidert deinen Blick und winkt dir zu. Als du noch näher an sie herantrittst, schmiegt sie sich an deine Seite und fordert dich mit einem verführerischen Nicken auf, zusammen mit ihr die Tanzfläche zu verlassen. Sie weist dich zu einer

Nische in der Seitenwand des Gebäudes, in der es etwas ruhiger ist und stellt sich dir als Maiko Nakusomi vor. Während ihr euch unterhaltet, holt sie eine kleine Pfeife aus ihrem Gewand und zündet sie an. „Hier, nimm!“ , raunt sie dir mit ihrer zarten Stimme zu. Willst du auf das Angebot eingehen (Weiter bei 294) oder dich von ihr verabschieden und in den Hauptraum zurückkehren (Weiter bei 164).

236.

„Ich habe schon von deinem Erfolg gehört, so etwas spricht sich hier schnell herum. Du bist würdig, in den Stand eines Knappen erhoben zu werden. Hier, nimm diese **Lederrüstung** (V: 5), sie sollte deiner alten überlegen sein. Als Knappe ist es deine Aufgabe, den Samurai im Kampf zur Seite zu stehen – aber da du dich ja nun bereits als mutiger Kämpfer gezeigt hast, wird dir dies sicher nicht allzu schwer fallen. Zunächst einmal solltest du dich jedoch im Palast umsehen, zu dem du nun Zutritt hast. In der kaiserlichen Schmiede wirst du ein besseres Schwert erwerben können. Auch hast du nun die Möglichkeit, vor den ehrenwerten Tenno persönlich zu treten – natürlich nur dann, wenn du vorher eine Audienz vereinbart hast und denke gar nicht erst daran, die Zeit unseres Kaisers mit irgendwelchen Banalitäten zu vergeuden! So, ich denke nun habe ich genug gesagt. Willkommen, neuer Knappe!“ Trage Knappe als Klasse auf deinem Heldenbrief ein. Du hast nun die Möglichkeit, die Palastanlage zu besuchen (Weiter bei 125) oder erst einmal in das Stadtzentrum zurückzukehren (Weiter bei 43).

237.

Du gibst ihm zu verstehen, dass du bereit bist, dich der Prüfung zu unterziehen. „Nun denn, dann zieh deine Rüstung aus und gib sie mir!“ - Du musst dich jeglicher Kleidung entledigen, lediglich dein Lendenschurz bleibt dir noch. „Der Leichenplatz, den wir für die Prüfung auserkoren haben, befindet sich im Norden Kyotos auf einer bergigen Anhöhe. Folge einfach der Straße vor der Stadt und frage die Bauern, falls du einmal nicht weiter weißt!“, weist dich Kourono an. Du verabschiedest dich und folgst seinen Anweisungen. Tatsächlich musst du dich mehrere Male erkundigen, aber der Landbevölkerung scheint der Leichenplatz ausnahmslos bekannt zu sein und du hörst die schauerhaftesten Märchen über diesen Ort, vor dem die Bauern große Angst haben.

Nach einigen Stunden wird das Terrain um dich herum steiniger, ein schmaler Pfad führt dich einen Berg hinauf. Inzwischen ist die Sonne bereits fast untergegangen, es ist bitterkalt geworden und ein erbarmungsloser Wind lässt dich frösteln. Plötzlich meinst du eine Bewegung zwischen den Felsen vor dir ausgemacht zu haben und mit einem Mal springt ein junger Fetzenspringer auf den Weg vor dir! Es geht kein Weg am Kampf vorbei...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

JUNGER GEBIRGSFETZENSPRINGER greift an!

A: 2

V: 5 | PR: 2

LP: 12

Siegest du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beherrschst du die 1. Jägerschulung, so kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung kannst du ihm ferner seine **Haut** abziehen. Als du nach dem Kampf kurz verschnaufst, fällt dein Blick auf eine Höhle in der Felswand zu deiner Linken, möglicherweise das Nest des Fetzenspringers. Willst du die Kaverne erkunden (Weiter bei 295) oder deinen Weg lieber fortsetzen? (Weiter bei 296)

238.

Als der Schmied sieht, wen er vor sich hat, verneigt er sich tief vor dir und grüßt dich überschwänglich: „Willkommen mein Herr, es ehrt mich unermesslich, Euch in meiner bescheidenen Schmiede begrüßen zu dürfen! Ich hoffe, dass meine Klingen Euren Ansprüchen genügen!“

Aufgeregt führt er dich durch die an die Schmiede angeschlossene Waffenkammer und präsentiert dir seine besten Stücke:

Verkauf vom königlichen Schmied

Armeerüstung (V: 8)	42 Gold
Katana (A: 7 V: 4)	33 Gold
Naginata (A: 7 V: 3)	30 Gold
Wakizashi (A: 6 V: 4)	30 Gold
Tanto (A: 6 V: 3)	27 Gold

Verkauf der Hofzauberer

Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Heilung (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Beherrschung (Zauber)	10 Gold, 2 Erf.
Lähmung (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Schwächen (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.

Willst du dein magisches Wissen mehren, so kannst du bei den Zauberern auch Unterricht nehmen:

Magie I

3 Erfahrung, 5 Gold

Magie II

6 Erfahrung, 10 Gold

Willst du den Schrein verlassen und in den Palasthof zurückkehren, fahre bei 125 fort. Solltest du *verflucht* sein, so verlierst du diesen Status nun.

240.

„Wer bist du?“, fragt dich die Wachtel am Tresen, seinem pompösen Gewand nach zu schließen scheint es sich um einen hohen kaiserlichen Verwalter zu handeln. Du erklärst ihm, dass Kourono Ito dich zum Knappen geschlagen hat und du nun auf der Suche nach einer neuen Aufgabe bist und darum um eine Audienz mit dem Tenno bittest. Der Verwalter teilt dir mit, dass der Tenno im Moment keine Zeit für Audienzen mit einem Knappen hätte, aber er dennoch eine Aufgabe für dich habe: „Wie du vielleicht schon gehört hast, ist das gesamte Reich im Krieg mit den Ezo – wilden Kriegern aus dem Norden Hokkaidos. Bis jetzt verhielten sich die Barbaren ruhig, doch kürzlich müssen sie wohl von ihren Priestern angestachelt worden sein, Streifzüge durch unsere nördlichen Provinzen zu unternehmen. Nun haben wir durch Kundschafter erfahren, dass die Ezo sogar einen Angriff auf Kyoto planen! Wir werden der Ezohorde jedoch entgegenziehen, um sie auf dem offenen Feld niederzuschlagen. Denn wenn sie noch weiter ins Mittelreich vordringen, werden sie sich in ihrem Blutrausch an der Landbevölkerung und den kleineren Städten vergehen, was in jedem Fall zu verhindern ist. Hunderte unserer besten Samurai werden in diese Schlacht ziehen, ein jeder

begleitet von mindestens einem Knappen. Einige der Samurai haben zur Zeit keinen Knappen, ich bin mir sicher, dass..." - er überfliegt mehrere lose Blätter, die eng beschrieben sind - „Ah, genau..., du wirst Yu-Taj begleiten, er ist ein ehrenwerter Krieger - ich hoffe für dich, dass du ihm den nötigen Respekt erweist! Der Aufbruch erfolgt morgen früh, also finde dich bis heute Abend hier wieder bei mir ein! Und noch was: Du wirst besser dran sein, wenn du dir genügend eigenen Proviant oder Heiltränke mitnimmst, denn die Rationen, die man für die Knappen vorsieht, sind mehr als spärlich.“

Willst du näheres über die Ezo erfragen (Weiter bei 297), dich zum Aufbruch bereiterklären (Weiter bei 298) oder dich verabschieden und in den Hof des Palastes zurückkehren? (Weiter bei 125)

□ 241.

Sollte das Feld bei 241 angekreuzt sein, kannst du nun entweder sofort aufbrechen (Weiter bei 299) oder dich zunächst verabschieden und den Hof aufsuchen (Weiter bei 125). Ansonsten lies weiter:

„Ah, gut, dass du da bist!“, ruft der Verwalter, als du das Gebäude betrittst und winkt dich zu sich herüber. „Yu-Taj muss sich wohl in Gegenwart des Tenno positiv über dich geäußert haben, jedenfalls wünscht der Kaiser, dich zu sehen! Es muss um etwas Wichtiges gehen.“

Der Verwalter weist eine jüngere Wachtel kurz an, in seiner Abwesenheit seine Aufgaben wahrzunehmen und führt dich durch eine unüberschaubare Anzahl von Korridoren und Gängen, bis ihr das große Empfangszimmer des Tenno erreicht.

Der Kaiser selber sitzt auf einem prunkvollen Sessel, zwei außergewöhnlich hübsche Wachteldamen fächern ihm Luft zu. Dein Begleiter fällt auf seine Knie und du zögerst keinen Augenblick bevor du es ihm gleich tust. Schließlich fordert euch der Tenno auf, wieder aufzustehen. Nach einer Weile beginnt der Kaiser zu sprechen, seine Stimme ist ruhig und tief: „Yu-Taj hat mir von deinem heldenhaften Einsatz in der Schlacht berichtet. Wir werden dich in den Stand der Samurai erheben.“ Dem Tenno scheint nicht zu entgehen, dass dich diese Nachricht freudig zusammenzucken lässt und so fährt er fort: „Es ist allerdings nicht an der Zeit heiter zu sein. Die Bedrohung, die uns durch die Ezo erwachsen ist, besteht fort. Du wirst mit einigen unserer besten Krieger in den Norden ziehen und dort ein Dorf einnehmen, welches die Ezo bereits seit längerer Zeit zu einem militärischen Stützpunkt umfunktioniert haben. Eure Truppe wird sehr klein sein, da wir

die restlichen Truppen brauchen, um die ständigen Angriffe der Ezo auf die Provinzen abzuwehren.

Die Einnahme des Dorfes soll die Moral der Ezo schwächen, zudem berichteten unsere Späher, dass es sich bei diesem Lager um einen der wichtigsten Vorposten handelt, von dem aus die Barbaren ihre Angriffe koordinieren. Ich hoffe du wirst mich nicht enttäuschen. Fortan wird dir hier im Palast auch ein Gemach zur Verfügung gestellt werden, in dem du dich von deinen Reisen erholen kannst. Melde dich bei mir, sobald du bereit bist!“ Noch während der Tenno redet, tragen einige Diener eine prunkvolle **Plattenrüstung** (V: 7) in den Raum, die du fortan als kaiserlicher Samurai tragen darfst. Kreuze anschließend 241 an. Willst du dem Tenno zu verstehen geben, dass du zum Aufbruch bereit bist (Weiter bei 299) oder dich zunächst verabschieden und den Hof aufsuchen (Weiter bei 125).

242.

Als du das Gebäude betrittst, erhebt sich der Verwalter und kommt dir entgegen. Schon von weitem ruft er dir zu: „Der Tenno wünscht, dich zu sehen!“ Du bedankst dich bei ihm und suchst das Empfangszimmer des Tenno auf. Nachdem du dich vor ihm verbeugt hast, beginnt er zu sprechen, du meinst diesmal Trauer in seiner Stimme zu hören: „Wir sind dir viel schuldig. Du hast große Dienste für das Reich geleistet, doch noch gibt es keine Zeit zum Verschnaufen. Obwohl weitestgehend in die Grenzgebiete zurückgedrängt, stellen die Truppen der Ezo nach wie vor eine Bedrohung dar. Als wäre dies nicht schlimm genug, scheinen sich auch einige Bauern zusammengerottet zu haben, die die momentane Schwäche des Reiches ausnutzen, um gegen die Steuerabgaben zu rebellieren.

Doch hat uns eine Kunde erreicht, die uns in noch weit größere Schrecken versetzen muss. Einige Ezo haben sich im Norden Hokkaidos in einer alten Kultstätte versammelt. Ihre Schamanen haben den Plan entwickelt, einen machtvollen Dämon herbeizurufen, der ganz Kyoto vernichten könnte, sollte seine Beschwörung nicht von vorne rein unterbunden werden. Du musst nach Hokkaido ziehen und die Schamanen der Ezo an ihrem Vorhaben hindern. Die Sache ist von äußerster Dringlichkeit. Da wir immer noch mit Angriffen rechnen, müssen wir all unsere Hoffnung auf dich setzen. Enttäusche uns nicht!“

Willst du sofort aufbrechen (Weiter bei 300) oder zunächst noch einmal den Burghof aufsuchen (Weiter bei 125)?

243.

Dein Pfeil verfehlt den Frischling und landet im Gras neben ihm. Streiche ihn aus deinem Inventar. Willst du ein weiteres mal deinen Bogen spannen (Weiter bei 173) oder keinen weiteren Versuch unternehmen? (Weiter bei 172)

244.

Der Pfeil saust in hohem Bogen durch die Luft und trifft eine riesige Wildsau. Zunächst hegt ihr die Hoffnung, dass sie euch gar nicht bemerkt hat, doch dann prescht sie mit gesenktem Kopf auf euch zu – euch bleibt gar nichts anderes übrig, als euer Heil in der Flucht zu suchen, denn der Kampf gegen eine erwachsene Wildsau wäre ohne jede Aussicht auf Erfolg und würde gewiss mit eurem Tod enden.

Hast du einen Talisman oder einen Glückstrank, kannst du jetzt davon Gebrauch machen. In diesem Fall gelingt es dir unbeschadet zu fliehen. Solltest du so einen Gegenstand nicht besitzen, rammt die Sau dich und schleudert dich meterweit durch die Luft. Wirf zwei Würfel und ziehe das höhere Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Wenn du noch lebst, gelingt es dir immerhin zurück nach Kyoto zu hinken – die Wildsau hat die Verfolgung derweil abgebrochen. In jedem Fall geht es weiter bei 172.

245.

Wie geplant trifft der Pfeil einen Frischling direkt zwischen die Augen. Das junge Tier entfernt sich aus der Gruppe und es gelingt euch ihn weiter in den Wald hinein zu locken, wo ihr ihn im Kampf stellt.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

FRISCHLING greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 3

LP: 15

Besiegt ihr den Frischling, gewinnst du 2 Erfahrungspunkte. Aus dem Kadaver könnt ihr 3 **Fleischkeulen** (LP: +2) gewinnen, mit der 1. Jägerschulung kannst du ihm **Klauen** und **Zähne** abschneiden. Die 2.

Jägerschulung ermöglicht es dir, ihm auch sein **Fell** abzuziehen. Weiter bei 172.

246.

Du öffnest die Schatulle und stellst mit großer Freude fest, dass sie mit Goldstücken gefüllt ist! Du gewinnst 10 **Gold**. Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun die braune (Weiter bei 247) oder die grüne Schatulle öffnen (Weiter bei 248). Andernfalls lässt du die Raststelle hinter dir und setzt deinen Weg gen Kyoto fort (Weiter bei 12).

247.

In der Schatulle befindet sich eine Flasche, die mit einer trüben Flüssigkeit gefüllt ist. Du versuchst, das Etikett zu entziffern, welches sich schon fast von der Flasche gelöst hat – es scheint sich schlicht und ergreifend um **Bier** (LP: +3) zu handeln! Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun die goldene (Weiter bei 246) oder die grüne (Weiter bei 248) Schatulle öffnen. Andernfalls verlässt du die Raststelle und setzt deinen Weg nach Kyoto fort (Weiter bei 12).

248.

Du blickst in die Schatulle hinein, doch sie scheint leer zu sein. Aber was ist das? Obwohl sie nur wenige Zentimeter tief sein sollte, kannst du den Boden der Schachtel nicht sehen, stattdessen klafft dir ein schwarzes Loch entgegen. Du versuchst der Sache auf den Grund zu gehen und bist erstaunt feststellen zu müssen, dass du deinen kompletten Flügel hineinstecken kannst! Doch plötzlich durchfährt ein stechender Schmerz deinen gesamten Körper – du verlierst 3 LP. Vor Schreck ziehst du deinen Flügel hinaus und schmeißt das Kästchen in das Gebüsch vor dir. Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun die braune (Weiter bei 247) oder die goldene (Weiter bei 246) Schatulle öffnen, andernfalls setzt du deinen Weg nach Kyoto fort (Weiter bei 12).

249.

Je nachdem, wie viel Gold du geopfert hast, wird dir ein unterschiedlicher Segen zuteil:

1-5 Gold: Deine Lebenspunkte werden wieder voll aufgestockt und du erhältst die Formel **Heilung**.

5-10 Gold: Deine Lebenspunkte werden wieder voll aufgestockt und du erhältst eine beliebige Formel.

11+ Gold: Deine Lebenspunkte werden wieder voll aufgestockt und du erhältst einen beliebigen Zauber.

Solltest du die Fähigkeit "Magie I" nicht beherrschen, kannst du einen auf diese Weise gewonnen magischen Spruch noch nicht einsetzen, bis du zumindest "Magie I" gelernt hast.

In jedem Fall verlierst du den Status *verflucht*, wenn du diesen gehabt haben solltest. Anschließend verlässt du die Lichtung, fahre bei 97 fort.

250.

Du erkundigst dich bei einigen Haudegen nach einem guten Hehler. Einer von ihnen weiß dir einen gewissen Yan-Tan zu empfehlen, der „den besten Stoff im ganzen Land verkaufen“ würde. Tatsächlich willigt er ein, dich zu besagtem Händler zu führen und bringt dich in ein heruntergekommenes Häuschen am Rande des Marktplatzes, in dem Yan-Tan sein Revier bezogen hat.

Ein Blick genügt dir um einschätzen zu können, dass es sich bei deinem Gegenüber um einen gewissenlosen Ganoven handelt. Mit einem aufdringlichen und gespielten Grinsen bietet er dir sein Opium an, welches er in einem kleinen Beutel am Gürtel mit sich herumträgt. Auch wenn du keine Sympathien für die Wachtel entwickeln kannst, so musst du zugeben, dass seine Preise wirklich unschlagbar sind!

Verkauf vom Hehler

Opium

1 Gold

Du verabschiedest dich und kehrst zu 142 zurück.

251.

Nach einigem Herumfragen und Suchen findest du eine kräftig gebaute Wachtel, die sich wohl in einer der örtlichen Kneipen als Rausschmeißer verdingt und als Nebenerwerb angefangen hat, mit Suchtmitteln zu handeln. Der Preis, den er für eine Portion Opium verlangt, scheint dir akzeptabel zu sein

Verkauf vom Hehler

Opium

3 Gold

Du verabschiedest dich und kehrst zu 142 zurück.

252.

Deine Suche scheint von wenig Erfolg zu sein. Nach endlosem Herumfragen und einigen misstrauischen Blicken seitens der Stadtwachen, machst du endlich eine Wachtel aus, die etwas von dem Rauschmittel zum Verkauf anbietet – doch zu einem so horrenden Preis, dass du dich fragst, ob du überhaupt noch ein gutes Geschäft machst.

Verkauf vom Hehler

Opium

5 Gold

Du verabschiedest dich und kehrst zu 142 zurück.



253.

Entferne das Kreuz bei Station 143. „Betrüger!“, ruft die Wachtel an der Rezeption. „Hau ab oder ich hole die Wachen!“ Da du einem Konflikt mit den Stadtwachen lieber aus dem Weg gehen willst, verlässt du das Hotel lieber, fahre bei 106 fort.

254.

Entferne das Kreuz bei Station 143. Sofort entschuldigt sie sich für ihr vorsichtiges Verhalten: „Tut mir leid, ich wollte nur sicher gehen, man weiß ja nie, so viele Betrüger, wie hier unterwegs sind...“ - Du versicherst ihr, dass sie richtig gehandelt hat und nimmst **Abes Amulett** entgegen. Es ist ein kostbares Stück! Du verabschiedest dich von der Wachteldame und verlässt das Hotel. Kreuze das Feld bei 83 an und fahre bei 106 fort.

255.

Weiter bei 253.

256.

Weiter bei 253.

257.

Du hast keine Chance gegen den geübten Schurken, der dich mit wenigen Hieben kampfunfähig macht und selbst als du schon röchelnd auf dem Boden liegst nicht davor zurückschreckt, dein Gesicht mit weiteren Hieben bis zur Unkenntlichkeit zu verunstalten. Auf Bitten des Wirtes, der keinen Ärger mit den Stadtwachen haben will, lässt er dann endlich davon ab, noch weiter auf dich einzuschlagen – zu deinem Glück, denn du weißt nicht, wie lange du seinem Wutausbruch noch stand gehalten hättest. Noch einmal spuckt er dir ins Gesicht und verschwindet aus der Kneipe, nicht ohne deinen Geldbeutel vorher an sich genommen zu haben. Du verlierst dein gesamtes Gold. Langsam kommst du wieder zu Kräften und rappelst dich auf, deine Lebenspunkte werden wieder auf 1 angehoben. Weiter bei 145.

258.

Unter den anfeuernden Rufen der Kneipengäste, deren Sympathie du durch die ungehobelte Art der Kampföffnung gewonnen hast, schlägst du dein

Gegenüber bewusstlos. Du durchsuchst seine Taschen, wirf einen Würfel um zu bestimmen, was du findest:

1-2: Du findest 10 **Gold**.

3-4: Du findest 2 Portionen **Opium** und 5 **Gold**.

5-6: Du findest einen **Talisman**.

Außerdem erhältst du 1 Erfahrungspunkt für den erfolgreichen Kampf. Fahre anschließend bei 145 fort.

259.

Mit wenigen geübten Hieben streckst du deinen Gegner zu Boden. Du vergewisserst dich, dass er bewusstlos ist und plünderst anschließend den Inhalt seiner Taschen. Scheinbar hat es sich um einen Dieb gehandelt, denn du förderst einen **Schützenstein** zu Tage, ein wertvolles, verziertes Schmuckstück. So lange du diesen Stein in deinem Besitz hast, verfügst du über die Fähigkeit *Bogenschießen I*. Außer dem Stein findest du zudem noch 5 **Goldstücke**. Für den erfolgreichen Kampf erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Kreuze 187 an und fahre bei 145 fort.

260.

An die Wand im hintersten Bereich der Kneipe ist ein großes Glücksrad montiert. Hafenarbeiter und Matrosen stehen hier Schlange und gelegentlich sind mal Jubelrufe, mal Flüche zu hören. Nach einiger Zeit bist auch du an der Reihe. Setze einen Goldbetrag zwischen 1 und 20. Du kannst nur spielen, wenn du mindestens 1 Gold besitzt. Wirf anschließend einen Würfel:

1: Du verlierst deinen gesamten Einsatz!

2-3: Du verlierst die Hälfte deines Einsatzes (aufrunden)!

4-5: Du gewinnst die Hälfte deines Einsatzes (aufrunden)!

6: Du erhältst den Betrag, den du gesetzt hast!

Kehre danach zu 189 zurück.

261.

An einigen Tischen sitzen Hafenarbeiter, die ein simples Würfelspiel spielen: Ein Spieler wirft drei Würfel und addiert die Augenzahlen. Der zweite Spieler fährt so fort, muss jedoch insgesamt eine kleinere Summe erreichen. Gelingt ihm dies, muss der erste Spieler wiederum versuche, die neue Summe zu unterbieten und so weiter. Gespielt wird so lange, bis es einem Spieler nicht mehr gelingt, die Summe seines Gegners zu unterbieten. Dieser

Spieler muss dann den vor dem Spiel gesetzten Betrag an den Gegenspieler auszahlen. Ein junger Bursche fordert dich zum Spiel heraus. Du darfst den Betrag festlegen, um den gespielt wird. Gehe nach den beschriebenen Regeln vor, indem du auch stellvertretend für deinen Gegenspieler würfelst. Verfügst du über die Fähigkeit "Heimlichkeit", kannst du ihn betrügen und immer 1 von deinen Würfeln abziehen. Wenn du fertig bist, kehre zu 189 zurück.

262.

Ein muskelbepackter Raufbold fordert dich zum Flügeldrücken heraus. Ihr vereinbart einen Einsatz, den du festlegen darfst. Allerdings darf es nicht mehr als 10 Gold sein. Anschließend zieht ihr euch in eine dunkle Ecke an einen Tisch zurück. Mit einer lässigen Flügelbewegung fegt dein Gegenüber sämtliche Gläser und Kerzen vom Tisch, sodass ihr Platz für das Kräfteressen habt. Das Flügeldrücken läuft wie folgt ab: Du wirfst einen Würfel und addierst deinen Angriffsbonus für den Nahkampf. Anschließend vergleichst du das Ergebnis mit folgender Tabelle:

1-4: Du bist dem Raufbold unterlegen. Er verspottet deine mickrigen Flügel und fordert seinen Einsatz. Kannst oder willst du deinen Einsatz nicht zahlen, fahre bei 766 fort.

5-6: Du gewinnst. Widerwillig zahlt er seinen Einsatz.

7+: Du besiegst deinen Gegner spielend. Ungläubig zahlt er seinen Einsatz. Die Schaulustigen, die um euch Herumstehen, loben deine Muskelkraft und geben dir eine Runde aus – so einen Kraftkoloss sieht man nicht alle Tage! Du erhältst volle Lebenspunkte.

Bist du fertig, kehre zu 189 zurück.

263.

Oda-Pan verfällt in schallendes Gelächter. „Das bisschen Gold? Dass ich nicht lache! Ab ins Verlies mit dir, du Wurm! Am Ende lache ich mich wegen dir sonst noch tot, haha!“ Fahre bei 199 fort.

264.

Er runzelt die Stirn und scheint für den Moment unentschlossen. Wirf einen Würfel, wie er sich entscheidet:

1-4: Er ist nicht einverstanden (Weiter bei 263).

5-6: Er ist einverstanden (Weiter bei 265).

265.

Oda-Pan willigt ein und du gibst ihm das Gold. Er lässt dich los und bevor er es sich anders überlegen kann, machst du dich schnell in Richtung Stadtzentrum fort. Weiter bei 108.

266.

„20 Gold? Ich bin reich!“, grölt Oda-Pan. Du bist erleichtert und gibst ihm das Gold. Ohne dich noch eines weiteren Blickes zu würdigen, hopst der Riese freudestrahlend in ein kleines, schäbig aussehendes Holzgebäude in einer zwielichtigen Gasse, bei dem es sich entweder um eine Kneipe oder ein Freudenhaus handeln dürfte. Du verspürst kein Bedürfnis, der Sache weiter auf den Grund zu gehen und läufst ins Stadtzentrum. Weiter bei 108.

267.

Mit Mühe gelingt es dir, dich aus Oda-Pans festem Griff zu lösen. Du brauchst keine Sekunde, um deine Waffe zu ziehen und dich aufzurichten. Der Hüne ist sichtlich verduzt, kommt dir dann aber schließlich böse grinsend und mit erhobener Keule entgegen.

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 108)

ODA-PAN greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 17

Gelingt es dir, deinen Gegner zu bezwingen, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Du machst dich lieber schnell davon, da du fürchtest, dass Stadtwachen euren Kampf bemerkt haben könnten. Weiter bei 108.

268.

Du versuchst, das Schloss mit deinem Dietrich zu überwinden. Wirf einen Würfel um zu sehen, ob dein Unterfangen erfolgreich ist:

1-3: Dir gelingt es ohne Probleme, das Schloss zu öffnen.

4-5: Dir gelingt es, das Schloss zu öffnen, jedoch bricht dabei dein Dietrich ab.

6: Dein Dietrich bricht ab, bevor es dir gelingt, das Schloss zu öffnen. Hast du noch einen Dietrich, kannst du es erneut versuchen

Sollte es dir gelingen, dich zu befreien (1-5), schleichst du dich unbemerkt aus dem Gefängnis und gelangst ins Stadtzentrum (Weiter bei 108). Sollte es dir nicht gelingen, kehre zu 199 zurück.

269.

Nach einiger Zeit erscheint Oda-Pan am Gitterfenster und grunzt: „Was willst denn du schon wieder?“ Wenn du über 15 Gold verfügst, kannst du ihn bestechen, in diesem Fall öffnet er dir die Gittertür und du kannst entkommen (Weiter bei 108). Andernfalls kannst du dich, falls vorhanden, mit einem Dietrich (Weiter bei 268) oder einem Windsturmzauber (Weiter bei 270) zu befreien versuchen. Verfügst du über keine dieser Möglichkeiten, schmachtetest du weiterhin in der schäbigen Gefängniszelle.

Das hämische Gelächter von Oda-Pan, das du jeden Morgen vernimmst wenn er dir einen Becher Meerwasser in die Zelle stellt, lässt dich schon bald deinen eigenen Tod herbeiwünschen. Tatsächlich soll dieser Wunsch schon nach wenigen Tagen Wasser- und Nahrungsentzuges in Erfüllung gehen. Dein Abenteuer endet hier.

270.

Dein Plan geht auf: Durch das Beschwören einer starken Windböe gelingt es dir, den Schlüssel zu deiner Tür zu bugsieren, sodass du ihn erreichen kannst. Du packst ihn, vergewisserst dich, dass gerade keine Wachen im Gang sind, und schließt die Tür auf. Ungehindert entkommst du ins Stadtzentrum Sakais. Weiter bei 108.

271.

Im Hafen liegt zur Zeit eine Vielzahl von Schiffen an. Der Hafenmeister zeigt dir die Passagierfähren. Die Fahrt auf einer Fähre kostet 4 Goldstücke. Aufgrund eines Abkommens, das der Kloostervorsteher vor einigen Jahren mit den Hafenverwaltungen der großen Städte geschlossen hat, dürfen Mönche und Novizen die Fähre zur Mönchsinsel ohne Kosten in Anspruch nehmen.

Was willst du tun?

Ein Schiff zur Mönchsinsel nehmen (Weiter bei 301).

Ein Schiff nach Sakai nehmen (Weiter bei 302).

Hast du zu wenig Geld oder hast du es dir anders überlegt, kehre zurück zu 150.

272.

„Na Landratte, willstest' dir was dazuverdienen?“, fragt dich der Hafenmeister und fährt, ohne eine Antwort deinerseits abzuwarten, fort: „Ich hab' da so nen komischen Typen hier nach Osaka jefahren... ziemlich zwielichtiger Typ, wenn du mich frachst, jedenfalls hab ich den in Verdacht, n' wertvolles Schmuckstück jeklaut zu ham'... 'n Schützenstein, den hab ich in China für teures Geld erworben und nu is'er wech... Der Typ is' gleich in die Taverne hier abjesischt als wir an Land jegangen sind, vielleicht erwischtest' ihn ja da...“

Du versprichst ihm, dich bei Gelegenheit um die Sache zu kümmern und er bietet dir seinerseits ein „hübsches Sümmchen“, solltest du seinen Stein wiederfinden. Du verabschiedest dich von ihm, weiter bei 150.

273.

Der Hafenmeister ist außer sich vor Freude, als er sieht, dass du den Schützenstein bei dir trägst und bedankt sich überschwänglich. „Bist ja wirklich zu wat zu jebrauchen, Landratte!“, stellt er fest und drückt dir 10 **Goldstücke** in den Flügel. Dann hält er kurz inne, scheint nachzudenken und fragt dann: „Oder willstest' lieber wat anderes haben? Ich hab da wat, wat dich auch interessieren könnt!“ Er gibt dir zu verstehen, dass du kurz warten sollst, verschwindet dann in einem nahe gelegenen Lagerschuppen und kommt mit 2 Flaschen zurück. Allem Anschein nach handelt es sich um Glückstränke. Du hast nun die Wahl, ob du das Geld annehmen willst, oder dich für die 2 **Glückstränke** entscheidest. Kehre in beiden Fällen anschließend zu 150 zurück.

274.

„Du willst Knappe werden? Dass ich nicht lache!“, schnaubt Kourono und beäugt dich amüsiert. "Nur weil du vielleicht einmal einen herum streunenden Käfer erschlagen hast, bedeutet das noch lange nicht, dass du es wert bist, in den Stand eines Knappen erhoben zu werden. Komm wieder,

wenn du mehr Kampferfahrung hast! Aber so wie du jetzt aussiehst, wird das noch ein wenig dauern!“ Enttäuscht kehrst du ins Stadtzentrum zurück, weiter bei 43.

275.

Ta-Kitoku betrachtet dich ungläubig, als du sein Quartier betrittst. „Was will denn einer wie du hier?“, fragt er dich mürrisch. „Ich hoffe doch, dass dich nicht Raj-Yin hierher gebracht hat? Nur weil wir neue Mitglieder suchen heißt das noch lange nicht, dass wir hier jeden dahergelaufenen Landstreicher nehmen!“ Du blickst enttäuscht zu Boden. „Komm wieder, wenn du mehr Kampferfahrung hast!“, weist dich der Anführer der Ninja an. Du verabschiedest dich von Ta-Kitoku und kehrst zum Zentrum des Lagers zurück, weiter bei 310.

276.

„Es freut mich, dass du Interesse hast, dich unserer Gemeinschaft anzuschließen. Aber im Moment hast du noch zu wenig Kampferfahrung. Denn obwohl wir Mönche uns die meiste Zeit des Tages dem Gebet und der Meditation widmen, müssen auch wir fähige Kämpfer sein, die das Kloster zur Not auch gegen Kappas oder Piraten verteidigen können! Komm wieder, wenn du stärker geworden bist!“, erklärt dir Hiroko. Du verabschiedest dich von ihm und kehrst in den Klostergarten zurück, weiter bei 341.

277.

Stundenlang hast du keinen Biss und langsam wirst du schläfrig. Die warme Abendsonne lässt dich alle Sorgen vergessen und du nickst ein. Als du wieder aufwachst, ist es bereits dunkel geworden. Der Köder ist mittlerweile vom Haken verschwunden, doch ärgerst du dich kaum deswegen, denn du merkst, dass dir der Schlaf gut getan hat und entspannend war. Du erhältst 5 Lebenspunkte. Zufrieden kehrst du zu 203 zurück.

278.

Während du den idyllischen Klostergarten immer noch fasziniert betrachtest, wirst du von einem jungen Mönch angesprochen, der sich dir unbemerkt von hinten genähert hat. Er räuspert sich höflich und wartet mit seinem Anliegen, bis du dich ihm zugewendet hast, doch merkst du sofort, dass er in großer Eile und Aufregung ist.

„Willkommen im Kloster!“, beginnt er das Gespräch, „ich habe dich hier vorher noch nicht gesehen. Es tut mir leid, dass ich dich jetzt gleich so überfalle, aber ich brauche unbedingt deine Hilfe. Auf der anderen Seite der Insel lebt ein älterer Mönch als Einsiedler, schon lange bevor ich dem Kloster beigetreten bin. Mittlerweile ist er unglaublich alt, sodass er nicht mehr für sich selber sorgen kann. Eigentlich ist mir die Aufgabe anvertraut worden, ihm einmal in der Woche ein Paket mit Nahrungsmitteln zu bringen, doch habe ich mir unglücklicherweise heute morgen bei den Arbeiten am Hafen die Kralle verstaucht, sodass ich meine Aufgabe heute nicht wahrnehmen kann – du musst nämlich wissen, dass der Weg zu dem Einsiedler zwar kurz, aber ausgesprochen felsig und steil ist.“ Willst du ihm sagen, dass du leider keine Zeit dafür hast (Zurück zu 341) oder dich der Aufgabe annehmen? (Weiter bei 47)

279.

Da du keine Lust hast, einen langen Umweg in Kauf zu nehmen, hältst du dich lieber weiterhin an den schmalen Bergpfad. Nach fast einer halben Stunde gelangst du an einen steilen Hang, den du hinuntersteigen musst, um zu der hinteren Seite der Insel zu gelangen. Schnell wird dir klar, dass der Abstieg alles andere als einfach ist, da der schroffe Fels kaum Griffmöglichkeiten bietet. Wirf einen Würfel. Solltest du über einen Greifhaken verfügen, darfst du 3 Punkte zu dem Ergebnis addieren:

- 1: Du rutschst ab und erleidest einen Würfelwurf an Lebenspunkten Schaden!
- 2-3: Deine Waffe rutscht dir aus dem Flügel und fällt klirrend den Abhang hinab!
- 4: Beim Versuch, den Hang hinabzusteigen erleidest du eine kleine Schürfwunde (-2 LP)
- 5: Dir gelingt der Abstieg ohne Probleme.
- 6: Sicher gelangst du unten an, auf dem Weg findest du 2 Büschel **Feuerkraut**.

Solltest du die Kletterpartie überleben, fahre bei 81 fort.

280.

Tatsächlich ermöglicht dir der Waldpfad ein schnelleres Vorankommen als der felsige Weg über die Berge. Doch ist auch der Wald keinesfalls ein sicherer Ort, denn das dichte Gebüsch bietet allerlei wilden Tieren ein hervorragendes Versteck. So kommt es, dass du von einer Waldspinne angegriffen wirst, die dir im Astwerk aufgelauert hat!

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 81)

WALDSPINNE greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 1

LP: 10

Besiegst du die Spinne darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben und setzt deinen Weg durch den Wald sodann fort. Dabei kommst du an einer kleinen Grotte vorbei in der fahles **Höhlenkraut** an den Wänden empor sprießt. Wenn du willst, kannst du bis zu 2 Büschel davon mitnehmen. Weiter bei 81.

281.

Auch nach Stunden tut sich immer noch nichts und du bist gerade schon im Begriff, den kleinen Angelausflug abubrechen, als sich ein anderer Angler in der Nähe von dir niederlässt. Scheinbar sieht man dir deine Frustration an, denn er schaut bemitleidend zu dir hinüber. Auch wenn du auf seine Tröstungen zunächst trotzig reagierst, merkst du schnell, dass es sich eigentlich um einen netten Burschen handelt, der es nur gut mit dir meint. Tatsächlich entwickelt sich ein längeres Gespräch, in dem sich herausstellt, dass er langjährige Erfahrung mit dem Angeln hat. Auf diese Weise lernst du viel: Gewinne 1 Erfahrungspunkt, kreuze 205 an und kehre dorthin zurück.

282.

Der Arbeiter ist begeistert und verstaubt das Bier und das Opium sofort in einer leeren Kiste. „Danke, Mann! Du bist echt unsere Rettung jewes'n!“, keucht er erleichtert. „Hier, nimm das, ich denke sehr viel teurer kann das nich jewes'n sein!“

Er drückt dir 25 **Goldstücke** in die Hand – du bist dir sicher, ein gutes Geschäft gemacht zu haben. Du wünschst ihm und seinen Freunden noch einen schönen Feierabend. Kreuze 150 an und kehre dorthin zurück.

283.

In der Geldbörse der Geisha findest du 15 **Goldstücke**, außerdem hatte sie einen **Talisman** um ihren Hals hängen. Den **Dolch** (A: 1|V: 0), mit dem sie gekämpft hat, kannst du ebenfalls an dich nehmen. Du willst lieber keine Zeit mehr darauf verwenden die Kasse zu suchen und musst dich mit deiner Beute zufrieden geben, da die Stadtwachen, die die Schreie des Mädchens mit Sicherheit gehört haben, jede Sekunde eintreffen könnten. Du verlässt das Gebäude durch den Hintereingang. Fest steht, dass du nicht mehr in das Hotel zurückkehren solltest. Als du zum Stadtzentrum läufst, beginnt dich ein schlechtes Gewissen zu befallen, da dir bewusst wird, was für eine Schandtat du verübt hast. Fahre bei 108 fort.

284.

Die Jäger loben dich für deine Bescheidenheit. „Mal einer, der nich' so gierig is' wie diese Stadttrottel!“, stellt einer von ihnen fest. Du erhältst 2 Erfahrungspunkte, verabschiedest dich und setzt deinen Weg fort. Weiter bei 20.

285.

Du befindest dich nun im Eingangsbereich der Mine. Es geht geschäftig zu, einige der Bergleute bearbeiten mit ihren Spitzhacken die Tunnelwände, andere schaffen das geförderte Eisenerz auf Karren zu einer großen Schmelze, die nicht unweit von dir aufgebaut ist. Vor dir befindet sich die Theke, an der eine Wachtel den Arbeitern heißen Eintopf ausgibt. Willst du:
Die dunklen Gänge der Mine auf eigene Faust erkunden? (Weiter bei 305)
Dich in die Schlange vor der Theke einreihen? (Weiter bei 306)
Dich selber daran machen, Erz zu schürfen? (Weiter bei 307)
Mit einem der Arbeiter reden? (Weiter bei 792)
Die Mine hinter dir lassen und zur Stadt zurückkehren? (Weiter bei 160)

286.

„Da ist er ja!“, ruft dein Gegenüber freudestrahlend. Du überreichst ihm das Buch und erkundigst dich nach deiner Belohnung. Er meint, du dürftest dir

etwas aus dem Angebot seines Ladens aussuchen und führt dich durch ein Wirrwarr von Gässchen immer tiefer in die ältesten Bezirke der Stadt hinein. Im Hinterhof eines unauffällig aussehenden, kleinen Häuschens bleibt Goj-Khan schließlich stehen und gebietet dir, kurz zu warten. Du malst dir aus, mit was für Dingen er außer Büchern handeln könnte und was für eine Belohnung du wohl zu erwarten hast, da kommt er schon mit einer anderen Wachtel zurück, die im Gegensatz zu ihm selber eher grobschlächting aussieht. Die Situation behagt dir überhaupt nicht. Mit einem bösen Grinsen gehen die beiden auf dich los – Du wirst dich gegen sie zur Wehr setzen müssen – deinen Lohn hattest du dir freilich anders vorgestellt!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 160, kreuze 160 an)

SCHLÄGER greift an!

A: 4

V: 3 | PR: 1

LP: 12

GOJ-KHAN greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 0

LP: 12

Besiegest du beide, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt. Der Schläger war mit einer **Keule** (A: 2|V: 0) bewaffnet, Goj-Khan kämpfte mit einem **Dolch** (A: 1|V: 0). Du kannst beides an dich nehmen. Anschließend erkundest du das Haus, das den beiden offenbar als Unterschlupf diente. Du bist nun nicht mehr erstaunt feststellen zu müssen, dass es sich nicht um einen Laden, sondern vielmehr um eine Räuberhöhle handelt. Neben dem **Almanach der Sinne** findest du 10 **Goldstücke**, 1 **Rübenschnaps** (LP: +5), 2 **Felle** und einen **Töterbogen** (T: 4|A: 4). Du kehrst in das Stadtzentrum zurück, kreuze 160 an und fahre dort fort.

287.

Du betrittst den Laden des Kräuterweibes, das dich mit krächzender Stimme willkommen heißt. Fremdartige Gerüche steigen dir in den Schnabel als du

dich umsiehst. Im Hintergrund vernimmst du das leise Köcheln eines Kessels, in dem die alte Wachtel wohl einen Trank zubereitet.

Verkauf vom Kräuterweib

Kessel	5 Gold
Feuerkraut	4 Gold
Höhlenkraut	4 Gold
Moderpilze	2 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Glückstrank	6 Gold

Kauf vom Kräuterweib

Kessel	4 Gold
Feuerkraut	3 Gold
Höhlenkraut	2 Gold
Mohn	3 Gold
Moderpilze	1 Gold
Opium	8 Gold
Käfermoos	15 Gold
Heiltrank	4 Gold
Glückstrank	5 Gold

Du darfst die Küche des Kräuterweibes auch nutzen, um hier selber Tränke herzustellen.

Außerdem bietet sie dir an, dich für ein kleines Entgelt in der Kräuterkunde zu unterweisen:

Kräuterkunde

3 Erfahrung, 5 Gold

Anschließend verabschiedest du dich von ihr, weiter bei 225.

288.

Du beschließt, der Bognerei einen Besuch abzustatten, da sie im ganzen Land für ihre große Auswahl an hochwertigen Bögen bekannt ist. Ein

freundlicher, junger Bursche grüßt dich und führt dich durch die Werkstatt. Tatsächlich scheint das Sortiment hervorragend zu sein...

Einige der Bögen werden jedoch nur an Samurai verkauft. Falls du dieser Klasse angehörst, darfst du bei 308 weiter lesen.

Verkauf vom Bogner

Rattenschießer (T: 3 A: 4)	20 Gold
Kurzbogen (T: 2 A: 3)	9 Gold
Weidenbogen (T: 3 A: 3)	15 Gold
3 Pfeile	1 Gold
Schrot	3 Gold
Wurfspeer (A: 2 T: 4)	1 Gold

Kauf vom Bogner

[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis

Die Bognerie dient gleichzeitig als Treffpunkt für erfahrene Jäger, die sich im Hof des Gebäudes versammeln, um sich dort über ihre Jagderfolge auszutauschen. Hier haben sie auch einige Zielscheiben aufgebaut, an denen sie sich gegenseitig ihr Geschick mit dem Bogen zur Schau stellen. Einer der Jäger bietet dir an, dich im Bogenschießen zu unterrichten:

Bogenschießen I

3 Erfahrung, 8 Gold

Anschließend verabschiedest du dich und kehrst zu 225 zurück.

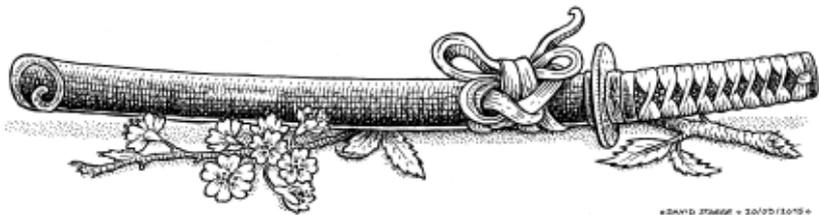
289.

Das Bankgebäude liegt auf einer kleinen Erhebung am Rande des Marktplatzes. Die Wachposten nicken dir zu – du darfst passieren. Du gehst zu dem Tresen vor, an dem eine untersetzte Wachtel sitzt, die dich grüßt und fragt, was sie für dich tun kann.

Du hast die Möglichkeit, bis zu 8 Gegenstände und Gold, das du im Moment nicht brauchst, hier einzulagern. Eine beliebige Menge Gold zählt dabei wie ein Gegenstand. Für jeden Gegenstand, den du einlagerst, verlangt die

Wachtel eine Gebühr von einem Goldstück. Du kannst sie jederzeit und ohne Unkosten wieder hier abholen.

Du verabschiedest dich und kehrst auf den Marktplatz zurück, weiter bei 225.



290.

Der Vermummte mustert dich von oben bis unten, schaut sich kurz um und antwortet dir dann: „Ich bin Raj-Yin, ein Ninja. Du wirst sicher schon von uns gehört haben. Wir Ninja erledigen Aufgaben wie Spionage, Mord und Diebstahl für den, der uns am meisten dafür bieten kann.“

„Ganz schön mutig mir das zu sagen“, kommentierst du schmunzelnd seine Vorstellung.

„Ich werbe hier neue Mitglieder für unseren Zusammenschluss an. Glaub mir, mittlerweile habe ich ein Auge dafür, wem ich vertrauen kann und wem nicht. Und die Leute, die das Vertrauen von uns wider Erwarten gebrochen haben, bereuen es in der Regel schon wenige Tage später. Also komm gar nicht erst auf die Idee, uns irgendwo anzuschwärzen.“ Du gibst ihm zu verstehen, dass du das nicht vorhattest und er fährt fort: „Wie ich bereits sagte, bin ich hier auf der Suche nach neuen Mitgliedern. Solltest du Interesse haben, unserem Zusammenschluss beizutreten, kann ich dich zu unserem Meister führen. Das geht natürlich nur, wenn du dich noch niemand anderem verpflichtet hast.“

Wenn du noch keiner Klasse angehörst, kannst du ihn bitten, dich zu seinem Anführer zu bringen (Weiter bei 309). Hast du kein Interesse oder gehörst du bereits einer Klasse an, lehnt du dankend ab und verabschiedest dich von ihm (Weiter bei 164).

291.

"Hab' ich doch gewusst, dass du einer dieser Bastarde bist!", faucht der Samurai mit hasserfüllter Stimme. "Dachtest wohl, du kannst dich hier reinschleichen und uns ausspähen? Hahaha!" Im gleichen Moment feuert er den bereits gespannten Pfeil auf dich ab. Ehe du eine Chance hast zur Seite zu springen, hat der Pfeil sein Ziel gefunden und durchbohrt deinen Schädel. Dein Abenteuer endet hier.

292.

Auf deinem Weg durch den Tunnel kommst du an einer Reihe von Pflanzen und Pilzen vorbei, die hier trotz der Dunkelheit hervorragend gedeihen. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, was du findest:

1-4: Du findest 2 **Moderpilze**.

5-6: Du findest ein Stängel **Höhlenkraut**.

Anschließend setzt du deinen Weg fort und gelangst schon bald in das Lager. Weiter bei 310.

293.

Während du durch den Tunnel krabbelst, lockert sich ein Stein über dir und löst sich aus der Decke. Zum Glück gelingt es dir, dem Steinbrocken auszuweichen, sodass du mit einer Schürfwunde davon kommst. Wirf einen

Würfel und ziehe die (aufgerundete) Hälfte der Augenzahl von deinen Lebenspunkten ab.

Nach dem kleinen Zwischenfall setzt du deinen Weg fort und gelangst schon bald in das Lager der Ninja. Weiter bei 310.

294.

Du nimmst einen Zug an der Pfeife. Wirf einen Würfel, wie sie dir bekommt:

1: Du schläfst ein (Weiter bei 813).

2: Der Tabak bekommt dir nicht (Weiter bei 814).

3-4: Der Tabak bekommt dir gut (Weiter bei 815).

5-6: Der Tabak bekommt dir hervorragend (Weiter bei 816).

295.

Die Höhle führt nicht besonders tief in den Berg hinein, jedoch bietet sie dir Windschutz, was du in Anbetracht der frostigen Brise draußen sehr zu schätzen weißt. Dir gelingt es, ein kleines Feuer zu entfachen an dem du dich wärmen und ausruhen kannst, deine Lebenspunkte werden wieder auf den Maximalwert aufgestockt. Im hinteren Teil der Höhle entdeckst du ein Skelett, dessen einer Flügel ein Schwert, der andere ein vergilbtes Pergament umklammert hält. Willst du die Höhle verlassen und weiter zu dem Leichenfeld marschieren (Weiter bei 296) oder noch in der Höhle bleiben um die Gegenstände zu untersuchen? In diesem Fall stehst du vor der Wahl, zunächst das Pergament zu lesen (Weiter bei 312) oder aber das Schwert an dich zu nehmen (Weiter bei 311)?

296.

Nach einer halben Stunde anstrengenden Fußmarsches hast du dein Ziel erreicht: Vor dir liegt eine brüchige, niedrige Steinmauer, hinter der du das Leichenfeld erblickst. Durch einen halb zerfallenen Torbogen gelangst du auf das Areal. Ein Schauer läuft dir den Rücken hinunter, während dein Blick über die schier grenzenlose Anzahl von halb verwesenen Kadavern schweift, die sich achtlos aufeinander gestapelt auf mehrere große Haufen verteilen. Der stürmische Wind pfeift noch immer. Einerseits ist er dir willkommen, da er den modrigen Geruch der Toten zumindest ein wenig erträglicher macht, doch flößt er dir andererseits auch Furcht ein, da du in ihm das Kreischen der verlorenen Seelen zu hören meinst. Am ganzen Körper zitternd stolperst du durch die grausame Szenerie und kommst schon bald an einen

unüberschaubaren Leichenberg, den du entweder links (Weiter bei 313) oder rechts herum (Weiter bei 314) umgehen kannst.

297.

Der Verwalter ist sichtlich verduzt über deine Frage. „Ich sehe, du bist tatsächlich noch sehr unerfahren. Die Ezo sind – wie ich bereits sagte – ein barbarischer Stamm, der im hohen Norden, in Hokkaido, haust. Sie sprechen einen eigenartigen Dialekt des Japanischen, der zwar einfach zu erlernen sein soll, für ungeübte Ohren jedoch kaum verständlich ist. Sie leben in einfachen Dörfern und kämpfen mit primitiven Waffen, die den unsrigen unterlegen sind. Dennoch stellen sie eine ernstzunehmende Bedrohung für uns dar, da sie auf ihren erbarmungslosen Streifzügen durch die Provinzen ganze Landstriche verwüsten.“

Du bedankst dich für die Information und hast nun entweder die Möglichkeit, den Hof des Palastes aufzusuchen (Weiter bei 125) oder aber dich zum sofortigen Aufbruch bereit zu melden (Weiter bei 298).

298.

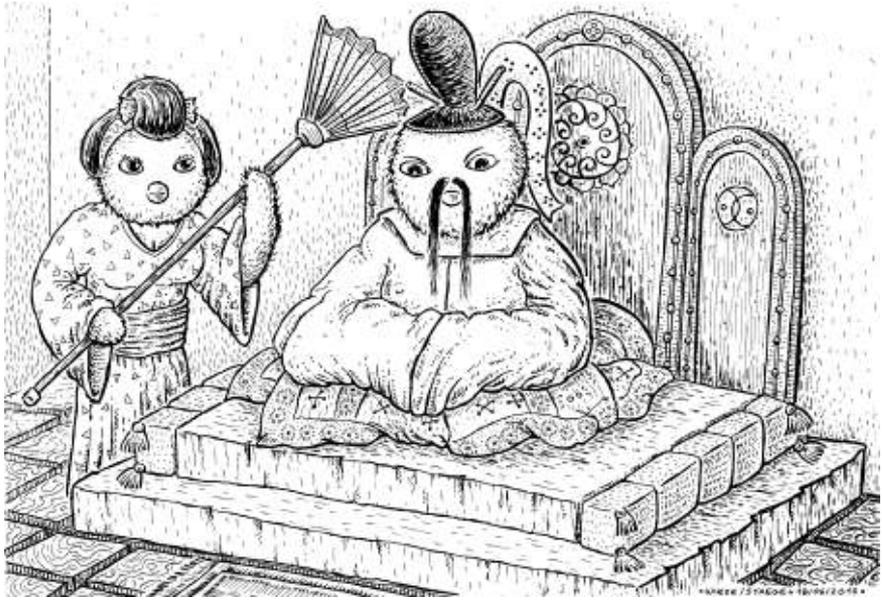
Der Verwalter weist dir den Weg zu den Samurai, die sich in einem separaten Vorhof des Palastes auf die Schlacht vorbereiten: Einige sind mit Schwertkampfübungen beschäftigt, andere sind dabei, ihre Waffen zu schärfen. Insgesamt herrscht eine angespannte Stimmung, da noch ungewiss ist, wie viele ihrer Streitkräfte die Ezo in der bevorstehenden Schlacht aufbieten werden. Du siehst einige Knappen, die damit beschäftigt sind, Nahrungsvorräte und Ausrüstung auf mehrere Karren zu verladen. Der Verwalter begleitet dich noch ein Stück und stellt dich deinem neuen Meister, Yu-Taj vor. Man sieht ihm an, dass es sich um einen erfahrenen und ehrbaren Krieger handelt und du verneigst dich tief vor ihm. Er behandelt dich ausgesprochen freundlich und im Laufe des Abends stellst du immer wieder fest, dass einige der Knappen dir neidische Blicke zu werfen. Bevor ihr eure Nachtquartiere aufsucht, schenkt dir Yu-Taj einen **Töter-Bogen** (T: 4|A: 4) und 5 **Pfeile**. „Verwende sie weise!“, rät er dir.

Am nächsten Morgen brecht ihr schon früh auf und verlässt Kyoto. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was euch auf der Reise zustößt:

1-2: Ezo-Späher (Weiter bei 315).

3-4: Fetzenspringer (Weiter bei 316).

5-6: Kein Zwischenfall (Weiter bei 317).



299.

Der Tenno gibt dir den Befehl, dich am nächsten Morgen, noch bevor die Sonne aufgegangen ist, mit den anderen Kriegern auf dem Hof zu treffen.

Du verbringst die Nacht in deinem Gemach und obwohl dir alle möglichen Dinge durch den Kopf gehen, kannst du einigermaßen gut schlafen, sodass du am nächsten Morgen noch vor Anbruch der Stunde des Hasen deine Sachen zusammenpackst und zum Hof hinuntergehst. Deine Lebenspunkte werden wieder auf den Maximalwert aufgestockt. Im Hof hat sich ein kleiner Elitetrupp gesammelt; nur die fähigsten Samurai wurden für diesen Angriff auserkoren. Nachdem ihr eure Vollständigkeit geprüft habt, brecht ihr auf. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was euch auf eurer Reise zustößt:

1-3: Ezo-Berserker (Weiter bei 318).

4-6: Ruine (Weiter bei 319).

300.

Du verabschiedest dich vom Tenno und verbringst die Nacht in deinem persönlichen Gemach. Diesmal jedoch wirst du von Alpträumen

heimgesucht, sodass du dich am nächsten Morgen kraftloser fühlst als am Abend zuvor. Von diesem bösen Omen verunsichert packst du deinen Rucksack und verlässt den Palast. Während du über den Hof schreitest, kommt dir ein junger Bursche entgegen, der dir mitteilt, dass der Hofzauberer Kajin-Ho mit dir sprechen wolle. Willst du den Zauberer nun aufsuchen (Weiter bei 321) oder dich lieber nicht weiter aufhalten lassen und deinen Weg fortsetzen (Weiter bei 320)?

301.

Die Fähre sticht schon bald in See und du genießt die frische Meeresluft und den Wind, der über das Deck weht. Die Küste hinter euch wird immer kleiner, bis ihr den Hafen nicht mehr erkennen könnt. Werf einen Würfel um zu prüfen, ob es auf eurer Reise zu einem Zwischenfall kommt:

1-4: Die Reise verläuft sicher (Weiter bei 322).

5-6: Piraten überfallen die Fähre! (Weiter bei 323)

302.

Noch am selben Abend legt das Schiff, auf dem du Passagier bist, vom Hafen ab. Ihr fahrt nahe der Küste, doch seid ihr auch hier nicht vor Piratenangriffen gefeit. Werf einen Würfel um zu prüfen, ob es zu einem Zwischenfall kommt:

1-4: Ihr legt sicher im Hafen von Sakai an (Weiter bei 151).

5-6: Piraten überfallen euer Schiff! (Weiter bei 324)

303.

Du musst nicht lange warten, bis euer Schiff vom Hafen ablegt und schon bald befindet ihr euch auf hoher See. Aus der milden Brise, die in Ufernähe wehte, wird schon bald ein erbarmungsloser Wind, der dich zwingt, das Deck zu verlassen.

Werf einen Würfel um zu prüfen, ob es zu einem Zwischenfall kommt:

1-4: Ihr legt sicher im Hafen von Osaka an (Weiter bei 150).

5-6: Ihr geratet in einen Orkan! (Weiter bei 325)

304.

Du öffnest das Siegel des Buches mit deiner Waffe und suchst dir ein ruhiges Plätzchen, an dem du dich niederlässt und zu lesen beginnst. Es scheint sich um ein Kompendium der Magie zu handeln, viele grundlegende Themen der

Zauberei werden anschaulich erklärt. Dennoch musst du ein wenig Wissen mitbringen, um mit den Erläuterungen etwas anfangen zu können. Der Almanach bietet dir die Möglichkeit, die Fähigkeit Magie I zu lernen, vorausgesetzt du verfügst über mindestens 3 Erfahrungspunkte:

Magie I

3 Erfahrung

Solltest du diese im Moment nicht besitzen, kannst du den Almanach auch aufheben und später noch einmal zu Rate ziehen (Schreibe dir am besten diese Stationsnummer auf).

Da das Siegel gebrochen wurde, kannst du den Almanach nicht mehr verkaufen oder anderweitig verwenden.

Du kehrst in das Stadtzentrum von Sakai zurück, weiter bei 108.

305.

Du beschließt, einen der Stollen zu erkunden und folgst seinem Verlauf in den Berg hinein. Schon bald reicht das spärliche Tageslicht, das in den Tunnel fällt, nicht mehr aus, um deine Umgebung klar wahrzunehmen. Bist du im Besitz einer Laterne, fahre bei 798 fort. Ist dies nicht der Fall, lies bei 796 weiter.

□ 306.

„Was willst du?“, fragt dich die mürrische Wachtel hinter der Theke, als du an der Reihe bist. Du kannst nun:

Deine Ration Eintopf fordern (Nur, wenn 306 angekreuzt ist! Weiter bei 327).

Dich als freiwilliger Minenarbeiter melden (Nur wenn 306 nicht angekreuzt ist! Weiter bei 328).

Ausrüstung erwerben (Weiter bei 329).

Dich abwenden und zurückgehen (Weiter bei 285).

307.

Du begibst dich zu einer Wand des Hauptstollens, an der zur Zeit kein Arbeiter beschäftigt ist. Besitzt du keine Spitzhacke (mehr) oder willst aufhören, kehre zu 285 zurück. Bist du im Besitz einer Spitzhacke, kannst du nun beginnen die Wand zu bearbeiten, wirf einen Würfel:

1-2: Du förderst Eisenerz, welches du in der Schmelze zu einem **Eisen** schmelzen kannst!

3-5: Du förderst Eisenerz, welches du in der Schmelze zu einem **Eisen** schmelzen kannst, doch bist du von der anstrengenden Arbeit so erschöpft, dass du 3 Lebenspunkte verlierst.

6: Bei deiner Arbeit bricht deine Spitzhacke entzwei – streiche sie aus deinem Rucksack.

308.

Als der Junge sieht, wen er vor sich hat, verneigt er sich tief vor dir und führt dich anschließend in eine Kammer, in der nur die kostbarsten Bögen aufbewahrt werden. Darüber hinaus ziert auch eine neuartige Schusswaffe aus China das Sortiment, von der du bislang nur gehört hastest.

Verkauf vom Bogner

Muskete (T: 4 A: 6)	30 Gold
Langbogen (T: 4 A: 5)	27 Gold
Töterbogen (T: 4 A: 4)	24 Gold
Weidenbogen (T: 3 A: 3)	15 Gold
3 Pfeile	1 Gold
Schrot	2 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	1 Gold

Kauf vom Bogner

[Alle Fernkampfaffen]	zum Listenpreis
[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
[Alle Nahkampfaffen]	zum Listenpreis

Nach deinem Besuch beim Bogner kehrst du auf den Marktplatz zurück, weiter bei 225.

309.

„Freut mich zu hören, dass du Interesse hast. Folge mir!“, weist Raj-Yin dich an. Er führt dich durch die lärmende und tanzende Menge hindurch zu einer kleinen Pforte, die sich an der hinteren Wand des Gebäudes befindet. Eine ebenfalls vermummte Gestalt, die, wie dir erst jetzt klar wird, die Pforte scheinbar bewacht, nickt ihm gelassen zu. Ihr gelangt in einen kleinen,

spärlich eingerichteten Raum. Routiniert wälzt Raj-Yin einen Teppich zur Seite, unter dem eine Bodenluke sichtbar wird. Nachdem er die Falltür geöffnet hat, steigt er in den darunterliegenden Schacht und weist dich an, ihm zu folgen.

Der Tunnel, durch den er dich nun führt, ist stellenweise so eng, dass ihr hintereinander kriechen müsst. Plötzlich hörst du ein beunruhigendes Geräusch hinter dir – ein Blick über die Schultern verrät dir, dass es sich um eine Maulwurfsgrille handelt! Mühsam gelingt es dir, dich im schmalen Gang zu wenden, um der Grille gegenüber treten zu können. Raj-Yin kann dich in diesem Kampf nicht unterstützen.

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 344)

MAULWURFSGRILLE greift an!

A: 2

V: 4 | PR: 1

LP: 10

Besiegst du das Insekt, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die erste Jägerschulung, kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden.

Raj-Yin lobt dich für deinen souveränen Umgang mit der Klinge auf so engem Raum und gibt dir zu verstehen, dass dies ein Talent wäre, welches einem Ninja von großem Nutzen sein könnte. Ihr setzt euren Weg fort, bis der Tunnel schließlich endet. Halb zerfallene Treppen führen euch in eine Waldlichtung – der Tunnel muss unterhalb der Stadtmauer Kyotos verlaufen sein! Auf der ganzen Lichtung verteilt stehen einfache Holzhütten und Zelte, aber auch in den Wipfeln befinden sich Baumhäuser, die mit Strickleitern und Hängebrücken miteinander verknüpft sind. „Da wären wir“, stellt Raj-Yin fest. „Du kannst jetzt hier jederzeit hin, du weißt ja wie. Stell hier nur keinen Ärger an, und wie ich bereits sagte: Denke erst gar nicht daran unser Versteck irgendwo zu verpfeifen. Es gibt genügend Anwärter, die unserer Verbindung beitreten wollen und die Eliminierung eines Verräters ist uns immer wieder eine willkommene Aufnahmeprüfung.“ Nach diesen Worten verabschiedet sich Raj-Yin von dir und verschwindet durch den Tunnel zurück nach Kyoto. Du beschließt, dich derweil im Lager umzusehen. Kreuze 164 an und fahre bei 310 fort.

310.

Du befindest dich im Lager der Ninja, die ihren Stützpunkt mitten im Wald haben. Sie leben in Baumhäusern und kleinen Hütten, die auf der ganzen Lichtung verteilt sind. Es herrscht bei weitem nicht so ein geschäftiges Treiben wie in den Städten, nur vereinzelt siehst du kleine Grüppchen der verummten Gestalten, die sich im Flüsterton unterhalten. Du kannst nun:

Den Anführer Ta-Kitoku aufsuchen (Weiter bei 348).

Zur Schmiede gehen (Weiter bei 343).

Zur Waffenausgabe gehen (Weiter bei 331).

Zur Ausrüstungstheke gehen (Nur für Schattenkrieger und Ninja, weiter bei 332).

Zum Trainingsplatz gehen (Nur für Schattenkrieger und Ninja, weiter bei 334).

Dein persönliches Quartier aufsuchen (Nur für Schattenkrieger und Ninja, weiter bei 824).

Das Lager verlassen und durch den Tunnel nach Kyoto zurückkehren (Weiter bei 330).

311.

Es handelt sich um kein besonderes Schwert, jedoch ist es solide gefertigt und immer noch überraschend scharf. Wenn du willst, kannst du das **grobe Schwert** (A: 5|V: 3) an dich nehmen. Solltest du es noch nicht getan haben hast du nun die Möglichkeit, das Pergament zu untersuchen (Weiter bei 312), andernfalls verlässt du die Höhle und folgst dem Weg (Weiter bei 296).

312.

Das vergilbte Pergament lässt sich nur schwer entziffern, da das raue Klima stark an ihm gezehrt hat, zudem hast du den Eindruck, dass die Schriftzeichen mit zittrigem Flügel geschrieben wurden. Du beginnst zu lesen:

„Ehrbarer Krieger, der du dies liest!

Einst war ich eine einfache Wachtel, doch hatte ich schon von Kindesbeinen an den Wunsch gehegt, in den Stand der Samurai erhoben zu werden – und nun scheitere ich bereits an der Prüfung zum Knappen eines solchen. Die wilden Tiere hier in den Bergen haben mir stark zugesetzt, mit letzten Kräften konnte ich mich in diese Höhle schleppen und werde hier, wenn nicht noch ein Wunder geschieht, meinen Verletzungen erliegen. Nimm mein

Schwert – ich hoffe, es wird dir gute Dienste erweisen – und meinen Geldbeutel! Viel Erfolg, Katakatao“

Du legst das Pergament zur Seite und dir wird unwohl bei dem Gedanken, dass das Häufchen Knochen vor dir einmal eine Wachtel war, die dasselbe vorhatte, wie du jetzt! Von einem Geldbeutel hast du bis jetzt noch nichts gesehen, aber als du dich genauer umsiehst, entdeckst du zumindest 5 **Goldmünzen** zwischen den grauen Felssplintern, die den Höhlenboden bedecken. Solltest du es noch nicht getan haben, kannst du das Schwert an dich nehmen (Weiter bei 311) oder aber die Höhle verlassen (Weiter bei 296).

313.

Ekel überkommt dich, als du auf deinem Weg ein Wesen erspähist, wie es dir bislang nicht einmal in deinen schlimmsten Alpträumen begegnet ist. Es ist kein Tier, aber auch keine Wachtel, es wirkt fremdartig auf dich und doch spürst du eine urwüchsige Furcht in dir, als du den Aasfresser entdeckst, der gerade sein Mahl zu sich nimmt. Mit einem blutverschmierten Mund dreht er seinen Kopf in deine Richtung und kommt dann langsam auf dich zu.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

AASFRESSER greift an!

A: 1

V: 4 | PR: 1

LP: 12

Nach dem Kampf darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Langsam wird es so dunkel, dass du dir einen Schlafplatz suchen musst, weiter bei 335.

314.

Du beschließt, den rechten Weg einzuschlagen und musterst dabei die Toten um dir herum. Furcht überfällt dich, als du bemerkst, dass ihre Augen und Schnäbel teilweise weit aufgerissen und ihre Gesichter zu schrecklichen Grimassen verzerrt sind. In einem der Toten steckt ein **Wurfspeer**

(T: 4|A: 2), den du an dich nehmen kannst. Langsam bricht die Dämmerung herein und du suchst dir einen Schlafplatz, weiter bei 335.

315.

Nach einigen Stunden Fußmarsch durch ländliches Gebiet entdeckt ihr Spuren eines Ezo-Spähtrupps, denen ihr folgt. Tatsächlich könnt ihr die Urheber der Spuren schon bald ausfindig machen und es kommt zum Kampf. Die Ezo sind in schlichte Pelz- und Fellkleidung gehüllt, was dir aber noch mehr auffällt ist die schwarze Kriegsbemalung, die sie im Gesicht tragen. Während des Kampfes stellt sich dir ein junger Späher.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: -

EZO-SPÄHER greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du deinen Gegner, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Er war mit einem **Kurzbogen** (A: 3|V: 2) und einem **Ezo-Jagbeil** (A: 6|V: 1) bewaffnet, beides kannst du an dich nehmen. Schnell haben die Samurai den kleinen Spähtrupp aufgegeben, sodass ihr weiter gen Norden ziehen könnt, bis ihr am folgenden Tag schließlich das Schlachtfeld erreicht (Weiter bei 336).

316.

Während euer Zug einen kleinen Wald passiert, werdet ihr von einem riesigen Rudel Fetzenspringern angegriffen. Es ist untypisch, dass diese Bestien in solchen Mengen auftreten, doch bleibt euch keine Zeit über mögliche Gründe für diese Anomalie zu sinnieren. Während des Angriffes ist Yu-Taj in deiner Nähe, sodass ihr gemeinsam gegen die Fetzenspringer kämpfen könnt (A: 8).

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

FETZENSPRINGER I greift an!

A: 5

V: 7 | PR: 0

LP: 10

FETZENSPRINGER II greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 1

LP: 9

FETZENSPRINGER III greift an!

A: 5

V: 8 | PR: 2

LP: 10

Siegt ihr, erhältst du 1 Erfahrungspunkte. Außerdem kannst du einem der Fetzenspringer mit der 1. Jägerschulung die **Klauen**, mit der 2. auch seine **Haut** entnehmen, die restlichen Trophäen fallen Yu-Taj zu, den du nun auch wieder als Begleiter von deinem Heldenbrief streichen musst. Eure Reise geht weiter und am darauffolgenden Tag erreicht ihr das Schlachtfeld, weiter bei 336.

317.

Eure Reise verläuft ereignislos. Ihr durchquert ländliche Gebiete und die Bauern, denen ihr begegnet, grüßen euch freundlich, da sie die Hoffnung hegen, dass ihr der Ezo-Bedrohung ein Ende setzen werdet. Am folgenden Tag erreicht ihr das Schlachtfeld, weiter bei 336.

318.

Ihr seid tatsächlich nur wenige an der Zahl, doch wirken deine Begleiter allesamt kampferprobt und mit den meisten von ihnen verstehst du dich auch ausgesprochen gut. Als ihr die nördliche Grenze des besiedelten, zivilisierten Raumes passiert, gerät euer Trupp in den Hinterhalt einiger Ezo-Jäger, die euch im Unterholz aufgelauert haben. Dir stellt sich ein muskulöser Berserker mit je einem Jagdbeil in beiden Flügel, der wutentbrannt auf dich losgeht.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

EZO-BERSERKER greift an!

A: 10

V: 9 | PR: 1

LP: 12

Siegst du, hast du die Möglichkeit, seine beiden **Ezo-Jagdbeile** (A: 6|V: 1) an dich zu nehmen, außerdem findest du in seinen Taschen einen **Glückstrank** und gewinnst 1 Erfahrungspunkt. Nachdem ihr euch kurz neu geordnet habt, setzt ihr euren Marsch gen Norden fort, weiter bei 337.



319.

Deine Mitstreiter sind zwar nur wenige an der Zahl, doch allesamt kampferprobt und mit den meisten von ihnen verstehst du dich ausgesprochen gut. Euer Weg führt euch durch die nördlichen Provinzen, die nur noch spärlich von japanischen Wachteln besiedelt werden. Als ihr eine schwarze Rauchsäule entdeckt, die hinter einem bewaldeten Hügel aufsteigt, ahnt ihr bereits Böses und nachdem ihr die Anhöhe passiert und freie Sicht auf das dahinter liegende Tal erlangt habt, bestätigt sich euer Verdacht: Vor euch liegt ein Bauernhof, der bis auf die Grundmauern niedergebrannt wurde. Ihr steigt den Hang hinab und beginnt, die Überreste des Gehöfts zu untersuchen, die Spuren weisen deutlich darauf hin, dass Ezo-Krieger die Bauern angegriffen haben. Ihr beerdigt die Toten, die auf dem gesamten Hof verstreut herum liegen. Die Vorratskammer wurde nicht abgebrannt, jedoch sind die meisten Vorräte geplündert, ihr findet lediglich noch einige Fässer Eintopf, die ihr mitzunehmen beschließt. Du erhältst 2 Portionen **Eintopf** (LP: +7) und ihr setzt euren Weg fort, weiter bei 337.

320.

Alleine lässt du Kyoto hinter dir. Als du eine kleine Anhöhe erreichst blickst du hinter dich und genießt noch einmal den Ausblick auf die Stadt, die dir über die Zeit so ans Herzen gewachsen ist: Die prunkvollen Pagodendächer, das geschäftige Treiben in den Straßen – während du all dies musterst überfällt dich das ungute Gefühl, Kyoto möglicherweise das letzte mal zu sehen. Einen Moment lang erinnerst du dich an deine Albträume, die dich des Nachts gequält hatten und erneut gehen dir manche Szenen durch den Kopf, von denen du gehofft hattest, sie im Laufe des Vormittags wieder zu vergessen. Du siehst dich umzingelt von wilden Ezo-Kriegern und schrecklichen Dämonenwesen, die ihre langen Klauen ausstrecken, um dich zu ergreifen.

Du nimmst all deinen Mut zusammen und wendest dich gen Norden, um deinen langen und beschwerlichen Weg nach Hokkaido anzutreten. Nachdem du einige Stunden gewandert bist und die Sonne bereits den Zenit überschritten hat, gerätst du an eine Kreuzung: Die staubige Landstraße, auf der du dich zur Zeit befindest, führt einen felsigen Abhang hinauf. Direkt vor dir zweigt sich ein Weg ab, der in einen nahe gelegenen Wald zu führen scheint, der sich am Fuße des Abhangs befindet. Zu deiner Rechten kannst

du ein Tal überblicken, in dem ein Gehöft liegt. Du meinst erkennen zu können, dass sich einige Bauern vor dem Gebäude versammelt haben.

Du kannst nun:

Dem Verlauf der Landstraße folgen (Weiter bei 338).

Den Weg wählen, der dich in den Wald führt (Weiter bei 339).

Das Tal hinab zu dem Bauernhof steigen (Weiter bei 340).

321.

Der junge Knabe führt dich zu Kajin-Ho, der dich freundlich empfängt. Du nimmst Platz auf einem samtene Kissen, während dir ein Diener Tee einschenkt. Kajin-Ho ist eine alte Wachtel von unscheinbarer Gestalt, der jedoch immer noch ein jugendlicher Scharfsinn zu eigen ist. Er setzt sich auf ein Kissen dir gegenüber und beginnt mit bedächtiger Stimme zu sprechen: „Es freut mich zu sehen, dass du meiner Einladung gefolgt bist. Es geht um deine Mission. Ich denke ich habe einige Hinweise, die dir von großem Nutzen sein können. Du musst wissen, dass die Kultstätte der Ezo nicht von ihnen selber erbaut wurde – sie hatten Sklaven, von denen die meisten ursprünglich aus Japan stammten. Unter ihnen war auch Kameo Takazashi, der berühmte Beschwörer, der von dem Tenno vor vielen Jahren in den Norden verbannt wurde. Möglicherweise lebt er noch immer und wird von den Ezo gefangen gehalten. Ich glaube kaum, dass sie sich – bei all ihrer Grausamkeit – trauen würden, jemanden wie ihn zu ermorden. Denn die Ezo sind bei weitem nicht so barbarisch, wie viele hier in Japan glauben. Außerdem gibt es da noch die Legende vom sagenumwobenen Schwert Raikiri – ich weiß nicht viel davon; nur, dass es die letzten Jahrzehnte von Mönchen in einem uralten Steinkloster an der Grenze zu Hokkaido aufbewahrt wurde. Vielleicht gelingt es dir ja, diese Zauberwaffe zu bergen – sicher wäre sie für dich von großem Nutzen.

Mehr weiß auch ich zur Zeit nicht. Nimm diese beiden **Heiltränke** (LP: vollständig), ich denke du wirst sie gut gebrauchen können.“

Kajin-Ho verabschiedet sich von dir und wünscht dir viel Erfolg bei deinem Unterfangen. Kreuze 467 an. Du bedankst dich bei ihm für die Ratschläge und das Geschenk und brichst auf, weiter bei 320.

322.

Deine Reise zur Mönchsinsel verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Nachdem euer Boot angelegt hat, suchst du das Zentrum der Insel auf, wo sich das

Monasterium befindet. Ein breiter, gepflasterter Weg führt dich zu dem Kloster, das von den Mönchen und Novizen bewohnt wird. Weiter bei 341.

323.

Auf hoher See wird eure Fähre von einem kleinen Piratenboot überrascht. Mit Greifhaken gelingt es den Seeräubern, euer Boot zu entern und mit wildem Geschrei gehen sie auf die Schiffsbesatzung los. Zum Glück sind viele der Passagiere wackere Kämpfer, sodass eure Lage zumindest nicht chancenlos ist. Auch du musst dich einem der Piraten im Kampf stellen.

Bevor der Kampf beginnt, musst du die Stärke deines Gegners bestimmen. Wirf dazu je einen Würfel für den Angriffswert und den Verteidigungswert. Wenn die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes größer oder gleich 10 ist, musst du 4 Punkte zu dem jeweiligen Ergebnis addieren. Danach kann der Kampf beginnen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 826)

PIRAT greift an!

A: ???

V: ??? | PR: 1

LP: 12

Solltest du deinen Gegner besiegen, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Sobald du den Piraten niedergestreckt hast, schaust du dich auf dem Deck um und stellst zu deiner Erleichterung fest, dass die Gefahr tatsächlich gebannt wurde: Die Piraten sind besiegt und der Angriff ist überstanden. Dir bietet sich die Möglichkeit, den Piraten, den du besiegt hast, auszuplündern. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was er bei sich hatte:

1-2: Eine **Axt** (A: 4|V: 0) und **Opium**.

3-5: 5 **Gold** und einen **Dolch** (A: 1|V: 0).

6: Eine **Doppelaxt** (A: 6|V: 0).

Danach setzt eure Fähre die Reise fort und ohne weitere Zwischenfälle gelangt ihr zur Insel der Mönche. Du verlässt das Schiff und folgst einem gepflasterten Weg zum Kloster, weiter bei 341.

324.

Kurz vor Sakai kommt euch ein Seeräuberschiff entgegen, das euch in Ufernähe aufgelauert hat. Die Piraten entern euer Schiff und die Mannschaft ist zum Kampf gezwungen. Dir stellt sich ein besonders grimmig dreinblickender Pirat.

Bevor der Kampf beginnt, musst du die Stärke deines Gegners bestimmen. Wirf dazu je einen Würfel für den Angriffswert und den Verteidigungswert. Wenn die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes größer oder gleich 10 ist, musst du 4 Punkte zu dem jeweiligen Ergebnis addieren. Danach kann der Kampf beginnen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 826)

PIRAT greift an!

A: ???

V: ??? | PR: 1

LP: 12

Als der sterbende Pirat vor dir niedersinkt, lässt du deinen Blick über das Deck schweifen und stellst beruhigt fest, dass die Matrosen und Passagiere sich siegreich gegenüber der Piratenmannschaft behauptet haben. Du beschließt, den Pirat, den du besiegt hast, auszuplündern. Wirf einen Würfel um herauszufinden, was er bei sich hatte:

1-2: Eine **Keule** (A: 2|V: 0) und einen **Greifhaken**.

3-4: Eine **Axt** (A: 4|V: 0) und 5 **Gold**.

5-6: Einen **Talisman** und einen **Dolch** (A: 1|V: 0)

Euer Schiff setzt seine Reise fort und sicher kommt ihr im Hafen von Sakai an (Weiter bei 151).

325.

Der Sturm nimmt immer weiter zu und schon bald lässt sich von einem Orkan sprechen. Wie eine Walnussschale wird euer Schiff von den Wellen hin und hergetrieben, mehrere Male glaubt ihr, dass eure Fähre kurz vor dem Kentern ist.

Hast du einen Talisman oder einen Glückstrank, kannst du ihn nun verwenden, um das Unheil abzuwenden und sicher in Osaka anzukommen (Weiter bei 150). Ansonsten erleidet ihr Schiffbruch. Zum Glück befindet ihr euch mittlerweile bereits in Küstennähe, sodass es möglich erscheint, sich an das Ufer zu retten. Wirf einen Würfel; wenn du zur Zeit eine Platten-, Armee- oder Ninjarüstung trägst, addiere 2 Punkte zum Ergebnis:

1-4: Völlig entkräftet gelangst du an das Ufer. Wirf einen Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen LP ab. Außerdem hast du deine gesamte Ausrüstung, bis auf deine Rüstung und dein Gold, verloren. Mit den wenigen anderen Überlebenden setzt du deinen Weg nach Osaka zu Fuß fort, weiter bei 61.

5-6: Während du versuchst, das rettende Ufer zu erreichen, wirst du von großen Fischen verschlungen. Dein Abenteuer endet hier.

326.

Du folgst einem schmalen Schacht, der dich immer tiefer in den Berg führt. Aus dem Gang vor dir hörst du Geräusche, die nach genauerem Hinhören nicht von einem Bergarbeiter stammen können. Plötzlich zeichnet sich die Silhouette einer Maulwurfsgrille in der Finsternis vor dir ab.

Fernkampfversuche: - (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 798)

MAULWURFSGRILLE greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 1

LP: 12

Siegst du, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Mit der 1. Jägerschulung hast du zudem die Möglichkeit, der Grille ihre **Klauen** abzuschneiden.

Anschließend folgst du dem Schacht, der dich in eine Höhle führt, die überraschenderweise Spuren aufweist, die nur von Wachteln stammen können. So findest du unter anderem ein **Sternamulett**, welches du mitnehmen kannst. In einer Ecke der Höhle machst du zudem 2 Stängel **Höhlenkraut** aus. Kreuze das Feld bei 798 an.

Auf der anderen Seite ist eine Tür in die Felswand eingelassen, die zwar schon starke Spuren von Verwitterung aufweist, jedoch abgeschlossen zu sein scheint und auch deinen kräftigen Tritten nicht nachgeben will. Bist du im Besitz eines Dietrichs oder eines rostigen Schlüssels, gelingt es dir, die Tür zu öffnen (Weiter bei 342), andernfalls bleibt dir nur, den Gang zurückzugehen, bis du wieder in den Haupttunnel kommst (Weiter bei 285).

327.

„Na dann zeig mal her, du kriegst nur was vom Eintopf, wenn du schon etwas Eisen gewonnen hast!“, meint die Wachtel an der Theke. Du kannst jeweils ein Stück Eisen bei ihr gegen eine Schale stärkenden **Eintopf** (LP: +7) eintauschen. Kehre danach zu 306 zurück.

328.

„Gut“, meint die Wachtel, „Dann hör jetzt zu, damit du weißt wie es hier abläuft. Die Bergarbeiter, die in der Mine arbeiten, sind zum allergrößten Teil freiwillig hier und werden für das Eisen, das sie abbauen, direkt bezahlt. Alternativ dazu kann das Eisen auch gegen eine Portion Eintopf eingetauscht werden, die es hier bei mir gibt. Das Eisen wird zu Waffen verarbeitet, die wir für den Krieg gegen die Ezo brauchen. Von mir kriegen die Arbeiter außerdem ihre Spitzhacken und Laternen. Der Haupttunnel ist zwar ausreichend beleuchtet, aber komm erst gar nicht auf die Idee, ohne Laterne in einen der Nebenschächte abzusteigen. Alles klar?“

Du bedankst dich für die Auskunft. Kreuze 306 an und fahre dort fort.

329.

„Was brauchste' denn?“, fragt dich dein Gegenüber.

Verkauf von der Thekenwachtel

Spitzhacke (A: 3 V: 0)	7 Gold
Laterne	4 Gold
Eisen	4 Gold
Kluft (V: 3)	17 Gold

Kauf von der Thekenwachtel

[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
Spitzhacke (A: 3 V: 0)	5 Gold

Laterne	2 Gold
Eisen	3 Gold
kleiner Fisch	3 Gold
großer Fisch	5 Gold
Fleischkeule	5 Gold
Rübe	2 Gold

Wenn du fertig bist, kehre zu 285 zurück.

330.

Du steigst die verwitterten Treppen wieder hinab in den Tunnel, der dich nach Kyoto führt. Wirf einen Würfel um zu prüfen, ob es auf deiner Reise zu einem Zwischenfall kommt:

1-4: Sicher kommst du im Vergnügungsviertel Kyotos an (Weiter bei 164).

5-6: Es kommt zu einem Zwischenfall! (Weiter bei 344)

□ 331.

Bist du Schattenkrieger oder Ninja und 331 ist nicht angekreuzt, fahre bei 347 fort. Bist du Schattenkrieger und 331 ist angekreuzt, fahre bei 345 fort, bist du Ninja und es ist angekreuzt, fahre bei 346 fort. Ansonsten ist die Auswahl leider nur sehr begrenzt:

Verkauf von dem Waffenhändler

Dolch (A: 1 V: 0)	5 Gold
Axt (A: 4 V: 0)	12 Gold
Jägersäbel (A: 4 V: 2)	16 Gold
Doppelaxt (A: 6 V: 0)	18 Gold

Kauf von dem Waffenhändler

[alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
Opium	8 Gold

Danach verabschiedest du dich vom Waffenhändler, kehre zu 310 zurück.

332.

Die Ausrüstungstheke liegt am Rande der Lichtung. Es handelt sich um ein einfaches Holzgerüst, das stellenweise mit einer Plane aus Leder bespannt

ist. „Was darfs denn sein?“, fragt dich der Ninja, der für den Verkauf zuständig ist.

Verkauf vom Ausrüstungshändler

Greifhaken	5 Gold
Laterne	4 Gold
Kompass	4 Gold
Wurfstern (T: 3 A: ?)	2 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	1 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Dietrich	3 Gold

Kauf vom Ausrüstungshändler

[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
Opium	9 Gold
Greifhaken	3 Gold
Laterne	2 Gold
Kompass	2 Gold
Wurfstern	2 Gold
Wurfspeer	1 Gold
Heiltrank	4 Gold
Dietrich	2 Gold

Nach deinem Einkauf verabschiedest du dich und kehrst in das Zentrum des Lagers zurück, weiter bei 310.

333.

"Das sind natürlich große Worte für so einen mickrigen Kerl, aber sie gefallen mir nichtsdestotrotz" - er lacht. "Kleiner Scherz, du siehst mir eigentlich nach einem fähigen Krieger aus. Mein Name ist Yoshimori und das was du hinter mir siehst, ist unser Lager!" - "Das sieht mir eher nach einem Ezo-Dorf aus!", antwortest du ihm zögerlich. "Das war es auch... bis wir ankamen!" - Yoshimori lacht dreckig. "Wer sind 'wir'?" - "Na meine Truppe und ich! Wir sind allesamt ehrenwerte Krieger des Tenno und das hier ist der nördlichste Außenposten des Reichs. 16 Samurai sind wir an der Zahl, außerdem lagern hier noch einige andere Kämpfer, die aus dem Umland zu uns gefunden haben. Wir nehmen hier jeden auf, der bereit ist,

mit uns gegen die Ezo zu kämpfen – das ist unser größtes Anliegen" - abermals lacht er dreckig, fährt dann aber mit grimmiger, ernster Stimme fort: "Wie ich diese Bastarde hasse! Du kannst gerne hinein, wir können hier jeden gebrauchen, der einigermaßen zu kämpfen weiß. Natürlich kannst du bei uns auch deine Vorräte auffüllen oder deine Ausrüstung erweitern. Von Oroshi bekommst du Waffen, Wakarashi braut Tränke, Fokotroshi unterrichtet die dazugekommenen Söldner in der Kampfkunst. Dann gibt es da noch Konorami, er ist ein Magier, ein ziemlich schräger Kerl, aber vielleicht hat ja auch er etwas Brauchbares für dich!" Du beschließt, dir das Lager einmal von innen anzusehen und bedankst dich bei Yoshimori für die freundliche Aufnahme. Weiter bei 443.

334.

Der Trainingsplatz ist der einzige Ort im Lager, an dem es nicht ruhig und verschwiegen zugeht: Laut klirren die Schwertklingen der Trainierenden aufeinander und der Ausbilder Hisawa unterweist und tadelt seine Schüler mit barschen Rufen. Neben Ta-Kitoku gehört er zu den wichtigsten Wachteln im Lager. Du trittst zu ihm vor und verneigst dich kurz. Wenn du die nötige Erfahrung und etwas Gold mitbringst, kannst du an einer seiner Trainingsstunden teilnehmen – manches Wissen wird Hisawa jedoch nur mit einem Ninja teilen:

Für Schattenkrieger und Ninja

Waffengeschick I

3 Erfahrung, 6 Gold

Parieren I

3 Erfahrung, 6 Gold

Bogenschießen I

3 Erfahrung, 6 Gold

Wurfaffen

3 Erfahrung, 6 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Heimlichkeit

3 Erfahrung, 6 Gold

Für Ninja

Waffengeschick II

6 Erfahrung, 10 Gold

Parieren II

6 Erfahrung, 10 Gold

Anschließend verabschiedest du dich und lässt den Trainingsplatz hinter dir, weiter bei 310.

335.

Du legst dich zwischen zwei Kadaver in den Windschatten eines Leichenberges und hoffst, dass die Nacht schnell vorbei sein wird. Obwohl der eisige Wind langsam abklingt, ist es immer noch bitterkalt und du frierst erbärmlich. Trotzdem hat dich deine bisherige Reise so beansprucht, dass du spürst, wie du – trotz der widrigen Umstände – immer müder wirst, schließlich fallen deine Augen zu und du schlummerst inmitten der beiden Leichen ein.

Mitten in der Nacht spürst du, wie sich etwas an deinem linken Flügel bewegt. Du drehst dich zur Seite, um ungestört weiterschlafen zu können. Wieder bewegt sich etwas, nur dass du diesmal sogar ein Geräusch zu vernehmen meinst. Schlagartig bist du wach. Im Mondlicht vor dir zeichnet sich die Silhouette einer Wachtel ab. Das Geräusch, das du vernommen hast, gleicht einem röchelndem Atmen. Du schluckst und panische Angst überkommt dich. Langsam schlurft das Ding vor dir auf dich zu. Willst du versuchen zu fliehen, lies bei 349 weiter, jedoch gibst du in diesem Fall deine Prüfung auf. Willst du hingegen verharren, fahre bei 350 fort.

336.

Ihr erreicht das Tal, in dem die Truppen der Ezo voraussichtlich mit euren zusammenstoßen werden. Die Knappen sind damit beschäftigt Zelte aufzubauen; andere laden die Vorräte aus. Währenddessen formieren sich die Samurai und planen den Ablauf der Schlacht. Du gibst dich an ein

Lagerfeuer, an dem eine warme Suppe ausgeteilt wird, die dich stärkt – du gewinnst 5 LP zurück. Anschließend suchst du Yu-Taj auf und rüstest dich zum Kampf. „Denk daran, dich nicht zu weit von mir zu entfernen!“, mahnt dich dein Meister. „Die Knappen haben die Aufgabe, ihren Herren zu schützen, koste sie das auch ihr Leben.“ Du nickst ehrfürchtig und gibst ihm zu verstehen, dass du ihm in der Schlacht jederzeit zur Seite stehen wirst. Deine Unterhaltung mit Yu-Taj wird von dem Klang eines lauten Signalhorns unterbrochen – die Ezo greifen an! Auf der Hügelkuppe vor euch erscheint schon kurz darauf eine riesige Horde Wilder, die mit markerschütterndem Kriegsgeschrei auf euch zu geprescht kommen. Auch dir stellt sich ein Ezo-Krieger.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

EZO-KRIEGER greift an!

A: 7

V: 7 | PR: 2

LP: 12

Solltest du den Kampf überstehen, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Kaum hast du den Krieger niedergestreckt, bohrt sich ein riesiger Bolzen in den Boden neben dir! Als du zu der Hügelkuppe hinaufschaust, siehst du, dass die Ezo in einiger Entfernung von dir eine Balliste aufgebaut haben. Neben dir ist Yu-Taj damit beschäftigt, gegen mehrere Ezo gleichzeitig zu kämpfen. Als du zu ihm hinüber siehst, erblickst du außerdem einen Knappen in seiner Nähe, der bereits verletzt auf dem Boden liegt und einen Ezo, der mit blinder Wut auf ihn zu gestürmt kommt. Du kannst nun:

An der Seite von Yu-Taj kämpfen (Weiter bei 351).

Versuchen, zu der Balliste zu gelangen (Weiter bei 353).

Dem Knappen zu Hilfe eilen (Weiter bei 352).

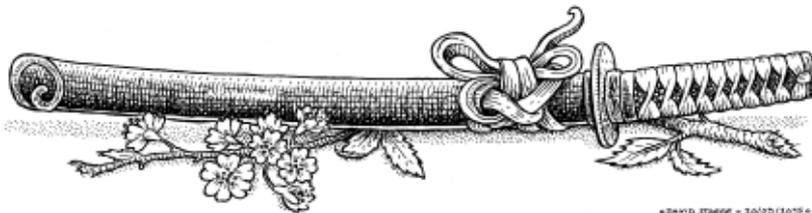
337.

Gegen Abend erreicht ihr einen Wald, hinter dem – Gerüchten zu folge – der Ezo-Stützpunkt liegen soll. Tatsächlich könnt ihr schon bald die Umrisse eines ausgesprochen hohen und massiven Palisadenzaunes zwischen den Bäumen erkennen.

Ihr habt den Wald fast durchquert, da tritt euch eine vermummte Gestalt in den Weg: Lediglich die Augen sind zu erkennen, der restliche Körper ist vollständig von einem schwarzen Gewand bedeckt. Ihr habt schon eure Schwerter gezückt, da grüßt euch die Gestalt in gepflegtem Japanisch: „Nur mit der Ruhe, werte Samurai. Mein Name ist Hisawa. Der Tenno höchstpersönlich hat meine Jungs und mich angeheuert, um euch zu unterstützen. Wir dachten schon, ihr kreuzt hier gar nicht mehr auf.“ Kaum hat er zu Ende gesprochen, da erhebt sich ein Dutzend weiterer Gestalten aus den Büschen, die den Waldweg flankieren: Sie alle tragen die selbe schwarze Tracht und sind schwer bewaffnet.

Immer noch überrascht stellt auch ihr euch vor. Angesichts der einschüchternden Palisaden ist euch die Verstärkung durchaus willkommen. Hisawa erzählt, dass es sich bei der Truppe um Ninja aus Kyoto handele. Sie waren bereits ein paar Tage vor euch hier eingetroffen und haben den Stützpunkt beobachtet. Ihren Berichten zufolge befinden sich zur Zeit mindestens 50 Ezo im Lager, die meisten davon sind Krieger. Das Südtor wäre in der Regel tagsüber geöffnet, sodass man – vorausgesetzt man ist schnell genug – die Ezo überlisten und in das Lager hinein stürmen könne, bevor sie die Möglichkeit haben das Tor zu schließen.

Noch am selben Tag setzt ihr den Plan der Ninja in die Tat um und gelangt tatsächlich mühelos durch das Tor. Weiter bei 354.



338.

Du folgst dem Verlauf der Landstraße, die dich den bergigen Hang hinauf führt. Der Aufstieg ist beschwerlich und nichts schützt dich vor der stechenden Hitze der Sonne.

Schon bald verschwimmt deine Sicht vor Erschöpfung, sodass du den gefährlichen Angriff einer Felsviper zu spät bemerkst, um einen

Fernkampfversuch zu unternehmen. Jedes mal, wenn du für den Angriffswurf der Felsvipere eine 6 würfelst, greift sie dich sofort ein zweites mal an.

Fernkampfversuche: -
Flucht: -

FELSVIPER greift an!

A: 10

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Nach dem Kampf erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Hast du die 1. Jägerschulung, kannst du ihr die **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung kannst du auch ihre **Haut** abziehen. Du folgst dem Verlauf der Landstraße und bist froh zu sehen, wie die Sonne langsam hinter den fernen Bergen versinkt. Der Weg führt nun nicht mehr weiter bergauf, sodass du schneller voran kommst. Unter dir erblickst du ein weites Tal. Als du es fast erreicht hast, kommst du an ein Plateau. Willst du in Anbetracht der Dämmerung ein Lagerfeuer entfachen (Weiter bei 357), rastlos weiter marschieren (Weiter bei 358) oder aber die Umgebung erkunden (Weiter bei 356)?

339.

Die Wipfel der Bäume schützen dich vor der stechenden Hitze der Sonne und du genießt die frische Waldluft. Plötzlich meinst du ein Geräusch wahrzunehmen, wie es nur von einer Wachtel stammen kann: Und tatsächlich, in einer Lichtung zu deiner Seite erkennst du einen Ezo-Jäger, der ein Lagerfeuer entfacht hat.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 4)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 358)

EZO-JÄGER greift an!

A: 10

V: 11 | PR: 3

LP: 12

Besiegest du den Ezo, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Er war mit einem **Ezo-Jagdbeil** (A: 6|V: 1) bewaffnet, welches du an dich nehmen kannst. In einer Tasche, die er bei sich trug, findest du zudem 8 **Goldstücke**.

Der Weg führt dich aus dem Wald hinaus und du gelangst in eine idyllische Wiesenlandschaft. Am Wegesrand wachsen Beerensträucher, du kannst dir so viele **Beeren** (LP: +1) mitnehmen, wie es deine Tragkapazität erlaubt. Langsam dämmt es. Willst du ein Lagerfeuer entfachen (Weiter bei 357) oder aber rastlos weiter marschieren (Weiter bei 358)?

340.

Du folgst einem Trampelpfad, der dich zu dem Bauernhof im Tal führt. Als du näher kommst erkennst du, dass die Bauern etwas in großer Aufregung zu beraten scheinen. Du hast den Hof fast erreicht, da kommen sie unvermittelt auf dich zu gerannt, blanker Hass funkelt in ihren Augen. Du kannst ihrem unerwarteten Ansturm nicht standhalten und fällst auf den Boden, einer der Bauern hält dir eine Mistgabel unter die Kehle, die anderen zücken ihre Messer und Dolche. „Du bist einer von ihnen, oder?“, knurrt dich der Bauer mit der Mistgabel an. Willst du versuchen, dich zu befreien und auf sie losgehen (Weiter bei 360) oder aber fragen, was sie damit meinen? (Weiter bei 359)

□ 341.

Du befindest dich im Hof des Klosters, welcher einem idyllischen Garten gleicht. Ein schmales Bächlein teilt den Garten in zwei Bereiche, die mit einer zierlichen Holzbrücke miteinander verbunden sind. Unter einer Weide meditieren einige Mönche unter der Aufsicht von Kuroshi, der sie auch in den Künsten der Magie unterweist. Im Hintergrund erhebt sich das eigentliche Klostergebäude, in dem sich ein prachtvoller Schrein sowie die Unterkünfte der Mönche befinden.

Du kannst nun:

Den Ordensführer Hiroko aufsuchen (Weiter bei 362).

Zu Kuroshi gehen (Weiter bei 361).

Den Schrein aufsuchen um zu beten (Weiter bei 363).

Mit einem der Mönche reden (Nur wenn 341 noch nicht angekreuzt ist, weiter bei 278).

Deine eigene Zelle aufsuchen (Nur wenn du Novize oder Mönch bist, weiter bei 825).

Das Kloster verlassen und mit der Fähre nach Osaka fahren (Weiter bei 364).

342.

Dir gelingt es die Tür zu öffnen. Mühsam ziehst du sie auf, du gewinnst unwillkürlich den Eindruck, dass hier schon seit Ewigkeiten keine Wachtel mehr war. Hinter der Tür scheint lediglich ein kleiner Lagerraum zu liegen, jedoch findest du in den Kisten und Fässern, die sich hier stapeln, einige interessante Dinge, darunter 10 **Goldstücke**, einen **Talisman**, 5 **Pfeile** sowie ein **Kurzschwert** (A: 5|V: 2). Da der Raum keinen anderen Ausgang hat, folgst du dem Gang, den du zuvor genommen hast und kommst nach einiger Zeit wieder in den Haupttunnel zurück (Weiter bei 285).

343.

Die Schmiede ist eine halb überdachte Holzhütte, in der es geschäftiger zugeht als im restlichen Lager. Entsprechend höher ist auch der allgemeine Lärmpegel. Während du das Treiben beobachtest, tritt der Oberschmied an dich heran und bietet dir an, dich in der Schmiedekunst zu unterweisen:

Schmieden I

3 Erfahrung, 6 Gold

Bist du Schattenkrieger oder Ninja, weiht er dich auch in die höheren Geheimnisse der Schmiedekunst ein:

Schmieden II

5 Erfahrung, 10 Gold

Du kannst die Schmiede zudem dazu nutzen, selber hier zu arbeiten. Der Oberschmied zeigt sich außerdem interessiert an Eisen, falls du solches besitzen solltest:

Verkauf vom Oberschmied

Eisen 7 Gold

Kauf vom Oberschmied

Eisen 6 Gold

Wenn du die Schmiede verlassen und in das Lagerzentrum zurückkehren willst, fahre bei 310 fort.

344.

Eilig kriechst du durch den engen Tunnel und löst dabei einen kleinen Steinschlag aus. Wirf einen Würfel:

1-3: Du kannst den herunterfallenden Steinen rechtzeitig ausweichen.

4-5: Einige kleine Steine treffen dich, du verlierst 2 LP.

6: Ein größerer Stein trifft dich am Schwertflügel, du verlierst einen Würfelwurf an LP.

Nach dem Zwischenfall setzt du deinen Weg fort und kommst durch die Bodenlücke im Hauptgebäude des Vergnügungsviertel an. Weiter bei 164.

345.

„Was kann ich für dich tun?“, fragt Aiko der Waffenhändler. Sein Angebot umfasst sowohl Schwerter als auch Bögen von ausgesprochen guter Qualität.

Verkauf von Aiko

Tanto (A: 6 V: 3)	27 Gold
Ausweidedolch (A: 6 V: 2)	22 Gold
grobes Schwert (A: 5 V: 3)	22 Gold
Töterbogen (T: 4 A: 4)	24 Gold
Rattenschießer (T: 3 A: 4)	20 Gold
Kurzschwert (A: 5 V: 2)	18 Gold
3 Pfeile	1 Gold

Kauf von Aiko

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
Opium	9 Gold

Willst du dich von ihm verabschieden und in das Zentrum des Lagers zurückkehren, fahre bei 310 fort.

346.

„Na, was darfs sein?“, fragt dich Aiko der Waffenhändler. Die Auswahl angebotener Waffen ist wirklich beachtlich.

Verkauf von Aiko

Ninjarüstung (V: 7)	37 Gold
Katana (A: 7 V: 4)	33 Gold
Wakizashi (A: 6 V: 4)	30 Gold
Naginata (A: 7 V: 3)	30 Gold
Langbogen (T: 4 A: 5)	27 Gold
Töterbogen (T: 4 A: 4)	20 Gold
3 Pfeile	1 Gold

Kauf von Aiko

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
Opium	9 Gold

Willst du dich von ihm verabschieden und in das Zentrum des Lagers zurückkehren, fahre bei 310 fort.

347.

„Ahh, ein neues Gesicht!“, ruft der Waffenhändler schon von weitem, als du dich dem Stand näherst. „Mein Name ist Aiko, ich kümmere mich hier um die Waffenausgabe. Für jeden Neuen gibt es ein kleines Willkommensgeschenk. Hier, nimm diesen **Ausweidedolch** (A: 6|V: 2), ich denke er könnte sich früher oder später als praktisch erweisen...“ Du meinst einen heiteren Ausdruck in seinen Augen wahrzunehmen, doch bist du dir da nicht ganz sicher, da fast sein gesamtes Gesicht von der schwarzen Ninjakapuze verdeckt ist. Du bedankst dich bei ihm und stellst dich ebenfalls kurz vor. Kreuze 331 an. Du kannst ihn nun entweder fragen, was er zur Zeit noch für Waffen führt (Weiter bei 345) oder aber dich verabschieden und in das Zentrum des Lagers zurückkehren (Weiter bei 310).

□ □ □ **348.**

Ta-Kitoku wohnt in einem großen, zentral gelegenen Baumhaus, welches du über eine Strickleiter erreichst. Du klopfst an die Tür und schon nach kurzer Zeit fordert dich eine tiefe Stimme auf einzutreten.

Die Tür führt dich in einen kleinen Raum, der von mehreren Kerzenständern spärlich beleuchtet wird. Die Wände sind mit Landkarten, Waffen und verschiedenen Trophäen geschmückt und an einem Schreibpult vor dir sitzt Ta-Kitoku, der Anführer der Ninja. Viel von ihm erkennen kannst du nicht, da auch er – ähnlich wie die anderen Ninja – fast vollständig in schwarzes Tuch gehüllt ist, doch umgibt ihn eine geheimnisvolle Aura, die dir nahelegt, in seiner Anwesenheit keine Fehler zu machen. „Warum kommst du?“, fragt er dich, während er seinen Blick langsam von den Unterlagen vor sich erhebt.

Wenn keines der Felder bei 348 angekreuzt ist, du keiner Klasse angehörst und Interesse daran hast, in das Lager der Ninja aufgenommen zu werden, lies bei 365 weiter.

Sollte eines der Felder angekreuzt sein, fahre bei 366 fort.

Sind zwei der Felder angekreuzt, fahre bei 367 fort.

Sind alle drei Felder angekreuzt, lies bei 368 weiter.

Willst du Ta-Kitokus Baumhaus verlassen, kehre zu 310 zurück.

349.

Mit einem Satz springst du auf und läufst um dein Leben. Das widerliche Röcheln des Wachtelzombies hallt noch Stunden später in deinen Ohren nach und wird dich auch noch viele Wochen in deinen Träumen heimsuchen.

Ohne auch nur einmal Rast zu machen, rennst du nach Kyoto, zu sehr mit Angst erfüllt, um dich auch nur einmal umzudrehen. Völlig entkräftet kommst du in der Hauptstadt an. Du verlierst 4 LP (Allerdings können deine Lebenspunkte nicht unter 1 fallen). Kreuze das Feld 124 an und fahre bei 20 fort.

350.

Blitzschnell stehst du auf und zückst deine Waffe, um dich deinem Gegner zu stellen. Ein Schauer läuft dir über den Rücken, als du erkennst, dass es sich um einen untoten Wachtelzombie handelt! Seine Augen sind leer und ausdruckslos, am gesamten Körper weist er schwere Verletzungen und Verstümmlungen auf. Langsam kommt er hinkend auf dich zu...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 349)

WACHTELZOMBIE greift an!

A: 2

V: 6 | PR: 5

LP: 14

Siegst du, wischst du dir deinen Angstschweiß von der Stirn und darfst dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Der Rest der Nacht verläuft ereignislos, auch wenn du nach diesem Vorfall kaum ein Auge mehr zukriegst. Am nächsten Morgen brichst du schon früh nach Kyoto auf und als du die Stadttore vor dir siehst atmest du erleichtert auf: Du hast die Prüfung bestanden! Kreuze 166 an und fahre bei 20 fort.



351.

Obwohl sich Yu-Taj souverän im Kampf gegen die drei Ezo behaupten kann, meinst du doch Erleichterung in seinem Gesicht feststellen zu können, als du ihm zu Hilfe kommst. Seite an Seite kämpft ihr gegen die Ezo, du erhältst für diesen Kampf Yu-Taj (A: 8) als Begleiter.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

EZO-KRIEGER I greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 2

LP: 12

EZO-KRIEGER II greift an!

A: 8

V: 7 | PR: 0

LP: 12

EZO-KRIEGER III greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, weist dich Yu-Taj an, hier zu verharren, während er versucht, einen weiter entfernt liegenden Trupp Bogenschützen aufzureiben. Streiche Yu-Taj wieder als Begleiter aber schreibe dir 2 Erfahrungspunkte für den erfolgreichen Kampf gut.

Du stellst fest, dass sich das Schlachtfeld zu lichten scheint, die Samurai scheinen die Überhand zu haben. Zu deinem Entsetzen siehst du jedoch, wie dir ein besonders großer und gewalttätig aussehender Ezo entgegen gestürmt kommt... Weiter bei 369.

□ 352.

Du eilst dem Knappen zu Hilfe, ohne dabei deinen Meister Yu-Taj aus dem Auge zu verlieren – du weißt, dass du zur Rechenschaft gezogen werden wirst, sollte ihm während dem Kampf etwas zustoßen. Mittlerweile hat der

Ezo den auf dem Boden liegenden Knappen erreicht und versucht, ihn mit seinem Speer aufzuspießen. Noch bleibt ihm dies jedoch vergönnt, da es dem verletzten Opfer momentan noch gelingt, unter Aufbringung der letzten Kraftreserven den unerbitterlichen Speerstößen des Wilden auszuweichen. Du fällst dem Ezo in den Rücken und dir gelingt es, ihn auf der Stelle niederzustrecken. Der Knappe bedankt sich knapp bei dir, rappelt sich wieder auf und hinkt in Richtung Zeltlager. Kreuze das Feld bei 352 an. Du hast nun die Wahl entweder Yu-Taj unterstützend beizustehen (Weiter bei 351), oder aber zu versuchen, die Balliste der Ezo, die sie in einiger Entfernung auf der Hügelkuppe installiert haben, einzunehmen (Weiter bei 353).

353.

Im Alleingang kämpfst du dich durch die vorderen Schlachtreihen und versuchst, zur Balliste zu gelangen, die sich vor dir auf einem Hügel befindet. Dabei entfernst du dich weit von deinen Mitstreitern. Als du die Hügelkuppe fast erreicht hast und dich noch einmal umblickst, siehst du gerade noch in der Ferne, wie Yu-Taj, mittlerweile von 5 Ezo-Kriegern umringt, stolpert und fällt.

Du schreist laut auf und rennst sofort zurück, doch bist du dir selber im Klaren darüber, dass jede Hilfe für deinen Meister zu spät kommt. Du hast versagt. Als der Pfeil eines Ezo-Bogenschützen deine Brust durchbohrt, bist du fast erleichtert, dass er es dir abgenommen hat, Septuku zu begehen. Die letzte Hoffnung die du hegst ist lediglich, dass dein Leichnam nicht in allzu großer Entfernung von dem Yu-Tajs aufgefunden werden wird, sodass wenigstens deine Mitstreiter nichts von deinem ehrlosen Verhalten erfahren werden. Dein Abenteuer endet hier.

354.

Nachdem ihr das Südtor des Lagers passiert habt, gelangt ihr auf einen größeren Platz, von dem sich mehrere Wege abzweigen. Euer Trupp verteilt sich im Lager, und schon schnell ist von überall her erster Schlachtenlärm zu hören. Besonders martialische Geräusche vernimmst du aus der Straße, die zu deiner Linken vom Platz führt. Eine weitere Straße, die rechts abgeht, ist momentan noch vergleichsweise ruhig. Direkt gegenüber von dir liegt die Hauptstraße zum Nordtor des Lagers, an dem sich die Ezo-Miliz formiert.

Du kannst nun:

Den Weg zu deiner Linken einschlagen (Weiter bei 370).

Dem Verlauf der Hauptstraße folgen (Weiter bei 371).
In die Straße zu deiner Rechten abbiegen (Weiter bei 372).

355.

Du beschließt dich in den einschlägigen Gasthäusern der Stadt und auf dem Marktplatz nach Personen umzuhören, die deine Hilfe bei einer kleinen Aufgabe gegen Bezahlung in Anspruch nehmen wollen. Bei deinen Nachforschungen stößt du gleich auf eine ganze Reihe von potentiellen Auftraggebern. Mit wem willst du reden?

Mit einem Prospektoren (Weiter bei 376).

Mit einem jungen Krieger (Weiter bei 374).

Mit einem Krämer (Weiter bei 373).

Mit einem Bauern (Weiter bei 375).

Willst du doch lieber wieder in das Stadtzentrum zurückkehren, fahre bei 43 fort.

356.

Das Gebiet um das Plateau herum ist mit der Ausnahme einiger Krüppelkiefern und ausgedorrter Gräser fast kaum bewachsen. Zum Tal hin nimmt die Vegetation jedoch stark zu, ein kleiner Bach sorgt hier für die nötige Feuchtigkeit. Während du dem Bachlauf folgst, entdeckst du zu deiner Überraschung einige wilde **Rüben** (LP: +1), von denen du so viele mitnehmen kannst, wie es die Kapazität deines Rucksacks erlaubt.

Die Sonne ist mittlerweile schon fast untergegangen. Willst du ein Lagerfeuer entfachen und hier übernachten (Weiter bei 357) oder aber ohne Rast weiter marschieren (Weiter bei 358)?

357.

Schnell hast du etwas trockenes Brennholz zusammengesucht und ein Lagerfeuer entfacht. Du speist etwas von den wilden Beeren, die hier überall wachsen und beobachtest den klaren Sternenhimmel.

Das Feuer wärmt dich und verscheucht wilde Tiere – doch leider macht es umherstreifende Ezo gerade auf dich aufmerksam! Zum Glück bemerkst du rechtzeitig, wie sich ein Ezo-Spähtrupp deinem kleinen Lager nähert, sodass sie dir nicht in den Rücken fallen können.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 4)

Flucht: -

EZO-SPÄHER I greift an!

A: 9

V: 12 | PR: 2

LP: 12

EZO-SPÄHER II greift an!

A: 9

V: 11 | PR: 3

LP: 12

EZO-SPÄHER III greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 1

LP: 12

Kannst du dich gegen die Angreifer behaupten, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Die Waffen der Späher sind so abgenutzt, dass sie für dich nicht von Interesse sind, jedoch haben sie noch 4 **Pfeile**, einen **Talisman** und einen Beutel mit 10 **Goldstücken** bei sich.

Der Rest der Nacht verläuft ereignislos und du kannst bis zu 6 Lebenspunkte wiederherstellen. Am nächsten Tag verlässt du das kleine Lager und setzt deinen Weg gen Hokkaido fort. Du folgst dem Verlauf einer abgenutzten Straße, bis du am späten Nachmittag an ein befestigtes Dorf gelangst. Der hohe Palisadenzaun erinnert dich entfernt an den Ezo-Stützpunkt, den du vor nicht allzu langer Zeit mit Hisawa und den Samurai erobert hast, trotzdem kommt dir irgendetwas anders vor. Willst du einen weiten Bogen um das Dorf machen (Weiter bei 378) oder aber dich ihm vorsichtig nähern? (Weiter bei 377)

358.

Trotz der hereinbrechenden Nacht setzt du deinen Weg fort. Die Orientierung fällt dir dabei selbstverständlich schwerer und langsam beginnt auch die Müdigkeit an deinen Gliedern zu nagen. Trotzdem beißt du den Schnabel zusammen und marschierst die ganze Nacht hindurch gen Norden.

Dabei zehrst du sehr an deinen Kraftreserven, die durch die bisherigen Kämpfe sowieso schon erschöpft waren und verlierst 4 Lebenspunkte. Am frühen Morgen führt dich dein Weg an einem befestigten Dorf entlang. Der hohe Palisadenzaun erinnert dich entfernt an den Ezo-Stützpunkt, den du vor nicht allzu langer Zeit mit Hisawa und den Samurai erobert hast, trotzdem kommt dir irgendetwas anders vor. Willst du einen weiten Bogen um das Dorf machen (Weiter bei 378) oder aber dich der Befestigung vorsichtig nähern (Weiter bei 377)?

359.

„Na, dass du einer von diesen Schurken bist! Die uns ausplündern! Du kommst doch aus ihrer Stadt! Wer sollst du denn sonst sein? Diesmal werden wir uns wehren!“, entgegnet dir der immer noch zornentbrannte Bauer. Willst du ihnen sagen, dass du kein Räuber, sondern ein edler Krieger in kaiserlicher Mission bist (Weiter bei 379) oder willst du ihnen erklären, du seist ein friedlicher Wanderer, der eine Herberge suche? (Weiter bei 194)

360.

Ruckartig rollst du dich auf die Seite und versuchst dich abzurollen, doch die Bauern bemerken dein Vorhaben sofort und noch bevor du dein Manöver beendet hast, hat die Mistgabel deinen Hals durchbohrt. Dein Abenteuer endet hier.

□ 361.

Du schlenderst zu der Weide, unter der die Mönche meditieren und setzt dich zu ihnen ins Gras. Bist du Novize, fahre bei 382 fort, bist du hingegen Mönch, so lies bei 381 weiter. Bist du weder Mönch noch Novize, grüßt dich Kuroshi mit einem Nicken und fragt dich, warum du gekommen bist. Du hast die Möglichkeit, von ihm in der Magie unterwiesen zu werden:

Magie I

3 Erfahrung, 6 Gold

Außerdem bietet er dir an, dich für ein wenig Geld in die grundlegenden Formeln der Zauberei einzuweihen:

Verkauf von Kuroshi

Windsturm (Formel)	3 Gold
Heilung (Formel)	3 Gold
Feuerball (Formel)	3 Gold
Spiegelangriff (Formel)	3 Gold

Kauf von Kuroshi

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Kräuter]	zum Listenpreis + 1

Kehre danach zu 341 zurück.

□ □ **362.**

Du beschließt das Hauptgebäude des Klosters zu betreten, um Hiroko, den Führer des Ordens, aufzusuchen. Im Gegensatz zum Hof ist es hier angenehm kühl.

Leise hörst du die geheimnisvollen Gesänge einiger Mönche. Ansonsten herrscht in dem steinernen Gewölbe eine beruhigende Stille, die nur von gelegentlichem Vogelgezwitz unterbrochen wird, das von draußen hier hinein dringt. Der Gang führt dich in einen unscheinbaren Raum, in dem Hiroko sitzt und meditiert. Erst als du eintrittst, öffnet er seine Augen.

Gehörst du noch keiner Klasse an, willst aber dem Kloster beitreten, fahre bei 383 fort.

Ist 361 angekreuzt und du besitzt den Trank des Kampfgeschicks oder hast ihn Hiroko bereits gegeben, fahre bei 384 fort.

Ist eines der Felder bei 362 angekreuzt und du besitzt den Codex oder hast ihn Hiroko bereits gegeben, lies bei 385 weiter.

Sind beide Felder bei 362 angekreuzt, fahre bei 386 fort.

Trifft keiner der oben genannten Fälle zu, verabschiedest du dich von Hiroko und kehrst zu 341 zurück.

363.

Der Schrein stellt den wichtigsten Ort im gesamten Kloster dar. Von morgens bis abends befinden sich hier Mönche, die meditieren, beten oder Opfertgaben darbringen, aber auch vom Festland kommen viele fromme

Wachteln hierher, um dem großen Putah zu huldigen und ihn um Erfolg und Gesundheit zu bitten.

Als du das Heiligtum betrittst, schlägt dir sogleich der Duft geräucherter Gewürze und Kräuter entgegen. Der Rauch der Opfergaben ist stellenweise so dicht, dass du den prunkvollen, goldenen Schrein nur erahnen kannst. Auch du kannst etwas opfern, um die Kraft deines Gebets zu steigern:

Für je 2 Goldstücke, die du opferst, kannst du bis zu 1 Punkt zu deinem Würfelwurf hinzuzählen.

Zudem kannst du auch Moderpilze, Feuerkraut oder Höhlenkraut opfern, welches dir jeweils auch einen Bonuspunkt einbringt. Du musst dich jedoch vor dem Gebet entscheiden, ob und wie viel du opfern willst.

Schließlich darfst du als Novize oder Mönch bis zu 1 Punkt zum Ergebnis addieren. Wirf einen Würfel:

1: Du wirst mit Krätze geschlagen! (-5 LP)

2: Deine Gebete werden überhört.

3-4: Du erfährst eine wunderbare Heilung (Deine Lebenspunkte werden wieder auf den Maximalwert aufgestockt).

5-6: Dir wird eine Zaubergabe zuteil. Du erhältst eine der folgenden Formeln, solange du sie nicht schon einmal besitzt: **Spiegelangriff**, **Heilung** oder **Windsturm**. Außerdem werden deine Lebenspunkte wieder auf den Maximalwert aufgestockt.

7+: Dir wird eine Zaubergabe zuteil, du erhältst eine beliebige Formel (außer Beschwörung), solange du sie nicht schon einmal besitzt. Außerdem werden deine Lebenspunkte wieder auf den Maximalwert aufgestockt.

Sollte das Ergebnis mindestens 3 betragen, verlierst du den Statuts *verflucht*, wenn du diesen gehabt haben solltest.

Anschließend verlässt du den Schrein, kehre zu 341 zurück.

364.

Du kehrst zum kleinen Hafen der Mönchsinsel zurück, der unweit vom Kloster liegt, und betrittst die Fähre, mit der du gekommen bist. Schon bald legt ihr wieder ab und du gelangst ohne weiteren Zwischenfall in den Hafen von Osaka. Du verabschiedest dich vom Kapitän und verlässt das Schiff. Weiter bei 150.

365.

Ist die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner oder gleich 10, fahre bei 275 fort. Ist sie dagegen höher, lies weiter:

„Ein Neuer.“, stellt Ta-Kitoku nüchtern fest. „Raj-Yin hat dich hierher geführt, nehme ich an?“ Du nickst verlegen. „Du willst dich uns also anschließen und du meinst es auch wirklich ernst? Sei dir bewusst, dass wir hier keine Weichlinge gebrauchen können und uns ihrer auch nötigenfalls entledigen, sollte sich doch einmal einer irgendwie bei uns 'reingeschmuggelt haben. Nun gut, ich werde dir eine Chance geben dich zu beweisen. Folgendes: Im Moment arbeiten wir für den Tenno, den Kaiser, höchstpersönlich – zum einen bezahlt er gut, zum anderen haben wir so fast keinen Ärger mit den Behörden. Zur Zeit steht der Shogun, der in Osaka residiert, unter Verdacht irgendetwas im Schilde zu führen. Deshalb gab uns ein kaiserlicher Beamter kürzlich den Auftrag, ihn auszuspionieren. Ich denke, das ist eine Aufgabe, der ein Neuling gewachsen sein sollte. Wir verstehen uns?“ Abermals nickst du. Du hast nun die Möglichkeit, sofort zu deiner Mission aufzubrechen (Weiter bei 387, dies geht natürlich nur, wenn du noch keiner Klasse angehörst) oder aber dich fürs erste von Ta-Kitoku zu verabschieden und in das Zentrum des Lagers zurückzukehren (Weiter bei 310).

□ 366.

Ist das Feld bei 366 angekreuzt, fahre bei 388 fort, um sofort aufzubrechen oder aber kehre zu 310 zurück, wenn du dich wieder verabschieden willst. Ist es dagegen nicht angekreuzt, lies weiter:

„Und?“, fragt Ta-Kitoku knapp, als du sein Quartier betrittst. „Der Shogun plant einen Angriff auf den Tenno!“, japst du, immer noch außer Atem. Ta-Kitoku schnaubt verächtlich. „Etwas anderes hätte ich von diesem Dreckskerl auch nicht erwartet. Schön dumm von ihm, naja, mir soll's recht sein, denn jetzt haben wir wenigstens gleich eine neue Aufgabe für dich.“ Du blickst ihn fragend an. „Etwas schwer von Verstand bist du ja scheinbar schon“, murmelt er und lacht trocken. „Du sollst ihn ausschalten! Der Tenno bezahlt uns schließlich dafür, dass wir ihn beschützen.“ Du schluckst. „Alles klar?“, fragt Ta-Kitoku dich mit eindringlicher Stimme. Dein Schweigen deutet er wohl als Zustimmung denn sogleich fährt er fort: „Achja, fast hätte ich es vergessen... Du bist jetzt einer von uns. Nimm diese **Schattenkriegerkluft** (V: 5) hier und schau vielleicht mal bei Aiko an der

Waffentheke und bei Hisawa auf dem Trainingsplatz vorbei. Außerdem haben wir hier noch eine leerstehende Hütte im Lager, darin kannst du dein Quartier beziehen, um dich von deinen Reisen zu erholen!“ Kreuze 366 an und trage „Schattenkrieger“ unter Klasse auf deinem Heldenbogen ein. Du kannst nun entweder sofort aufbrechen (Weiter bei 388) oder aber zunächst das Zentrum des Lagers aufsuchen (Weiter bei 310).

□ **367.**

Ist das Feld bei 367 bereits angekreuzt, kannst du nun entweder aufbrechen (Weiter bei 389) oder aber dich verabschieden und zum Lagerzentrum zurückkehren (Weiter bei 310). Ist es nicht angekreuzt, lies weiter:

„Saubere Arbeit hast du da geleistet. Hisawa hat mir bereits von deinem Erfolg berichtet, er war heute morgen in Osaka und da ging das Gerücht vom Tod des Shogun bereits um. Hätte ich nicht gedacht, dass du dich so geschickt anstellst! Ich werde dich in den Rang eines Ninja erheben. Hier, dieser **Ninjawams** (V: 6) wird dich künftig als Mitglied unserer Verbindung ausweisen. Aber denk ja nicht, dass du dich jetzt ausruhen kannst. Erst gestern kam ein neuer Auftrag vom Tenno 'rein... Es geht wohl um die Ezo... Sagt dir der Name was?“

„Nun...“, antwortest du verlegen. „Dacht' ich's mir doch... Du bist scheinbar wirklich eher eine Wachtel der Tat“, stellt er fest, sein Zynismus entgeht dir dabei nicht. „Die Ezo sind ein barbarischer Stamm, die den hohen Norden, das Land Hokkaido, besiedeln. Bisher verhielten sie sich friedlich, doch wurden sie in den letzten Jahrzehnten aus irgendeinem unergründlichen Anlass aggressiver. Aufgrund ihrer Raubüberfälle auf die Provinzen des Tenno stellen sie nun eine ernstzunehmende Bedrohung für Kyoto dar. Ein kaiserlicher Elitetrupp ist kürzlich aufgebrochen, um einen militärischen Stützpunkt der Wilden einzunehmen. Der Tenno bat uns um unsere Unterstützung bei dieser Aktion. Hisawa stellt zur Zeit eine kleine Verstärkungseinheit zusammen, die wir ebenfalls zu dem Außenposten schicken werden – die Samurai, die auf dem Weg dorthin sind, wissen nicht einmal, dass wir mit von der Partie sein werden. Hisawa meinte jedenfalls, dass er noch einen guten Mann gebrauchen kann und hatte da wohl dich im Auge. Ich gehe mal davon aus, dass wir mit dir rechnen können... melde dich bei mir, sobald du bereit bist!“

Trage „Ninja“ als Klasse auf deinem Heldenbogen ein und kreuze das Feld bei 367 an. Willst du Ta-Kitoku zu verstehen geben, dass du bereit bist, fahre

bei 389 fort. Willst du hingegen erst einmal das Baumhaus verlassen und in das Zentrum des Lagers zurückkehren, fahre bei 310 fort.

□ **368.**

Ist das Feld bei 368 angekreuzt, fahre bei 390 fort, um sofort aufzubrechen oder aber kehre zu 310 zurück, wenn du dich wieder verabschieden willst. Ist es dagegen nicht angekreuzt, lies weiter:

„Ah, da bist du ja! Die anderen haben mir bereits von eurem Erfolg berichtet und auch, dass du einen wesentlichen Teil dazu beigetragen haben sollst. Das ist gut zu hören, scheinbar haben wir keinen Fehler gemacht, dich in unserer Vereinigung aufzunehmen. Doch gibt es keinen Grund zur Freude, ganz im Gegenteil: Der Tenno hat im Krieg gegen die Ezo große Teile seines Heeres verloren, sodass ihm in Kyoto kaum Männer bleiben. Zudem scheinen auch einige Bauern im Norden des Landes gegen den Kaiser zu rebellieren. Und das, nun, wo er eine völlig neue Bedrohung über das Land hereinbrechen sieht...“

Du schaust ihn fragend an. „Einige Schamanen der Ezo haben sich wohl in einer uralten Kultstätte in Hokkaido verschanzt und planen angeblich die Beschwörung irgendeines Dämonenviehs, das sie gegen den Kaiser einsetzen wollen... Ich halte von so Zeug ja nicht viel, der Tenno scheint sich jedoch große Sorgen zu machen. Jedenfalls bat er mich darum, dass wir uns der Sache annehmen und da oben mal nach dem Rechten schauen sollen. Da ich das ganze sowieso nur für Hokuspokus halte, glaube ich kaum, dass es sich lohnt da einen ganzen Trupp Leute hinzuschicken.“ Er blickt dich auffordernd an. „Ich denke, ich habe verstanden...“, antwortest du. „Ich sehe schon, du wirst langsam pfiffiger!“, entgegnet Ta-Kitoku lachend und fügt dann hinzu: „Dort oben im Norden soll es übrigens ein Kloster geben, in dem die beste Klinge ganz Japans aufbewahrt wird... Das Schwert Raikiri... Wer weiß, vielleicht ist an dieser Geschichte ja sogar was dran und dir gelingt es, das Schwert an dich zu nehmen... dann hätte sich die Reise zumindest gelohnt, haha!“ Kreuze 368 und 467 an. Willst du ihm sagen, dass du sofort aufbrechen willst (Weiter bei 390) oder dich erst einmal verabschieden und das Quartier verlassen? (Weiter bei 310)

369.

Der Ezo, bei dem es sich um eine Art Anführer handeln muss, ist zu deinem Glück bereits verletzt, trotzdem bist du dir im Klaren darüber, dass er, seiner Statur nach zu schließen, über enorme Kräfte verfügen muss.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

EZO-HÄUPTLING greift an!

A: 8

V: 9 | PR: 1

LP: 12

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Nach dem Tod des Anführers ziehen sich die meisten Ezo in die umliegenden Wälder zurück. Die Schlacht ist zu Gunsten der kaiserlichen Armee ausgegangen, trotzdem sind auch unter den Samurai große Verluste zu beklagen, sodass die Stimmung im Zeltlager trotz des Sieges eher gedrückt ist. Während du an einem der Lagerfeuer deine Wunden reinigst und verarztet, tritt Yu-Taj an dich heran. „Du hast dich nicht nur als zuverlässiger Knappe, sondern auch als fähiger Krieger erwiesen. Der Sieg über den Häuptling der Ezo hat die Schlacht für uns entschieden. Ich werde vor dem Tenno ein gutes Wort für dich einlegen.“ Das Lob deines Herren erfüllt dich mit Stolz. Ist das Feld 352 angekreuzt, weiter bei 391. Ist dies nicht der Fall, lies bei 392 weiter.

370.

Du beschließt, die Gasse zu erkunden, aus der besonders viel Lärm auf den Hauptplatz gedungen ist. Schnell wird dir klar, woher die Geräusche stammten: Ein hünenhafter Ezo ist in den Kampf mit gleich mehreren Samurai verwickelt. Diese scheinen ihm chancenlos ausgeliefert zu sein; mit den Hieben einer riesenhaften Streitaxt streckt er einen nach dem anderen von ihnen mühelos nieder, wie ein Bauer mit einer Sense Unkraut jätet. Schnell ist das grausame Schauspiel beendet und der Riese schaut sich nach seinem nächsten Opfer um. Dabei fällt sein Blick auf dich und sogleich stürmt er, seine martialische Waffe erhoben, auf dich zu. Du weißt ganz genau, dass dich ein ähnliches Schicksal wie die Samurai erwarten wird, wenn du mit ihm in den Nahkampf verwickelt werden solltest. Also muss es

dir gelingen, ihn auszuschalten, bevor er dich erreicht hat. Dabei stehen dir 4 Fernkampfversuche zur Verfügung, er hat 10 LP und eine Projektilrüstung von 2. Besiegst du ihn innerhalb dieser 4 Versuche, weiter bei 393. Gelingt dir dies nicht, fahre bei 394 fort.



371.

Mit gezogener Waffe stürmst du durch die Hauptstraße des Lagers. Schon bald hast du einen Platz erreicht, der dem großen Eingangsbereich vor dem Südtor ähnelt. Von dem Platz gehen einige Wege aus und du stehst vor der Wahl, entweder den linken (Weiter bei 395) oder den rechten (Weiter bei 396) einzuschlagen. Der Weg, der geradeaus weiterführt, endet vor dem Nordtor, das mittlerweile scheinbar von den Ezo verschlossen wurde und ist somit für dich uninteressant.

372.

Die Gasse endet an einem großen Holzgebäude, bei welchem es sich um ein Lagerhaus handeln dürfte. Die Eingangstür wird von einem Ezo bewacht, der nun wutschnaubend auf dich zukommt.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: -

EZO-WÄCHTER greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 2

LP: 14

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst ihm sein **Ezo-Schwert** (A: 5|V: 4) abnehmen. Außerdem findest du in seinem Köcher 4 **Pfeile**, der Bogen, den er auf seinem Rücken befestigt hatte, ist während des Kampfes zerbrochen. Fahre bei 397 fort.

□ □ 373.

Ist keines der Felder bei 373 angekreuzt und du besitzt die Klauen des Fleischkäfers nicht, fahre bei 400 fort. Ist keines der Felder bei 373 angekreuzt und du besitzt die Klauen des Fleischkäfers, weiter bei 399. Ist eines der Felder angekreuzt, fahre bei 398 fort. Sind beide angekreuzt, will der Krämer nicht mehr mit dir reden – kehre zu 355 zurück.

□ 374.

Als du dich auf dem Marktplatz bei einigen Passanten nach einer kleinen Aufgabe umhörst, läufst du einem jungen Krieger von anmutiger Gestalt über den Weg, der dich offenbar für einen Boten hält, welcher gerade nach seiner Zielperson sucht. „Hast du das Buch? Hat mein Täubchen dich geschickt?“, fragt er dich eindringlich. Bist du im Besitz des Almanachs der Sinne mit intaktem Siegel, lies bei 401 weiter. Ist dies nicht der Fall, verneinst du seine Frage höflich und kehrst zu 355 zurück.

□ □ **375.**

Ist keines der Felder bei 375 angekreuzt, fahre bei 402 fort. Ist eines der Felder angekreuzt, lies bei 403 weiter. Sollten beide Felder angekreuzt sein, so hat der Bauer im Moment keine Zeit mit dir zu reden, da er in anderweitige Geschäfte verwickelt ist – kehre zu 355 zurück.

□ **376.**

Besitzt du das Sternamulett und 376 ist nicht angekreuzt, fahre bei 404 fort. Ist es dagegen angekreuzt, kehre zu 355 zurück. Trifft keiner dieser Fälle zu, lies weiter:

Als du gerade durch eine der Gassen schlenderst, die vom Marktplatz abgehen und in das Stadtzentrum führen, wirst du von einer kleinen, dicklichen Wachtel angesprochen, die sich dir als Toyando vorstellt. Es handelt sich um einen angesehenen Prospektoren, der nach einer umfangreichen Selbstvorstellung fortfährt, dich in höchsten Tönen zu loben: „Du siehst aus, als ob du viel reisen würdest. Aber nicht so wie diese Herumtreiber und Tunichtgute, die mal hier, mal dort herumlungern und uns Bürger bestehlen... Nein, ich sehe, dass du eine ehrliche Wachtel bist, ein wahrer Abenteurer!“ Er fährt noch fort, deinen Anmut zu preisen und du willst dich schon genervt von ihm abwenden, als er dir unerwartet ein sehr konkretes Angebot macht, welches dich aufhorchen lässt: „Drum höre, ich kann deine Hilfe gebrauchen und werde dich reich belohnen, solltest du mir deine Unterstützung zukommen lassen! Ich habe neulich die Mine von Hejo besichtigt, und muss dort ein wertvolles Amulett verloren haben. Bring es mir wieder, werter Abenteurer und ich werde deine Mühen angemessen belohnen!“

Das Angebot klingt durchaus interessant, da der Prospektor sicher keine arme Wachtel ist und so versprichst du ihm, dich bei Zeiten der Sache anzunehmen. Zurück zu 355.

377.

Um keine Aufmerksamkeit zu erregen, versuchst du dich unauffällig dem Lager zu nähern, was sich aufgrund der zahlreichen Sträucher und Büsche in diesem Gebiet als kein schwieriges Unterfangen erweist. Als du dich nah genug herangepirschst hast, entdeckst du eine Wachtel, die offenbar vor dem Tor Wache hält. Sofort fällt dir auf, dass sie nicht die Rüstung eines Ezo trägt, vielmehr erinnert dich ihre äußere Erscheinung an einen Samurai. Bei

deinem Versuch, dich noch weiter heranzuschleichen, trittst du auf ein kleines Stöckchen im Unterholz, welches mit einem lauten Krachen zerbricht. Sofort kommt die Wache mit gespanntem Bogen in deine Richtung, doch hat sie dich offenbar noch nicht entdeckt. „Raus da aus dem Busch!“, brüllt sie ungehalten, während sie dir bedrohlich nahekommst. Dir bleibt nichts anderes, als dich zu erkennen zu geben. Als sie dich erblickt, ist sie sichtlich verdutzt: „Was ist denn das? Was macht denn ein Kerl wie du hier?“

Was willst du antworten?

„Ich bin ein Späher der Ezo und habe mich verkleidet!“ (Weiter bei 291)

„Ich bin ein Reisender.“ (Weiter bei 406)

„Ich will Japan vor den Ezo retten!“ (Weiter bei 333)

378.

In einem großen Bogen schleichst du dich um das Lager herum. Zu deiner Erleichterung haben dich die Wachen, die du nun deutlich vor den Toren ausmachen kannst, nicht entdeckt, sodass du unbemerkt davon kommst. Weiter bei 408.

379.

Noch ehe du fertig ausgeredet hast, durchbohrt der wutentbrannte Bauer mit der Mistgabel deine Kehle. Dein Abenteuer endet auf schmachvolle Weise.

380.

Die Bauern scheinen immer noch skeptisch zu sein, obwohl sie deine Antwort zumindest fürs erste etwas beruhigt zu haben scheint. „Ist das so, ja?“, fragt dich dein Peiniger, der immer noch die Mistgabel umklammert hält. „Dann erklär' mir doch mal, wo du diese Rüstung her hast?“ Willst du ihm erklären, dass du sie dir rechtmäßig gekauft hast (Weiter bei 409) oder aber willst du erzählen, du habest einen von den Kerlen erschlagen und seine Rüstung an dich genommen? (Weiter bei 410)

381.

„Ich heiße dich willkommen, Bruder!“, ruft dir Kuroshi schon von weitem zu, als du dich dem Kreis näherst. „Geselle dich doch zu uns, damit ich dir die Geheimnisse der Magie noch genauer auslegen kann!“

Verkauf von Kuroshi

Windsturm (Zauber)	8 Gold, 1 Erf.
Heilung (Zauber)	5 Gold, 1 Erf.
Feuerball (Zauber)	10 Gold, 2 Erf.
Lähmung (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Schwächen (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Erdbeben (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Beherrschung (Zauber)	10 Gold, 2 Erf.
Heiltrank (LP: vollständig)	5 Gold
Glückstrank	5 Gold
Meisterstab (A: 2 + Magiewert V: 5)	30 Gold

Kauf von Kuroshi

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Kräuter]	zum Listenpreis + 1

Zudem kannst du bei Kuroshi folgende Fähigkeiten lernen:

Magie I

3 Erfahrung, 5 Gold

Magie II

6 Erfahrung, 10 Gold

Parieren I

3 Erfahrung, 5 Gold

Sind beide Felder bei 362 angekreuzt, bietet er dir zudem an:

Magie III

9 Erfahrung, 20 Gold

Parieren II

5 Erfahrung, 15 Gold

Willst du Kuroshi wieder verlassen, kehre zu 341 zurück.

□ **382.**

„Willkommen, Novize!“, grüßt dich Kuroshi, als du dich ihm näherst. „Setze dich hin, befreie dich von deinen Sorgen und ich werde dich in der Kunst der Magie unterrichten.“ Sollte das Feld bei 382 noch nicht angekreuzt sein, fahre bei 411 vor. Ansonsten hast du die Möglichkeit von ihm in der Zauberei unterrichtet zu werden:

Verkauf von Kuroshi

Windsturm (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Heilung (Zauber)	10 Gold, 1 Erf.
Feuerball (Zauber)	10 Gold, 2 Erf.
Lähmung (Formel)	4 Gold
Schwächen (Formel)	4 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	6 Gold
Glückstrank	5 Gold
Novizenstab (A: 1 + Magiewert V: 4)	20 Gold

Kauf von Kuroshi

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis – 5
[Alle Kräuter]	zum Listenpreis + 1

Zudem bietet dir Kuroshi folgende Schulungen an:

Magie I

3 Erfahrung, 5 Gold

Magie II

6 Erfahrung, 10 Gold

Parieren I

3 Erfahrung, 5 Gold

Anschließend verabschiedest du dich wieder von ihm und kehrst in das Zentrum des Klosterhofes zurück, weiter bei 341.



□ **383.**

Ist 383 angekreuzt, fahre sofort bei 416 fort. Ist die Summe deines Angriffs- und Verteidigungswertes kleiner als 10 und 383 ist nicht angekreuzt, fahre bei 276 fort. Trifft keiner dieser beiden Fälle zu, lies weiter:

Noch in der Tür verneigst du dich tief vor Hiroko. Mit strenger Stimme bittet er dich herein. „Ich sehe, du willst in die Gemeinschaft unserer Mönche aufgenommen werden. Das freut mich sehr. Doch bevor ich dich aufnehmen kann, sage mir zunächst: Wer bist du?“ Was willst du ihm antworten?

„Ich bin ein gefürchteter Strauchdieb - um für meine Sünden zu büßen will ich dem Kloster beitreten!“ (Weiter bei 413)

„Ich bin ein chinesischer Flüchtling, der hier einst vor der Küste strandete und nun will ich die Mysterien der Magie erkunden!“ (Weiter bei 414)

„Ich bin ein Ronin, der Tenno vertrieb mich zu Unrecht von seinem Hof!“ (Weiter bei 415)

□ **384.**

Ist 384 angekreuzt, kannst du sofort aufbrechen (weiter bei 417) oder aber dich verabschieden (Weiter bei 341). Ist 384 nicht angekreuzt, lies weiter:

Du verneigst dich tief und zeigst Hiroko den Trank, den du hergestellt hast. Er scheint beeindruckt zu sein und prüft die Qualität des Elixiers, indem er einen kleinen Schluck aus dem Fläschchen nimmt. „Du hast gute Arbeit geleistet. Ich werde dich in die Reihe der Novizen aufnehmen. Nimm diese **Novizenrobe** (V: 4), sie weist dich als Mitglied der Klostersgemeinschaft aus. Kuroshi wird dich nun in die Mysterien der Magie einweihen und du wirst die Möglichkeit haben, dein Wissen zu vertiefen. Zudem wird dir fortan eine unserer Zellen zur Verfügung stehen, die dir die Möglichkeit geben wird, dich zurückzuziehen und Erholung im Gebet und der Meditation zu finden.“ Du bedankst dich mit einer tiefen Verbeugung für die Aufnahme in den Novizenstand des Ordens. Als du dich wieder erhebst, meinst du ein Lächeln in Hirokos altem, faltigen Gesicht erkennen zu können. „Warum lacht Ihr, Meister?“, fragst du ihn verwundert. Nachdem er dich eine Weile schweigend, aber immer noch lächelnd, beobachtet hat, antwortet er schließlich: „Ich merke, dass du hoch hinaus willst. Du willst so schnell wie möglich in den Stand eines Mönches erhoben werden.“ - Tatsächlich war dir schon die ganze Zeit diese Idee im Kopf herumgeschwirrt, sodass du schamrot anläufst. „Keine Sorge, dein Anliegen ist berechtigt, da du dich schon jetzt als äußerst fähig erwiesen hast und ich sehe, dass du reinen Herzens bist. Ich werde dir deshalb eine Chance geben dich zu bewähren. Höre deine Aufgabe: Die Kappas, die in den Katakomben unter unserem Kloster hausen, haben ein sehr wertvolles und seltenes Buch gestohlen, welches sie nun irgendwo, tief unter der Insel, lagern und bewachen. Finde das Nest der Kappas und hole das Buch zurück, dann sollst du ein Mönch werden!“

Kreuze das Feld bei 384 an und trage „Novize“ unter Klasse auf deinem Heldenbogen ein. Du kannst Hiroko nun entweder zu verstehen geben, dass du sofort aufbrechen willst (Weiter bei 417) oder aber dich zunächst verabschieden, um dich für die Prüfung vorbereiten zu können (Weiter bei 341).

□ 385.

Ist das Feld bei 385 angekreuzt, kannst du nun entweder sofort aufbrechen (Weiter bei 418) oder dich zunächst wieder verabschieden (Weiter bei 341). Ansonsten lies weiter:

„Ich bin beeindruckt von deinem Können und deinem Eifer!“, lobt dich Hiroko, als du ihm das Buch überreichst. „Du bist würdig, in den Stand eines

Mönches erhoben zu werden. Nimm diese **Mönchsrobe** (V: 5), sie ist Zeichen deiner Zugehörigkeit zur Bruderschaft.“ Trage „Mönch“ unter Klasse auf deinem Heldenbogen ein.

Du bedankst dich überschwänglich und willst Hiroko gerade verlassen, als er dich bittet, noch einmal innezuhalten. „Geh noch nicht, warte!“, sagt er, als du die Tür bereits fast erreicht hast. „Gestern war ein Bote des Tenno hier. Er berichtete davon, dass der barbarische Stamm der Ezo, der den Norden Japans, das Land Hokkaido, bewohnt, zunehmend ein Problem wird: Die erbarmungslosen Raubzüge dieser Barbaren durch die Provinzen kosten vielen Bauern das Leben und richten erheblichen Schaden an. Der Tenno plant, einen Stützpunkt der Ezo zu überfallen, der nahe Kyoto liegt. Er hat vor, eine Gruppe seiner besten Samurai sowie einige Verstärkungstruppen zu dem Dorf zu entsenden. Da die Priester der Ezo auch über eine primitive Form der Magie verfügen, hielt er es für unentbehrlich, dem Trupp zur Sicherheit auch einen Magier zur Seite zu stellen. Ich bitte dich darum, diese Aufgabe zu übernehmen!“ Kreuze 385 an.

Du weißt, dass du die Bitte unmöglich zurückweisen kannst, also bleibt dir nur, dich für den sofortigen Aufbruch bereitzuerklären (Weiter bei 418) oder aber dich zunächst zu verabschieden, um dich für deine Aufgabe vorbereiten zu können (Weiter bei 341).

386.

Als du den Raum betrittst, springt Hiroko mit einer Geschwindigkeit auf, die du der alten Wachtel nicht mehr zugetraut hättest und beginnt zu reden: „Da bist du ja! Schreckliches ist passiert, seit du gegangen bist! Die Streifzüge der Ezo wurden immer grausamer, viele Dörfer und Städte sind ihnen schon zum Opfer gefallen. Als wäre dies nicht schlimm genug, machen nun auch noch plündernde Bauernhorden die Grenzlande unsicher, die die momentane Schwäche des Reiches ausnutzen, um gegen den Kaiser zu rebellieren.

Noch kann der Tenno die Ezo mit seinen Samurai an dem Eindringen in das Zentrum des Reiches hindern, doch gehen Gerüchte um, dass sich einige Ezo-Priester in einer uralten Kultstätte im Norden Hokkaidos verschanzt haben, um dort einen Dämon herbeizurufen, den sie gegen das Heer des Tennos einsetzen wollen.

Die Ezo machen nicht einmal vor den Mönchen halt: Erst neulich plünderten sie die Niederlassung eines kleineren Ordens im hohen Norden. Es ist das Kloster gewesen von dem man sagt, dass die Mönche dort das legendäre

Schwert Raikiri aufbewahren... Ich hoffe nur, sie haben es gut genug versteckt, bevor die Barbaren zu rauben begannen! Jemand muss dort nach dem Rechten sehen und die Beschwörung des Dämonen muss in jedem Fall verhindert werden! Da du uns nun schon so oft dein Können unter Beweis gestellt hast, bitte ich dich: Ziehe gen Norden, hinauf in das Land Hokkaido und bereite dem Treiben der Ezo-Priester ein Ende!“

Du weißt, dass diese Worte keinen Widerspruch dulden. Du stehst nun vor der Wahl, dich entweder für den sofortigen Aufbruch zu diesem gefährlichen Abenteuer bereitzuerklären (Weiter bei 419) oder aber dich zunächst von Hiroko zu verabschieden und in den Klostergarten zurückzukehren, um dich für deine Reise vorzubereiten (Weiter bei 341).

387.

„Gut. Viel Erfolg.“, meint Ta-Kitoku nur knapp und wendet sich wieder den Dokumenten auf seinem Pult zu. Du brichst sofort auf, um Osaka noch bei Dämmerung zu erreichen. Du hoffst, so eine Gelegenheit zu haben, die Palastanlage zu inspizieren, bevor du dich deiner eigentlichen Aufgabe annimmst.

Auf dem Weg nach Osaka kommt es jedoch zu einem kleinen Zwischenfall: Ein Knorpelkäfer hat dir im Unterholz aufgelauert und fällt dich an, als du einen schmalen Waldweg entlang schlenderst.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

KNORPELKÄFER greift an!

A: 4

V: 5 | PR: 2

LP: 10

Siegst du über den Käfer, kannst du ihm mit der 1. Jägerschulung seine **Klauen** abschneiden und gewinnst 1 Erfahrungspunkt. Nach dem Kampf setzt du deinen Weg nach Osaka fort und kommst pünktlich zur Dämmerung in der Stadt an. Der Palast ist mit einer hohen Mauer befestigt, die von einem Wassergraben umgeben ist. Es scheint lediglich ein Tor zu geben, an dem 2 Wachen positioniert sind. Du setzt dich auf eine Wiese vor dem Palast und

wartest bis es so dunkel geworden ist, dass du mit deinem Vorhaben beginnen kannst. Wie sieht dein Plan aus?

Du versuchst, schnell durch das Tor in den Palast hinein zu rennen (Weiter bei 420).

Du versuchst, die Mauer hinaufzuklettern (Weiter bei 421).

Du versuchst, unbemerkt den Graben entlang zu schwimmen, um nach einer anderen Möglichkeit zu suchen (Weiter bei 422).

388.

„Sehr schön. Hier, nimm noch diese beiden **Wurfsterne** (T: 3|A: ?), ich bin sicher, dass du Verwendung für sie finden wirst!“, meint Ta-Kitoku. Du bist dir diesmal sicher, ein Schmunzeln in seinen Augen erkennen zu können. Außerdem erhältst du von ihm einige winzige Giftkapselchen, mit denen du den Shogun töten sollst, um möglichst keine Aufmerksamkeit zu erregen.

Du verlässt das Lager der Ninja und brichst gen Osaka auf. Auf halbem Weg stößt du auf der Landstraße mit zwei Vagabunden zusammen, die dir im Gebüsch aufgelauert haben. Du wirst dich gegen sie zur Wehr setzen müssen!

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: -

VAGABUND I greift an!

A: 5

V: 8 | PR: 1

LP: 10

VAGABUND II greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Besiegt du beide Räuber, kannst du ihnen ihre Waffen abnehmen: Der eine kämpfte mit einem **Kurzschwert** (A: 5|V: 2), der andere mit einer **Doppelaxt** (A: 6|V: 0). Außerdem findest du in ihren Taschen 5 **Goldstücke** und einen **Talisman**. Schreibe dir überdies 1 Erfahrungspunkt für den erfolgreichen Kampf gut.

Da dich dieser Zwischenfall viel Zeit gekostet hat, kommst du erst spät Abends in Osaka an. Da das Tor schwer bewacht ist, musst du einen anderen Weg finden, in den Palast einzudringen: Dir bleibt nur, in den Wassergraben hinabzusteigen und von dort aus eine Möglichkeit zu suchen, dein Ziel zu erreichen. Mittlerweile ist es bereits stockdunkel. Als du dabei bist, vorsichtig in den Graben hinabzuklettern, rutschst du ab und landest mit einem lauten Platscher im Wasser. Das letzte was du siehst bevor du abtauchst ist eine dicke Wache, die dir abgewandt auf dem Wehrgang steht und dich höchstwahrscheinlich gehört haben muss! Sollte dies der Fall sein, befindest du dich nun in einer äußerst prekären Lage, denn welche Wache sollte nicht in äußerster Alarmbereitschaft versetzt werden, wenn eine verummte Gestalt nachts in den Burggraben des Shoguns springt? Wirf einen Würfel:

1-3: Du kommst leicht verwundet davon (Weiter bei 423).

4: Du wirst schwer verletzt (Weiter bei 424).

5-6: Du bleibst unbemerkt (Weiter bei 425).

389.

Du kletterst die Strickleiter von Ta-Kitokus Baumhaus hinab und wirst auf dem Hauptplatz des Lagers bereits von Hisawa und einem Dutzend weiterer Ninja empfangen. "Da bist du ja! Von mir aus können wir sofort aufbrechen!", ruft dir Hisawa zu, als er dich näherkommen sieht. Zusammen verlasst ihr das Lager, wobei ihr diesmal nicht erst nach Kyoto zurückkehrt, sondern durch den Wald gen Norden marschiert. Auf dem Weg unterhältst du dich viel mit Hisawa, der sich als eine sehr umgängliche Wachtel erweist. Bei dem Rest eures Trupps handelt es sich um eine bunte Mischung aus kampferprobten Veteranen und jungen Schattenkriegern, die an diesem Einsatz teilnehmen, um dem Lager ihr Können und ihre Loyalität unter Beweis zu stellen. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was euch auf eurem Weg zustößt:

1-3: Ezo-Späher (Weiter bei 426).

4-6: Moor (Weiter bei 427).

390.

"Gut. Ich sehe man kann sich auf dich verlassen. Nimm noch diesen **Heiltrank** (LP: vollständig) hier, ich denke du wirst ihn gut gebrauchen können. Viel Erfolg!" Du verabschiedest dich von Ta-Kitoku und kehrst

zunächst nach Kyoto zurück, einem Gerücht folgend, dass in den dortigen Kneipen heute Freibier ausgeschenkt wird. Du verbringst den restlichen Abend in einer gemütlichen, kleinen Schenke, doch trotz des Bieres und der fröhlichen Gesellschaft schaffst du es nicht, die Sorgen, die mit deiner Aufgabe verbunden sind, ganz aus dem Kopf zu verbannen. Obwohl Ta-Kitoku keinen Hehl daraus gemacht hat, von der Dämonenbeschwörung nicht viel zu halten und auch du eigentlich nicht zum Aberglauben neigst, überkommt dich dennoch das Gefühl, dass an dieser Geschichte vielleicht mehr dran sein könnte, als euch allen lieb ist. Du kannst die Nacht nur unruhig schlafen und wirst von Alpträumen geplagt. Am nächsten Morgen brichst du, kaum erholt, gen Norden auf, deinem Schicksal entgegen (Weiter bei 320).

391.

"Hallo!" - blitzschnell drehst du dich um, als du eine dir unbekannt erscheinende Stimme direkt hinter dir vernimmst. Sofort erkennst du, dass es sich bei ihrem Urheber um niemand anderen als den Knappen handelt, dem du während der Schlacht das Leben gerettet hast. Seine Wunden sind verbunden und offenbar ist er mit zwei Krücken vom Lazarettzelt bis zu dir gehumpelt. "Ich wollte mich noch einmal bei dir bedanken, auch im Namen meines Herrn Yosowata. Ich besitze leider nichts, was für dich von Interesse sein könnte, aber mein Herr bietet dir einen der folgenden Gegenstände als Belohnung für deine Tat an", sagt er und bringt einige Dinge zum Vorschein:

- 2 **Heiltränke** (LP: vollständig)
- 10 **Gold**
- **Talisman**

Du kannst dich für eine dieser Belohnungen entscheiden. Anschließend bedankst du dich bei dem Knappen und richtest auch seinem Herrn Yosowata deinen Dank aus. Weiter bei 392.

392.

Am nächsten Tag baut ihr die Zelte wieder ab, beladet die Karren und kehrt nach Kyoto zurück. Die Stimmung ist aufgrund der zahlreichen Verluste immer noch nicht die, die man in Anbetracht des Sieges über die Ezo erwarten würde. Euer Weg führt euch durch zahlreiche Wälder, Haine und

Felder. Am Wegesrand machst du 2 Stängel **Feuerkraut** und 3 Stängel **Mohn** aus, die du mitnehmen kannst. Ohne einen weiteren Zwischenfall kommt ihr vor den Toren Kyotos an. Kreuze 170 einmal an und fahre bei 20 fort.

393.

Stöhnend stürzt der Ezo einige Schritt vor dir zu Boden. Du vergewisserst dich, dass er tot ist und beginnst ihn anschließend zu plündern, da du im Moment alleine auf der Straße zu sein scheinst und zumindest für den Moment nicht die Angriffe weiterer Ezo zu fürchten hast. Du erhältst 1 Erfahrungspunkt und findest einen **Talisman**, 4 **Wurfspeere** (T: 4|A: 2) sowie einen **Heiltrank** (LP: vollständig). Mit besonderem Interesse wendest du dich anschließend seiner riesenhaften Axt zu, der auch du beinahe zum Opfer gefallen wärst. Erst bei näherem Hinsehen fallen dir die vertrauten Schriftzeichen auf, die sich am Schaft der Waffe befinden - "Witwentrauer". Daraus schließt du zum einen, dass die Axt früher einmal einem Japaner gehörte und zum anderen, dass ihr ehemaliger Besitzer wohl eine Neigung zu morbiden Späßen hatte. Du versuchst die Waffe anzuheben, doch fällt dir sofort auf, dass sie unglaublich schwer ist und dass man entweder über eine bestialische Kraft oder aber über ein außerordentliches Kampfgeschick verfügen muss, um diese Axt effektiv führen zu können. Besitzt du die 1. und die 2. Waffengeschichtschulung, kannst du **Witwentrauer** (A: 8|V: 3) an dich nehmen. Andernfalls musst du die Waffe wohl oder übel zurücklassen. Da es sich bei deinem Weg scheinbar um eine Sackgasse handelt, kehrst du zum Hauptplatz zurück und stehst nun vor der Wahl, den Weg gen Norden (Weiter bei 371) oder aber, solltest du es noch nicht getan haben, die Straße gen Osten (Weiter bei 372) zu erkunden.

394.

Wenige Sekunden später hat dich der Ezo erreicht und holt mit seiner gigantischen Axt aus. Natürlich hast du bereits deine Waffe gezückt und versuchst nun den Hieb zu parieren - doch leider soll es bei einem Versuch bleiben. Gerade noch siehst du, wie deine eigene Waffe vor deinen Augen zerberstet, dann ereilt auch dich das Schicksal der auf dem Boden neben dir liegenden Samurai. Das riesenhafte Axtblatt zertrümmert deine Knochen und halbiert deinen Körper, der leblos in sich zusammenfällt. Dein Abenteuer endet hier.

395.

Schon nach kurzer Zeit endet der Weg an der Westseite der Palisadenmauer. Vor dir sind zwei Samurai in den Kampf mit einer Horde Ezo verstrickt, die wütend auf sie einschlagen. Als du dich ihnen näherst, trennen sich zwei der Ezo von der Gruppe und kommen dir mit lautem Kriegsgeschrei entgegen.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 396)

EZO-MILIZ I greift an!

A: 10

V: 8 | PR: 2

LP: 12

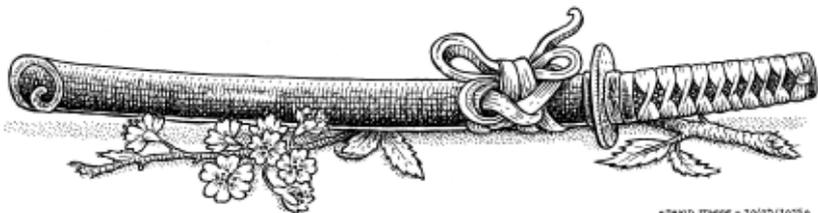
EZO-MILIZ II greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 1

LP: 12

Besiegt du sie, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Die beiden Milizionäre waren mit je einem **Ezo-Schwert** (A: 5|V: 4) bewaffnet, einer von ihnen trug außerdem einen **Töter-Bogen** (T: 4|A: 4) und 4 **Pfeile** bei sich. Die beiden Samurai bedanken sich bei dir für deine Unterstützung, einer von ihnen schenkt dir einen **Heiltrank** (LP: vollständig). Da es hier sonst nichts von Interesse gibt, kehrst du zu der Kreuzung zurück und schlägst diesmal den anderen Weg ein (Weiter bei 396).



396.

Du folgst dem Weg, der östlich vom Nordplatz abgeht. Gerade als du eine auffällige Hütte passierst, springen dir zwei wutschnaubende Ezo-Milizen aus der offen stehenden Eingangstür entgegen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

EZO-MILIZ I greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 1

LP: 12

EZO-MILIZ II greift an!

A: 10

V: 8 | PR: 1

LP: 12

Solltest du beide besiegen, darfst du dir nicht nur 2 Erfahrungspunkte gutschreiben, sondern auch die beiden **Ezo-Schwerter** (A: 5|V: 4) an dich nehmen, mit denen sie gekämpft haben. Außerdem findest du 5 **Goldstücke** in ihren Taschen.

Der Weg führt dich noch ein gutes Stück weiter, hier und da liegen tote Krieger, Schlachtenlärm machst du mittlerweile jedoch fast keinen mehr aus. Schließlich endet die Straße an einem größeren Holzgebäude, vor dem du schon von weitem Hisawa ausmachst. Freudig rennst du auf ihn zu. "Und? War's das schon?", rufst du ihm entgegen, als du ihn fast erreicht hast. "Das dachte ich bis vor kurzem jedenfalls", antwortet Hisawa, als du vor ihm zum Stehen kommst, wobei dir die Bitterkeit in seiner Stimme nicht entgeht. Du schaust ihn fragend an. "Dieses verdammte Dorf scheint eine Falle zu sein – und wir sind hineingetappt! Kurz nachdem wir hier eingedrungen sind, haben die Ezo beide Tore verriegelt. Jetzt wollen sie uns hier entweder verhungern lassen oder – was ich für viel wahrscheinlicher halte – sehr bald mit Verstärkung anrücken. So lange wir festsitzen, werden wir dieses Haus hier als Stützpunkt nutzen. Ein weiteres Problem besteht darin, dass wir kaum noch Waffen haben – obwohl wir in Sachen Kampfesgeschick den Ezo weit voraus sind, haben ihre brutalen Hiebe unseren Waffen schwer zugesetzt,

viele sind im Kampf zerbrochen oder zumindest stark beschädigt worden – wir können nur hoffen, dass wir neue Waffen finden, bis die Verstärkung der Ezo anrückt, sonst sind wir verloren!"

Was willst du sagen?

"Was können wir nun tun?" (Weiter bei 429)

"Ich habe ein paar Ezo-Waffen..." (Weiter bei 428)

"Sind noch Ezo im Lager?" (Weiter bei 430)

Alternativ dazu kannst du dich auch zunächst von ihm verabschieden und den Stützpunkt betreten (Weiter bei 459).



397.

Die Tür lässt sich ohne Probleme öffnen und du trittst in den Raum dahinter ein. Tatsächlich scheint es sich um ein Lager zu handeln. Im hinteren Teil des Raumes stapeln sich unzählige Kisten, außerdem weiß auch eine große Holztruhe deine Aufmerksamkeit zu erregen. An der Südwand des Raumes scheinen mehrere Waffen aufgereiht zu sein, die du aufgrund der Dunkelheit nicht genau identifizieren kannst. Willst du in den Kisten stöbern (Weiter bei 433), die Waffen begutachten (Weiter bei 431) oder, solltest du im Besitz

eines Dietrichs sein, die Truhe zu öffnen versuchen (Weiter bei 432)? Ansonsten bleibt dir nur, das Lagerhaus zu verlassen und zum Hauptplatz zurückzukehren. Von dort aus kannst du entweder der Straße gen Norden folgen (Weiter bei 371) oder aber, solltest du es noch nicht getan haben, dem Weg folgen, der vom Hauptplatz westwärts abgeht (Weiter bei 370).

398.

Batichos Hütte liegt nahe des Vergnügungsviertels in einem der weniger angesehenen Bezirke der Stadt. Er selber sitzt mit einer Flasche Reisschnaps in der Hand schlummernd auf einer Bank vor seinem Haus. Als du ihn laut grüßt, fährt er erschreckt auf.

Kauf von Baticho

[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis + 2
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis + 2
[Alle Fernkampfwaffen, außer Wurfaffen]	zum Listenpreis + 2
[Alle Trophäen]	zum Listenpreis
[Alle Nahrung und Kräuter]	zum Listenpreis
Opium	7 Gold
Talisman	6 Gold
Eisen	7 Gold

Willst du ihn wieder verlassen, kehre zu 43 zurück.

399.

Als du an Batichos Haus gelangst, ist dieser gerade damit beschäftigt mehrere Kisten von einem Karren zu verladen. Nachdem du ihn begrüßt hast, erzählst du ihm von deinem Jagderfolg und gibst ihm die Klauen des Fleischkäfers als Beweisstück für deine Tat. "Oh... sehr gut! Was hatten wir gleich nochmal als Lohn ausgemacht?", fragt er dich. "20 Gold!", schießt es sofort aus dir heraus. "Hm, nun, also das tut mir sehr leid, aber ich fürchte, ich kann dir nur 10 geben...", murmelt Baticho, er wirkt angespannt und nervös. "Aber dafür mache ich dir noch ein anderes Angebot", fügt er schnell hinzu, als er sieht, dass du von seinem plötzlichen Sinneswandel nicht gerade angetan bist. "Du kannst mir ab sofort alle Waren, die du findest, bringen und ich werde dir einen angemessenen Preis dafür auszahlen..."
Was willst du ihm sagen?

"Willst du mich auf den Flügel nehmen? 10 Gold?" (Weiter bei 434)

"Gut, einverstanden!" (Weiter bei 435)

400.

Auf deiner Suche nach Arbeit verlässt du das Gebiet um den Marktplatz und streifst durch die verwinkelten Gassen nahe des Vergnügungsviertels. Gerade als du an einem heruntergekommenen Holzhaus vorbeigehst, kommt dir aus der Tür eine Wachtel entgegen, die sich dir sogleich als Baticho vorstellt. Anscheinend handelt es sich um einen Händler, zumindest um eine Art Krämer. Er zögert nicht lange, dir sein konkretes Anliegen vorzustellen: "Im Wald nahe der Stadt treibt seit Neuestem ein gefährlicher Fleischkäfer sein Unwesen! Er hat schon mehrere meiner Lieferanten angefallen und erschwert mir das Geschäft ungemein! Wenn es dir gelingt ihn auszuschalten, würde ich dir... sagen wir... 20 Goldstücke geben!"

Willst du ihm antworten, dass du dich dem Problem sofort annehmen wirst und aufbrechen (Weiter bei 436), oder aber sagen, dass du es dir erst einmal überlegst und ins Stadtzentrum zurückkehren? (Weiter bei 43)

401.

Freudig nimmt er das Buch entgegen. "Ah gut! Hier, nimm dieses **Kurzschwert** (A: 5|V: 2) – ich denke ein Abenteurer wie du kann so etwas gut gebrauchen!" Nachdem du die Waffe genommen und dich bei dem jungen Krieger bedankt hast, kehrst du ins Stadtzentrum zurück. Kreuze 374 an und fahre bei 43 fort.

402.

In einer Gaststube triffst du auf einen frustriert dreinblickenden Bauern, der dir bei einer Flasche Reisschnaps sein Leid klagt. Er erzählt dir, dass er auf einer Farm nahe der Stadt eine große Herde Mastkäfer hält, die seinen bisherigen Lebensunterhalt sicherten. "Doch jetzt ist Schluss damit: Seit kurzem hat sich dort irgendwo ein Rudel Fetzenspringer eingenistet, die es auf meine Käfer abgesehen haben und meinen Hof terrorisieren. Sie reißen die prächtigsten meiner Exemplare und ruinieren so meinen Job... Weißt du denn überhaupt, was Fetzenspringer sind?", fragt er dich. Was willst du antworten?

"Ja, klar!" (Weiter bei 437)

"Nein." (Weiter bei 438)

403.

Du findest den Bauern in der selben Kneipe, in der du ihn auch das erste mal getroffen hast. Als er erfährt, dass du die Fetzenspringer vertrieben hast, zeigt er sich sichtlich erfreut und bedankt sich herzlich bei dir. "Jetzt kann ich mein Leben als Farmer endlich wieder weiterführen... Was darf ich dir als Lohn für deine Mühen geben?", fragt er dich. Kreuze 375 ein zweites mal an. Was willst du sagen?

"Unterrichte mich in der Zauberei!" (Weiter bei 439)

"Gib mir eine Waffe!" (Weiter bei 440)

"Etwas zu Essen wäre mir Lohn genug!" (Weiter bei 441)

"Zahle mir etwas Gold aus!" (Weiter bei 442)

404.

Nach einigem Herumfragen und Suchen hast du Toyando den Prospektoren gefunden, der dich zu sich nach Hause führt, um dich dort zu einem Tee einzuladen. Du überreichst ihm das Sternamulett und er bedankt sich überschwänglich bei dir. Nach einiger Zeit fragt er dich, was er dir als Belohnung für deine Mühen geben soll. Da er auch selber mit Eisen handelt, bietet er an, dir entweder 4 Stangen **Eisen** oder aber 10 **Goldstücke** zu geben. Danach verabschiedest du dich von ihm und kehrst in das Stadtzentrum zurück. Triff deine Wahl, kreuze 376 an und kehre zu 43 zurück.

405.

Während du dich enttäuscht abwendest wird dir bewusst, dass es für dich keine Chance mehr gibt, in das Heiligtum zu gelangen. All deine bisherigen Bemühungen waren umsonst, denn ohne die Unterstützung der Tempeldienerschaft wirst du nicht an den Wachen vorbeikommen.

Deine Mission ist gescheitert und Japan dem Untergang geweiht. Schon bald wird der schreckliche Dämon aus den Tiefen der Unterwelt emporkommen und das Land der Japaner vernichten. Von dieser schrecklichen Gewissheit geplagt ziehst du dich gesenkten Hauptes in das das Dorf umgebende Ödland zurück. Schließlich gelangst du an eine schroffe Felshöhle, in die du dich gibst um Seppuku zu begehen. Dein Abenteuer endet hier.

406.

"Ein Reisender?", fragt er, ohne dass auch nur die Spur von Überzeugung in seiner Stimme zu hören wäre. "Dann erzähl mir doch mal, was dich geritten hat, in dieser Gegend hier 'herumzureisen'? Ich glaub dir kein Wort – sag mir jetzt, wer du wirklich bist, oder ich mache deiner komischen Reise auf der Stelle ein Ende!" Du schluckst. Was willst du ihm nun antworten?

"Ich bin ein Ezo!" (Weiter bei 291)

"Ich werde Japan vor den Ezo retten!" (Weiter bei 333)

407.

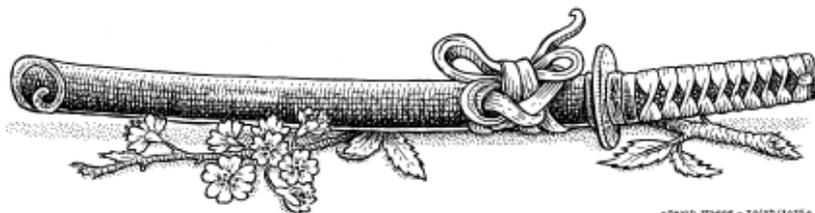
Noch während du auf dem Boden liegst, wirft sich dein Gegner auf dich und packt dich an der Gurgel. Du wirst dich aus dem Würgegriff befreien müssen, wenn du nicht auf erbärmliche Weise ersticken willst!

Willst du:

Versuchen, ihm eine Kralle in den Schritt zu stoßen? (Weiter bei 770)

Ihm mit deinem Schnabel in den Flügel picken? (Weiter bei 771)

Versuchen, ihm ins Gesicht zu schlagen? (Weiter bei 772)



408.

Als du dich umblickst, siehst du, wie der Palisadenzaun des Lagers am Horizont hinter einigen Hügeln verschwindet. Du folgst einem ausgetretenem, schmalem Trampelpfad, der dich weiter nach Norden führt. Die Vegetation wird hier immer spärlicher und langsam beginnst du, die prächtigen Kiefernwälder Mitteljapans zu vermissen. Die Landschaft, die du nun durchwanderst, ist von urzeitlichen Felsformationen geprägt, die dich verunsichern, da du weißt, dass sie jedem Angreifer ideale Möglichkeiten für einen Hinterhalt bieten. Tatsächlich hat dir hinter einem der Geröllbrocken ein Ezo-Jäger aufgelauert, der auf dich zu gestürmt kommt, nachdem er zunächst einen Pfeil abgefeuert hat. Wirf einen Würfel: Bei 1-3 triffst dich der

Pfeil (du verlierst 3 LP), bei 4-6 hast du Glück und er verfehlt dich. So oder so musst du dich dem Ezo anschließend stellen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

EZO-JÄGER greift an!

A: 11

V: 12 | PR: 3

LP: 12

Siegest du, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. In seinem Gepäck findest du 6 **Goldstücke** und 2 Stücke **Eisen** – seine Waffe ist leider im Kampf zerbrochen.

Nachdem du einige Stunden weiter gewandert bist, machst du zu deiner Linken einen staubigen Hügel aus, auf dem eine Ruine steht. Willst du den Hügel hinaufsteigen um die Ruine zu erkunden (Weiter bei 444) oder aber lieber dem Weg gen Norden folgen? (Weiter bei 445)

409.

"Soso, du steckst also mit ihnen unter einer Decke!", faucht der Bauer und funkelt dich böse an. "Ähm, nein..." Fahre bei 379 fort.

410.

"Du bist also auf unserer Seite?", fragt dich der Bauer und scheint sichtlich erstaunt zu sein. Sofort nimmt er seine Mistgabel zur Seite. "Dann bist du natürlich willkommen. Wir sind Bauern, die sich nicht länger vom Tenno unterjochen lassen wollen – seit einigen Monaten zahlen wir ihm keine Abgaben mehr. Jetzt müssen wir uns mit seinen Schergen 'rumschlagen, aber da er die meisten seiner Samurai im Krieg gegen die Ezo benötigt, kann er – zu unserem Glück – immer nur wenige seiner Soldaten entbehren. Trotzdem sind die Schergen des Tenno eine schlimmere Geißel als die Ezo. Wir erwarten jede Minute wieder einen Angriff und hatten dich für die Vorhut gehalten." Kaum hat er ausgedet, da ertönt ein lauter Schrei über den ganzen Hof: "Sie kommen, sie kommen!" Die Bauern lassen dich links liegen und stürmen in eine Scheune, in der sie offenbar ihre Schwerter und Harnische lagern, denn schon nach kurzer Zeit kommen sie erneut hervor,

diesmal schwer bewaffnet. Einige von ihnen tragen sogar Teile von Samurairüstungen, die sie wohl bei vorangegangenen Auseinandersetzungen erbeutet haben müssen. Als du dich umsiehst, erkennst du auf den Hügeln am Rande des Tals etwa ein Dutzend Samurai, die sich dem Hof nähern. Die Bauern, etwa zwanzig an der Zahl, stürmen den Eindringlingen entgegen. Auf einmal ertönt ein lautes Donnerrollen und einer der Bauern fällt schreiend zu Boden - die Samurai sind mit Musketen bewaffnet! Wie willst du dich nun verhalten? Willst du dich auf die Seite der Bauern (Weiter bei 446) oder auf die der Samurai (Weiter bei 447) stellen? Alternativ kannst du natürlich auch dein Heil in der Flucht suchen und auf die Hügelkuppe rennen, von der du gekommen bist (Weiter bei 448).

411.

"Du bist neu hier im Kloster, oder?", fragt dich Kuroshi freundlich. "Nimm diese beiden **Heiltränke** (LP: vollständig) hier als Willkommensgeschenk!" Kreuze 382 an und fahre anschließend dort fort.

412.

Schon als du dich der Höhle näherst, spürst du die Präsenz des Bösen, die von ihr auszugehen scheint. Uralte Wurzeln umranken den Eingang, hinter dem du nur pechschwarze Finsternis ausmachen kannst. Du hast die Höhle noch nicht ganz erreicht, da spürst du, wie die Dunkelheit Gestalt anzunehmen scheint. Immer deutlicher verdichtet sich die Schwärze zu einer Silhouette, die auf dich zu schwebt! Du strauchelst zurück, doch stolperst du über eine Wurzel und landest rücklings auf dem Waldboden. Der Schatten hat dich mittlerweile erreicht!

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 512)

SCHATTEN AUS DER TIEFE greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 4

LP: 12

Nach diesem Kampf darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Du erkundest den Eingangsbereich der Höhle und findest ein mit Spinnenweben

behangenes Skelett, welches ein **grobes Schwert** (A: 5|V: 3) und einen **Feuerschild** umgreift. Außerdem machst du auch 2 Büschel **Höhlenkraut** aus. Tiefer als einige wenige Meter traust du dich jedoch nicht in diesen Schlund der Finsternis hinein, da du nicht einschätzen kannst, welche Schrecken noch in ihm lauern.

Schließlich kehrst du auf den Pfad zurück und folgst ihm weiter in Richtung Norden, fahre bei 512 fort.

413.

"Du Narr, denkst du ernsthaft, ich würde nicht merken, dass du lügst? Verschwinde von hier und lass dich nie wieder blicken! Für Lügner ist innerhalb dieser heiligen Mauern kein Platz!" Hiroko jagt dich aus seinem Raum heraus und du kehrst zur Anlegestelle der Klosterinsel zurück. Schon bald fährt die Fähre nach Osaka wieder ab. Frustriert setzt du dich auf dem Deck nieder und schaust zu, wie die Mönchsinsel am Horizont verschwindet. Zumindest verläuft die Reise ohne Zwischenfälle, sodass ihr nach wenigen Stunden den Hafen von Osaka erreicht, kreuze 383 an und fahre bei 150 fort.

414.

"Das klingt zwar sehr abenteuerlich, aber ich spüre, dass deine Rede kein falsches Wort enthält und du die Wahrheit sprichst. Wenn dir wirklich so viel daran liegt, als Novize im Kloster zu dienen, will ich dir diesen Wunsch nicht verwehren. Jedoch können wir nur fähige Leute gebrauchen. Das heißt, dass du mir dein Können unter Beweis stellen musst, bevor du hier im Kloster bleiben darfst. Jeder Novize muss Grundkenntnisse im Zubereiten von Tränken haben. Du musst mir zeigen, dass du im Stande bist, einen Zaubertrank des Kampfgeschicks herzustellen. Ich werde dir jedoch nicht verraten, welche Ingredienzien du für den Trank benötigst - das musst du selber herausfinden!" Willst du ihm sagen, dass du dich sofort auf den Weg machst und für deine Aufgabe bereit bist (Weiter bei 449) oder willst du dich zunächst erst einmal wieder von ihm verabschieden und in den Klostergarten zurückkehren? (Weiter bei 341)

415.

Weiter bei 413.

416.

"Du wagst es, hier noch einmal aufzukreuzen?" - Hiroko wirft dir einen verächtlichen Blick zu. "Spüre meinen Zorn, Eindringling!", schreit er, und im selben Augenblick hast du das Gefühl, als würden hunderte unsichtbare Dämonen an deinen Gliedern zerren. Unter Schmerzen stolperst du aus dem Klostergebäude hinaus in Richtung Hafen. Du verlierst 3 Lebenspunkte. Der Kapitän der Fähre mustert dich verwundert, als du immer noch schreiend auf die Fähre gerannt kommst, die zum Glück bald ablegt und schließlich, nach einigen Stunden Fahrt, sicher in Osaka ankommt. Weiter bei 150.

417.

Du hast keine Ahnung, wo du mit deiner Suche nach den Katakomben beginnen sollst - die Mönche, die du auf dem Klosterhof fragst, scheinen erstaunlich wenig Ortskenntnis zu besitzen. Willst du mit deiner Suche im Klosterkeller beginnen (Weiter bei 451) oder suchst du den Hafen auf, um dort nach dem Katakombeneingang zu forschen? (Weiter bei 450)

418.

Noch am selben Tag nimmst du eine Fähre nach Osaka, von wo aus du deine Weiterreise gen Kyoto antrittst. In der Hauptstadt wirst du von etwa einem Dutzend Samurai empfangen, die den Angriff auf das Dorf durchführen sollen. Du verbringst den restlichen Abend in Kyoto und übernachtet in einem Gästezimmer am kaiserlichen Hof. Am nächsten Morgen fühlst du dich wie neugeboren (Deine Lebenspunkte werden auf den Startwert aufgestockt) und gemeinsam lasst ihr Kyoto hinter euch, um gen Norden zu ziehen. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was euch auf eurer Reise zustößt:
1-3: Ezo-Berserker (Weiter bei 318).
4-6: Ruine (Weiter bei 319).

419.

Von der Mönchsinsel aus nimmst du eine Fähre, die dich sicher in den Hafen von Osaka bringt. Dein nächster Zwischenstop ist Kyoto, von wo aus du nach einem kurzen Aufenthalt weiter nach Norden zu ziehen gedenkst. Du hast die Hauptstadt schon fast erreicht, da kommt es zu einem unerwarteten Zwischenfall: Eine gefährliche Fangheuschrecke hat dich zu ihrem Mittagsschmaus auserkoren - es wird an dir liegen, diesen Plan zu vereiteln!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: -

FANGHEUSCHRECKE greift an!

A: 10

V: 10 | PR: 3

LP: 12

Konntest du dich im Kampf behaupten, schreibe dir 1 Erfahrungspunkt gut. Beherrschst du die 1. Jägerschulung, kannst du der Heuschrecke ihre **Klauen** entnehmen. Erschöpft kommst du in Kyoto an und übernachtst in einem kleinen Schrein, der eigens für Wandermönche gedacht ist. In der Nacht wirst du von schrecklichen Albträumen geplagt, sodass du dich kaum erholen kannst. Früh am nächsten Morgen packst du deine Ausrüstung zusammen und lässt die Stadt hinter dir. Kreuze 467 an und fahre bei 320 fort.

420.

Du versuchst, schnell zwischen den Wachen hindurch zu rennen, die dich jedoch schon von weitem ausgemacht haben. Sie geben sich nicht einmal die Mühe, dir das Anhalten zu befehlen, sondern ziehen lediglich gelangweilt ihre Katanas und strecken sie aus. Du kannst nicht mehr abbremsen und die Schwerter der Wachen halbieren dich auf der Stelle. Am nächsten Morgen wird deine verstümmelte Leiche von spielenden Kindern aus dem Wassergraben gezogen. Dein Abenteuer endet hier.

421.

Du suchst dir die flachste Stelle des Grabens und beginnst ihn zu durchwaten, bis du die Mauer der Palastes erreicht hast. Die Wand ist glitschig und bietet dir wenig Halt, sodass du schon nach kurzer Zeit wieder abrutscht und mit einem lauten Platscher in den Graben fällst. Wirf einen Würfel:

1-3: Eine Wache hat dich bemerkt und feuert einen Pfeil auf dich ab, du verlierst 5 LP. Solltest du nun keine Lebenspunkte mehr haben, endet dein Abenteuer. Solltest du überleben, denkt die Wache jedoch, du seist tot und lässt von dir ab.

4-6: Keine der Wachen hat dich gehört.

Der Versuch, die Mauern zu erklimmen, ist gescheitert und du ziehst dich wieder an Land - dir bleibt nun, entweder zu versuchen, schnell durch das Tor zu rennen (Weiter bei 420) oder aber den Wassergraben zu erkunden (Weiter bei 422).

422.

Du steigst vorsichtig in den Wassergraben hinab, noch scheint dich niemand bemerkt zu haben. Doch wie willst du nun weiter vorgehen? Willst du den Wassergraben entlang schwimmen (Weiter bei 452), ihn entlang tauchen (Weiter bei 454) oder aber versuchen, auf seinen Grund hinabzutauchen (Weiter bei 453)?

423.

Die Wache hat dich bemerkt und beginnt wie ein Wilder Pfeile auf dich abzuschießen, von denen dich glücklicherweise nur ein einziger trifft. Wirf einen Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Plötzlich hört der Pfeilbeschuss auf - offenbar denkt der Dicke, dass du tot seist und setzt seinen Wachgang zufrieden fort. Du stehst nun vor der Wahl, entweder auf den Grund des Grabens zu tauchen (Weiter bei 455) oder aber den Graben entlang zu tauchen (Weiter bei 456).

424.

Die dicke Wache ist in Anbetracht ihres prächtigen Fangs außer sich vor Freude und schleudert dir einen Wurfspeer entgegen, der dich zwischen den Schulterblättern trifft. Wirf 2 Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Solltest du diese schwere Verletzung überleben, hast du zumindest in sofern Glück, als dass die Wache offenbar davon ausgeht, dich tödlich getroffen zu haben und von dir ablässt. Du stehst nun vor der Wahl, entweder auf den Grund des Grabens zu tauchen (Weiter bei 455) oder aber den Graben entlang zu tauchen (Weiter bei 456).

Sollten deine Lebenspunkte dagegen auf 0 fallen kannst du dich nicht mehr über Wasser halten und sinkst auf den Grabengrund ab, wo du jämmerlich ertrinkst.

425.

Die Wache muss blind und taub zugleich sein, denn scheinbar hat sie keinerlei Notiz von dir genommen, sodass du deinen Weg nun fortsetzen

kannst. Willst du den Graben entlang tauchen (Weiter bei 455) oder aber versuchen, den Grund des Graben zu erkunden (Weiter bei 456)?

426.

Ihr folgt einem Trampelpfad, der euch durch üppige Hainlandschaften und Wälder gen Norden führt. Gerade als ihr eine Ruine passiert, geratet ihr in einen Hinterhalt: Ein Trupp Ezo-Späher hat euch aufgelauret und geht nun mit wütenden Schlachtrufen auf euch los! Auch dir stellt sich einer der Angreifer.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

EZO-SPÄHER greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 2

LP: 10

Besiegst du den Späher, kannst du das **Ezo-Jagdbeil** (A: 6|V: 1), mit dem er gekämpft hat, an dich nehmen und dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. In einem kleinen Beutel, den der Späher an seinem Gürtel befestigt hatte, findest du 6 **Goldmünzen** sowie **Käfermoos**.

Fahre anschließend bei 457 fort.

427.

Nach einigen Stunden Wanderung erreicht ihr eine karge Moorlandschaft, die ihr wohl oder übel durchschreiten müsst. Dies erweist sich nicht nur als äußerst anstrengend und kräftezehrend, auch die Orientierung fällt euch immer schwerer, je dichter die Nebelschwaden um euch werden. Bist du im Besitz eines Kompasses, gelingt es euch, das tückische Moor gefahrlos zu durchwandern, fahre bei 457 fort. Besitzt du keinen Kompass, weiter bei 458.

428.

"Sehr gut, dann zeig mal her, was du hast!", fordert dich Hisawa auf. Du zeigst ihm deine Funde und er ist sichtlich begeistert über die Waffen.

Kauf von Hisawa

[Alle Nahkampfwaffen]

zum Listenpreis

Wenn du fertig bist, kannst du Hisawa entweder fragen, ob noch Ezo im Dorf sind (Weiter bei 430), oder aber dich erkundigen, wie die weiteren Pläne aussehen (Weiter bei 429). Alternativ dazu kannst du dich auch zunächst von ihm verabschieden und den Stützpunkt betreten (Weiter bei 459).

429.

"Das ist eine gute Frage. Der naheliegendste Plan wäre natürlich gewesen, die Palisaden mit einem Rammbock zu durchstoßen. Doch deutet alles darauf hin, dass ein Teil der Verstärkungstruppen des Feindes bereits eingetroffen ist und das Dorf umstellt hat... Da wir nicht abschätzen können, wie viele Ezo sich in dem Dickicht verborgen haben, können wir aber keinen direkten Ausfall wagen.

Den meisten scheint es im Moment am sinnvollsten einen Tunnel zu graben, der uns hinter den Belagerungsring bringen könnte. Einige Ninja haben sogar schon mit den Arbeiten begonnen. Allerdings benötigen wir für so ein Unternehmen nicht nur Zeit, sondern auch Ausrüstung, denn der Verschleiß ist groß und die Werkzeuge brechen schnell entzwei, da der Boden hier sehr steinig ist. Wenn du im Dorf Schaufeln finden solltest, bring sie her - wir können nicht genug davon haben! Bevor du aufbrichst, kannst du dich aber erst einmal in unserem Stützpunkt umsehen." Du kannst nun:

Seiner Einladung folgen und den Stützpunkt betreten (Weiter bei 459).

Ihn fragen, ob noch Ezo im Dorf sind (Weiter bei 430).

Ihm sagen, dass du einige Waffen hast (Weiter bei 428).

430.

"Auf den Straßen ist alles ruhig, aber wir sind uns ziemlich sicher, dass sich in den Häusern noch einige Ezo verschanzt haben - deswegen ist nach wie vor Vorsicht geboten. Im Moment scheinen wir jedoch definitiv in der Überzahl zu sein, was jedoch auch daran liegt, dass einige der Ezo entkommen sind, bevor sie die Tore verbarrikadiert haben - wie gesagt glauben wir, dass wir es sehr bald mit deutlich mehr Gegnern zu tun haben könnten, wenn wir uns jetzt zu viel Zeit hier lassen!", erklärt er dir, der Grimm in seiner Stimme ist unschwer herauszuhören. Du kannst ihm nun sagen, dass du einige Waffen gefunden hast (Weiter bei 428), oder aber dich

erkundigen, wie die weiteren Pläne aussehen (Weiter bei 429). Alternativ dazu kannst du dich auch von ihm verabschieden und den Stützpunkt betreten (Weiter bei 459).

431.

Du betrachtetest die Waffen, die an der Wand hängen. Das meiste davon sind Schwerter sehr primitiver Machart, doch entdeckst du zu deinem Erstaunen eine **Muskete** (T: 4|A: 6), bei der es sich ganz offensichtlich um Raubgut handeln muss, denn die Ezo verfügen sicher nicht über die Technologie, solch moderne Waffen herzustellen. Du kannst nun, wenn du es noch nicht getan hast, entweder die Kisten durchstöbern (Weiter bei 433) oder – solltest du einen Dietrich besitzen – versuchen, die Truhe zu öffnen (Weiter bei 432). Willst du den Lagerraum lieber wieder verlassen, läufst du zum Hauptplatz zurück und stehst vor der Wahl, der Straße gen Norden zu folgen (Weiter bei 371) oder aber, falls du es noch nicht getan hast, die Gasse, die dich westwärts führt, zu erkunden (Weiter bei 370).

432.

Mit Hilfe deines Dietrichs gelingt es dir tatsächlich das Schloss der Truhe zu öffnen, wobei der Dietrich jedoch entzwei bricht und damit unbrauchbar wird. Nachdem du den schweren Eichendeckel geöffnet hast, kannst du deinen Augen kaum trauen: In der Truhe befindet sich eine **Armeerüstung** (V: 8), die sicher ein Vermögen wert ist und zudem auch noch so gut erhalten ist, dass sie dir im Kampf gute Dienste leisten könnte. Die Ornamente, die die kunstvoll gefertigten Schutzplatten der Rüstung bedecken, wirken fremdländisch und geheimnisvoll auf dich. Hoherfreut über diesen prächtigen Fund stehst du nun vor der Wahl, die Kisten (Weiter bei 433) oder aber die Waffen (Weiter bei 431) zu begutachten, solltest du dieses noch nicht getan haben. Ansonsten verlässt du den Lagerraum und kehrst zum Hauptplatz zurück. Von da aus hast du die Wahl, der Straße gen Norden zu folgen (Weiter bei 371) oder – falls du noch nicht dort warst – die Gasse zu erkunden, die Richtung Westen vom Hauptplatz abgeht (Weiter bei 370).

433.

Die meisten der Kisten sind mit nutzlosem Plunder gefüllt, aus anderen steigt dir ein so pestilenter Geruch entgegen, dass du sie schnell wieder zuklappen

musst – Allem Anschein nach enthalten sie schlecht gewordene Nahrungsvorräte. Von Interesse ist jedoch eine kleine Kiste, an deren Boden du zumindest 3 Einheiten **Schrot** entdeckst, den du an dich nehmen kannst. Du kannst nun, wenn du es noch nicht getan hast, entweder die Waffen begutachten (Weiter bei 431) oder – solltest du im Besitz eines Dietrichs sein – versuchen, die Truhe zu öffnen (Weiter bei 432). Willst du den Lagerraum hinter dir lassen, kehrst du zum Hauptplatz zurück und stehst vor der Wahl, der Straße gen Norden zu folgen (Weiter bei 371) oder aber, falls du noch nicht dort warst, die Gasse, die dich westwärts führt, zu erkunden (Weiter bei 370).

434.

“Nanana... warte... 15! 15 Goldstücke, das ist mein letztes Angebot. Mehr kann ich dir nun wirklich nicht geben!” Willst du auf die versprochenen 20 Goldstücken bestehen (Weiter bei 460) oder willst du dich auch mit 15 zufrieden geben und einwilligen? (Weiter bei 435)

435.

Baticho zahlt dir die Summe aus. “Wie gesagt, du kannst jederzeit zu mir kommen und ich werde dir fast alles abkaufen, was du auf deinen Reisen findest. Du weißt ja, wo du mich findest!” Du verabschiedest dich von dem Krämer und kehrst in das Stadtzentrum zurück. Kreuze ein Feld bei 373 an und fahre bei 43 fort.

436.

Baticho bedankt sich bei dir für deine Hilfe und beschreibt dir das Gebiet, in dem sich der Fleischkäfer wohl vorzugsweise herumtreibt. Du verabschiedest dich und folgst seinen Hinweisen, die dich vor das Nordtor der Stadt bringen. Von hier aus führt dich ein schmaler Waldweg tief in den Forst hinein, das Gebüsch um dich herum wird immer dichter und unzählige Ranken und Wurzeln erschweren dein Vorankommen. Nach einer Stunde kommst du an eine Gabelung: Du stehst nun vor der Wahl, dem linken (Weiter bei 461) oder dem rechten Pfad (Weiter bei 462) zu folgen.

437.

"Gut. Dann kannst du dir sicher vorstellen, wie du mir helfen kannst!", antwortet dir der Bauer erleichtert. Du nickst. "Gib auf dich acht, mit den

Viechern ist bekanntlich nicht zu spaßen. Meine Weiden liegen nicht weit von der Stadt entfernt, etwa eine halbe Stunde, wenn du Kyoto durchs Südtor verlässt." Willst du ihm sagen, dass du sofort aufbrechen willst (Weiter bei 463) oder willst du dich zunächst verabschieden und zum Stadtzentrum zurückkehren? (Weiter bei 43)

438.

"Dann bist du scheinbar noch nicht viel herumgekommen...", schließt der Bauer aus deiner Unwissenheit. "Das sind ungefähr wachtelgroße, aufrechtgehende Reptilien. Ihre langen, klauenbewehrten Arme benutzen sie, um sich schnell über den Boden zu bewegen und ihre Beute zu reißen. Oft schleichen sie sich von hinten an ihre Opfer heran und springen ihnen dann in den Rücken. Sie treten sowohl einzeln, als auch in kleineren Rudeln auf", erklärt er dir. Du versuchst, dir diese Bestien vorzustellen und sogleich läuft dir ein kalter Schauer den Rücken hinunter. "Du kannst dir, denke ich, vorstellen wie du mir helfen kannst", sagt der Bauer nach einer kurzen Pause. "Töte oder vertreibe diese verdammten Viecher von meinem Weidegebiet!" Du erkundigst dich nach dem Weg zu seinen Feldern, den er dir detailliert beschreibt. Nun stehst du vor der Wahl, sofort aufzubrechen (Weiter bei 463) oder aber zunächst in das Stadtzentrum zurückzukehren (Weiter bei 43).

439.

"Du bist mir ja ein Scherzkeks! Hier nimm 5 **Goldstücke** und mach dich davon!", meint er und wendet sich von dir ab. Du kehrst in das Stadtzentrum zurück. Kreuze 375 an und fahre bei 43 fort.

440.

"Hmm... ich besitze natürlich nicht viele Waffen, aber ich denke diese **Doppelaxt** (A: 6|V: 0) hier wird dir sicher dienlich sein!" Du bedankst dich beim Bauern und kehrst anschließend in das Stadtzentrum zurück. Kreuze 375 an und fahre bei 43 fort.

441.

"Da fragst du natürlich den Richtigen! Hier, du kannst 4 Portionen von diesem **Eintopf** (LP: +7) haben – meine Frau stellt ihn aus dem Fleisch der Mastkäfer selber her. Er ist wirklich ausgesprochen lecker und sättigend! Du

bedankst dich bei ihm und beschließt zum Stadtzentrum zurückzukehren. Kreuze 375 an und fahre bei 43 fort.

442.

"Na gut, dann nimm diese 10 **Goldstücke** hier! Ich denke, sie sollten dir als Lohn genügen!" Du bedankst dich bei dem Bauern und verabschiedest dich von ihm, um dann zum Stadtzentrum zurückzukehren. Kreuze 375 an und fahre bei 43 fort.

□ 443.

Du befindest dich auf dem Hauptplatz des Samurai-Vorpostens. Einige Krieger stehen hier in kleinen Gruppen zusammen und unterhalten sich, andere wetzen ihre Klingen oder üben sich im Schwertkampf. Neben den Samurai machst du auch zahlreiche andere Kämpfer aus, die wahrscheinlich aus dem Umland stammen und sich dem Lager angeschlossen haben. Der runde Hauptplatz bildet das Zentrum des Außenpostens, andere Teile des ehemaligen Ezo-Lagers stehen dagegen komplett leer. Was willst du tun?

Zu Oroshi dem Waffenschmied gehen (Weiter bei 465, aber nur, wenn 444 nicht angekreuzt ist).

Zu Wakarashi dem Tränkebrauer gehen (Weiter bei 464).

Zu Fa-Tanoshi dem Rüstungsschmied gehen (Weiter bei 692).

Zu Fokotroshi dem Ausbilder gehen (Weiter bei 467).

Zu Konorami dem Magier gehen (Weiter bei 468).

Das Lager verlassen und die nahen Wälder erkunden (Weiter bei 469).

Aufbrechen, das Lager hinter dir lassen und weiter gen Norden ziehen (Weiter bei 408)

Sollte 443 angekreuzt sein, kannst du auch nach einem Versuchskaninchen fragen (Weiter bei 713).

□ 444.

Du beginnst den staubigen Hügel, auf dem die Ruine thront, zu erklimmen. Die pralle Sonne macht dir den Aufstieg zur Qual. Dein Weg führt dich über einen sandigen Trampelpfad, der zu deinem Erstaunen frische Fußspuren aufweist. Während du den Spuren folgst, die zu der Ruine hinaufweisen, kommst du an einem Beerenstrauch vorbei, der, obwohl ihm die Sonne schon sichtlich zugesetzt hat, noch einige **Beeren** (LP: +1) trägt, von denen du so viele mitnehmen kannst, wie es die Kapazität deines Rucksacks erlaubt.

Schließlich hast du das Plateau, auf dem die Ruine steht, erreicht. Zu deiner Überraschung scheinen die Spuren der Verwüstung, die das Gebäude zeichnen, bei weitem nicht so alt zu sein, wie du zunächst angenommen hattest. Wie dir die altertümliche Architektur verrät, muss das Gebäude sicher schon hunderte Jahre alt sein, doch meinst du erkennen zu können, dass es noch bis vor kurzer Zeit bewohnt wurde und erst kürzlich zur Ruine wurde. Dem Aufbau der Anlage nach zu schließen muss es sich einmal um ein Kloster gehandelt haben, doch außer einem Turm und Teilen des Hauptgebäudes ist nicht mehr viel davon übrig. Willst du nun den Turm erkunden (Weiter bei 470) oder aber dich in das Hauptgebäude hinein wagen? (Weiter bei 471) Alternativ kannst du natürlich immer noch umkehren, den Hügel hinabsteigen und weiter nach Norden ziehen (Weiter bei 445).



445.

Schon bald verschwindet der Hügel mitsamt der Ruine in der Ferne hinter dir. Während du weiterziehst, merkst du wie das Klima immer rauer und kälter wird – du musst das Kernland Hokkaidos erreicht haben, was bedeutet,

dass die Kultstätte der Ezo nicht mehr fern sein kann. Auf deinem Weg durchstreifst du ein weites Ödland, auf dem dir ein eisiger Wind entgegen kommt, der dein Vorankommen erheblich beschwert. Nach einigen Tagen aufreibender Wanderung machst du vor dir einen Kiefernwald aus, der jedoch bei weitem nicht so prächtig ist wie die Wälder, die du in Mitteljapan gesehen hast: Die Bäume sind klein, verkümmert und windschief, eine gespenstische Atmosphäre umgibt diesen Hain. Willst du durch den Wald ziehen (Weiter bei 472) oder ziehst du es vor, weiter durch das Ödland zu reisen (Weiter bei 473).

446.

Wieder hörst du ein Donnern und abermals fällt einer der Bauern verletzt zu Boden. Obwohl die Bauern noch in der Überzahl sind, scheint es so, als würden die Samurai die Überhand haben. Während du auf einen der Samurai zustürmst, erleidest du einen Streifschuss, wirf einen Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Zu deinem Glück gelingt es dir, deinen Gegner zu erreichen, bevor er seine Muskete nachgeladen hat, sodass du gleich 2 Angriffe frei hast.

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

SAMURAI greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 3

LP: 12

Besiegst du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst seine **Muskete** (A: 6|V: 4) an dich nehmen, die mit einer Einheit **Schrot** geladen ist. Du hast nun die Möglichkeit, weiter an der Front zu kämpfen (Weiter bei 475) oder aber dich in die hinteren Kampfreihen zurückzuziehen (Weiter bei 474).

447.

Da du weißt, dass die Bauern nicht mit einem Hinterhalt von dir rechnen, wartest du, bis alle von ihnen an dir vorbei gestürmt sind und fällst ihnen anschließend in den Rücken. "Du verlogener Bastard!", ruft einer der Bauern, als er deinen Plan erkannt hat und kommt mit einem anderen

zusammen auf dich zugerannt. Beide sind schwer bewaffnet und von kräftiger Statur, sodass sie zu gefährlichen Gegnern werden könnten.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

BAUER I greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 3

LP: 12

BAUER II greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Siegest du über sie, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Beide Bauern kämpften mit einem **Katana** (A: 7|V: 4). Mittlerweile haben sich mehrere Schlachtreihen gebildet. Willst du an die Front stürmen (Weiter bei 477) oder weiter hinten verharren? (Weiter bei 476)

448.

Du rennst so schnell du kannst davon, doch bleibt deine Flucht nicht unbemerkt: Einer der am Kampf Beteiligten schleudert dir einen Wurfspeer hinterher, der dich am Rücken trifft: Wirf einen Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Solltest du die Fähigkeit Heimlichkeit besitzen, gelingt es dir dagegen, unbemerkt zu fliehen.

Wenn du noch lebst, erreichst du die Hügelkuppe. Hinter dir tobt noch immer der Kampf, aber du wirfst keinen Blick mehr zurück sondern schleppst dich erschöpft den Weg entlang, den du schon vorhin gegangen warst. Willst du der Landstraße folgen, die steil den Hang hinaufführt (Weiter bei 338) oder ziehst du es vor, den Weg zu wählen, der am Fuße des Berges durch einen Wald führt? (Weiter bei 339)

449.

Hiroko wünscht dir viel Erfolg bei deiner Aufgabe und du verabschiedest dich von ihm und kehrst in den Klosterhof zurück. Du weißt, dass du

zunächst einen Weg finden musst, an das Rezept zu kommen, bevor du dich der Herstellung des Trankes widmen kannst. Sicher gibt es innerhalb des Klosters eine Bibliothek, doch weißt du nicht, wo diese liegt. Du wirst dich nach dem Weg erkundigen müssen. Willst du einen der Novizen fragen (Weiter bei 478) oder wendest du dich mit deiner Frage an einen Mönch? (Weiter bei 479)

450.

Du verlässt das Kloster und folgst dem Weg, welcher dich zu dem kleinen Hafen führt, der außerhalb der Klostermauern liegt. Hier herrscht geschäftiges Treiben, dreimal am Tag legen hier die Fähren an, die die Mönchsinsel mit dem Festland verbinden. Zur Zeit wird die Ladung eines Transportschiffes gelöscht, das erst eben angelegt hat und die Mönche mit Nahrungsvorräten versorgt. Der Hafen besteht im wesentlichen nur aus zwei Gebäuden: Einer Lagerhalle und einem Verwaltungsgebäude. Willst du die Lagerhalle betreten (Weiter bei 481), das Verwaltungsgebäude besuchen (Weiter bei 483) oder aber an der Anlegestelle verweilen? (Weiter bei 482)

451.

Ein spärlich beleuchtetes Treppenhaus führt dich in das kleine Kellergewölbe des Klosters. Dieses wurde früher als Bibliothek genutzt, mittlerweile sind die meisten der Bücher und Schriften jedoch in die neuere Bibliothek umgelagert worden, sodass der Klosterkeller nunmehr lediglich als Abstellraum dient und nur selten betreten wird. Dies im Hinterkopf habend, rechnest du kaum damit, hier einen Mönch oder Novizen anzutreffen. Umso überraschter bist du, als du Geräusche im hinteren Teil des Kellers wahrzunehmen meinst. Schon bald kann kein Zweifel daran sein, dass sich außer dir noch jemand hier im Keller aufhält: Du hörst ein Rascheln, dann Schritte, das Klirren einer herunterfallenden Öllampe und einen leisen Fluch. Wenig später zeichnet sich in der Dunkelheit vor dir die Silhouette einer Wachtel ab. "Was störst du mich bei meinen Studien?", knurrt dein Gegenüber. Als die Person noch weiter in den Lichtschein tritt, der aus dem Treppenhaus in den Keller fällt, erkennst du, dass es ein Novize ist. Er wirkt, als hätte er schon mehrere Tage nicht geschlafen, seine Augen sind geschwollen und müde. "Ich habe die den Novizen verbotenen Schriften studiert und bin zur Erkenntnis gekommen... zur Erkenntnis, dass ich der große Putah bin – der Kosmos gehört mir und ich bin der Kosmos!" Es

scheint sich offenbar um einen Verrückten zu handeln, denn ohne, dass du ihm irgendeinen Grund dazu geboten hättest, zückt er ein Schwert und geht brutal auf dich los...

Fernkampfversuche: -
Flucht: -

VERRÜCKTER greift an!

A: 6

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Besiegest du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst das **Kurzschwert** (A: 5|V: 2), mit dem er bewaffnet war, an dich nehmen. Immer noch schockiert über deine Begegnung, beginnst du, dich etwas im Keller umzusehen. Einen Eingang zu den Katakomben findest du nicht, jedoch entdeckst du ein Lesepult, auf dem ein aufgeschlagenes Buch liegt – sicher handelt es sich um das Werk, dass der Verrückte meinte, als er von den "den Novizen verbotenen Schriften" sprach. Willst du einen Blick in diesen Band riskieren (Weiter bei 484) oder das Gewölbe lieber wieder verlassen und deine Suche nach dem Katakombeneingang stattdessen im Hafen fortsetzen? (Weiter bei 450)

452.

Es ist töricht von dir zu versuchen, den Wassergraben entlang zu schwimmen. Eine Wache nach der anderen entdeckt dich und schon nach wenigen Sekunden hat sich fast ein Dutzend Soldaten mit gespannten Bögen auf dem Wehrgang versammelt. Von Pfeilen durchbohrt sinkst du auf den Grund des Grabens ab. Dein Abenteuer endet hier.

453.

Du holst einmal tief Luft und tauchst dann ab. Mit kräftigen Schwimmbewegungen arbeitest du dich in die schwarzen Tiefen vor dir hinab.

Wirf einen Würfel um zu erfahren, wie geschickt du dich beim Tauchen anstellst. Du kannst auch je 3 Lebenspunkte opfern, um über deinen Atem hinaus zu tauchen, addiere dann einen Punkt zu deinem Würfelergemis:

1-2: Dir gelingt es nicht, bis zum Boden zu tauchen.

3: Du tauchst bis zum Boden, wirst dort aber von einem kleinen Kriebstier gebissen und verlierst einen Lebenspunkt.

4-6: Auf dem Grund des Grabens leuchtet dir ein goldener **Talisman** entgegen, den du an dich nehmen kannst!

Da du sonst nichts von Interesse entdeckst, tauchst du anschließend wieder auf und stehst vor der Wahl, den Graben entlang zu schwimmen (Weiter bei 452), oder aber ihn entlang zu tauchen (Weiter bei 454).

454.

Du tauchst den Graben entlang und kommst nur hin und wieder kurz an die Wasseroberfläche, um Luft zu schnappen. Tatsächlich scheinst du bis jetzt noch nicht bemerkt worden zu sein. Nach einigen Minuten hörst du beim Auftauchen Stimmen, du meinst erkennen zu können, dass es sich um ein Gespräch mindestens zweier Personen handeln muss, die sich auf dem Wehrgang befinden. Dein Gefühl sagt dir, dass es wichtig für deine Aufgabe sein könnte. Wie willst du nun vorgehen? Willst du zur Mauer schwimmen, dort verharren und dem Gespräch lauschen (Weiter bei 485) oder lieber dort wo du bist an der Wasseroberfläche verharren (Weiter bei 486)?

455.

Nachdem du ein Stück getaucht bist, merkst du, wie sich etwas im Wasser neben dir bewegt, dann spürst du sogar, wie etwas Weiches an dir vorbeistreift. Es ist ein dressierter Kampfmolch! Du zückst deine Waffe, doch bist du dir im Klaren darüber, dass es dir schwer fallen wird, dich im Wasser gegen den Molch zu verteidigen. Du musst, wenn du für deinen Angriff würfelst, immer zwei Würfel werfen und das niedrigere Ergebnis von beiden für die Berechnung deiner Kampfkraft nehmen.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

KAMPFMOLCH greift an!

A: 6

V: 7 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Glücklicherweise lief euer Kampf scheinbar so geräuschlos ab, dass keine Wache davon Notiz genommen hat. Als du dich umschaust, entdeckst du über dir einen Mauersims, den du mit Hilfe eines Greifhakens erreichen könntest. Besitzt du einen solchen, kannst du versuchen, von ihm Gebrauch zu machen, um die Mauer zu erklimmen (Weiter bei 487). Sollte das Feld bei 456 noch nicht angekreuzt sein, kannst du auch versuchen, auf den Grund des Grabens zu tauchen (Weiter bei 456). Besitzt du keinen Greifhaken und das Feld bei 456 ist bereits angekreuzt, lies bei 488 weiter.

□ **456.**

Nachdem du noch einmal tief Luft geholt hast, tauchst du in die Finsternis vor dir ab. Wirf einen Würfel um zu erfahren, wie geschickt du dich beim Tauchen anstellst. Du kannst auch je 3 Lebenspunkte opfern, um über deinen Atem hinaus zu tauchen, addiere dann einen Punkt zu deinem Würfelergbis:

1-2: Dir gelingt es nicht, bis zum Boden zu tauchen.

3: Du tauchst bis zum Boden, schneidest dich dort allerdings an einer Scherbe und verlierst einen Lebenspunkt.

4-6: Bei deinem Tauchgang kannst du ein Gittertor ertasten, das in die Mauer eingelassen ist. Möglicherweise handelt es sich um ein Abfluss, auf jeden Fall könnte es einen Weg in den Palast darstellen! Fahre bei 489 fort!

Findest du das Gittertor nicht, tauchst du wieder auf und beschließt, den Wassergraben noch weiter zu erkunden, kreuze 456 an und fahre bei 455 fort.

457.

Ihr gelangt auf eine unbefestigte Landstraße, der ihr einige Stunden folgt, bis es dämmt und ihr eure Zelte aufschlägt. Die Nacht verläuft ereignislos und ihr könnt euch von euren bisherigen Strapazen erholen, sodass du bis zu 5 Lebenspunkte wiederherstellen kannst. Der Rest eurer Reise verläuft ohne weitere Zwischenfälle. Am Nachmittag des fünften Reisetages erreicht ihr einen ausgedehnten Wald. Gerüchten zu Folge soll hinter diesem Forst das Ezo-Lager liegen und tatsächlich könnt ihr schon bald einen beeindruckenden Palisadenwall erkennen, mit dem der Außenposten befestigt ist. Da die Samurai, mit deren Unterstützung ihr den Angriff

durchführen sollt, noch nicht eingetroffen sind, verbringt ihr den Rest des Tages damit die Gegend auszukundschaften. Das Lager scheint zwei Tore zu besitzen, die zur Zeit offenstehen. Der Palisadenwall dürfte ein unüberwindbares Hindernis darstellen, doch sollte es möglich sein, durch die offenen Tore in das Lager zu geraten, bevor die Ezo Alarm schlagen, da der Wald euch die Möglichkeit bietet, sich dem Lager sehr weit zu nähern, ohne entdeckt zu werden.

Gegen Abend treffen auch die Samurai ein, es handelt sich um einen kleinen Trupp der fähigsten Kämpfer des Tenno. Nachdem ihnen Hisawa eure Entdeckungen geschildert hat, bereitet ihr euch auf den Angriff vor und stürmt durch das Südtor in den Stützpunkt – tatsächlich seid ihr schnell genug, die Ezo zu überlisten! Fahre bei 354 fort.

458.

Orientierungslos irrt ihr im Moor umher. Als ihr dann auch noch von einem Rudel Riesenratten angefallen werdet, die plötzlich aus dem Nebel vor euch auftauchen, bekommst du endgültig den Eindruck, dass eure Reise unter einem schlechten Stern steht. Da euch die sumpfige Landschaft den Kampf sehr erschwert, musst du für deine Angriffe mit zwei Würfeln würfeln und das niedrigere Ergebnis nehmen, um deine Kampfkraft zu bestimmen.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

RIESENRATTE greift an!

A: 8

V: 10 | PR: 3

LP: 10

Besiegst du die Ratte, hast du die Möglichkeit, ihr mit der 1. Jägerschulung die **Zähne** und **Klauen** abzutrennen, mit der 2. Jägerschulung kannst du ihr zudem auch das **Fell** abziehen. Schreibe dir außerdem 1 Erfahrungspunkt gut. Anschließend setzt ihr euren Weg fort. Zu eurem Glück beginnt sich der Nebel schon bald darauf zu lichten und nach wenigen Stunden habt ihr schon wieder festen Boden unter den Füßen, weiter bei 457.

459.

Du befindest dich nun im Hauptraum des provisorischen Ninja-Stützpunktes im Ezo-Lager. Die meisten der am Angriff beteiligten Samurai und Ninja haben sich mittlerweile hier eingefunden und erholen sich von den bisherigen Kämpfen. Die Stimmung ist angespannt, da wohl jederzeit mit einem Eintreffen der Ezo-Armee gerechnet wird. In der hinteren Ecke des Raumes ist eine provisorische Waffentheke eingerichtet worden, in einem kleinen Nebenraum wurden die Nahrungsvorräte verstaut. Was willst du tun?
Die Waffentheke aufsuchen (Weiter bei 490).
Mit Hisawa reden (Weiter bei 491).
Das Nahrungsdepot aufsuchen (Weiter bei 492).
Den Stützpunkt verlassen und durch das Dorf streichen (Weiter bei 493).

460.

"Ich geb' dir keinen Groschen!", faucht er dich an, als er merkt, dass du auf den vereinbarten Lohn bestehst und nicht mit dir feilschen lässt. Du kannst seine Dreistigkeit kaum fassen und holst zu einem Faustschlag aus, um ihn zurechtzuweisen. Er hat indes scheinbar schon mit einem Angriff deinerseits gerechnet und hechtet zur Seite. Dummerweise wird eine vorbeilaufende Stadtwache Zeuge deines gewaltsamen Vorgehens und zerrt dich brutal zur Seite. Zu deinem Unglück gelingt es dem dir in Sachen Eloquenz überlegenen Baticho den Soldaten davon zu überzeugen, dass er im Recht ist. Die Stadtwache weist dich streng zurecht und verbietet dir, dich ihm noch einmal zu nähern. Verärgert kehrst du in das Stadtzentrum zurück. Kreuze beide der Felder bei 373 an und fahre bei 43 fort.

461.

Du beschließt dem linken Pfad zu folgen, der dich schon nach kurzer Zeit an eine Lichtung mit einem kleinen Teich führt. Als du dich dem Tümpel näherst, um deinen Durst zu stillen, scheuchst du einen kleinen Schwarm Grasmücken auf, die dich sogleich wütend attackieren.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 494)

GRASMÜCKE I greift an!

A: 2

V: 5 | PR: 1

LP: 4

GRASMÜCKE II greift an!

A: 2

V: 6 | PR: 2

LP: 4

GRASMÜCKE III greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 1

LP: 4

Besiegst du die Mücken, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Als du die Lichtung näher erkundest, entdeckst du neben je 2 Stängeln **Feuerkraut** und **Mohn** auch ein verlassenes Grasmückenjunges (A: 3), das dich zu deiner Überraschung jedoch nicht angreift, sondern dir folgt und dir im Kampf als Verstärkung beistehen wird. Jedoch musst du nach jedem Kampf einen Würfel werfen: Bei einer 4-6 fliegt es davon und du musst es wieder als Begleiter streichen. Nachdem du dich ein wenig erholt hast, setzt du deinen Weg fort. Weiter bei 494.

462.

Nachdem du dem rechten Pfad eine halbe Stunde gefolgt bist, machst du eine schaurige Entdeckung: Eine scheinbar frische Blutspur führt quer über den Weg in das Gebüsch hinein. Vorsichtig setzt du deinen Weg fort. Wenige Meter später packt dich erneutes Entsetzen: Eine tote Wachtel liegt am Wegesrand. Sie weist Spuren brutaler Verstümmelung auf und ihre Kleidung ist zerrissen und blutgetränkt. In ihrer Hand hält die Wachtel immer noch ein **Kurzschwert** (A: 5|V: 2) umklammert, welches du mitnehmen kannst. Verschreckt und eingeschüchtert setzt du deinen Weg durch das Dickicht fort. Weiter bei 494.

463.

Du verlässt Kyoto und folgst der Wegbeschreibung des Bauern. Dein Weg führt dich querfeldein durch üppige Getreidefelder und du genießt die warme Sonne und die frische Landluft, ohne jedoch die eindrückliche Warnung vor den Fetzenspringern ganz zu vergessen. "He, was trampelst du auf meinem Acker herum!", erschallt es plötzlich hinter dir. Als du dich umdrehst, siehst du einen Bauern, der dir ungehalten mit geballten Flügeln droht. Was willst du ihm entgegen?

"Das geht dich einen feuchten Dreck an!" (Weiter bei 495)

"Ich bin auf der Jagd nach Fetzenspringern!" (Weiter bei 496)

"Ich gehe nur spazieren." (Weiter bei 497)

□ 464.

Wakarashi bewohnt eine kleine Holzhütte in der Nähe des Nordtors. Ein einziger Raum dient ihm als Schlafzimmer und als Labor, in dem er seine Tränke und Tinkturen herstellt, die auf mehreren Regalen an den Wänden angeordnet sind. Als du seine Stube betrittst, begrüßt er dich herzlich: "Ah, Kundschaft! Was führt dich zu mir? Willst du etwas kaufen? Verkaufen? Suchst du Unterweisung? Oder willst du dir gar etwas dazuverdienen?" Er beginnt, dir sein Angebot vorzustellen:

Verkauf von Wakarashi

Heiltrank (LP: vollständig)	7 Gold
Feuerkraut	4 Gold
Höhlenkraut	4 Gold
Moderpilz	3 Gold
Kessel	6 Gold

Kauf von Wakarashi

Heiltrank	4 Gold
Feuerkraut	3 Gold
Höhlenkraut	2 Gold
Moderpilz	1 Gold
Käfermoos	10 Gold
Mohn	3 Gold
Kessel	4 Gold

Du kannst dein Laboratorium auch nutzen, um hier selber Tränke herzustellen. Willst du von Wakarashi in der Kräuterkunde unterrichtet werden, so bietet er dir folgende Lehrstunde an:

Kräuterkunde

3 Erfahrung, 5 Gold

Willst du ihn fragen, was er meinte als er von "etwas hinzuverdienen" sprach (Vorausgesetzt, das Feld bei 505 ist noch nicht angekreuzt), lies bei 499 weiter. Sollte das Feld bei 505 genau zweimal angekreuzt sein, fahre bei 715 fort. Willst du dich von Wakarashi verabschieden und zum Hauptplatz des Lagers zurückkehren, weiter bei 443.

□ **465.**

Sollte das Feld bei 465 noch nicht angekreuzt sein, fahre bei 500 fort. Ansonsten lies weiter:

Die Waffenkammer liegt direkt am Hauptplatz. Oroshi steht an der Theke, die vor dem Gebäude aufgebaut ist. Als du dich im nächst, grüßt er dich und präsentiert dir stolz sein Sortiment, unter dem vor allem einige grobschlächtige Zweihänder hervorstechen:

Verkauf von Oroshi

Dämonenklinge (A: 8 V: 4)	40 Gold
Katana (A: 7 V: 4)	35 Gold
Naginata (A: 7 V: 3)	30 Gold
Wakizashi (A: 6 V: 4)	30 Gold
2 Pfeile	1 Gold
Schrot	2 Gold

Kauf von Oroshi

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
Eisen	8 Gold

Die Schmiede, die sich hinter seiner Verkaufstheke befindet, kannst du nutzen, um hier selber Waffen herzustellen, solltest du in der Schmiedekunst unterrichtet worden sein.

Willst du Oroshis Stand wieder verlassen, kehre zu 443 zurück.

466.

Vorsichtig nähert ihr euch der kleinen Holzhütte und klopft an die schief in den Angeln hängende Pforte. Sofort ist hektischer Lärm im Innenraum zu vernehmen, Stühle fallen um und mehrere Stimmen zischen sich undeutliche Befehle zu. Wenige Sekunden später öffnet euch eine schäbig aussehende, bewaffnete Wachtel die Tür. Hinter ihr macht ihr im Dunkel des Innenraums noch weitere Personen aus, die ebenfalls bewaffnet zu sein scheinen. Zunächst wirkt die seltsame Versammlung ebenso überrascht wie ihr, doch dann gehen sie kommentarlos auf euch los...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

SCHLÄGER I greift an!

A: 5

V: 3 | PR: 1

LP: 12

SCHLÄGER II greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 0

LP: 14

SCHLÄGER III greift an!

A: 4

V: 6 | PR: 0

LP: 12

Solltet ihr die drei Schläger ausschalten können, gewinnst du 3 Erfahrungspunkte. Ihre Waffen sind minderwertig und deswegen ohne Interesse, sodass ihr beschließt, zunächst den Innenraum zu erkunden. Zu eurer Verwunderung scheint es sich um ein Schmugglernest zu handeln,

denn in der einzigen Truhe, die ihr in der Hütte ausmachen könnt, finden sich Opiumvorräte, falsche Goldmünzen und allerlei andere Dinge, die auf ein dubioses Gewerbe hinweisen. Offenbar haben sich die drei hier im Sumpf versteckt, um den städtischen Behörden zu entgehen. Wenn du willst, kannst du bis zu 5 Portionen **Opium** mitnehmen. Anschließend verlasst ihr die Hütte. Kreuze das Feld bei 128 an.

Du kannst jetzt entweder die Jagd fortsetzen (Weiter bei 172) oder zurück in die Stadt gehen (Weiter bei 43).

□ **467.**

Fokotroshi steht in der Mitte des Hauptplatzes. Er ist muskulös gebaut und von kräftiger Statur, sein Gesicht ist mit Narben übersät und sein Blick streng und grimmig. Um ihn herum tummelt sich eine Horde dürrer und schwächerer Landburschen aus dem Umland, die hierher gereist sind, um ihn um eine Ausbildung im Schwertkampf anzubetteln. Du drängelst dich durch ihre Reihen hindurch und trittst vor Fokotroshi. Er sieht dich eindringlich an und scheint zu dem Schluss zu kommen, dass du würdig bist von ihm unterwiesen zu werden. Unter den neidischen Blicken der um euch Stehenden bietet er dir folgende Ausbildungen an:

Waffengeschick III

9 Erfahrung, 20 Gold

Bogenschießen II

6 Erfahrung, 15 Gold

Zähigkeit

3 Erfahrung, 10 Gold

Wenn du fertig bist und dich von ihm verabschieden willst, kehre zu 443 zurück.

□ **468.**

Konorami lebt alleine in einem alten, abgelegenen Wachturm in einem Teil des Lagers, der von den Samurai nicht genutzt wird, weswegen der Magier nur selten besucht wird. Als du an die Schwelle seiner Studierstube trittst, ist

Konorami sichtlich überrascht, bittet dich aber schließlich mit einem misstrauischen Blick hinein. "Was ist dein Begehrt?", fragt er und weist dir einen kostbaren Eichenholzstuhl in der Ecke zu.

Ist 467 angekreuzt, kannst du dich bei ihm über die legendarische Zauberwaffe informieren und bei 503 fortfahren.

Ansonsten bietet sich dir die Möglichkeit, ihn um Unterricht in den magischen Künsten zu bitten (Ist 468 angekreuzt, weiter bei 502; ansonsten weiter bei 501).

Willst du dich stattdessen verabschieden und in das Zentrum des Lagers zurückkehren, kehre zu 443 zurück.

□ 469.

Du verlässt das Lager durch das Südtor und streifst durch das bewaldete Gebiet, welches du auch schon auf deiner Hinreise durchquert hattest. Wirf einen Würfel um zu erfahren, was dir zustößt. Wenn du einen Kompass besitzt, darfst du bis zu einem Punkt hinzuzählen:

1: Wolfszahnratte (Weiter bei 504).

2: Ezo-Überfall (Weiter bei 505).

3: Hirschkäfer (Weiter bei 498).

4: Lichtung mit Kräutern (Weiter bei 507).

5-6: Einsamer Samurai (Weiter bei 506).

Willst du hingegen lieber in das Dorf zurückkehren, fahre bei 443 fort.

□ 470.

Der Turm scheint zu deiner Überraschung keinerlei Fenster zu haben. Als du über eine Holzleiter in das erste Geschoss gelangt bist, kannst du in der Finsternis nicht einmal mehr deine eigenen Flügel erkennen. Ist das Feld bei 470 angekreuzt, findest du hier nichts Interessantes und beschließt stattdessen, das Hauptgebäude zu betreten, weiter bei 471. Sollte 470 hingegen noch nicht angekreuzt sein, kreuze es jetzt an und fahre bei 612 fort.

471.

Durch ein breites Holztor betrittst du das Hauptgebäude und findest dich in einem weiten Korridor wieder. Es ist sehr düster, da es scheinbar keine Fenster gibt und nur spärlich fällt ein wenig Sonnenlicht durch den Eingang hinein. Sofort fällt dir auf, dass ein fauliger Geruch in der Luft liegt und

nachdem sich deine Augen ein wenig an die Dunkelheit gewöhnt haben, machst du auch die Quelle dieses widerwärtigen Gestankes aus: Auf dem Boden verteilt liegen halb verweste Körperteile und Leichen, du meinst anhand der Tracht erkennen zu können, dass es sich wohl einmal um Mönche gehandelt hat. Du folgst dem Gang ein Stück, wobei dich die gespenstische Szenerie erschauern lässt. Weiter bei 524.

472.

Du folgst einem steinigen, schmalen Pfad, der dich durch den unheimlichen Forst führt. Von der Nähe betrachtet sehen die verkümmerten, krummen Bäume sogar noch furchteinflößender aus, als sie es sowieso schon von weitem waren. Zwischen den Wurzelgeflechten, die wild wuchernd den Waldboden bedecken, wachsen allerlei seltsame, dir unbekannte Kräuter und Farne, doch machst du auch dir vertraute **Moderpilze** aus, von denen du so viele mitnehmen kannst, wie es dir die Kapazität deines Rucksacks erlaubt. Als du etwa das Zentrum des Waldes erreicht hast, entdeckst du etwas abseits vom Wegesrand eine Höhle, die im Wurzelwerk eines riesigen Baumes verborgen ist. Willst du vom Pfad abweichen, um diese Höhle zu erkunden, fahre bei 412 fort. Entschließt du dich hingegen dazu, deinem Weg zu folgen, weiter bei 512.

473.

Du entschließt dich weiter durch das Ödland zu ziehen, das vor dir liegt. Nur selten ragt ein verkrüppelter Baum oder ein Fels aus dieser kargen Landschaft hervor, doch dies reicht dir allemal zur Orientierung und hat zudem den Vorteil, dass du ein großes Terrain überblicken kannst. So machst du schon von weitem ein seltsames, schuppiges Wesen aus, das sich dir mit großer Geschwindigkeit nähert. Es hat den Anschein, als würdest du um einen Kampf nicht herumkommen, doch bietet sich dir die Möglichkeit, von einer Fernkampf-Waffe Gebrauch zu machen, bevor dich das urtümliche Reptil erreicht hat. Es handelt sich um eine Feuerechse, die dich nicht nur mit ihren Krallen, sondern auch mit ihrem flammenden Atem angreift. Immer, wenn sie bei ihrem Angriffswurf eine 1 oder 2 erzielt, darf sie ein weiteres mal würfeln und das Ergebnis zu dem ersten addieren, bis der Würfel keine 1 oder 2 mehr zeigt.

Fernkampfversuche: 3

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 512)

FEUERECHSE greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 3

LP: 15

Besiegst du das Untier, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Das Geheimnis seines Feueratems liegt in seiner Zunge, die du ihm abschneiden kannst, tust du dies, gewinnst du dreimal die Formel **Feuerball**. Mit der 1. Jägerschulung kannst du der Echse ihre **Klauen** abschneiden, mit der 2. außerdem auch ihre **Haut** abziehen. Anschließend setzt du deinen Weg gen Norden fort, weiter bei 512.

474.

Du ziehst dich ein Stück zurück und gelangst so in die hinteren Reihen, in denen das Kampfgeschehen jedoch nicht minder tobt. Nach kurzer Zeit stellt sich dir ein gefährlich aussehender Samurai mit zwei Schwertern, der die hohe Kampfkunst der Niten Ichiryu beherrscht.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

SAMURAI greift an!

A: 11

V: 9 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du dein Gegenüber, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Du kannst sein **Katana** (A: 7 | P: 4) und sein **Wakizashi** (A: 6 | V: 4) an dich nehmen, doch bleibt dir nicht sehr viel mehr Zeit, da bereits die nächste Gefahr naht... Weiter bei 513.

475.

Du verharrst weiter an der Front. Da sich dir gerade kein Gegner stellt, lässt du deinen Blick kurz über das Schlachtfeld streifen und wirst Zeuge, wie ein

Bauer im Kampf gegen einen Samurai nach hinten stolpert. Er ist zu weit weg, als dass du ihm zu Hilfe eilen könntest, jedoch kannst du versuchen, den Samurai, dem er nun schutzlos ausgeliefert ist, von der Ferne zu treffen, sodass der Bauer Zeit kriegt, sich wieder aufzurichten. Wenn du die Möglichkeit dazu hast, führe einen Fernkampfversuch durch. Triffst du, gelingt es dem Bauern tatsächlich, sich wieder zu erheben und den verletzten Samurai niederzustrecken. Er entdeckt dich und kommt auf dich zu, der Bauer (A: 9) wird dich in deinem *nächsten* Kampf unterstützen. Hast du keine Möglichkeit zu einem Fernkampfversuch oder gelingt dir dieser nicht, wird der Bauer vor deinen Augen von dem Samurai enthauptet. Viel Zeit zum Mitleid bleibt dir nicht, denn schon bahnt sich die nächste Gefahr an... Weiter bei 513.

476.

Du ziehst dich in den hinteren Teil des Schlachtfeldes zurück, in dem kaum noch gekämpft wird. Hier und da liegen einige Leichen, wobei du unter den Toten sowohl Bauern, als auch Samurai erkennst – noch scheint der Ausgang des Kampfes tatsächlich ungewiss zu sein. Als du dich dem Körper eines toten Bauern zuwendest, entdeckst du einen **Heiltrank** (LP: vollständig), den er an seinem Gürtel befestigt hatte. Du kannst diesen nun an dich nehmen, doch bleibt dir keine Zeit, die Leiche noch genauer zu untersuchen, denn einige wütende Bauern kommen auf dich zu gestürmt... Weiter bei 514.

477.

An der Front stellt sich dir schon nach kurzer Zeit ein kräftiger Stallbursche in einem Vollharnisch, der mit einem wütenden Kampfschrei auf dich zu gestürmt kommt.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

STALLBURSCHE greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 1

LP: 12

Besiegt du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Seine Waffe ist im Kampf zerbrochen, doch trägt er einen **Talisman** als Kette um seinen Hals, den du ihm abnehmen kannst. Du erhebst dich gerade noch rechtzeitig, um die wütende Rotte Bauern auszumachen, die sich dir mit erhobenen Waffen nähert. Weiter bei 514.

478.

Du trittst an einen Novizen heran, der einsam im Schatten eines Baumes im Klostergarten sitzt. Als du dich ihm näherst, blickt er zu dir auf. Sofort bemerkst du, dass sein Gesicht mager und ausgezehrt wirkt. Auch sonst macht er einen sehr entkräfteten Eindruck. Noch ehe du ihn angesprochen hast, erhebt er das Wort. "Eine Woche habe ich jetzt schon nichts zu essen gekriegt!", stöhnt er mit matter Stimme und blickt dich verzweifelt an. "Nur weil ich einmal gelogen habe! Aber es ging doch nicht anders... Ich würde mir ja etwas zu Essen besorgen, aber ich darf die Klostermauern nicht einmal mehr verlassen!"

Der Novize erregt dein Mitleid. Willst du ihm etwas zu essen geben (darunter fällt alles, was einen Lebenspunktbonus hat, also auch Heiltränke), fahre bei 480 fort. Hast du nichts oder willst ihm nichts geben, wendet er sich von dir ab und ignoriert dich, sodass dir nichts anderes übrig bleibt, als mit einem der Mönche zu reden, weiter bei 479.

□ 479.

Du sprichst einen der Mönche an, die im Klostergarten in kleinen Grüppchen beisammen stehen. Bei deinem Gegenüber handelt es sich um eine sympathische alte Wachtel, die dir auf deine Frage nach der Bibliothek sofort eine präzise Wegbeschreibung geben kann: "Geh einfach zurück in das Hauptgebäude und nimm dann den dritten Gang zu deiner Linken. Nach einiger Zeit kommst du an ein Treppenhaus, dass dich abwärts führt, unten ist die Bibliothek!" Du bedankst dich für seine Hilfe und tatsächlich gelingt es dir dank seiner Beschreibung auf Anhieb, besagtes Treppenhaus zu finden. Du steigst die klobigen Steinstufen hinab und gelangst in eine von mehreren Feuerschalen spärlich beleuchtete Vorhalle. Die Wände sind mit seltsamen, dir unbekanntem Schriftzeichen geschmückt, die im flackernden, rötlichen Licht der Feuerschalen zu tanzen scheinen. Gegenüber von dir liegt das Portal, das in den Hauptraum der Bibliothek führt. Freudig schreitest du auf die Pforte zu. Doch was ist das? Noch bevor du den Torbogen erreicht hast,

tritt plötzlich der dunkle Schemen einer Gestalt in das Zwielflicht vor dir, die du bisher übersehen haben musst... oder war sie vielleicht eben noch gar nicht im Raum? Ist das Feld bei 479 angekreuzt, fahre bei 515 fort. Ist es hingegen nicht angekreuzt, weiter bei 516.

480.

Gierig schlingt der Novize deine Gabe hinunter. Streiche sie aus deinem Inventar. Er bedankt sich überschwänglich bei dir und ihr redet noch einige Zeit. Du erzählst ihm von deiner Prüfung und fragst ihn nach dem Weg in die Bibliothek. Er erzählt dir, dass er dir da zwar nicht weiterhelfen könne, da er selber noch nie in der Bibliothek war, doch meint er, dass er erst vor kurzem ein Gerücht vernommen habe, welches dir von Nutzen sein könnte. Man erzählt sich, so berichtet er dir, dass in der Bibliothek ein heimtückischer Geist spuken soll, der erst kürzlich einen Novizen angefallen habe. Einer der Mönche, der dem Novizen zu Hilfe geeilt kam, habe den Geist schließlich mit den Worten "Dokka Ike!" für kurze Zeit gebannt. Du bedankst dich bei ihm für seine Hilfe und wendest dich einem der Mönche zu, um dich nach dem Weg zur Bibliothek zu erkundigen, kreuze 479 an und fahre bei 479 fort.

481.

Die Tür zum Lagerhaus ist nicht verschlossen und so gelingt es dir ohne weiteres, das baufällige Holzgebäude zu betreten. Im Innenraum ist es sehr dunkel, nur eine kleine Öllaterne spendet spärliches Licht, sodass du dir nicht sicher bist, ob du alleine im Raum bist. Du gehst zwischen den aufeinander gestapelten Fässern und Kisten umher und suchst den Boden nach einer Falltür ab, die dich in die Katakomben führen könnte – vergebens. Nach einer halben Stunde beendest du schließlich deine erfolglose Suche. Du kannst nun entweder zur Anlegestelle gehen (Weiter bei 482), oder, solltest du es noch nicht getan haben, das Verwaltungsgebäude betreten (Weiter bei 483). Willst du lieber noch im Lagerhaus bleiben, um dich an den Kisten zu vergreifen und sie nach Brauchbarem zu durchsuchen, fahre bei 517 fort.

482.

Du gehst zu dem Transportschiff hinüber und betrachtest dort eine Zeit lang den Ausladevorgang. Mehrere Samurai vom Festland überwachen und koordinieren die Arbeiten, welche von einigen Novizen durchgeführt

werden, die schwitzend und stöhnend die schweren Kisten und Fässer an Land tragen. Willst du dich bei einem der Samurai (Weiter bei 518) oder bei einem der Novizen (Weiter bei 519) erkundigen, wo der Eingang zu den Katakomben ist?

Ansonsten bleibt dir noch, das Lagerhaus (Weiter bei 481) oder das Verwaltungsgebäude (Weiter bei 483) aufzusuchen, jedoch nur für den Fall, dass du bisher noch an keinem dieser Orte warst.

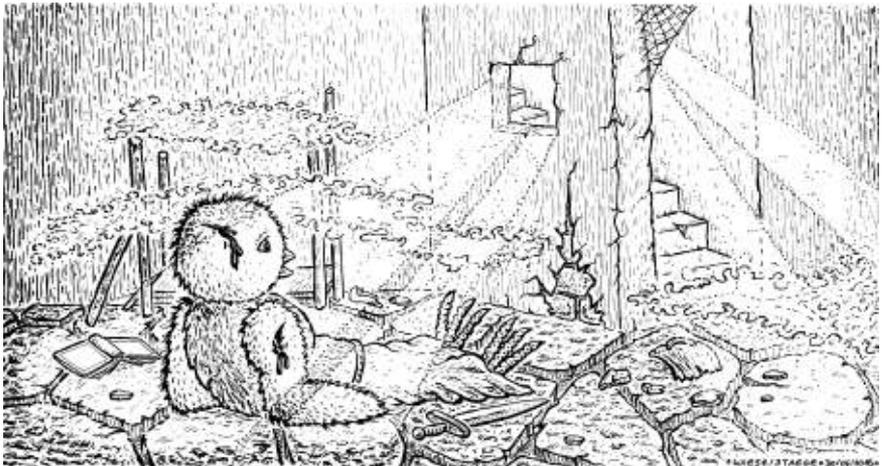
483.

Du begibst dich zu dem kleinen Verwaltungsgebäude, das auf einem Hügel nahe des Lagerhauses liegt, sodass man von hier aus das gesamte Hafengelände überblicken kann. Da die Tür nicht abgeschlossen ist und du auch nach mehrmaligem Klopfen keine Antwort hörst, trittst du in das Häuschen ein. Zu deiner Überraschung findest du es jedoch keinesfalls leer vor: An einem Pult in der Ecke des Raumes sitzt ein Mönch, der scheinbar damit beschäftigt ist die neuesten Warenlieferungen zu protokollieren. Er wirkt hochkonzentriert und scheint dich nicht einmal bemerkt zu haben. Willst du dich mit ihm unterhalten (Weiter bei 520) oder ihn angreifen (Weiter bei 521)? Alternativ dazu bietet sich dir natürlich auch die Möglichkeit, das Verwaltungsgebäude wieder zu verlassen, um entweder das Lagerhaus aufzusuchen (Weiter bei 481; falls du es noch nicht getan hast) oder aber die Anlegestelle näher in Augenschein zu nehmen (Weiter bei 482)?

484.

Neugierig näherst du dich dem aufgeschlagenen Band und beginnst in ihm zu blättern. Sofort fallen dir die größtenteils schockierenden und verstörenden Illustrationen auf, doch als du zu lesen beginnst, schenkst du diesen kaum noch Beachtung. Der Text, den das Buch enthält, ist grauenhaft genug, um dich sofort in seinen Bann zu ziehen. Obwohl du von den finsternen Andeutungen und Enthüllungen, die dieses Kompendium der schwarzen Kunst enthält, zutiefst angeekelt bist, kannst du nicht aufhören, sie gierig in dich aufzusaugen. Schnell merkst du, wie du die Kontrolle über dich verlierst und ein unglaublicher Zorn von dir Besitz ergreift, wie du ihn noch nie zuvor verspürt hast. Dann muss dein Verstand wohl kurze Zeit komplett ausgesetzt haben, denn das letzte, an was du dich erinnern kannst ist, wie du das Buch zuschlägst und deine Waffe ziehst.

Als du deine Augen später wieder öffnest, findest du dich auf dem Boden des Kellergewölbes liegend wieder. Dein gesamter Körper ist mit leichten Verletzungen und Blutergüssen übersät und du hast schreckliche Kopfschmerzen. Du hast 2 Lebenspunkte verloren. Der Gestank von Rauch und Asche liegt in der Luft. Du rappelst dich wieder auf und siehst dich um. Zu deinem Entsetzen stellst du fest, dass der gesamte Keller verwüstet wurde: Die Regale sind abgebrannt, nur noch verkohlte Reste von ihnen sind übrig geblieben und ihr ehemaliger Inhalt liegt überall verstreut auf dem Boden herum. Was war geschehen? Auch wenn du es dir nicht erklären kannst, überfällt dich ein Schuldgefühl, je länger du dich im Raum umsiehst. Als du dich, verstohlen um dich blickend, aus dem Kellergewölbe hinausschleichst, wirst du das Gefühl nicht los, dass etwas von dem Zorn immer noch in dir schlummert. Notiere auf deinem Heldenbogen, dass du *fanatisch* bist. Jedes mal, wenn du in einen Kampf gerätst, wirf einen Würfel: Bei 5-6 gerätst du wieder in Raserei und musst für die Dauer des Kampfes einen Verteidigungswert-Malus von 3 hinnehmen, hast dafür aber einen Angriffswert-Bonus von 3. Dieser Status kann nur verloren werden, wenn du unzubereitetes Käfermoos verzehrst. Du begibst dich auf den Weg zum Hafengelände, um dort mit deiner Suche fortzufahren, weiter bei 450.



485.

Mit einem kräftigen Schwimmszug gelangst du zu der Mauer, an der du dich festkrallest und lauschst. "Was war das?", hörst du eine nervöse Stimme über dir sagen. "Was?", entgegnet eine zweite Stimme. "Habt Ihr es nicht gehört, großer Shogun? Das Geräusch eben? So als hätte sich etwas im Wassergraben bewegt?" - du wünschst dich unter die Erde – solltest du wirklich bemerkt worden sein, ist dein Abenteuer jetzt höchstwahrscheinlich vorbei...

Doch dann vernimmst du wieder die zweite Stimme: "Ach, das war sicher nur einer der Kampfmolche, die ich hier im Graben einsetze, um mir Spione vom Leib zu halten. Bleib bei der Sache! Wir haben ja noch einiges zu planen!"

Du atmest erleichtert auf – anscheinend hast du zumindest im Moment nicht zu befürchten, entdeckt worden zu sein. "Aber natürlich, großer Shogun! Oder sollte ich Euch nicht lieber jetzt schon Tenno nennen?", du hörst ein widerliches, gespielteres Lachen. "...schließlich wird es diesen Schwächling in Kyoto nicht mehr lange geben!" - wieder vernimmst du das abscheuliche Gekicher, nur dass diesmal auch die zweite Person einstimmt.

Sehr viel mehr brauchst du nicht zu hören um zu wissen, was für Pläne hier geschmiedet werden. Du verharrst noch einige Zeit im Graben und wirst Zeuge, wie der Shogun zusammen mit seinem Berater ein Attentat auf den Tenno plant. Nachdem die beiden den Wehrgang verlassen haben um ihre Gespräche am wärmenden Kamin fortzuführen, kletterst auch du wieder aus dem Graben, da du dir sicher bist, genug gehört zu haben. Du verbringst noch die restliche Nacht in Osaka und stehst früh auf um deine Rückkehr zu Ta-Kitoku anzutreten. Kreuze 348 an und fahre bei 106 fort.

486.

Mit sanften Schwimmbewegungen hältst du dich an der Wasseroberfläche und belauschst das Gespräch der beiden Personen auf dem Wehrgang. Zu spät bemerkst du, dass die Unterhaltung eine sehr ungünstige Wendung zu nehmen scheint. Zunächst hörst du nur Schritte auf dem Wehrgang, die dich nicht weiter beunruhigen, doch dann vernimmst du auch eine Stimme: "Großer Shogun, sagt mir, was treibt denn da im Graben? Wie Ihr wisst, sehen meine alten Augen nicht mehr so gut..." - "Es wird doch wohl nicht wieder einer der Kampfmolche krepirt sein", entgegnet die zweite Stimme genervt, du hörst schnelle Schritte, dann einen entsetzten Schrei. Als du zum

Wehrgang hochschaut, siehst du gerade noch den Kopf einer Wachtel, die dich zornentbrannt anstarrt. "Das gibt es doch nicht! Wachen!", brüllt sie vor Wut schnaubend und du hörst, wie sich weitere Personen nähern. Zur Flucht ist es jetzt zu spät, wenige Sekunden später sinkst du, von Pfeilen durchbohrt, auf den Grund des Grabens ab. Dein Abenteuer endet hier.

487.

Du hältst dich mit einem Flügel an der Mauer fest und versuchst mit dem anderen, den Greifhaken zu dem Sims hinaufzuschleudern, in der Hoffnung, dass er sich dort verfängt und du dich hinaufziehen kannst. Wirf einen Würfel um zu erfahren, ob dir dies trotz der widrigen Umstände gelingt:

1-2: Der Haken klirrt laut gegen die Steinmauer. Sekunden später stürmen einige Wachen auf den Wehrgang, die dich sofort entdecken und mit ihren Bögen ins Visier nehmen. Ein Pfeil trifft dich kritisch, du verlierst einen Würfelwurf an Lebenspunkten. Sollte das Feld bei 456 noch nicht angekreuzt sein, beschließt du nun den Grund des Wassergrabens zu erkunden (Weiter bei 456). Ist das Feld 456 schon angekreuzt, lies stattdessen bei 488 weiter.

3-6: Tatsächlich verkrallt sich der Haken an dem Sims, sodass du dich problemlos an der Mauer empor ziehen kannst. Du gelangst auf den Wehrgang, auf dem du dich jedoch einer verdutzten Wache gegenüber siehst... Weiter bei 522.

488.

Langsam gehen dir die Ideen aus, wie du in den Palast eindringen könntest. Ratlos treibst du auf der Wasseroberfläche herum und siehst dich nach einer Möglichkeit um, die Mauer zu überwinden. Zu deinem Entsetzen fällt dein Blick dabei auf eine Wache, die dich bereits mit ihrem Langbogen anvisiert hast! Panisch versuchst du unterzutauchen, doch zu spät: Der Pfeil der Wache trifft dich zwischen den Augen. Von dem gezielten Kopfschuss augenblicklich getötet, sinkst du reglos auf den Grund des Wassergrabens ab. Dein Abenteuer endet hier.

489.

Du hast fast keinen Atem mehr, als du das Gitter erreicht hast, an dem du mit letzter Kraft zerrst und rüttelst. Zu deinem Glück öffnet sich das kleine Tor,

dem die Algen und der Rost stark zugesetzt haben, schon bald darauf. Du schlüpfst durch den schmalen Durchgang und gelangst in einen Schacht, der senkrecht zu verlaufen scheint. Da du das Gefühl hast, jeden Moment ohnmächtig zu werden, zögerst du nicht, bevor du den Schacht hinauf tauchst. Schon eine Sekunde später kommst du wieder an die Oberfläche – du hättest es keinen Moment länger unter Wasser ausgehalten. Du schnappst nach Luft und siehst dich in deiner neuen Umgebung um: Scheinbar befindest du dich in einer Art Becken, das in eine kleine Kammer eingelassen ist. Die groben, steinernen Wände sind mit Algen und Pilzen bewachsen, es stinkt abscheulich. Entkräftet ziehst du dich an das Ufer – und realisierst, dass du keineswegs alleine in der Kammer bist!

Ein Kappa blinzelt dich mit seinen rötlich schimmernden Augen an und geht mit seinen Reißzähnen auf dich los...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

KAPPA greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 1

LP: 12

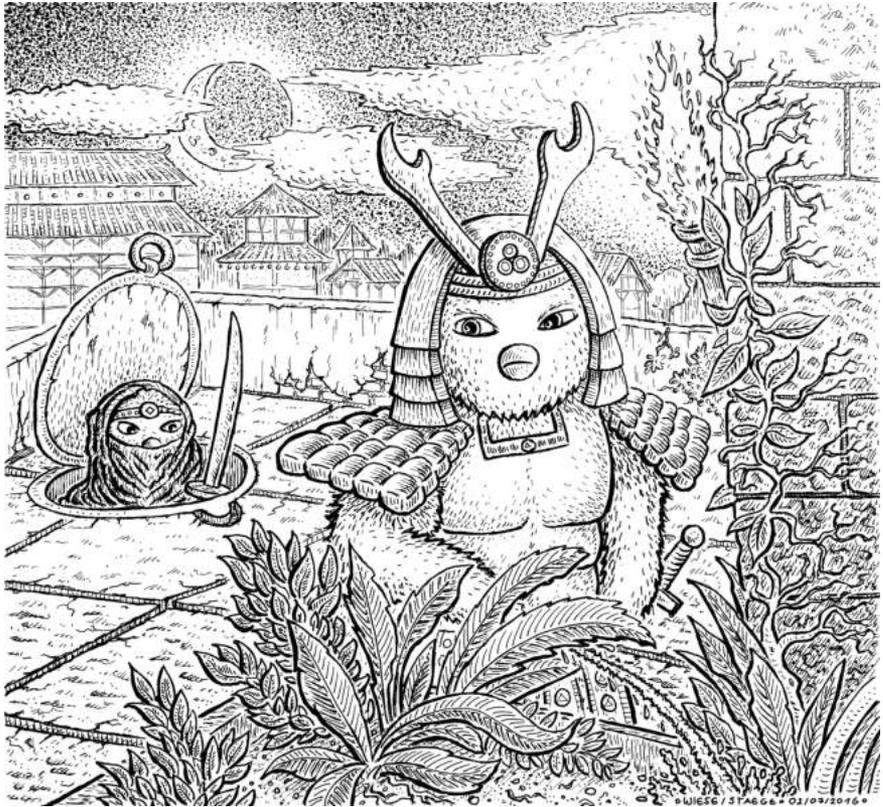
Besiegst du es, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt. Mit der 1. Jägerschulung kannst du ihm seine **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung außerdem noch seine **Haut**.

Als du dich näher in der Kammer umsiehst, fällt dein Blick auf einen kleinen schimmernden Gegenstand, der, fast von Algen überwuchert, in einer Steinfuge klemmt: Es ist ein **Talisman!**

Die Kammer scheint keinen direkten Ausgang zu haben. Stattdessen machst du über dir jedoch eine Kupferplatte aus, bei der es sich möglicherweise um eine Art Kanalisationsdeckel handeln könnte. Vorsichtig kletterst du an der bemoosten Mauer empor und stemmst dich gegen die Platte, die schnell nachgibt. Du spähist durch die entstehende Öffnung und erblickst zunächst nur den Nachthimmel.

Als du den Blick senkst, machst du die Mauer eines Gebäudes aus, sowie eine Samurai-Wache, die sich gerade an dieser erleichtert. Behände ziehst du dich empor und zwängst dich aus der Öffnung, ärgerlicherweise ohne dabei

geräuschlos zu bleiben. Nachdem du vollständig hinaus gestiegen bist, stellst du dich deinem sichtlich verdutztem Gegner... Weiter bei 522.



490.

Als du dich der Waffentheke näherst, nickt dir der Ninja lässig zu. "Du kennst ja unsere Lage... Wir brauchen unbedingt neue Waffen. Das hier ist alles, was ich noch da habe...", sagt er und zeigt dir sein spärliches Sortiment, das aus einigen wenigen Schwertern und Stangenwaffen besteht. Solltest du selber ein Ninja sein, verkauft er dir alles für 5 Goldstücke weniger (Ausnahme: Pfeile und Schrot).

Verkauf vom Ninja

Katana (A: 7 V: 4)	37 Gold
Naginata (A: 7 V: 3)	34 Gold
Wakizashi (A: 6 V: 4)	30 Gold
3 Pfeile	2 Gold
Schrot	4 Gold
Tragetasche	10 Gold

Kauf vom Ninja

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis

Willst du die Theke wieder verlassen, kehre zu 459 zurück.

491.

Da es mittlerweile begonnen hat zu regnen, hat Hisawa seinen Posten vor dem Stützpunkt verlassen und sich auf eine Sitzbank nahe der Waffentheke niedergelassen. Deprimiert starrt er auf den staubigen Boden und erhebt seinen Kopf erst, als du ihn laut grüßt. "Ah... da bist du ja wieder", stellt er knapp fest und nickt dir zu.

Willst du dich erkundigen, wie weit die Tunnelarbeiten sind, fahre bei 526 fort.

Willst du ihm hingegen sagen, dass du Werkzeuge und Waffen gefunden hast, lies bei 525 weiter.

Alternativ dazu kannst du dich auch wieder von ihm verabschieden und zu 459 zurückkehren.

492.

Der Ninja, der das Nahrungsdepot bewacht, grüßt dich und öffnet die Tür zu der kleinen Kammer. "Was darf's denn sein?", erkundigt er sich bei dir, während er eine Kiste öffnet, in der die letzten Nahrungsreserven verstaut sind – außer etwas Obst und Pökelfleisch ist nicht mehr viel da...

Verkauf vom Ninja

Beere (LP: +1)	2 Gold
Fleischkeule (LP: +2)	5 Gold

Kauf vom Ninja

[Alle Nahrung und Kräuter]

zum Listenpreis

Willst du in den Hauptraum des Stützpunktes zurückkehren, weiter bei 459.

493.

Nach kurzer Zeit erreichst du einen Platz, von dem sich mehrere Wege abzweigen. Mittlerweile regnet es in Strömen. Das Regenwasser vermischt den Staub des Bodens mit dem Blut der Toten zu einer ekelhaften, stinkenden Brühe, die zähflüssig die leicht abschüssige Straße in Richtung Südtor hinunterfließt. Der Anblick der Leichen, die teilweise mit immer noch geöffneten Augen und grausamen Verstümmlungen am Wegesrand liegen oder an den Hauswänden lehnen, lässt dich erschauern. Was willst du nun tun?

Den Weg erkunden, der dich zum Nordtor führt (Weiter bei 527).

Die Hauptstraße hinab zum Südtor laufen (Weiter bei 528).

Der Straße Richtung Westen folgen (Weiter bei 529).

Den Weg nach Osten einschlagen und in den Stützpunkt der Ninja zurückkehren (Weiter bei 459).

494.

Als es zu dämmern beginnt und du deine bisher erfolglose Suche schon aufgeben willst, hörst du ein seltsames Krachen im Unterholz. Zögernd setzt du deinen Weg fort. Der Waldboden unter dir wird immer morastiger, bis du nur noch sehr langsam voran kommst. Schließlich gelangst du auf eine Lichtung, auf der du im Zwielflicht die Silhouette eines monströsen Wesens wahrnimmst. Als du ihm näherkommst, kann kein Zweifel mehr daran sein, dass es sich bei dem Untier nur um den Fleischkäfer handeln kann!

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20, kreuze beide Felder bei 373 an)

FLEISCHKÄFER greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 2

LP: 10

Besiegt du den Käfer, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Außerdem beschließt du, die **Klauen des Fleischkäfers** mitzunehmen, um dem Händler deinen Erfolg beweisen zu können. Du machst dich auf den Rückweg und erreichst schließlich die Tore Kyotos, weiter bei 20.

495.

"Wie bitte?", schreit der Bauer fassungslos. Sein Kopf läuft zornrot an. "Soll ich es dir auch nochmal buchstabieren du Landei?", entgegnest du ihm lässig. "Na warte, Bürschchen, ich glaube, ich muss dir mal ein paar Manieren einprägen!", knurrt er und geht mit einem Kurzsword auf dich los...

Fernkampfversuche: -

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 728)

BAUER greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 0

LP: 12

Der Bauer war mit einer **Vagabundenwehr** (A: 2|V: 1) bewaffnet, die du ihm abnehmen kannst, wenn du ihn besiegt. Außerdem findest du in seiner Westentasche 5 **Goldstücke** und gewinnst 1 Erfahrungspunkt.

Anschließend setzt du deinen Weg durch die Felder fort, weiter bei 728.

496.

"Wirklich?", mit einem Mal scheint er sich zu beruhigen. "Sollte das so sein, muss ich mich bei dir für meine ungestüme Art entschuldigen. Die Fetzenspringer terrorisieren uns Bauern jeden Tag. Warte einen Moment!", ruft er und verschwindet in einer unweit gelegenen kleinen Feldarbeiterhütte. Schon bald darauf kommt er wieder zum Vorschein und drückt dir einen **Heiltrank** (LP: vollständig) in den Flügel. "Hier, nimm, ich bin mir sicher, du wirst ihn gut gebrauchen können, wenn du gegen diese Bestien kämpfst!", erklärt er dir. Du bedankst dich bei dem Bauern für das Geschenk und setzt deinen Weg fort, weiter bei 728.

497.

"Dann zieh ab! Ich kann keine Typen gebrauchen, die mir meine Saat zertreten!", knurrt er dich gereizt an. Willst du ihn beleidigen und einen rühdigen Bauernsohn nennen, fahre bei 495 fort. Andernfalls nimmst du die Rüge auf dich und gehst in einem Bogen um das Feld herum, um deinen Weg fortzusetzen, weiter bei 728.

498.

Während du durch das Dickicht streifst, scheuchst du einen großen Hirschkäfer auf, der keine Eindringlinge in seinem Revier duldet. Wütend geht er auf dich los, du wirst dich seiner erwehren müssen!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 469)

HIRSCHKÄFER greift an!

A: 9

V: 11 | PR: 3

LP: 14

Besiegst du den Käfer, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Mit der 1. Jägerschulung kannst du ihm zudem seine **Klauen** abtrennen. Kehre anschließend zu 469 zurück.

499.

"Ja, es gibt da tatsächlich etwas, bei dem ich deine Hilfe gebrauchen könnte!", antwortet er dir. "Es geht um Folgendes: Kürzlich habe ich einen neuen Trank kreiert, jedoch weiß ich noch nicht, welche Nebenwirkungen sein Konsum eventuell nach sich ziehen könnte..." - er hält kurz inne und schaut verlegen zur Seite. Du folgst seinem Blick und entdeckst ein kleines Fläschchen, das nicht wie die anderen in einem Regal, sondern etwas abseits auf einem Tisch steht. "Wenn du jemanden findest, der den Trank freiwillig probieren will, würde ich dich dafür reich belohnen!"

Du nickst und sagst ihm, dass du schauen wirst, was du ausrichten kannst.

"Sehr gut!", antwortet er dir, wobei ihm die Freude ins Gesicht geschrieben zu sein scheint. "Komm einfach wieder, wenn du jemanden gefunden hast!"

Willst du ihm vorschlagen, dass du selber den Trank testen könntest, fahre bei 155 fort. Wenn du dich dagegen auf die Suche nach einer anderen Testperson machen willst, kreuze sowohl 443 als auch 505 an und kehre zu 464 zurück.

500.

"Wer bist denn du? Dich hab ich hier noch nie gesehen", knurrt Oroshi, als du an seine Theke trittst und mustert dich skeptisch von oben bis unten.

"Ich dachte hier kann ich Ausrüstung erwerben...", antwortest du ihm verunsichert.

"Im Prinzip schon, ja. Aber ich kenn' dich ja nicht einmal! Woher will ich wissen, dass du mir nicht mit dem Schwert, welches ich dir jetzt verkaufe noch heute Nacht die Kehle durchschneidest und dich mit deinem Geld wieder davon machst? Hier laufen genügend Verrückte rum, denen ich so was zutrauen würde...", entgegnet dir der Verkäufer, während er mit finsterner Miene den Blick über den Hauptplatz schweifen lässt. Als du dich umsiehst, entdeckst du eine kleine Gruppe Söldner, die am Rande des Platzes herumlungern. Sie unterhalten sich im Flüsterton und wetzen ihre Waffen, eine Opiumpfeife macht die Runde, doch schon alleine ihre Physiognomie wirkt wenig vertrauenserweckend.

"Verstehst du was ich meine?", fragt er dich – scheinbar konntest du deine Gedanken nicht vor ihm verbergen. "Beweise mir erst einmal deine Loyalität, dann werde ich dir auch was verkaufen!"

Was willst du antworten?

"Wie soll ich das tun?" (Weiter bei 530)

"Ich überleg's mir!" (Weiter bei 443)

"Du kannst mich mal!" (Weiter bei 531)

□ 501.

"Warum sollte ich das?", Konorami lacht verächtlich. "Nun, ich kann zahlen...", antwortest du ihm hoffnungsvoll. Wieder lacht er nur und schüttelt den Kopf. "Nein, darum geht es mir nicht." Du schaust ihn fragend an. "Die Magie, die ich hier praktiziere, insbesondere die hohe Kunst der Beschwörung, ist überaus mächtig und hat schon viel Unheil in die Welt gebracht, wenn sie Leuten in die Hände fiel, die sich ihrer Macht nicht bewusst waren. Ich werde dich nur dann an meinem Wissen teilhaben lassen,

wenn ich weiß, dass du die magischen Künste mit Bedacht einzusetzen weißt."

Du nickst. "Wie kann ich dir meine Würde unter Beweis stellen?", fragst du neugierig, woraufhin er sich erhebt und zu einem der Bücherständer geht. "Ich werde eine Kreatur beschwören, die du bekämpfen musst. Solltest du sie bezwingen können, werde ich dich in Zukunft unterrichten. Solltest du während des Kampfes die Hosen voll kriegen", wieder vernimmst du sein höhnisches Kichern, "werde ich die Kreatur wieder bannen, damit du nicht sterben musst. Natürlich werde ich dir dann den Unterricht verweigern, denn der Meister sollte immer stärker sein als der Diener und es wäre zu riskant, dich in die Kunst der Beschwörung einzuweihen, wenn du nicht einmal ein niederes Wesen zu kontrollieren weißt. Bist du bereit?"

Fühlst du dich bereit, die Prüfung anzutreten, fahre bei 532 fort, diese Möglichkeit bietet sich dir jedoch nur, wenn 501 noch nicht angekreuzt ist.

Verabschiedest du dich wieder von Konorami und verlässt seinen Turm, kehre zu 443 zurück.

502.

"So?", Konorami schaut kurz zu dir hinüber und greift dann einen alten Folianten aus einem nahestehenden Regal. "In welche Zauberei willst du den eingeweicht werden?"

Verkauf von Konorami

Beschwörung (Zauber)	12 Gold, 2 Erfahrung
Beschwörung (Formel)	5 Gold
Feuerball (Zauber)	10 Gold, 2 Erfahrung
Feuerball (Formel)	4 Gold
Beherrschung (Zauber)	10 Gold, 2 Erfahrung
Beherrschung (Formel)	4 Gold
Heilung (Zauber)	7 Gold, 1 Erfahrung
Heilung (Formel)	2 Gold
Magierrobe (V: 6)	30 Gold

Solltest du bereits Vorkenntnisse der Magie mitbringen, kannst du diese bei Konorami auch vertiefen:

Magie III

9 Erfahrung, 12 Gold

Anschließend verabschiedest du dich wieder von dem Magier und kehrst zum Hauptplatz des Lagers zurück, weiter bei 443.



503.

"Meinst du das sagenhafte Raikiri? Ich hätte nicht gedacht, dass du schonmal davon gehört hast, geschweige denn, dass die Gerüchte über diese Waffe überhaupt bis nach Kyoto vorgedrungen sind. Aber wenn dich diese alten Geschichten interessieren, werde ich dir erzählen, was ich weiß. Eigentlich ist nur sehr wenig über Raikiri bekannt, einige glauben sogar, dass es nie existiert hat und nur der Stoff von Legenden und Märchen ist. Man erzählt sich, ein reicher Feudalherr habe vor fast hundert Jahren dem besten Schmied des Landes befohlen, ein Schwert herzustellen, das selbst einen Granitbrocken spalten könnte. Sollte ihm dies nicht gelingen, drohte er ihm mit dem Tod.

Der Schmied fertigte also ein edles Schwert aus dem kostbarsten Material, welches er in ganz Japan finden konnte. Dies war das Schwert Raikiri. Doch die Sache hatte einen Haken: Obwohl die Klinge zweifellos scharf war, wusste der Schmied auch, dass sie den immensen Anforderungen seines Herren nicht genügen konnte. Da der Schmied sich hierüber im Klaren war, wandte er sich an einen jungen Magier namens Kameo Takazashi, der eine Zauberformel entwickelte, mit der man das Schwert zur mächtigsten Waffe

des Landes hätte machen können. Doch die beiden wussten nicht, dass der Herr jede Form von Magie verabscheute. Als er erfuhr, dass sie beabsichtigten, das Schwert zu verzaubern, soll er – so sagt man – den Schmied auf der Stelle enthauptet haben.

Dem Magier soll es indes gelungen sein zu fliehen. Es heißt, er habe einige Zeit in Kyoto gelebt und sich dort der Kunst der Beschwörung gewidmet, sei dann aber auch von dort vertrieben worden, da einer seiner Dämonen außer Kontrolle geraten war. Andere wollen wissen, dass er in die Hände der Ezo gefallen sei und noch immer ein Dasein als Sklave in einer ihrer Minen führt. Solche Geschichten werden immer gerne weiter gesponnen. Da das Schwert Raikiri ohne die Zauberformel keinerlei besondere Kräfte besaß, war es für den Feudalherren ohne Bedeutung, man sagt, er habe es an ein Kloster im Norden weitergegeben. Ob es immer noch dort liegt, vermag wohl niemand zu sagen."

Du bedankst dich bei ihm für die ausführliche Auskunft. Kehre zu 468 zurück.

504.

Während du die dichten Wälder erkundest, die das Lager umgeben, wirst du von einer Wolfszahnratte angefallen. Der riesenhafte Nager, der dir aus dem Unterholz entgegen springt, hat wenig mit den Ratten gemein, die du aus den Wäldern um Kyoto kennst. Sein Gebiss ähnelt viel eher dem eines Raubtieres und auch seine muskulöse Statur hebt ihn von den üblichen Ratten ab.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 469)

WOLFSZAHNRATTE greift an!

A: 10

V: 10 | PR: 4

LP: 10

Besiegt du das Untier, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Mit der 1. Jägerschulung kannst du der Ratte ihre **Zähne** entnehmen, mit der 2. Jägerschulung auch ihr **Fell**. Kehre danach zu 469 zurück.

□ □ □ **505.**

Ohne es zu merken, entfernst du dich bei deinen Erkundungen immer weiter vom Lager der Samurai und dringst tief in die umliegenden Wälder ein. Dabei gerätst du in den Hinterhalt einiger Ezo-Banditen, die dir in der Böschung aufgelauert haben und nun mit einem wilden Kriegsschrei hervor gestürmt kommen.

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 469)

EZO-BANDIT I greift an!

A: 10

V: 9 | PR: 3

LP: 12

EZO-BANDIT II greift an!

A: 11

V: 10 | PR: 2

LP: 12

EZO-BANDIT III greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 3

LP: 10

Besiegest du sie, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Zwei der Banditen kämpften mit **Ezo-Schwertern** (A: 5|V: 4), der dritte mit einem **Ezo-Jagdbeil** (A: 6|V: 1). Ansonsten kannst du jedoch außer 10 **Goldstücken** nichts Brauchbares in ihrem Gepäck finden. Kehre anschließend zu 469 zurück.

506.

Du bist noch nicht weit vom Lager entfernt, da entdeckst du einige Fußspuren im morastigen Boden, die dich zu einer kleinen Lichtung führen. An ihrem Rand hat sich ein Samurai auf einem umgefallenen Baumstamm niedergelassen. In seiner Nähe ist ein kleines, provisorisches Zelt aus Tierhäuten aufgebaut, vor dem du die Reste eines Lagerfeuers ausmachst. Der Samurai scheint über deinen Besuch überrascht.

Willst du ihn fragen, warum er nicht im Lager ist, fahre bei 533 fort.
Wenn du ihn fragen willst, was er hier draußen macht, lies bei 535 weiter.
Wenn 505 genau einmal angekreuzt ist, kannst du ihn fragen, ob er einen neuen Trank testen will, weiter bei 714.
Besitzt du das Schwert für Makabo und willst es ihm geben, weiter bei 534.
Willst du dich von ihm verabschieden, kehre zu 469 zurück.

□ **507.**

Auf deinem Streifzug durch die Wälder passierst du mehrere Lichtungen und Schneisen, auf denen die unterschiedlichsten Kräuter, Pilze und Farnen gedeihen. Wirf zwei Würfel um zu erfahren, welche Pflanzen du findest. Ist das Feld bei 507 angekreuzt, addiere 2 Punkte zu deinem Ergebnis:

2-3: Du findest **Käfermoos!** Kreuze 507 an.

4-6: Du findest **Feuerkraut!**

7-8: Du findest **Höhlenkraut!**

9-10: Du findest einen **Moderpilz!**

11+: Du findest 3 wilde **Beeren** (LP: +1)!

Fahre anschließend bei 469 fort.

□ **508.**

Als du dich in der Turmkammer umsiehst, fällt das Licht deiner Laterne auf die Leiche eines Mönches, der in der Mitte des Raumes ausgestreckt auf dem Boden liegt. Sofort erkennst du, dass er gewaltsam ermordet wurde, sein Körper weist Spuren brutaler Schwert- und Axthiebe auf. Du erschauerst, als du dich dem Leichnam näherst und wirst das Gefühl nicht los, dass seine leblosen Augen dich anstarren. Als du ihn näher untersuchst, entdeckst du einen kleinen **verzierten Schlüssel**, den er an seinem Gürtel befestigt hat sowie einen Geldbeutel mit **6 Goldstücken**. Du siehst dich weiter in dem Raum um, kannst aber keine Treppen erkennen, die dich in die nächste Etage bringen könnten. Stattdessen fällt dein Blick auf eine Luke in der Decke, die jedoch zu hoch ist, als dass du zu ihr gelangen könntest. Wenn du im Besitz eines Greifhakens bist, kannst du versuchen, die Luke zu erreichen, fahre in diesem Fall bei 523 fort.

Besitzt du keinen Greifhaken, kannst du entweder die Ruinen hinter dir lassen und weiter nach Norden ziehen (Weiter bei 445) oder aber das Hauptgebäude der Klosteranlage betreten (Weiter bei 471).

509.

Du fluchst leise über deine Dummheit, keine Laterne auf deine Reise mitgenommen zu haben, beschließt den Raum aber nichtsdestotrotz zu erkunden. Während du dich im Dunkeln vortastest, stolperst du über einen auf dem Boden liegenden Gegenstand. Du landest unsanft auf dem Boden und verlierst 2 Lebenspunkte. Orientierungslos tastest du dich voran, bis du an ein weiches Objekt vor dir stößt.

Als du es abtastest wird dir speiübel und du musst würgen - es handelt sich scheinbar um nichts anderes, als eine Leiche! Angeekelt ziehst du deine Flügel zurück, streifst dabei aber einen klimpernden Gegenstand, der sich bei näherem Abtasten als **verzierter Schlüssel** entpuppt. Da es dir nicht behagt, zusammen mit dem Kadaver in einer stockfinsternen Kammer zu sein, kriechst du schleunigst wieder zu dem Ausgang zurück und verlässt den Turm. Willst du den Hügel wieder hinab steigen und deinen Weg nach Norden fortsetzen (Weiter bei 445) oder aber das Hauptgebäude der Klosteranlage betreten? (Weiter bei 471)

510.

Die Tür scheint verschlossen zu sein und auch als du gewaltsam an ihr herum rüttelst, will sie trotz ihres hohen Alters nicht nachgeben. Besitzt du einen verzierten Schlüssel oder einen Dietrich, gelingt es dir, die Pforte zur Bibliothek damit zu öffnen, fahre bei 536 fort. Besitzt du keinen dieser Gegenstände, musst du hingegen zu 524 zurückkehren.

511.

Du folgst dem Gang ein Stück weit und gelangst schließlich an eine Treppe, die dich tief unter das Kloster zu führen scheint. Du steigst die abgenutzten Stufen hinunter und gelangst in einen kleinen Raum, der mit einigen Fackeln spärlich ausgeleuchtet ist. In die Wand vor dir ist ein kleines, steinernes Tor eingelassen, neben dem du 4 Symbole entdeckst. Als du näher herantrittst merkst du, dass es sich dabei wohl um Schalter handeln muss. Die Symbole sind sehr undeutlich gemeißelt und nur mit Mühe kannst du erahnen, was sie darstellen könnten. Möglicherweise handelt es sich bei ihnen um eine Welle,

eine Flamme, einen Felsen und einen Baum. Du bist schon im Inbegriff, einen der Schalter auszuprobieren, als du innehältst: Was, wenn das eine Falle ist? Als du dich umsiehst, erhärtet sich dein Verdacht: Über dem Eingang der kleinen Kammer entdeckst du ein Fallgitter, welches dir beim Hineinkommen nicht aufgefallen war. Du malst dir aus, dass es hinunterkommen könnte, solltest du den falschen Schalter betätigen – dann wärest du bis zu deinem Lebensende ein Gefangener dieser Ruine!

Willst du nun:

Den Schalter mit dem Wellensymbol betätigen? (Weiter bei 537)

Den Schalter mit dem Flammensymbol betätigen? (Weiter bei 538)

Den Schalter mit dem Baumsymbol betätigen? (Weiter bei 539)

Den Schalter mit dem Bergsymbol betätigen? (Weiter bei 540)

Entschließt du dich hingegen, die Treppen lieber wieder hinaufzusteigen und in den großen Korridor zurückzukehren, fahre bei 524 fort.

512.

Die Gegend um dich herum wird immer unwirtlicher und trostloser. Gegen Abend gelangst du schließlich an ein Tal, dass du im Licht der untergehenden Sonne gut überblicken kannst. Unter dir liegt ein kleines Dorf, in dessen Zentrum jedoch ein kolossales, steinernes Gebäude aufragt. Die Architektur des Gebäudes gleicht keiner, die du je zuvor gesehen hast, alles daran kommt dir seltsam und fremdartig vor. Ein ausgetretener Pfad führt im Zickzack den steilen und felsigen Hang hinunter zu der Siedlung. Du hast das Gefühl, deinem Ziel sehr nahe zu sein...

Willst du den Pfad hinab zum Dorf gehen (Weiter bei 541) oder den felsigen Hang erkunden? (Weiter bei 542)

513.

Erstaunlicherweise scheint es fast so, als könnten sich die Bauern gegen die Eindringlinge erfolgreich zur Wehr setzen. Du kannst immer weniger der kaiserlichen Krieger auf dem Schlachtfeld wahrnehmen. Dennoch kämpfen die Verbleibenden erbittert weiter, allen voran der Anführer, der sich dir im Kampf stellt!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

SAMURAI-ANFÜHRER greift an!

A: 11

V: 11 | PR: 3

LP: 12

Besiegst du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Als die übrigen Samurai sehen, dass du ihren Anführer erschlagen hast, versuchen sie über die Hügel zu fliehen, die meisten von ihnen werden jedoch von den Wurfspeeren der Bauern zur Strecke gebracht, bevor sie die rettende Hügelkuppe erreicht haben. Die überlebenden Bauern versammeln sich vor der Scheune und auch du trittst zu ihnen hinzu. Nachdem eine Bäuerin eine Siegesansprache gehalten hat, wird ein großes Lagerfeuer entfacht, an dem du mit den Bauern den restlichen Abend verbringst. Neben dem üblichen Rübenschnaps wird auch stärkender **Eintopf** (LP: +7) ausgeschenkt, von dem du für deinen heldenhaften Einsatz gleich zwei Portionen erhältst. Die Waffen der Samurai wurden von einigen Bauern eingesammelt und sollen ab Morgen in der Scheune zum Verkauf stehen. Du verbringst die Nacht auf dem Gehöft und stellst bis zu 6 Lebenspunkten wieder her. Da du am Abend dem Rübenschnaps wohl etwas zu sehr zugesprochen hast, wachst du erst am späten Vormittag auf und hättest wahrscheinlich sogar noch länger geschlafen, wärst du nicht von dem Lärm geweckt worden, der nun vom Hof zu dir dringt. Als du aus dem Fenster schaust siehst du, dass vor dem Scheunentor gleich eine ganze Reihe Bauern Schlange steht, die zweifelsohne einige der Waffen erwerben wollen, die ehemals von den Samurai geführt wurden. Willst auch du dich in die Schlange einreihen (Weiter bei 543) oder lieber den Bauernhof verlassen und weiterziehen? Entscheidest du dich für letzteres, so stehst du vor der Wahl, der Landstraße zu folgen, die dich den felsigen Hang hinaufführt (Weiter bei 338) oder aber stattdessen durch den Wald am Fuße des Berges zu ziehen (Weiter bei 339).

514.

Die Bauern haben wie erwartet keine Chance gegen die besser ausgerüsteten und im Kampf geschulten Samurai. Trotzdem sind noch einige Bauern übrig, die erbittert Widerstand leisten und ihren Hof verteidigen. Gerade noch

rechtzeitig machst du zwei Farmer aus, die mit erhobenen Waffen auf dich zu gestürmt kommen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 448)

BAUER greift an!

A: 10

V: 10 | PR: 2

LP: 12

BAUERIN greift an!

A: 8

V: 10 | PR: 3

LP: 10

Besiegt du die beiden, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Die wenigen Bauern, die jetzt noch leben, ergeben sich, einige werden von den Samurai noch vor Ort hingerichtet. Die Krieger des Tenno bedanken sich bei dir für deine Hilfe und geben dir einen **Heiltrank** (LP: vollständig) und 3 **Wurfspeere** (T: 4|A: 2), um dir für deine Unterstützung zu danken. Als du dich bei ihnen erkundigst, ob du nicht auch eine ihrer Schusswaffen erhalten könntest, lachen sie nur und erklären dir, dass das seinen Preis hätte...

Verkauf von Samurai

Muskete (T: 4|A: 6)

30 Gold

Schrot

2 Gold

Anschließend verabschiedest du dich von den Samurai. Die wenigen Bauern, die verschont geblieben worden sind, werfen dir hasserfüllte Blicke zu und du hältst es für besser, dich so schnell es geht aus dem Staub zu machen. Du marschierst wieder die Hügelkuppe hinauf und gelangst auf den Weg, den du schon zuvor entlang gegangen warst. Du stehst nun vor der Wahl, der Landstraße zu folgen, die den felsigen Abhang hinauf führt (Weiter bei 338), oder aber das bergige Land zu umgehen und stattdessen durch den Wald ziehen, der am Fuß des Hanges liegt (Weiter bei 339).

515.

Sofort denkst du an die Worte des Novizen. Fieberhaft versuchst du, dich an die Bannformel zu erinnern, die der Mönch gebraucht hatte, um den Geist zu vertreiben. Als dir der Schemen schon bedrohlich nahe gekommen ist, fällt es dir endlich ein. "Dokka Ike!", schreist du verzweifelt, als der Geist bereits seine langen Arme nach dir ausstreckt hat – doch noch ehe er dich berühren kann, beginnt er sich langsam wieder aufzulösen, bis nichts von seiner schaurigen Gestalt mehr übrig geblieben ist. Du erhältst 1 Erfahrungspunkt. Erleichtert betrittst du die Bibliothek, in der du den restlichen Abend auf der Suche nach dem Rezept verbringst. In einem alten Kompendium der Alchemie findest du schließlich tatsächlich das, wonach du gesucht hast: Das Rezept für einen Trank des Kampfgeschicks!

Das Buch zählt folgende Ingredienzien auf: Einen Büschel Höhlenkraut, einen Stängel Feuerkraut und etwas Mohn. Kreuze das Feld bei 361 an. Du prägst dir das Rezept ein und kehrst zu 341 zurück. Der zweite Teil deiner Aufgabe wird darin bestehen, die Zutaten zu finden und den Trank zu brauen – natürlich brauchst du dafür die Fähigkeit *Kräuterkunde*, solltest du sie nicht bereits schon erlernt haben.

516.

Bedrohlich zischend fliegt der Geist auf dich zu. Du wirst dich gegen ihn zur Wehr setzen müssen!

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4: gescheitert | 5-6: erfolgreich (Weiter bei 341)

SCHEMEN greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 0

LP: 12

Besiegst du ihn, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Du begibst dich in die Bibliothek und suchst nach einem Rezept für den Trank des Kampfgeschicks. Tatsächlich wirst du gegen Abend fündig: Ein altes Kompendium der Alchemie listet alle Zutaten auf, die für den Trank benötigt werden: Ein Büschel Höhlenkraut, einen Stängel Feuerkraut und etwas Mohn. Du versuchst dir das Rezept einzuprägen und verlässt die Bibliothek,

um zum Vorplatz des Klosters zurückzukehren, weiter bei 341. Kreuze das Feld bei 361 an. Der zweite Teil deiner Aufgabe wird darin bestehen, die Zutaten zu finden und den Trank zu brauen – selbstverständlich wirst du hierfür die Fähigkeit *Kräuterkunde* benötigen, solltest du sie nicht schon bereits erlernt haben.

517.

Du siehst dich noch einmal verstohlen um, bevor du beginnst, die herum stehenden Kisten, Truhen und Fässer nach interessantem Inhalt zu durchsuchen, den du heimlich entwenden könntest. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, ob du deinen Diebstahl ungestört durchführen kannst:

1-3: Du bleibst unbemerkt (Weiter bei 817).

4-6: Plötzlich betritt ein Wächter das Lagerhaus! (Weiter bei 818)

518.

Du gehst zu einem der Samurai hinüber, die den Löschvorgang überwachen und erkundigst dich nach einem Weg, der dich in die Katakomben führen könnte, doch er schüttelt nur mit dem Kopf. "Ich komm ja nicht mal von hier, da kann ich dir bei so etwas nun wirklich nicht helfen... Aber hier, hast du vielleicht was zu Trinken dabei? War heut' wirklich n' verdammst anstrengender Tag und ich könnte mal langsam 'n Bier oder so gebrauchen..." Besitzt du ein Bier oder einen Rübenschnaps, gibt er dir im Austausch dafür 8 Goldstücke. Da der Samurai dir nicht bei deiner Suche helfen kann, stehst du nun vor der Wahl, dich entweder bei dem Novizen zu erkundigen (Weiter bei 519) oder, wenn du es noch nicht getan hast, entweder das Verwaltungsgebäude (Weiter bei 483) oder aber das Lagerhaus aufzusuchen (Weiter bei 481).

519.

"Möglicherweise kann ich dir helfen", antwortet der Novize, nachdem du ihm dein Anliegen unterbreitet hast. "Siehst du da vorne die Kaimauer? Auf der anderen Seite des Kais befindet sich ein Loch im Mauerwerk, welches in einen Schacht führt. Nachts wurden an dieser Stelle wohl schon manchmal Kappas gesichtet, die dort ein und ausgehen sollen – Man munkelt jedenfalls, dass es eine Verbindung zwischen diesem Schacht und den Katakomben gibt."

Du bedankst dich für die Hilfe und machst dich sofort auf. Tatsächlich hast du schon bald das Loch ausfindig gemacht, von dem der Novize wohl gesprochen haben muss. Vorsichtig kletterst du die Kaimauer hinunter und steigst in den Schacht, dem du eine ganze Weile folgst. Die Luft wird zunehmend trockener, der Algenbewuchs an den Wänden nimmt ab und schon bald ist nichts mehr vom Rauschen des Meeres zu hören. Der Gang weitet sich weiter aus, nach einiger Zeit kommst du schließlich an eine Kreuzung. Willst westwärts abbiegen (Weiter bei 567), weiter geradeaus in Richtung Norden gehen (Weiter bei 570) oder aber den Weg nach Osten wählen (Weiter bei 568)?

520.

Als du den Verwalter freundlich grüßt, wirft er dir einen gereizten Blick zu. "Lass mich in Ruhe du dummer Störenfried! Jetzt habe ich mich wegen dir verrechnet. Hau einfach ab!", faucht er in einem aggressiven Ton. Brüskiert über sein unhöfliches Verhalten bleibst du wie angewurzelt stehen und starrst ihn fassungslos an. "Du bist ja immer noch da!", knurrt er und greift eine kleine Vase, um sie nach dir zu schleudern. Geschickt weichst du ihr aus, sodass sie an der Wand hinter dir in tausend kleine Scherben zerspringt, doch scheint der Verwalter nun erst recht in Rage zu geraten. "Jetzt hast du eine meiner schönsten Vasen zerstört!", kreischt er hysterisch und springt sofort auf beide Krallen. "Gib mir jetzt sofort 5 Goldstücke Schadensersatz!"

Du kannst die Dreistigkeit seiner Forderung kaum fassen. Willst du ihm die 5 Goldstücke dennoch geben, fahre bei 547 fort. Weist du seine unverschämte Forderung zurück und beleidigst ihn stattdessen, lies bei 548 weiter.

□ 521.

Du ziehst deine Waffe und es dauert keine Sekunde, bis auch er dir kampfbereit gegenüber tritt. Mit wütenden und unkontrollierten Schlägen geht er auf dich los...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

VERWALTER greift an!

A: 5

V: 7 | PR: 3

LP: 12

Nachdem du ihn niedergestreckt hast, siehst du dich im Raum um. Auf dem Schreibtisch entdeckst du eine kleine hölzerne Schachtel, die sich als Kasse entpuppt! Sie enthält 15 **Goldstücke**, die du mitnehmen kannst. Falls das Feld bei 521 angekreuzt sein sollte, findest du weitere 5 **Goldstücke** in der Tasche des Verwalters. Da du Angst hast, auf frischer Tat ertappt zu werden, stiehst du dich aus dem Gebäude und läufst Richtung Anlegestelle. Willst du mit einer der Personen reden (Weiter bei 482) oder, solltest du es noch nicht getan haben, das Lagerhaus betreten? (Weiter bei 481)

522.

Die Wache ist sichtlich überrascht, doch reagiert sie schnell und zieht ihre Waffe – dir bleibt nur der Kampf! Solltest du dagegen über die Fähigkeit Heimlichkeit verfügen, bleibst du zunächst unbemerkt, sodass du die Möglichkeit hast, von einer Fernkampfwaffe Gebrauch zu machen, bevor die Wache auf sich aufmerksam wird.

Du hast jedoch für diesen Kampf nicht unbegrenzt viel Zeit, denn natürlich wird das Schwerterklirren schon bald auch andere Wachen anlocken, wenn es dir nicht gelingt, deinen Gegner rechtzeitig auszuschalten und anschließend spurlos zu verschwinden!

Du hast 4 Runden Zeit, die Wache zu überwältigen. Sollte sie nach deinem 4. Angriff immer noch leben, wirst du von den heranstürmenden Wachen umstellt und in wenigen Sekunden niedergestreckt – dein Abenteuer endet hier...

Fernkampfversuche: - (Heimlichkeit: 2)

Flucht: -

SAMURAI-WACHE greift an!

A: 8

V: 7 | PR: 2

LP: 12

Besiegest du die Wache, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und kannst das **Katana** (A: 7|V: 4), mit dem sie kämpfte, an dich nehmen. Weiter bei 549.

523.

Problemlos gelingt es dir, den Greifhaken durch das schmale Loch zu schleudern, das du in der Decke ausgemacht hast. Er verhakt sich in der hölzernen Trennwand, sodass du dich vorsichtig an dem Seil hinaufziehen kannst. Nachdem du dich durch die enge Luke gequetscht hast, findest du dich in einem Raum wieder, der dem unteren vom Aufbau her gleicht. Als du ihn mit deiner Laterne zu erkunden beginnst, stößt du auf eine Truhe, die nicht verschlossen zu sein scheint. Als du sie öffnest, findest du in ihrem Inneren einen prunkvollen **Wasserschild**, der sich, obwohl er sicher schon hunderte Jahre alt ist, noch in einem makellosen Zustand befindet. Ansonsten bietet der Raum nichts Interessantes und da diesmal keine Luke zu existieren scheint, durch die du in das nächst höherliegende Stockwerk gelangen könntest, seilst du dich wieder ab und verlässt den Turm. Willst du dem Kloster den Rücken zukehren und weiter nach Norden ziehen (Weiter bei 445) oder aber das Hauptgebäude der Anlage betreten? (Weiter bei 471)

□ 524.

Du befindest dich im Hauptgebäude der Klosteranlage auf einem weiten Korridor. Der Gestank der Leichen, die überall auf dem Boden herumliegen, ist unerträglich und du wünschst dir, diesen Ort so schnell es geht wieder verlassen zu können. Zu deiner Rechten machst du eine Tür aus, über der der Schriftzug "Bibliothek" in das grobe Mauerwerk gemeißelt wurde. Dir bieten sich folgende Möglichkeiten:

Du versuchst die Tür zu öffnen (Weiter bei 510).

Du folgst dem Korridor (Weiter bei 511, nur, wenn 524 nicht angekreuzt ist).

Du verlässt das Gebäude und erkundest den Klosterturm (Weiter 470).

Du lässt die Ruine hinter dir und setzt deinen Weg nach Norden fort (Weiter bei 445).

□ □ □ 525.

„Ah, sehr gut! Dann zeig mal her, was du hast!“ - mit einem Mal scheint sich Hisawas Laune deutlich gebessert zu haben... Für jede Schaufel oder jede Spitzhacke, die du ihm verkaufst, kreuze eines der Felder bei 525 an.

Kauf von Hisawa

Schaufel	4 Gold
Eisen	7 Gold
Opium	7 Gold
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis

Sollten alle Felder bei 525 angekreuzt sein, fahre bei 550 fort. Ansonsten verabschiedest du dich wieder von ihm, kehre zu 459 zurück.

526.

„So lange wir nicht genügend Schaufeln oder Spitzhacken haben, läuft da gar nichts... Der Boden hier ist sehr steinig und der Verschleiß an Werkzeug dementsprechend hoch. Je mehr Ausrüstung wir haben, desto schneller gehen die Arbeiten voran. Zu unserem Glück sollte es jedoch nicht zu schwer sein, an neues Werkzeug zu kommen, denn nahe dieses Außenpostens befindet sich eine Mine, in der die Ezo Eisenerz abbauen. Sicher lagern sie auch hier irgendwo die Ausrüstung, die sie dafür brauchen. Sieh dich doch mal um, vielleicht findest du ja etwas Werkzeug! Bring es einfach zu mir, ich werde dir auch ein bisschen Gold dafür geben!“ Du versicherst Hisawa, dass du dich der Sache annehmen wirst. Kehre zu 459 zurück.

□ 527.

Sollte das Feld bei 819 noch nicht angekreuzt sein, fahre bei 819 fort. Ist dies hingegen nicht der Fall, lies weiter:

Nach wenigen Minuten gelangst du an das Nordtor, welches hoch und unüberwindbar vor dir aufragt. Der Anblick der dicken Holzpfeiler, aus denen das Tor und die Palisade errichtet sind, führt dir die Hoffnungslosigkeit eurer Situation eindrucksvoll vor Augen. Neben dem Torhaus befindet sich eine kleine, unscheinbare Holzhütte. Wenn 527 noch nicht angekreuzt ist, kannst du diese Hütte betreten, fahre in diesem Fall bei 551 fort. Willst du sie nicht betreten oder ist 527 bereits angekreuzt, kehrst du zu dem Platz zurück, von dem du gekommen bist. Weiter bei 493.

□ 528.

Auf dem Weg zum Südtor kommt es zu keinem Zwischenfall, sodass du schon bald den Platz erreicht hast, über den du erst vor kurzem in das Lagerinnere gelangt bist. Genau wie Hisawa es dir berichtet hat, ist das Tor

verriegelt worden, sodass keine Möglichkeit besteht, das Lager zu verlassen. Zwei Wege gehen von dem Hauptplatz ab, von denen einer nach Westen führt, der andere nach Osten.

Du schlägst den Weg nach Westen ein (Weiter bei 554).

Du wählst den Weg nach Osten (Weiter bei 553).

Du gehst die Hauptstraße in Richtung Norden zurück (Weiter bei 493).

□ □ 529.

Die Straße entpuppt sich als Sackgasse, die schon bald an einer Häuserfront endet. Am Wegesrand hat sich ein Samurai niedergelassen und nickt dir zu, als du dich ihm näherst. Es scheint sich wohl um einen Wachposten zu handeln.

Wenn das Feld bei 528 noch nicht angekreuzt sein sollte, kannst du eines der Häuser durchsuchen (Weiter bei 555). Entschließt du dich dazu, mit dem Samurai zu reden, kontrolliere zunächst, wie viele Felder bei 529 angekreuzt sind:

Ist keines angekreuzt, weiter bei 582.

Ist genau eines angekreuzt, weiter bei 556.

Sind alle beide angekreuzt, hat er im Moment keine Zeit mit dir zu reden.

Willst du die Straße wieder zurück gehen, lies bei 493 weiter.

530.

„Gut. Es gibt da eine Kleinigkeit, die du für mich tun sollst. Wenn du die Sache gewissenhaft erledigst, werde ich dir meine Waffen verkaufen. Solltest du es vermasseln, wirst du dir jemand anderes suchen müssen... und ich glaube, da kannst du hier oben lange suchen, haha! Es geht um folgendes: Neulich hat mir einer der Samurai ein Schwert gegeben, das ich ausbessern sollte. Das habe ich auch getan, nur ist der arme Kerl leider mittlerweile aus dem Lager vertrieben worden... muss wohl irgend so 'ne Schlägerei gegeben haben oder so. Ist schade, ich habe ihn eigentlich sehr geschätzt. Da er mich im Voraus bezahlt hat, muss ich ihm jetzt irgendwie das Schwert zukommen lassen, doch ich habe keine Ahnung wie. Ich glaube, er treibt sich mittlerweile irgendwo hier im Wald herum. Ich will also, dass du ihn findest und ihm sein Schwert zurückbringst, klar? Und komm ja nicht auf die Idee, damit durchzubrennen, dann schneide ich dir eigenhändig die Kehle durch!“
Du versicherst ihm, dass du deine Aufgabe so schnell wie möglich erledigen

wirst und nimmst das **Schwert für Makabo** (A: 8|V: 2) entgegen. Kreuze 444 an und fahre bei 443 fort.

531.

Oroshi scheint in keinster Weise beeindruckt zu sein. „Wenn das so ist, kannst du's vergessen. Hau einfach ab und denk gar nicht daran, hier noch einmal aufzukreuzen.“ Kreuze das Feld bei 444 an und fahre bei 443 fort.



532.

„Gut. Dann beweise mir, dass das Gleichgewicht zwischen Gut und Böse erhalten werden kann, wenn ich dich in meine Künste einweihen werde!“ Bedächtig schreitet er in die andere Ecke des Raumes, während er leise eine Zauberformel in einer dir unbekannt Sprache rezitiert. Seine Stimme wird dabei immer lauter und eindringlicher. Du erschrickst und kannst deinen Augen kaum trauen, als plötzlich der Boden zu beben beginnt und Flammen aus ihm empor lodern. Schließlich materialisiert sich vor deinen Augen ein dämonisches Wesen. Sein Haupt ähnelt dem einer Wachtel, doch hat es

Hörner und lange, mit Krallen bewehrte Arme. Das Ungetüm besitzt weder Beine noch einen Torso, stattdessen ragen die Arme direkt aus dem riesenhaften Kopf hervor, der langsam auf dich zu geschwebt kommt...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

KONORAMIS DÄMON greift an!

A: 10

V: 11 | PR: 4

LP: 10

Besiegst du den Dämon, kreuze 501 an und fahre bei 559 fort. Du kannst jederzeit aufgeben und den Kampf beenden. In diesem Fall ist Konorami von deinen Fertigkeiten enttäuscht und jagt dich aus seinem Turm, fahre bei 443 fort.

533.

„Mein Name ist Makabo. Mich haben sie neulich aus dem Lager gejagt, deswegen bin ich jetzt hier...“, entgegnet er dir missmutig. „Wieso das denn?“, fragst du vorsichtig nach. „Nun, ein paar Dinge sind unglücklich gelaufen. Ich hab da vor ein paar Wochen mit einem der anderen Jungs 'n bisschen gewürfelt, wir haben dabei auch ganz gut was weggebechert, haha! Jedenfalls hat mich der andere Typ nach allen Regeln der Kunst abgezogen – aber ich bin mir sicher, das ging nich' alles mit rechten Dingen zu! Dann hab ich ihm ordentlich eine geschmiert und plötzlich ist die Sache etwas ausgeartet...“, er wird verlegen. „Naja wie gesagt, ich war nicht mehr ganz nüchtern und ich konnt' ja auch nicht wissen, dass der Kerl so wenig aushält...“, fügt er kleinlaut hinzu. Ihm scheint die Geschichte sehr unangenehm zu sein, sodass du ihn lieber nicht mit weiteren Fragen dazu verärgern willst. Kehre zu 506 zurück.

534.

„Hat Oroshi dich geschickt? Auf den Kerl ist wirklich Verlass!“ - begeistert springt er auf und reißt dir das Schwert aus der Hand. „Das hab' ich wirklich vermisst!“, ruft er laut und führt einige Fechtübungen aus. Kreuze 465 an und radiere das Feld bei 444 wieder aus. Willst du noch auf der Lichtung

bleiben, kehre zu 506 zurück. Ansonsten verabschiedest du dich von ihm und kehrst in das Lager der Samurai zurück, weiter bei 443.

535.

„Jetzt wo ich nicht mehr im Lager bin, verbringe ich die meiste Zeit des Tages mit der Jagd – irgendwie muss ich ja alleine über die Runden kommen. Dabei habe ich gelernt, Tiere richtig auszuweiden und ihre Felle und Häute zu verarbeiten. Gegen etwas Gold zeig' ich dir auch gerne, wie das geht!“

Jägerschulung I

2 Erfahrung, 5 Gold

Jägerschulung II

3 Erfahrung, 5 Gold

Lederverarbeitung

3 Erfahrung, 5 Gold

Kehre anschließend zu 506 zurück.

536.

Mit einem lauten Quietschen öffnet sich die Tür und als du durch sie hindurch trittst, findest du dich in einem kreisrunden, kleinen Saal wieder, in dessen Mitte sich mehrere Bücherregale befinden. Lediglich durch einige winzige Fenster fällt das Licht des Tages in den sonst eher düsteren Raum. Du gehst an den Regalen vorbei und entdeckst an der gegenüberliegenden Wand einen Lesepult, auf dem drei aufgeschlagene Bücher liegen.

Du liest in dem linken Buch (Weiter bei 560).

Du liest in dem mittleren Buch (Weiter bei 561).

Du liest in dem rechten Buch (Weiter bei 562).

Du verlässt den Raum (Weiter bei 524).

537.

Du betätigst den Schalter und wartest einige Sekunden – du hörst ein leises Rasseln, doch scheint sonst nicht viel zu passieren. Doch dann vernimmst du ein Geräusch, das all deine Hoffnungen auf der Stelle zunichte macht.

Resigniert sinkst du auf dem Boden zusammen als du das laute Scheppern des Fallgitters vernimmst. Nachdem du deine Fassung wiedererlangt hast, versuchst du das Gitter anzuheben – doch vergebens.

Du wirst nie wieder das Licht des Tages erblicken. Um deinem Leiden ein schnelles Ende zu machen, entschließt du dich Seppuku zu begehen. Dein Abenteuer endet hier.

538.

Nachdem du den Schalter betätigt hast, hörst du ein Geräusch, welches dich entfernt an das Aneinanderreiben zweier Mühlsteine erinnert. Zwar bist du dir nicht sicher, doch meinst du, dass es aus der Wand vor dir stammt. Da sonst allerdings nichts passiert, ziehst du daraus den Schluss, dass du weitere Schalter betätigen musst. Willst du nun:

Den Schalter mit dem Wellensymbol betätigen? (Weiter bei 537)

Den Schalter mit dem Flammensymbol betätigen? (Weiter bei 563)

Den Schalter mit dem Baumsymbol betätigen? (Weiter bei 539)

Den Schalter mit dem Bergsymbol betätigen? (Weiter bei 564)

Entschließt du dich hingegen, die Treppen lieber wieder hinaufzusteigen und in den großen Korridor zurückzukehren, fahre bei 524 fort (In diesem Fall werden alle bisher betätigten Schalter zurückgesetzt).

539.

Weiter bei 537.

540.

Weiter bei 537.

541.

Als du dich der Siedlung näherst erkennst du, dass es sich um ein Dorf der Ezo handeln muss, das sich jedoch deutlich von den Ezo-Lagern, die du bisher gesehen hast, unterscheidet. Es gibt keinerlei Wehranlagen, Palisaden oder Türme, sodass du zu dem Schluss kommst, dass es sich nicht um einen militärischen Außenposten handeln kann. Das kolossale, steinerne Gebäude im Zentrum der Siedlung hebt sich erheblich von den umstehenden Holzhütten und Lehmhäusern ab. Es wirkt alt und bedrohlich. Dich überfällt die Ahnung, dass es sich hierbei um nichts anderes als die Kultstätte handeln kann, die das Ziel deiner Reise ist! Vorsichtig schleichst du dich an das Dorf

an, was sich aufgrund der kargen Vegetation als äußerst schwierig erweist. Du hast die Siedlung fast erreicht, da vernimmst du Geräusche, die dir das Blut in den Adern gefrieren lassen. Von hinten nähert sich eine Gruppe Ezo, die du wohl bisher übersehen haben musst und du weißt, dass du keinerlei Deckung hast, um dich vor ihren Augen zu verbergen! Als du dich schließlich immer noch zitternd umdrehst, um die Herankommenden sehen zu können, atmest du erleichtert auf. Die Gruppe, die sich dir nähert, ist offensichtlich auf dem Weg zum Dorf und obwohl sie dich auf jeden Fall bemerkt haben müssen, machen sie keinerlei Anstalten dich anzugreifen: Es sind einfache Bauern, die ihr Leben lang hier im nördlichsten Hokkaido gelebt haben und nie mit den Japanern in Kontakt kamen. Sie unterhalten sich angeregt in dem Dialekt der Ezo und tragen die selbe kunstvolle Gesichtsbemalung, die dir bereits vertraut ist. Offenbar halten sie dich für keine Bedrohung, womöglich sogar für einen Krieger ihres eigenen Volkes, denn als sie nur noch wenige Schritte von dir entfernt sind, rufen sie dir einen Gruß zu.

Die Begegnung lässt deine Ängste schwinden und so näherst du dich unbefangen dem Dorf. Tatsächlich scheinen die meisten der Bewohner einfache Bauern und Handwerker zu sein, die dich nicht als unmittelbare Gefahr ansehen. Zwar entgeht dir nicht, dass dich einige der Passanten interessiert oder verwundert mustern – was wohl hauptsächlich mit deiner Kleidung zusammenhängen dürfte – doch scheinen sie in dir zumindest keinen Eindringling zu sehen und machen keinerlei Anstalten, dich zu ergreifen. Du mischst dich unter die Menge und schlenderst durch die Gassen des Dorfes. Du weißt jedoch, dass du auf der Hut sein musst: Solltest du den Ezo zu deutlich zeigen, dass du keiner von ihnen bist, könnte sich die Situation sehr schnell zu deinen Ungunsten wenden. Zudem siehst du nun, dass in den Gassen, vor allem aber rund um das große Steingebäude, einige Stadtwachen patrouillieren, die dich sicher sehr viel eher als Fremdling enttarnen dürften... Weiter bei 565.

542.

Du hältst es für das Beste, den Trampelpfad zu meiden und kletterst stattdessen den felsigen Abhang hinunter, was sich jedoch als schwieriger erweist, als du zunächst angenommen hattest. Teilweise sind die Gesteinsbrocken, über die du kletterst so glatt, dass du kaum Halt findest und Angst haben musst, in eine der Felsspalten abzurutschen, die überall im

Boden aufklaffen. Wirf einen Würfel um zu erfahren, wie geschickt du dich beim Klettern anstellst. Besitzt du einen Greifhaken, kannst du ihn jetzt einsetzen, um dich beim Hinabsteigen zu sichern, du darfst dann einen Punkt zu deinem Ergebnis hinzuzählen.

1: Du stürzt ab und brichst dir das Genick. Dein Abenteuer endet hier.

2: Du ziehst dir beim Klettern einige Verletzungen zu (-3 LP).

3-5: Es kommt zu einer Begegnung (Weiter bei 566).

6: Dir gelingt es, den Abhang ohne Verletzungen hinabzusteigen, du erhältst 1 Erfahrungspunkt.

Sollte das Ergebnis 2 oder 6 gewesen sein, erreichst du schließlich sicher den Talgrund und beginnst dich an die Siedlung heranzuschleichen, weiter bei 541.

543.

Als die Sonne schon fast ihren Höhepunkt erreicht hat, bist auch du endlich an der Reihe und kannst in die Scheune eintreten, in der sich noch immer die Bauern drängeln. Die Ausrüstung der Samurai wird hier vom Hofbesitzer versteigert, sodass die Preise schon schnell in die Höhe schießen, denn die Musketen und Schwerter der Samurai sind bei den Bauern sehr begehrt. Wirf zwei Würfel und addiere die Summe beider Ergebnisse zu dem Verkaufspreis der Muskete, um zu erfahren, zu welchem Preis du sie ersteigern könntest. Wiederhole dies noch einmal für das Katana.

Verkauf vom Hofbesitzer

Muskete (T: 4 A: 6)	23 Gold + ?
Katana (A: 7 V: 4)	23 Gold + ?
Schrot	2 Gold

Anschließend verabschiedest du dich von den Bauern und kehrst auf den Weg zurück, über den du am vorigen Tag zu dem Gehöft gelangt bist. Willst du der Straße folgen, die den gebirgigen Abhang hinaufführt (Weiter bei 338) oder ziehst du es vor durch den Wald am Fuße des Berges zu ziehen? (Weiter bei 339)

544.

Du gelangst an eine Kreuzung, die sich als dieselbe herausstellt, von der deine Erforschung der Katakomben begonnen hat. Ist das Feld bei 362 angekreuzt und du besitzt den Codex, wählst du den Gang in Richtung Süden, der dich zur Anlegestelle führt, von wo aus du zum Kloster zurückkehrst (Weiter bei 341).

Andernfalls stehst du nun vor der Wahl, den Gang nach Westen (Weiter bei 567), nach Norden (Weiter bei 570) oder nach Osten (Weiter bei 568) zu nehmen.

□ 545.

Ist das Feld bei 545 noch nicht angekreuzt, kreuze es jetzt an und fahre bei 609 fort. Andernfalls gelangst du hier in eine Sackgasse, scheinbar ist der Gang vor dir eingestürzt, denn überall verhindern kreuz und quer auf dem Boden liegende Felsbrocken und Stücke des Mauerwerkes dein Vorankommen. Dir bleibt nichts anderes übrig, als zu der Kreuzung zurückzukehren, von der du gekommen bist, weiter bei 568.

546.

Kameo reißt seine Augen weit auf, als er sieht, dass du sowohl die uralte Ezorüstung als auch das sagenumwobene Schwert Raikiri mit dir führst und versichert dir sofort seine Hilfe. „Es gibt da leider nur ein Problem“, beginnt er, nachdem seine anfängliche Euphorie nach einer Weile abgeklungen ist. „Um den Zauberspruch auf einen Gegenstand zu übertragen, brauche ich einen Kristall als Katalysator... zwar ist es mir gelungen, einen der Kristalle aus der Mine, in der ich einst arbeiten musste, zu entwenden und auch seitdem vor den Wachen geheim zu halten, doch dürfte der wohl kaum für *beide* Gegenstände ausreichen... Ich werde also nur einen der Gegenstände verzaubern können. Es sei denn natürlich, du führst selber einen Kristall mit dir...“

Besitzt du keinen Kristall, so gelingt es Kameo zumindest, die Zauberformel entweder in das Schwert oder die Rüstung zu weben. Trage die **verzauberte Ezorüstung** (A: +1|R: 10) oder **Raikiri** (A: 10|V: 4) auf deinen Heldenbogen ein, je nachdem, für welchen Gegenstand du dich entscheidest. Führst du jedoch einen Kristall mit dir, kann Kameo diesen nutzen, um den Zauber auf beide Gegenstände zu wirken. Fahre danach bei 737 fort.

547.

Nachdem du ihm das Geld zögerlich überreicht hast, fordert der Verwalter dich nicht minder unhöflich als zuvor auf, das Gebäude umgehend zu verlassen. „Mach, dass du davon kommst und halte mich nicht länger von meiner wichtigen Arbeit ab!“, knurrt er und deutet auf die Tür, um dich hinaus zu scheuchen. Kreuze 521 an. Willst du dir sein Verhalten nicht länger gefallen lassen und ihn beleidigen, lies bei 548 weiter. Ansonsten kannst du nun die Anlegestelle aufsuchen (Weiter bei 482) oder, solltest du es noch nicht getan haben, das Lagerhaus näher in Augenschein nehmen (Weiter bei 481).

548.

Der Verwalter scheint sich kurz vor einem Tobsuchtsanfall zu befinden, denn auf einmal läuft sein Kopf noch röter an, als er es schon zuvor war und Schaum tritt aus seinem Schnabel hervor. Wutentbrannt kommt er auf dich zu gestürmt, weiter bei 521.

549.

Mit einem letzten, kraftvollen Hieb streckst du die Wache vor dir nieder. Doch kaum ist sie auf dem Boden vor dir zusammen gesunken, hörst du das Trappeln von schnellen Schritten und Rufe, die immer näher zu kommen scheinen. Du reagierst sofort und schleifst die Leiche der Wache in eine finstere Nische im Mauerwerk, die glücklicherweise genügend Platz bietet um auch dich selber in ihr zu verbergen.

Schließlich treffen die durch euren Kampflärm angelockten Wachen ein, doch gelingt es ihnen nicht dein Versteck ausfindig zu machen. Nach und nach kehren sie verwundert auf ihre Posten zurück, sodass du deinen Weg fortsetzen kannst. Du schleichst dich noch ein Stück den Wehrgang entlang, bis du auf der Innenseite der Palastanlage einen kleinen Hof entdeckst, auf dessen gegenüberliegenden Seite du die Residenz des Shoguns ausmachst. Vorsichtig kriechst du die Mauer entlang und spähist in den unter dir liegenden Hof. Er liegt im Schatten der ihn umstehenden, großen Gebäude und wird deswegen kaum von dem Mondlicht ausgeleuchtet. In einiger Entfernung, am Rande des Hofes, siehst du eine kleine Gruppe Samurai. Willst du versuchen, dich mit einem Greifhaken hinüber zur Residenz des Shoguns zu schwingen (Weiter bei 573) oder aber einen deiner Wurfsterne in das Fenster eines der Gebäude werfen, um die Wachen dazu zu bringen, ihre

Stellung aufzugeben und dem Geräusch nachzugehen? (Weiter bei 574)
Besitzt du weder Greifhaken noch Wurfsterne oder willst von diesen Dingen keinen Gebrauch machen, kannst du natürlich auch versuchen, dich über den Hof zu schleichen (Weiter bei 575).

550.

„Sehr gut!“, sagt Hisawa als er die Schaufel entgegennimmt. „Die Tunnelarbeiten nahe des Südtors sind mittlerweile so gut wie fertig. Ich denke, wir werden noch heute dieses verfluchte Lager hinter uns lassen!“

Du verbringst den restlichen Nachmittag noch im Stützpunkt der Ninja, wo du den anderen dabei hilfst, einige geplünderte Waffen und Vorräte auf eine provisorische Transportbahre zu verladen. Als die Sonne bereits am Horizont zu versinken beginnt, erreicht euch die Botschaft, dass die Tunnelarbeiten tatsächlich abgeschlossen sind. In einem kleinen Triumphzug verlasst ihr das Lager und zieht euch so schnell es geht in das Dickicht zurück, denn in der Tat könnt ihr nun einige Zelte erspähen, die ein Teil der anrückenden Ezo-Armee rund um das Lager errichtet hat.

Gemeinsam kehrt euer Trupp nach Kyoto zurück. Kreuze ein Feld bei 170 an, wenn du Samurai bist, ein Feld bei 348, wenn du Ninja bist und ein Feld bei 362, wenn du Mönch sein solltest.

Wirf dann einen Würfel um zu erfahren, was euch auf eurer Reise nach Kyoto zustößt:

1-2: Die Reise verläuft ereignislos und ihr kommt sicher in Kyoto an (Weiter bei 43).

3-4: Am Wegesrand erspähist du einige Kräuter (Weiter bei 229).

5-6: Es kommt zu einem Überfall (Weiter bei 576).

551.

Als du näher herantrittst, bemerkst du, dass die Tür lediglich angelehnt ist, sodass du ohne Umstände in den Innenraum gelangst.

Dort wirst du Zeuge einer grausamen Szene: Zwei hochrangige Samurai stehen um ein junges Ezo-Mädchen und fordern sie lautstark auf, sich zu entblößen. Die Ezo kauert zitternd an der Wand, doch obwohl sie in erster Linie sichtlich verängstigt ist, machst du auch Trotz und Hass in ihren Augen aus. Willst du dich den Samurai anschließen (Weiter bei 577) oder aber dich auf die Seite des Feindes schlagen und der Ezo zu Hilfe eilen (Weiter bei 578). Kreuze in beiden Fällen das Feld bei 527 an.

552.

Du durchquerst den kleinen Raum und gelangst zu dem der Eingangstür gegenüberliegenden Torbogen, in dem ein schlichter Vorhang aufgehängt wurde. Neugierig schiebst du den Vorhang zur Seite, doch ergreift dich das blanke Entsetzen, als du das siehst, was dahinter liegt: Statt den Blick in einen Raum oder Flur zu gewinnen, starrst du in einen hypnotischen, grauenhaften Abgrund. Du schreist verzweifelt auf als du in die chaotische Leere blickst, die unheilschwangere Vorahnungen weckt und schreckliche Erinnerungen in dir wachruft, die du bisher zu verdrängen versucht hattest. Wie ein Sog scheint dich der Abgrund zu sich ziehen zu wollen und nur mit aller Mühe kannst du deinem sicheren Untergang entkommen. Mit letzten Kräften ziehst du den Vorhang wieder zu und brichst weinend auf dem Boden zusammen. Dort liegst du noch sicher eine halbe Stunde und versuchst die grauenhaften Bilder aus deinem Kopf zu verbannen.

Schließlich gelingt es dir, wieder auf die Beine zu kommen, zittrig tastet du dich durch den Raum – als du dich an deine bisherige Reise zu erinnern versuchst, fällt dir auf, dass dein Gedächtnis nur noch sehr bruchstückhaft ist. Wähle 3 der Fähigkeiten aus, die du bisher gelernt hast und streiche sie von deinem Heldenbogen. Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun: Die Statue untersuchen (Weiter bei 704).

Vom Wasser im Becken trinken (Weiter bei 705).

Den Raum verlassen und stattdessen durch das große Tor im Vorraum schreiten (Weiter bei 747).

□ 553.

Schon bald endet dein Weg vor einem großen Holzgebäude, bei dem es sich um ein Lagerhaus zu handeln scheint. Ist das Feld bei 553 angekreuzt, findest du die Tür zu dem Gebäude verschlossen vor. Sollte dies noch nicht der Fall sein, kannst du das Lager nun betreten (Weiter bei 579). Ansonsten bleibt dir noch die Möglichkeit, zum Südtor zurückzukehren (Weiter bei 528).

□ 554.

Während du die Straße entlanggehst, fällt dir auf, dass hier besonders viele Leichen liegen, woraus du schließt, dass an dieser Stelle ein harter Kampf getobt haben muss. Bei deinem Weg handelt es sich um eine Sackgasse, die an einer Häuserfront endet. Sollte das Feld bei 554 noch nicht angekreuzt

sein, kannst du die Leichen auf der Straße plündern (Weiter bei 580). Ansonsten bleiben dir die Optionen, entweder eines der Häuser zu betreten (Weiter bei 581) oder aber zum Südtor zurückzukehren (Weiter bei 528).

555.

Du beschließt eines der Häuser näher zu untersuchen und findest die Tür zu deinem Glück nicht abgeschlossen vor. Du gelangst in einen kleinen Wohnraum, von dem aus eine Treppe in das Kellergeschoss führt. Da du nichts von Interesse im Wohnraum finden kannst, beschließt du den Keller zu erkunden. Kaum bist du die mit glitschigen Algen überwucherten Treppenstufen hinuntergegangen, machst du die unangenehme Bekanntschaft mit einem Ezo-Krieger, der im Dunkel des Kellers auf der Lauer liegt...

Fernkampfversuche: - (Heimlichkeit: 2)

Flucht: -

EZO-KRIEGER greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Besiegt du deinen Gegner, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Zudem kannst du das **Ezo-Schwert** (A: 5|V: 4), mit dem er kämpfte, an dich nehmen. Als du seine Taschen durchsuchst, entdeckst du einen **schwarzen Schlüssel**, den du ebenfalls mitnehmen kannst. Kreuze das Feld bei 528 an. Leider ist der Keller so dunkel, dass du ihn nur näher erkunden kannst, wenn du eine Laterne besitzt, fahre in diesem Fall bei 583 fort. Andernfalls steigst du die Treppe wieder hinauf und verlässt das Gebäude, kehre zu 529 zurück.

556.

„Und? Hast du was gefunden?“, fragt dich der Samurai neugierig. Besitzt du irgend einen Bogen und willst ihm diesen geben, fahre bei 557 fort. Andernfalls sagst du ihm, dass deine Suche bis jetzt vergebens war, kehre in diesem Fall zu 529 zurück.

557.

„Sehr gut! Jetzt fühle ich mich auch nicht mehr so nackt!“, lacht der Samurai und nimmt den Bogen mit einem breiten Grinsen entgegen. „Kommt nur her ihr Ezo, damit ich euch einen Pfeil zwischen die Augen jagen kann!“, ruft er laut, seine Stimme hallt in der leeren Gasse gespenstisch wieder. „Hier, nimm den **Heiltrank** (LP: vollständig), ich denke, damit kannst du was anfangen!“ Kreuze 529 ein zweites mal an und fahre dort fort.

558.

Du löst den Reif vom Flügel des toten Ezo und beschließt ihn dir selber umzulegen. Tatsächlich passt er dir wie angegossen, doch noch ehe du dich über deinen kostbaren Fund freuen kannst, überfällt dich ein seltsames, mulmiges Gefühl. Dir ist, als würde sich von oben eine unsichtbare, unglaublich schwere Decke auf dich herabsenken, du fühlst dich träge und kraftlos. Instinktiv reißt du den Reif von deinem Flügel und wirfst ihn in den Schlamm vor dir, doch verschwindet das merkwürdige, bedrückende Gefühl nicht mehr. Du bist *verflucht* und wirst diesen Fluch erst durch eine Pilgerfahrt zu einem Schrein loswerden. Solange du verflucht bist, kannst du keine Erfahrungspunkte gewinnen und deine Lebenspunkte können nie mehr als 10 betragen (solltest du im Moment mehr als 10 besitzen, so werden sie reduziert). Solltest du *gesegnet* sein, verlierst du diesen Status nun. Kehre zu 554 zurück.

559.

Mit einem infernalischen Schrei zerfällt der Dämon vor dir zu Staub. „Beeindruckend! Ab sofort werde ich dich in der Kunst der Beschwörung unterrichten!“, sagt Konorami, während er mit einem Reisigbesen beiläufig die Überreste des Dämonen unter den Teppich kehrt, der die Mitte des Raumes schmückt. Kreuze 468 an und fahre bei 502 fort.

560.

Während du das Buch durchblätterst, fällt dein Blick auf einen Abschnitt, der durch eine Markierung am Rand besonders hervorgehoben ist. Du beginnst zu lesen:

„Die älteste Kraft ist die des Feuers, auch ist sie eine der mächtigsten und vermag viel Vernichtung anzurichten. Erst viele hundert Jahre später entdeckte man die Kraft der Erde, die der des Feuers in nichts nachsteht.“

Zuletzt will ich auch die Kraft des Wassers erwähnen, die die jüngste der drei Kräfte ist. Vollkommen ist erst der, der alle drei beherrscht, doch soll er sich dieser Reihenfolge immer bewusst sein und sie nicht vertauschen!“

Die rätselhaften Worte sagen dir nicht viel, sodass du das Buch enttäuscht zuschlägst. Willst du dich nun dem mittleren (Weiter bei 561) oder dem rechten Buch (weiter bei 562) zuwenden?

Ziehst du es stattdessen vor, die Bibliothek zu verlassen und auf den Korridor zurückzukehren, fahre bei 524 fort.

561.

Du blätterst auf die erste Seite des Buches zurück und beginnst von vorne zu lesen. Das Buch beinhaltet Enthüllungen abscheulicher Geheimnisse, die dich in Schrecken versetzen, doch obwohl du beim Lesen vor Angst erzitterst, schaffst du es nicht, das Buch wieder zuzuschlagen und so erfährst du Dinge über die Vergangenheit der Welt, die dich noch Wochen später in deinen Alpträumen heimsuchen werden. Du verlierst sämtliche Erfahrungspunkte, die du bisher gesammelt hast. Erschöpft und immer noch zitternd kommst du schließlich auf der letzten Seite an und schlägst das Buch zu. Du kannst dich nun entweder noch dem linken (Weiter bei 560) oder dem rechten Buch (Weiter bei 562) zuwenden, oder aber die Bibliothek wieder verlassen, fahre in diesem Fall bei 524 fort.

□ 562.

Das rechte ist das umfangreichste der drei Bücher und fast doppelt so dick wie die anderen. Als du ein paar Zeilen überfliegst wird dir klar, worum es sich handelt: Ein Mönch hat hier alles niedergeschrieben, was er über den mysteriösen Dialekt der Ezo weiß. Das Buch enthält sowohl Hinweise zur Satzkonstruktion als auch ein großes Vokabelverzeichnis. Wenn du willst und 562 noch nicht angekreuzt ist, kannst du probieren, dir die wichtigsten Dinge zu merken, doch lernt es sich aus einem Buch bei weitem nicht so einfach, als wenn du den Unterricht eines Lehrmeisters genießen würdest.

Wirf einen Würfel und addiere beliebig viele Erfahrungspunkte, die du anschließend verlierst. Diese repräsentieren die Zeit, die du in das Studium des Buches investieren willst:

1-5: Auch wenn du dich redlich bemüht, gelingt es dir nicht die seltsamen Wörter im Kopf zu behalten.

6: Dir gelingt es, die elementaren Ausdrücke der Sprache zu behalten, sodass du nun die Fähigkeit Ezo-Sprache beherrschst.

Kreuze in jedem Fall das Feld bei 562 an. Du kannst dich nun entweder dem linken (Weiter bei 560) oder dem mittleren Buch (Weiter bei 561) zuwenden, oder aber die Bibliothek verlassen (Weiter bei 524).

563.

Weiter bei 537.

564.

Nachdem du den Schalter betätigt hast, hörst du abermals ein leises, mahlendes Geräusch, doch wartest du auch diesmal vergebens auf irgendeine weitere Reaktion.

Willst du nun:

Den Schalter mit dem Wellensymbol betätigen? (Weiter bei 585)

Den Schalter mit dem Flammensymbol betätigen? (Weiter bei 563)

Den Schalter mit dem Baumsymbol betätigen? (Weiter bei 539)

Den Schalter mit dem Bergsymbol betätigen? (Weiter bei 586)

Entschließt du dich hingegen, die Treppen lieber wieder hinaufzusteigen und in den großen Korridor zurückzukehren, fahre bei 524 fort (In diesem Fall werden alle bisher betätigten Schalter zurückgesetzt).

□ 565.

Sollte das Feld bei 565 angekreuzt sein, fahre bei 587 fort. Sollte es jedoch nicht der Fall sein, lies bei 588 weiter.

566.

Bei deinem Abstieg kommst du an einem Felsplateau vorbei, auf dem du dich kurz von deiner strapazenreichen Klettertour ausruhst. Erst als du deiner Umgebung mehr Aufmerksamkeit widmest, fällt dir auf, dass auf der anderen Seite des Plateaus ein großer Tunnel oder eine Höhle in den Berg hineinzuführen scheint. Neugierig näherst du dich deiner Entdeckung, doch bereust es sofort, denn als du ein paar Schritte an die Höhle herangetreten bist, bemerkst du, dass sie keinesfalls unbewohnt ist. Langsam zeichnet sich die Silhouette eines riesenhaften Tieres in der Dunkelheit ab, dann tritt dir eines der abscheulichsten Wesen entgegen, das du bisher gesehen hast. Dein

Gefühl sagt dir, dass es sich nur um Tsuchigomu, die legendäre Riesenspinne handeln kann!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 541)

TSUCHIGOMU greift an!

A: 12

V: 12 | PR: 1

LP: 16

Besiegst du das Untier, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. In der Höhle stinkt es bestialisch, doch gelingt es dir deinen Ekel zu überwinden und die Behausung der Riesenspinne zu erforschen. Der Boden der Höhle ist mit den Gebeinen derer übersät, die Tsuchigomu zum Opfer gefallen sind. Zwischen den Knochen findest du einen **Erdschild**, der sich trotz der widrigen Umstände noch in hervorragendem Zustand befindet. Da du sonst nichts von Interesse findest, setzt du deinen Abstieg fort und gelangst schließlich in das Tal, weiter bei 541.

□ **567.**

Du folgst dem Korridor, bis du in ein kleines Gewölbe kommst. Es handelt sich um einen kreisrunden Raum mit einer kuppelförmigen Decke, die von einer einzigen, zentralen Säule gestützt wird. Um die Säule herum sind einige Amphoren und Vasen aufgestellt. Ist das Feld bei 567 noch nicht angekreuzt, kannst du einen Blick in die Behälter werfen (Weiter bei 608). Zwei Gänge führen aus diesem Raum heraus. Dir bietet sich die Möglichkeit, den Raum entweder durch den nördlich verlaufenden (Weiter bei 593) oder den östlich verlaufenden Korridor (Weiter bei 544) zu verlassen.

□ **568.**

Nach kurzer Zeit erreichst du eine Abbiegung. Sollte das Feld bei 568 noch nicht angekreuzt sein, kreuze es jetzt an und fahre bei 594 fort. Ansonsten bietet sich dir die Möglichkeit, deinen Weg entweder gen Norden (Weiter bei 571), gen Süden (Weiter bei 545) oder gen Westen (Weiter bei 544) fortzusetzen.

□ **569.**

Es stellt sich heraus, dass es sich bei dem Weg um eine Sackgasse handelt, die an einer mit Algen bewachsenen Steinwand endet. Auf dem Boden befinden sich einige Pfützen und als du dich näher umsiehst, fällt dir auf, dass aus der Decke Wasser tropft. Sollte das Feld bei 569 noch nicht angekreuzt sein, findest du hier 2 Stängel **Höhlenkraut**. Kreuze es danach an. Da du hier ansonsten nichts von Interesse entdecken kannst, kehrst du wieder zu der letzten Abbiegung zurück, weiter bei 629.

570.

Du bist dem Weg noch nicht lange gefolgt, als du an eine Kreuzung gelangst, von der insgesamt 4 Gänge abgehen. Du stehst vor der Wahl, den nördlichen (Weiter bei 572), den westlichen (Weiter bei 593), den südlichen (Weiter bei 544) oder den östlichen (Weiter bei 571) einzuschlagen.

571.

Schon bald gelangst du an eine Verbindungsstelle. Willst du dem Gang nach Westen folgen, lies bei 570 weiter, solltest du dich für den Korridor entscheiden, der ostwärts führt, fahre bei 629 fort. Ansonsten bietet sich dir noch die Möglichkeit, den Gang Richtung Süden zu wählen (Weiter bei 568).

□ **572.**

Der Gang Richtung Norden entpuppt sich als Sackgasse. Als du dich näher umsiehst, entdeckst du eine Nische in der Wand, in der das Skelett einer Wachtel kauert. Dein Blick fällt auf eine lederne Umhängetasche, die trotz der Witterung gut erhalten geblieben ist. Sollte das Feld bei 572 noch nicht angekreuzt sein, kannst du die Tasche untersuchen, fahre in diesem Fall bei 592 fort. Ansonsten kehrst du zu der Kreuzung zurück, von der du gekommen bist, weiter bei 570.

573.

Du kriechst so weit es geht an den Rand des Wehrgangs, um den Greifhaken weit genug schleudern zu können. Wirf einen Würfel, um zu prüfen, ob dir dein Vorhaben gelingt:

1-4: Dir gelingt es. Weiter bei 638.

5-6: Du rutschst ab. Weiter bei 639.

574.

Wirf einen Würfel um zu prüfen, ob dir dein Vorhaben gelingt:

1-4: Dir gelingt es. Weiter bei 640.

5-6: Du rutschst ab. Weiter bei 639.

575.

Behutsam hangelst du dich an der Mauer hinunter Richtung Hof. Jedoch findest du kaum Halt an den glatten Mauersteinen, sodass du stets Gefahr läufst, abzurutschen. Wirf einen Würfel, um zu prüfen, ob dir dein Vorhaben gelingt:

1-2: Dir gelingt es. Weiter bei 641.

4-6: Du rutschst ab. Weiter bei 639.

576.

Auf eurem Weg zurück nach Kyoto geratet ihr in den Hinterhalt einiger Ezo-Söldner, die euch hinterrücks anfallen, als ihr einen kleinen Wald passiert. Möglicherweise war dieser Trupp ursprünglich dazu bestellt worden, euch in eurem Gefängnis auszuräuchern, denn die Söldner waren offenbar auf dem Weg gen Norden. Es kommt zu einem blutigen Scharmützel. Auch dir stellt sich einer der Ezo...

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

EZO-SÖLDNER greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Besiegt du deinen Gegner, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Der Ezo kämpfte mit einem **Ezo-Schwert** (A: 5|V: 4), zudem findest du in seinen Taschen einen martialisch aussehenden **Talisman**.

Nachdem ihr die Angreifer in die Fluch geschlagen habt, setzt ihr euren Weg gen Kyoto fort und kommt ohne weitere Vorkommnisse in der Hauptstadt an, weiter bei 43.



577.

Selbstbewusst trittst du in den Raum ein und brüllst: „Na los, zieh dich aus!“ Die hübschen Augen der Ezo funkeln böse und sie schaut dich hasserfüllt an, sodass du fast den Eindruck gewinnst, sie würde dich verstehen. Als hätten die Samurai auf deine Aufforderung gewartet, fallen sie über ihr Opfer her, einer von ihnen packt es unter dem Flügel und zerrt es gewaltsam in die hintere Ecke des Raumes. Der andere wendet sich nun dir zu, er scheint schwer betrunken zu sein. „Was glotzt'n du so blöd? Hau ab, die is' uns!“ grunzt er lallend und torkelt auf dich zu. Trotz seines Zustandes verfügt er noch über beachtliche Kraft, sodass es ihm mühelos gelingt, dich durch die Tür auf die Straße zu stoßen, als du auf seine Aufforderung nicht gleich reagierst. Du stolperst über die Türschwelle und landest rücklings im Schlamm. Der Samurai spuckt dir noch einmal ins Gesicht und verriegelt dir Tür. Zutiefst gedemütigt und beschämt kehrst du um und folgst der Straße, die dich Richtung Südtor führt, weiter bei 493.

578.

Die Samurai scheinen beide sturzbetrunken zu sein, sodass sie dich nicht bemerken, als du dich hinter ihnen in den Raum schleichst. Lediglich das Ezo-Mädchen wirft dir einen verächtlichen Blick zu. Schließlich hast du den dir nächstehenden Krieger erreicht, du packst ihn von hinten und mit einem schnellen Schwertstreich durchtrennst du seine Kehle. Lebloß plumpst er auf dem Boden neben dir zusammen. Der zweite der beiden Samurai reagiert verzögert, zieht aber schließlich seine Waffe und kommt auf dich zu getaumelt...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

BETRUNKENER SAMURAI greift an!

A: 9

V: 8 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du ihn, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Die beiden **Katanas** (A: 7|V: 4), mit denen die Samurai kämpften, kannst du an dich nehmen, solltest du den Kampf gewinnen. Fahre anschließend bei 595 fort.

579.

Die Tür ist nicht verschlossen, sodass du ohne Probleme in den dahinter liegenden Raum gelangst. Ganz offensichtlich handelt es sich um ein Lager, doch fällt dir sofort auf, dass es Spuren einer Plünderung aufweist. Einige der Kisten und Fässer liegen stark beschädigt auf dem Boden, ihr Inhalt ist im ganzen Raum verstreut. Als du dich näher umsiehst, entdeckst du eine unscheinbare Holztür im hinteren Teil des Lagers. Vorsichtig näherst du dich der Pforte, doch noch bevor du sie erreicht hast, schwingt sie plötzlich auf und du stehst zwei Ezo gegenüber, die ebenso erstaunt zu sein scheinen wie du...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

EZO-MILIZ I greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 2

LP: 10

EZO-MILIZ II greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 3

LP: 12

Besiegest du deine Gegner, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Einer der Ezo kämpfte mit einer Art Keule, die auf dich keinen brauchbaren Eindruck macht, der andere war jedoch mit einem **Ezo-Jagdbeil** (A: 6|V: 1) und einem **Kurzbogen** (T: 2|A: 3) bewaffnet, die du an dich nehmen kannst. Da der Lagerraum selber nichts mehr zu bieten hat, begibst du dich in den Nebenraum, aus dem die beiden Milizionäre gekommen sind, doch kannst du auch hier außer einer **Schaufel** nichts von Interesse finden, sodass du beschließt, das Lagerhaus wieder zu verlassen und zum Südtor zurückzukehren. Kreuze das Feld bei 553 an und fahre bei 528 fort.

580.

Es kostet dich viel Überwindung, die grausam verstümmelten Leichen auch nur anzurühren. Zögerlich beginnst du, ihre Taschen zu durchwühlen. Die meisten der Toten haben nichts Brauchbares dabei, jedoch fällt dein Blick auf einen schmuckvollen Reif, den einer der toten Ezo um seinen Flügel trägt. Sein fremdartiges Aussehen und die kunstvollen Ornamente auf seiner Oberfläche fesseln sofort deine Aufmerksamkeit. Kreuze das Feld bei 554 an.

Willst du den Reif an dich nehmen (Weiter bei 558) oder aber ihn liegen lassen? (Kehre zu 554 zurück)

581.

Die Tür scheint verschlossen zu sein und erweist sich als so stabil, dass es dir nicht gelingen will, sie aufzubrechen. Du benötigst einen schwarzen

Schlüssel oder einen Dietrich, um die Tür zu öffnen. Solltest du einen dieser Gegenstände besitzen, fahre bei 596 fort, ansonsten kehrst du zum Südtor zurück (Weiter bei 528).

582.

Der Samurai scheint schlechter Stimmung zu sein, auf deinen Gruß antwortet er nur mit einem knappen Nicken. Schließlich rückt er dann doch mit der Sprache raus und erklärt dir den Grund für seine schlechte Laune:

„Ich steh hier jetzt schon 'nen halben Tag Wache und hab langsam keine Lust mehr. Dazu kommt noch, dass ich mich irgendwie nackt fühle, wenn ich keinen Bogen bei mir habe“, teilt er dir mürrisch mit. Auf deine Frage, wo denn sein Bogen hin sei, erklärt er dir, dass er während des letzten Kampfes zerbrochen ist. „Kannst du dich vielleicht mal umschaun, ob du einen besorgen kannst? Du weißt ja, ich darf meinen Wachposten hier nicht verlassen... Ich würd' dich natürlich auch entlohnen, wenn du mir einen bringen kannst.“ Kreuze das Feld bei 529 an und kehre dorthin zurück.

583.

Das Licht deiner Laterne ermöglicht es dir, den Keller näher zu untersuchen, bei dem es sich um ein Vorratslager zu handeln scheint. In einem geflochtenen Korb findest du 3 **Rüben** (LP: +1), besondere Aufmerksamkeit erregt jedoch der **Heiltrank** (LP: vollständig), den du auf einem zugestaubten Regal auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes ausmachst. Da du sonst nichts von Interesse finden kannst, beschließt du den Keller zu verlassen, kehre zu 529 zurück.

584.

Du nimmst einen kräftigen Schluck von der Flüssigkeit, die etwas bitter im Abgang ist, ansonsten aber fast keinen Eigengeschmack zu besitzen scheint. Schon nach wenigen Minuten meinst du eine Wirkung der seltsamen Substanz spüren zu können, du merkst, wie dir immer kälter wird und gleichzeitig deine Konzentration nachlässt, bis du nicht einmal mehr deine Augen offenhalten kannst – ohne es verhindern zu können, versinkst du in einen tiefen Schlaf!

Als du wieder zu dir kommst, stellst du erschreckt fest, dass dein gesamter Körper schmerzt und mit Schürfwunden übersät ist – Du verlierst 3 Lebenspunkte und 2 Erfahrungspunkte, da du dein Gedächtnis nur langsam

wiedergewinnst. Allen Anschein nach muss dich irgendeine Kreatur gepackt und herum geschleift haben, denn du erkennst deine Umgebung nicht wieder. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken, als du darüber nachsinnst, um was für ein Geschöpf es sich wohl gehandelt haben könnte. Du befindest dich in einem Korridor, dem du nun entweder südwärts (Weiter bei 569) oder nordwärts (Weiter bei 629) folgen kannst.

585.

Abermals machst du ein seltsames Geräusch aus, welches aus der Mauer vor dir zu tönen scheint, doch diesmal bleibt es nicht dabei: Langsam und von einem lauten Rasseln begleitet öffnet sich das Tor vor dir. Für einen kurzen Moment bist du enttäuscht, als du feststellst, dass sich hinter dem Portal nicht etwa eine Schatzkammer befindet, sondern lediglich ein schmuckloser, kleiner Raum. Da er keine Fenster besitzt, braucht es eine kurze Weile, bis du den steinernen Podest entdeckt hast, der an der gegenüberliegenden Seite des Raumes aufragt. Neugierig trittst du näher. Auf dem unscheinbaren Steinblock liegt ein eindrucksvoll gefertigtes Schwert. Obwohl es gut in der Hand liegt und auch scharf zu sein scheint, dürfte es einem normalen Katana kaum überlegen sein. Trotzdem bietet sich dir natürlich die Möglichkeit, das **alte Schwert** (A: 7|V: 3) mitzunehmen. Kreuze 524 an und fahre dort fort.

586.

Weiter bei 537.

587.

Gerade als du an einem dunklen Hauseingang vorbeigehen willst, packt dich jemand von hinten und zieht dich in das Haus hinein. Vor lauter Schreck bist du nicht in der Lage dich zu wehren und stellst dich innerlich schon darauf ein, gleich einer Horde wütender Barbaren gegenüber zu stehen. Du fluchst leise über deine Dummheit, doch zu deiner großen Verwunderung gebietet dir eine zarte, vertraute Stimme, still zu sein – Naomi! „Was machst du denn hier?“, flüstert sie und schaut dich verwirrt an. „Ich soll die Beschwörung eines Dämonen verh...“, du beißt dir mit dem Schnabel auf die Zunge. Naomi ist eine Ezo! Sie wird dich verraten! Als ob sie deine Gedanken lesen könnte, kichert sie leise und sagt: „Gewagt mir das zu erzählen... Aber keine Angst, ich werde dich nicht verraten, schließlich hast du mir ja auch schon mal das Leben gerettet.“ Du atmest erleichtert auf. „Im übrigen ist die einfache

Bevölkerung größtenteils sowieso gegen diese Beschwörung. Wir fürchten uns vor dem Dämon, aber die Anführer unserer Clans und die Hohepriester wollen davon nichts wissen. Sie bezahlen sogar einige Söldner, die die Stadtwache unterstützen sollen, falls es zu einem Aufstand deswegen kommt! Aber genug davon. So wie du aussiehst, kannst du hier nicht weiter herumlaufen! Die einfachen Bauern und Handwerker werden deine Herkunft zwar nicht erkennen, aber die Krieger werden dich allein schon aufgrund deiner Kleidung sofort als Feind enttarnen. Sobald es drei Zeugen gibt, die behaupten, du seist böser Gesinnung, wartet der Galgen auf dich – es sei denn natürlich, dir gelingt es, die Zeugen vorher mit einer kleinen Spende zu überreden, von einer Anklage abzusehen.

Zunächst einmal solltest du dir also Kleidung besorgen, mit der du hier nicht so auffällst. Den Gerber und Rüstungsbauer Yuki kenne ich persönlich, er wird dich nicht verraten, ihn solltest du als allererstes aufsuchen! Am sichersten ist es, wenn du deine alte Kleidung ganz entsorgst, dann können die Stadtwachen keinen Verdacht schöpfen, selbst wenn sie dein Gepäck durchsuchen sollten.

Außerdem solltest du die traditionelle Gesichtsbemalung tragen, sie dient uns als Erkennungszeichen und zeigt die Zugehörigkeit zu einem Clan an. Leider habe ich keine Schminke im Haus, aber wenn du mir welche bringst, kann ich sie für dich auftragen... Achja, beherrscht du denn wenigstens unsere Sprache?“

Hast du die Sprache der Ezo gelernt, fahre bei 599 fort, andernfalls musst du bei 600 weiter lesen.

□ □ □ **588.**

Du befindest dich im Zentrum des Ezo-Dorfes. Auf den Straßen herrscht geschäftiges Treiben, Marktschreier preisen ihre Ware an und Handwerker gehen emsig ihrer Arbeit nach. Vor dir machst du eine Kneipe aus, die dich zu deinem Erstaunen sehr an die Gasthäuser Mitteljapans erinnert, in denen du noch vor wenigen Wochen so gerne verkehrt bist.

Sind alle 3 Felder bei 588 angekreuzt, fahre bei 601 fort, wenn du die Ezo-Sprache beherrscht und bei 614, wenn du sie nicht beherrscht.

Sollten weniger als 3 Felder angekreuzt sein, hast du nun die Wahl zwischen folgenden Dingen:

Du suchst den Gerber und Rüstungsschmied auf (Weiter bei 602).

Du gehst zum Waffenladen (Weiter bei 603).

Du besuchst die Kneipe (Weiter bei 604).
Du redest mit einem der Ezo auf der Straße (Weiter bei 605).
Du suchst Naomi auf (Nur wenn 565 angekreuzt ist: Weiter bei 606).
Du erkundest das Umland des Dorfes (Weiter bei 743).
Du machst dich zum Tempelbezirk auf (Weiter bei 607).

589.

Der Gang, dem du folgst, wird immer schmaler, bis er schließlich an einer robusten Holztür endet. Du versuchst, die Klinke herunterzudrücken, doch die Tür scheint verschlossen zu sein. Ist noch keines der Felder bei 362 angekreuzt und du besitzt einen Katakombenschlüssel oder einen Dietrich, fahre bei 591 fort. Andernfalls bleibt dir nichts anderes, als wieder umzukehren, denn trotz ihres Alters scheint die Tür von einer beachtlichen Stabilität zu sein, die es sinnlos erscheinen lässt, Gewalt einzusetzen. Weiter bei 629.

590.

Während du durch den finsternen Korridor schreitest, beschleicht dich das unangenehme Gefühl, beobachtet zu werden. Als du dann auch noch meinst, in der Dunkelheit vor dir eine schnelle Bewegung erkennen zu können, hältst du erschrocken inne. Tatsächlich scheinen sich deine Augen nicht getäuscht zu haben, denn schon wenige Sekunden darauf schlurft dir ein gefährlich fauchendes Kappa entgegen...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 593, kreuze 593 an)

KAPPA greift an!

A: 6

V: 7 | PR: 1

LP: 10

Besiegst du den Unhold, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Kreuze 593 an. Als du dich umschaust erkennst du, dass der Korridor vor dir eine Kurve beschreibt. Du stehst nun vor der Wahl, dem Gang nach Süden (Weiter bei 567) oder nach Osten (Weiter bei 570) zu folgen.

591.

Dir gelingt es die Tür zu öffnen, die du zunächst nur einen Spalt weit aufziehst, um einen vorsichtigen Blick auf das werfen zu können, was dich hinter ihr erwartet. Es handelt sich um einen mittelgroßen Raum, dessen Wände mit kunstvollen Reliefs geschmückt sind. Im hinteren Teil des Gewölbes meinst du eine Art Podest ausmachen zu können, um den drei kleine, gebückte Gestalten stehen. Trotz deiner Vorsicht ist es dir scheinbar nicht gelungen unbemerkt zu bleiben, denn aufgeregt plappernd kommen die drei Kappas mit watschelnden Schritten auf dich zu.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

KAPPA I greift an!

A: 5

V: 8 | PR: 3

LP: 12

KAPPA II greift an!

A: 6

V: 7 | PR: 2

LP: 11

KAPPA III greift an!

A: 6

V: 7 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du alle drei Kappas, darfst du dir 2 Erfahrungspunkte gutschreiben und das Feld bei 362 ankreuzen. Als du dich im Raum umsiehst, fällt dein Blick auf ein uralt wirkendes, in Leder eingeschlagenes Buch, welches auf dem altarähnlichen Podest lag, um den die drei Kappas standen. Als du es näher besiehst, wird dir klar, dass es sich nur um den verschollenen **Codex** handeln kann, von dem dir Hiroko erzählt hat! Freudig steckst du das Buch in deine Tasche. Als du die Leichen der Kappas durchsuchst, fällt dir auf, dass einer der Unholde einen kleinen Stoffbeutel auf seinen Rücken geschnürt hatte, in dem du 5 **Goldstücke** und einen Stängel **Höhlenkraut**

findest. Da du sonst nichts von Interesse entdeckst, verlässt du den Raum und kehrst zur letzten Abbiegung zurück, weiter bei 629.

592.

In der Tasche finden sich einige verschrumpelte, schwarze Klumpen, bei denen es sich möglicherweise einmal um Nahrungsmittel gehandelt haben könnte. Daneben entdeckst du aber auch zwei Dinge, die für dich von Interesse sind: Einen kleinen **Katakombenschlüssel** und ein gläsernes Fläschchen mit einer durchsichtigen Flüssigkeit. Während du den Schlüssel in deine Tasche steckst überlegst du, ob du von dem Trank probieren solltest oder nicht. Willst du es wagen, fahre bei 584 fort. Andernfalls entschließt du dich, lieber kein Risiko einzugehen und kehrst zu der letzten Kreuzung zurück, weiter bei 570. Kreuze in jedem Fall das Feld bei 572 an.

□ 593.

Sollte das Feld bei 593 noch nicht angekreuzt sein, fahre bei 590 fort. Ist es dagegen angekreuzt, lies weiter. Vorsichtig folgst du dem Verlauf des Korridors bis du an eine scharfe Kurve gelangst. Von hier aus hast du die Möglichkeit, entweder südwärts weiterzuziehen (Weiter bei 567) oder aber dem Gang nach Osten zu folgen (Weiter bei 570).

594.

Unbehagen überkommt dich, als du in der feuchten Luft den ekelhaften Geruch von Verwesung ausmachst, aber du fasst all deinen Mut zusammen und marschierst weiter in die schwarze Finsternis vor dir. Schon nach wenigen Minuten stolperst du über einen auf dem Boden liegenden Kadaver, ob es sich um eine Wachtel oder einen Fisch handelt, vermagst du kaum zu sagen und dir bleibt auch keine Zeit mehr, der Sache auf den Grund zu gehen, denn du hast ein Kappa aufgescheucht, das scheinbar gerade dabei war, sich an dem toten Körper gütlich zu tun...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

KAPPA greift an!

A: 5

V: 7 | PR: 1

LP: 9

Besiegst du das Kappa, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Zu deiner Erleichterung handelte es sich bei dem Kadaver scheinbar um einen Fisch, doch wirkt sein Äußeres so grotesk und fremdartig, dass du es nicht länger aushältst, in seiner Nähe zu verweilen. Du stehst nun vor der Wahl, dem Gang nach Westen zu folgen (Weiter bei 544) oder aber den Weg nach Norden (Weiter bei 571) oder Süden (Weiter bei 545) einzuschlagen.

595.

Nach einem finalen Schlag sackt der Samurai grunzend vor dir zusammen und du wendest dich dem Mädchen zu, das dich indes verwundert anschaut. „Danke...“, murmelt sie schließlich mit leiser Stimme, verneigt sich kurz vor dir und erhebt sich vom Boden. Ungläubig starrst du sie an. „Du kannst Japanisch?“ Statt dir zu antworten, nickt sie schüchtern und lächelt dich an. „Warum habt Ihr mir geholfen?“, fragt sie, sie scheint immer noch über ihre plötzliche Rettung verwundert zu sein.

Was willst du ihr antworten?

„Ich wusste, dass sie dich umbringen wollten und ich halte nichts vom Mord an Unbewaffneten und Wehrlosen!“ (Weiter bei 610)

„Damit ich mich alleine an dir laben kann!“ (Weiter bei 611)

□ 596.

Die Tür lässt sich leicht öffnen und du gelangst in einen kleinen Raum, bei dem es sich um eine Art Abstellkammer zu handeln scheint. Sollte das Feld bei 596 noch nicht angekreuzt sein, findest du hier zwei **Schaufeln**, die du mitnehmen kannst, kreuze 596 danach an. Da du hier ansonsten nichts von Interesse ausmachen kannst, verlässt du die Hütte und kehrst zum Südtor zurück, weiter bei 528.

597.

„Ahh, den kennen wir doch!“, grunzen die Söldner vergnügt, als du dich dem Tisch näherst. Innerlich verabscheust du die betrunkenen Halsabschneider, die dich hämisch angrinsen, doch wirst du die freundliche Haltung bewahren

müssen, wenn du nicht willst, dass sie dich bei den Stadtwachen anschwärzen.

Was willst du tun?

Mit ihnen handeln (Weiter bei 646).

Dich mit ihnen für Geld prügeln (Weiter bei 656).

Sie fragen, was sie hier machen (Weiter bei 647).

Sie bitten, dir die Sprache der Ezo beizubringen (Weiter bei 648).

Dich von ihnen verabschieden (Weiter bei 604).

598.

„Und? Wie hat sie reagiert?“, will Oki sofort wissen, als du an ihn herantrittst, er scheint vor Neugier förmlich zu platzen. Du erinnerst ihn an die 5 **Goldstücke**, die er dir widerwillig auszahlt, als du ihm Bericht erstattest. Er scheint zufrieden mit dir zu sein und verspricht dir, nur Gutes über dich im Dorf zu erzählen.

Streiche alle Kreuze bei Saki, dem Wirt oder den Zivilisten bei 613, falls sich dort welche befinden sollten. In diesem Fall musst du auch bei der Station 588 dementsprechend viele Kreuze entfernen.

Du verabschiedest dich von Oki, kreuze 625 ein viertes Mal an und fahre bei 604 fort.

599.

„Gut, wenigstens an das hast du gedacht!“, stellt sie mit einem Augenzwinkern fest. „Dann gehst du jetzt am besten zunächst einmal zu Yuki um dir passendere Kleidung zu besorgen. Aber rede nur mit Yuki! Sein Bruder Saki ist ein Halsabschneider und er wird dich sicherlich sofort verraten, wenn er herausfindet, dass du nicht von hier bist!“ Du bedankst dich bei Naomi und verlässt die Hütte, weiter bei 588.

600.

„Du machst es einem ja wirklich nicht leicht!“, entgegnet sie dir lachend. „Nun, zumindest die wichtigsten Wörter und Besonderheiten kann ich dir beibringen. Du wirst unsere Sprache dann zwar immer noch nicht perfekt beherrschen, aber es sollte hier niemandem auffallen, wenn du etwas holprig sprichst, da jeder Clan hier sowieso seinen eigenen Dialekt hat.“

Ezo-Sprache

4 Erfahrung

„Wenn du einmal die Sprache beherrschst, sollte es kein Problem mehr darstellen, dich mit den Händlern hier zu verständigen. Am besten gehst du zunächst zu meinem guten Freund Yuki, um dir passendere Kleidung zu besorgen. Aber sprich nicht mit seinem Bruder Saki, er ist ein Halsabschneider und wird dich bei den Stadtwachen anzeigen, wenn er herausbekommt, dass du nicht von hier bist!“ Weiter bei 588.

601.

Während du durch die Straßen schlenderst, schnappst du immer wieder Gesprächsfetzen auf und dir läuft ein kalter Schauer über den Rücken, als du realisierst, worüber die Passanten reden...

„Der da... das ist der Kerl von dem ich dir erzählt hab!“ - „Ich hab gehört, er ist ein Spion!“ - „Das hat mir mein Nachbar auch schon erzählt, da muss wohl was dran sein...“ Du weißt, dass es nur eine Frage der Zeit ist, bis du vor das Dorfgericht gestellt werden wirst. Willst du nun versuchen, mögliche Ankläger zu schmieren, fahre bei 613 fort. Siehst du davon ab, lies bei 654 weiter.

602.

Bei der Gerberei handelt es sich um eine kleine, zur Straßenseite hin offene Werkstatt, die unweit des Marktplatzes liegt. Zwei Wachteln scheinen sich im Moment hier aufzuhalten, die eine steht am Tresen, die andere ist weiter hinten damit beschäftigt, verschiedene Kleidungsstücke in Kisten einzulagern. Beherrschst du die Ezo-Sprache, fahre bei 615 fort. Ansonsten stehst du jetzt vor der Wahl, entweder mit der Wachtel am Tresen (Weiter bei 616) oder aber mit der anderen Wachtel zu reden (Weiter bei 617). Willst du lieber wieder ins Dorfzentrum zurückkehren, weiter bei 588.

603.

Du kannst dich mit dem Waffenschmied nur verständigen, wenn du die Ezo-Sprache beherrschst. Sollte dies nicht der Fall sein, musst du zu 588 zurückkehren. Ansonsten führt dich der Schmied, ein rauer Geselle mit grimmiger Miene, durch seine Werkstatt und zeigt dir sein Sortiment:

Verkauf vom Waffenschmied

Katana (A: 7 V: 4)	30 Gold
Ezo-Schwert (A: 5 V: 4)	25 Gold
Ezo-Jagdbeil (A: 6 V: 1)	20 Gold
Doppelaxt (A: 6 V: 0)	15 Gold

Kauf vom Waffenschmied

[Alle Nahkampfaffen]	zum Listenpreis
Eisen	10 Gold

Willst du die Waffenschmiede wieder verlassen, kehre zu 588 zurück.



□ 604.

In der Kneipe geht es hoch her: Ein kugelrunder Ezo mit feistem Gesicht verkauft Rübenschnaps, eine junge Wachtel tanzt auf einer kleinen Bühne. Um sie herum sitzen mehrere zwielichtige Gestalten, die sie mit lauten Rufen anfeuern und Opium rauchen. Trotz der schummrigen Beleuchtung fällt dir sofort auf, dass sie nicht die für Ezo typische Gesichtsbemalung tragen. Auch ihre Rüstungen kommen dir auf seltsame Weise bekannt vor, sodass sich dir

der Gedanke aufdrängt, dass es sich bei ihnen möglicherweise um japanische Söldner handelt. In der anderen Ecke der Kneipe sitzt ein junger Ezo, der alleine an einem Becher Reisschnaps nippt.

Wenn du die Ezo-Sprache beherrschst, kannst du dich beim Wirt nach einem Zimmer erkundigen (Weiter bei 618).

Willst du dir etwas zu trinken kaufen, fahre bei 621 fort.

Ziehst du es vor, mit den Söldnern zu reden, lies bei 620 weiter.

Bist du im Besitz eines Zimmerschlüssels (Ezo-Kneipe), kannst du dein Zimmer aufsuchen (Weiter bei 619).

Willst du mit dem jungen Burschen reden, weiter bei 625.

Willst du die Kneipe verlassen und in das Dorfzentrum zurückkehren, weiter bei 588.

605.

Du hältst inne und beobachtest die Passanten genauer um herauszufinden, mit welchem von ihnen sich ein Gespräch lohnen könnte. Mit wem willst du reden?

Mit einem Greis (Weiter bei 622).

Mit einem Händler (Weiter bei 623).

Mit einem Mädchen (Weiter bei 624).

Überlegst du es dir anders, kehre zum Dorfzentrum zurück (Weiter bei 588).

□ 606.

Naomi sitzt an einem kleinen Webstuhl, den sie nahe des Fensters aufgestellt hat, um das bunte Treiben auf der Straße beobachten zu können. Als du in ihre kleine Hütte eintrittst, begrüßt sie dich lächelnd. „Ah, da bist du ja wieder... Ich habe mir schon Sorgen gemacht!“

Solltest du die Sprache der Ezo noch nicht beherrschen, kannst du sie hier bei ihr lernen:

Ezo-Sprache

4 Erfahrung

Willst du mit ihr über deine Aufgabe reden oder sie um Rat bitten, lies bei 626 weiter, wenn das Feld bei 606 noch nicht angekreuzt sein sollte, sollte es jedoch angekreuzt sein, fahre bei 627 fort.

Besitzt du Schminke, kannst du Naomi auch darum bitten, dir die typische Ezo Gesichtsbemalung aufzutragen (Weiter bei 628).

Willst du dich von ihr verabschieden und in das Dorfzentrum zurückkehren, weiter bei 588.

607.

Auf dem Weg zum Tempel begegnen dir viele Stadtwachen. Du versuchst, möglichst unauffällig an ihnen vorbei zu gehen, doch da du ein neues Gesicht im Dorf bist, halten sie dich an und kontrollieren dein Reisegepäck. Bist du *im Besitz* einer der folgenden Rüstungen, schöpfen die Wachen Verdacht: Armeerüstung, Plattenrüstung, Ninjarüstung oder -wams, Mönchsrobe, Schattenkriegerkluft, Magierrobe oder Novizenrobe. Kreuze in diesem Fall 588 an, sowie das Feld „Stadtwachen“ bei 613. Fahre anschließend bei 601 fort, wenn du die Ezo-Sprache beherrschst und bei 614, wenn du sie nicht beherrschen solltest.

Besitzt du keine der oben genannten Rüstungen, bleibst du unbemerkt, lies bei 632 weiter.

608.

Vorsichtig öffnest du den Verschluss einer der Amphoren und wirfst einen Blick hinein. In ihrem Inneren befindet sich ein zusammengerolltes Pergament, welches du behutsam aus dem schmalen Behälter hinaus manövrierst. Du beginnst das bereits im Zerfall begriffene Manuskript zu lesen und erschauerst, als dir die Bedeutung der Schriftzeichen klar wird: Es handelt sich um eine magische Formel, mit der du ein totes Wesen beschwören kannst! Diese Form der Magie wurde vor einigen Jahren von dem Tenno verboten, sodass du dich glücklich schätzen kannst, dass dir vielleicht eine der letzten Abschriften dieser Formel in die Hände gefallen ist. Du erhältst **Beschwörung** (Formel). Du durchsuchst auch die restlichen Behälter, kannst in ihnen aber nichts weiter Interessantes entdecken. Kreuze das Feld bei 567 an. Willst du den Raum durch den Gang verlassen, der dich nach Norden führt (Weiter bei 593) oder ziehst du es vor, den Raum durch den nach Osten verlaufenden Korridor zu verlassen (Weiter bei 544)?

609.

Der Gang verjüngt sich zunehmend, und erst als du eine erdbebenartige Erschütterung im Boden wahrnimmst, fällt dir auf, dass die Steine des Gemäuers hier besorgniserregende Risse aufweisen... Doch zu spät: Gerade noch rechtzeitig kannst du zur Seite springen, als sich ein großer Felsbrocken von der Decke löst und mit einem lauten Donnern neben dir in den Boden einschlägt. Doch dabei bleibt es nicht: Unzählige Steine und Mauerstücke fallen mit ohrenbetäubendem Lärm rings um dich herum nieder. Natürlich zögerst du keine Sekunde, bevor du dich umdrehst und so schnell wie möglich den Gang wieder hinauf rennst. Wirf einen Würfel um zu prüfen, ob dir deine Flucht gelingt:

1-2: Du kannst unbeschadet entkommen!

3-4: Ein kleinerer Felsbrocken streift dich am Flügel, du verlierst einen Würfelwurf an Lebenspunkten.

5-6: Du rutschst aus und wirst von einem großen Stein getroffen, wirf 2 Würfel und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab.

Wenn du noch leben solltest kehre zu 568 zurück.

610.

„Sehr ehrenvoll... Ich wusste gar nicht, dass ihr Südländer so etwas kennt.“, kichert sie. „Verzeiht, ich sollte wahrscheinlich vorsichtiger sein, ich kenne Euch ja nicht einmal“, fügt sie schnell hinzu, ihre Stimme wirkt ernster.

„Mach dir wegen mir keine Sorgen.“, erwidert du. „Sag mir lieber, warum du unsere Sprache beherrscht und woher du kommst!“

„Das ist eine längere Geschichte...“, antwortet sie, beginnt dann aber zu erzählen: „Als ich ein Kind war, wurde unser Dorf von einem verfeindeten Clan angegriffen. Ich wurde geraubt und für ein paar Goldstücke an einen Wanderhändler verkauft, der mich an den Hof des Shoguns von Sakai brachte, da war ich gerade mal 12 Jahre alt. Dort lernte ich eure Sprache. Doch dann begann der Krieg zwischen dem Tenno und den Ezo. Als der Shogun von meiner Herkunft erfuhr, drohte er mir mit dem Tod – doch glücklicherweise gelang mir die Flucht, bevor er das Urteil vollstrecken konnte. Nun plane ich in den Norden, in meine Heimat, zurückzukehren. Dieses Lager hier ist nur eine Zwischenstation auf meiner Reise, in das ich eingekehrt bin, da ich eigentlich dachte, hier sicher zu sein...“

„Aber jetzt sind deine Leute abgehauen, sie haben die Tore verbarrikadiert und dich hier drin im Stich gelassen“, wendest du ein.

„Ja... dieses Kriegerpack kennt wahrhaftig keine Manieren. Bitte glaubt nicht, dass der Rest unseres Volkes auch so ist. Meine einzige Hoffnung ist, dass ich mich hier so lange verstecken kann, bis sie mit der Verstärkung wieder eingetroffen sind.“

„Nun, ich für meinen Teil hoffe ja, hier vorher raus zu kommen...“ entgegnest du ihr und lachst trocken.

„Habt Ihr denn eine Idee, wie ihr das anstellen wollt?“, erkundigt sie sich bei dir.

„Einige meiner Begleiter haben angefangen, einen Tunnel zu graben, durch den wir fliehen können. Doch wir brauchen mehr Schaufeln...“ Du überlegst gerade noch, ob es wirklich weise war, ihr eure Fluchtpläne im Detail zu schildern, da antwortet sie dir bereits: „Nun, da kann ich Euch vielleicht helfen... immerhin habt Ihr mich gerade gerettet.“ Sie verschwindet kurz in einem Nebenraum und kommt mit einer **Schaufel** im Flügel zurück, die sie dir freundlich lächelnd überreicht. Als sich eure Blicke treffen, stellt sie sich dir als Naomi vor. Du bedankst dich für ihre Hilfe und nennst auch ihr deinen Namen.

Anschließend verlässt du das Haus und folgst der matschigen Straße gen Süden, doch die Begegnung mit Naomi will dir nicht aus dem Kopf gehen. Scheinbar war das Bild, welches du von den Ezo bisher hattest, zumindest ein unvollständiges, denn das Mädchen war wohl in keinster Weise eine stumpfsinnige Barbarin. Kreuze das Feld bei 565 an und fahre bei 493 fort.

611.

„Du bist ja genauso ekelhaft wie deine Lustmolch-Freunde!“, erwidert sie zornig. „Schade, dass ich mich in dir getäuscht habe!“ Flink wie ein Wiesel ist sie auf beide Krallen gesprungen und durch eine Seitentür auf die Straße geflohen. Schnell gerät sie aus deiner Sichtweite und du siehst ein, dass es keinen Sinn hat ihr nachzustellen. Dir bleibt nichts anderes, als das Haus wieder zu verlassen und dem Straßenverlauf gen Süden zu folgen, weiter bei 493.

612.

Bist du im Besitz einer Laterne, fahre bei 508 fort. Besitzt du eine solche hingegen nicht, musst du bei 509 fortfahren.

613.

Du weißt, dass deine Chancen, den heutigen Tag zu überleben verschwindend gering sein dürften, sollte dich tatsächlich einer der Dorfbewohner vor den Richtern verklagen. Dir bleibt also nichts anderes, als dir die Zeugen mit einer kleinen Spende gewogen zu machen. Für jeden Zeugen, den du bestichst, darfst du ein Feld bei 588 ausradieren sowie das Kreuz vor dem Namen des potentiellen Anklägers entfernen:

- Saki, der Rüstungsbauer (Schmiergeld: 10 Gold)
- Stadtwachen (Schmiergeld: 15 Gold)
- Alter Wachtelhahn (Schmiergeld: 15 Gold)
- Wirt der Kneipe (Schmiergeld: 5 Gold)
- Söldner (Schmiergeld: 10 Gold)
- Zivilisten (Schmiergeld: 5 Gold)
- Tempelwachen (Schmiergeld: unbezahlbar)

Fahre anschließend bei 654 fort.

614.

Während du durch die Straßen schlenderst fällt dir auf, dass die Passanten dir mehr Aufmerksamkeit zukommen lassen, als dir eigentlich lieb ist. Obwohl du nicht verstehst, was sie murmeln und rufen, während sie auf dich zeigen, bist du dir doch sicher, dass ihre seltsamen Gebärden nichts Gutes bedeuten können.

Auch scheint dir das Aufgebot an Stadtwachen, die in den Straßen des Dorfes patrouillieren, ein deutlich größeres zu sein, als du es bisher beobachten konntest. Plötzlich packen dich zwei starke Flügel von hinten. Als du dich umdrehst, siehst du dich einem ganzen Soldatentrupp gegenüber, der jeden Versuch der Verteidigung lächerlich erscheinen ließe. Du wirst abgeführt und noch am selben Tag vor den Dorfrichtern verurteilt und gehängt. Dein Abenteuer endet hier.

615.

Als du näher an den Unterstand herantrittst, hörst du, wie die Wachtel an der Theke der anderen etwas zuruft: „He, Yuki, mach mal etwas hin!“ - Die zweite Wachtel schaut kurz verängstigt auf und wendet sich dann wieder ihrer Arbeit zu. Willst du mit der Wachtel an der Theke reden (Weiter bei

616) oder lieber mit der arbeitenden Wachtel (Weiter bei 617)? Du kannst die Werkstatt natürlich auch wieder verlassen und in das Stadtzentrum zurückkehren (Weiter bei 588).

616.

Wenn du Augenschminke trägst, fahre bei 631 fort. Sollte dies jedoch nicht der Fall sein, lies bei 630 weiter.

617.

Bei deinem Gegenüber scheint es sich um einen ruhigen Zeitgenossen zu handeln, der dir stumm zunickt und dich durch die Werkstatt führt, um dir die einzelnen Kleidungsstücke und Rüstungen zu zeigen.

Verkauf von Yuki

Wams (V: 2)	10 Gold
Kluft (V: 3)	15 Gold
Fellkleidung (V: 4)	20 Gold
Lederrüstung (V: 5)	25 Gold

Kauf von Yuki

[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
Fell	6 Gold
Haut	7 Gold

Nachdem du deine Geschäfte getätigt hast, verlässt du die Werkstatt und kehrst in das Dorfzentrum zurück, weiter bei 588.

618.

„Ich Zimmer wollen kaufen!“, erklärst du dem Wirt mit deinen dürftigen Ezo-Kenntnissen und erntest dafür sowohl spottendes Gelächter von Seiten deines Gegenübers als auch von Seiten der Söldner, die nahe der Theke an einem runden Tisch sitzen. „Du einen drin haben?“, fragt dich der Wirt amüsiert und abermals heulen die Söldner vor Lachen auf. Wirf einen Würfel:

1-5: Die Söldner halten dich für einen harmlosen Betrunkenen.

6: Die Söldner erkennen deinen japanischen Akzent. Kreuze 620 an, sowie zwei Felder bei 588. Mache außerdem bei 613 je ein Kreuz bei „Wirt der Kneipe“ und „Söldner“. Kehre zu 604 zurück.

Solltest du unbemerkt geblieben sein, bietet dir der Wirt einen Zimmerschlüssel an:

Verkauf vom Wirt

Zimmerschlüssel (Ezo-Kneipe)

7 Gold

Kehre anschließend zu 604 zurück.

619.

Über eine Strickleiter gelangst du in den ersten Stock, in dem sich dein Zimmer am Ende des Flurs befindet. Da es nicht an der Straßenseite gelegen ist, ist es hier auffällig ruhig und du kannst dich vorzüglich erholen. Du streckst dich auf dem Bett aus und binnen Minuten tauchst du in das Reich des Schlummers ab. Als du wieder aufwachst, hast du deine gesamten Lebenspunkte wiederhergestellt.

Zu dem Mobiliar in deinem Zimmer gehört außerdem eine Truhe, in die du bis zu 6 Gegenstände einlagern kannst, um sie nicht mit dir herumschleppen zu müssen:

Willst du wieder in den Hauptraum der Kneipe zurückkehren, lies bei 604 weiter.

□ **620.**

Sollte das Feld bei 620 angekreuzt sein, lies sofort bei 597 weiter. Sollte es nicht angekreuzt sein, lies bei 633 weiter, wenn du die Ezo-Sprache beherrschst und bei 634, wenn dies nicht der Fall ist.

621.

Das Verhandeln darüber, welches Getränk du haben willst, ist recht einfach und du musst dafür nicht über fundierte Kenntnisse der Ezo-Sprache verfügen. Dennoch könnte dem Wirt natürlich deine wahre Identität auffallen. Wirf einen Würfel. Wenn du die Ezo-Sprache beherrscht darfst du einen Punkt zu dem Ergebnis addieren, ebenso, wenn du Augenschminke trägst. Kommst du auf ein Ergebnis von 3-6 oder mehr, fällt dem Wirt nichts auf. Sollte dein Ergebnis jedoch 1 oder 2 sein, schöpft er Verdacht. Kreuze in diesem Fall eines der Felder bei 588 an sowie das Feld „Wirt der Kneipe“ bei 613.

Folgende Dinge bietet der Wirt an:

Verkauf des Wirtes

Heiltrank (LP: vollständig)	7 Gold
Eintopf (LP: +7)	4 Gold
Rübenschnaps (LP: +5)	3 Gold
Bier (LP: +3)	2 Gold
Fleischkeule (LP: +2)	1 Gold

Kehre anschließend zu 604 zurück.

622.

Du trittst an einen alten Wachtelhahn heran, der am Straßenrand auf einer kleinen Bank sitzt und das Treiben auf der Straße mürrisch beobachtet. Als du vor ihm stehst, mustert er dich mit strengem Blick und schaut dich misstrauisch an. „Hmm... du bist keiner von uns! Das merke ich schon an deinem Körperbau! Na warte, ich werde mir deine Visage merken!“, knurrt er und beginnt böse zu lächeln. Kreuze ein Feld bei 588 an sowie das Feld „Alter Wachtelhahn“ bei 613. Kehre anschließend zu 605 zurück.

623.

Um dich mit dem Händler verständigen zu können, musst du die Ezo-Sprache beherrschen. Ist dies nicht der Fall, kehre zu 605 zurück und kreuze eines der Felder bei 588 an, sowie eines der Felder „Zivilisten“ bei 613. Solltest du die Ezo-Sprache jedoch beherrschen, zeigt dir der Händler sein Sortiment:

Verkauf vom Händler

Laterne	4 Gold
Glückstrank	4 Gold
3 Pfeile	2 Gold
Dietrich	5 Gold
Talisman	12 Gold
Schminke	5 Gold

Kehre anschließend zu 605 zurück.

624.

Um dich mit dem Mädchen zu verständigen, musst du die Ezo-Sprache beherrschen. Ist dies nicht der Fall, kehre zu 605 zurück, andernfalls, lies weiter.

An einer Straßenkreuzung begegnet dir eine junge Ezo, die sich dir als Shira vorstellt. Sie erklärt dir, dass sie eine professionelle Schminkerin ist, die für die rituelle Gesichtsbemalung der Krieger und Priester zuständig ist. Sie bietet dir an, auch dich zu schminken, was jedoch 12 Goldstücke kosten würde. Besitzt du das Geld und willst auf das Angebot eingehen, fahre bei 635 fort.

Besitzt du einen Brief für sie und willst ihn ihr geben, fahre bei 636 fort.

Willst du dich von ihr verabschieden, kehre zu 605 zurück.

□ □ □ □ 625.

Als du an den jungen Burschen herantrittst, schaut er mit müden Augen von seinem Becher zu dir hinauf und grüßt dich. Beherrschst du die Ezo-Sprache nicht, wird dein Gegenüber misstrauisch. Kreuze ein Feld bei 588 an, sowie das Feld „Zivilisten“ bei 613. Kehre anschließend zu 604 zurück.

Beherrschst du sie hingegen, lies weiter:

Bei 671, wenn keines der Felder bei 625 angekreuzt ist.

Bei 637, wenn genau eines der Felder bei 625 angekreuzt ist und du einen Riesenrattenzahn besitzt.

Bei 598, wenn genau drei der Felder angekreuzt sein sollten.

Trifft keiner dieser Fälle zu, verabschiedest du dich wieder von ihm, kehre zu 604 zurück.

626.

„Da bist du ja wieder!“, ruft Naomi erleichtert, als sie dich erblickt. „Hast du dich ein wenig im Dorf umgeschaut? Ich hoffe nur, du hast keinen Ärger gemacht und nicht zu viel Verdacht erregt? Ich habe mir mittlerweile einen Plan überlegt, wie du in das große Heiligtum eindringen könntest.“ Du schaust sie neugierig an. „Nur Tempelwachen und Priester dürfen in das Heiligtum – du wirst dich also als Diener des Tempels bewerben müssen.“

Du kannst nicht glauben, was du gerade gehört hast. „Was?! Das ist doch Wahnsinn... das wird mir niemals gelingen! Ich bin doch erst vor kurzem hier angekommen und erzeuge bestimmt sowieso schon genügend Aufmerksamkeit. Warum um alles in der Welt sollten sie mich nehmen?“ Naomi scheint von deinem Einwand unbeeindruckt.

„Sie brauchen fähige Leute. Die meisten Wachteln hier aus dem Dorf sind einfache Bauern und Handwerker, die für diese Aufgabe ungeeignet sind. Mal ganz davon abgesehen ist die überwiegende Mehrheit der Bevölkerung sowieso gegen diese Beschwörung. Deswegen haben Shotori und Yotomi, die Vorsteher der Tempelwache und der Priesterschaft, bereits begonnen, auch Krieger aus anderen Clans anzuwerben. Ich denke, deine Chancen stehen also gar nicht so schlecht – oder hast du etwa eine andere Idee?“ Du zögerst kurz und schaust zu Boden. Obwohl du Naomis Vorschlag nach wie vor für riskant hältst, will dir kein besserer Plan einfallen, also bedankst du dich für ihre Hilfe. Kehre zu 606 zurück.

627.

„Siehst du, ich habe doch gesagt, dass es dir gelingen wird, ein Tempeldiener zu werden! Ich denke, jetzt sollte dir doch nichts mehr im Wege stehen, oder? Nimm auf jeden Fall genügend Heiltränke und eine Laterne mit, ich bin mir sicher, dass du gute Verwendung dafür finden wirst!“, rät dir Naomi und wünscht dir viel Erfolg bei deinem Vorhaben. Kehre zu 606 zurück.

628.

„Gut, dann leg dich dort auf diese Matratze!“, fordert dich Naomi auf, während sie den Verschluss des Schminkbehälters öffnet. „So und jetzt musst du nur noch stillhalten!“, erklärt sie dir, beugt sich zu dir hinunter und beginnt die Schminke auf dein Gesicht aufzutragen. Du schreist vor Schmerz auf, denn die schwarze Farbe brennt auf der Haut wie Feuer! Doch das Harren zahlt sich aus: Schon nach wenigen Minuten reicht dir Naomi eine polierte Glasscherbe, in der du deine Bemalung begutachten kannst. Tatsächlich siehst du einem Ezo nun zum Verwechseln ähnlich! Kehre zu 606 zurück.

629.

Dein Weg führt dich zu einer Abbiegung. Die Wände sind hier mit seltsamen, dir unbekanntem Schriftzeichen versehen, sodass du kurz innehältst und sie betrachtest, bevor du deine Erkundung fortsetzt. Schlägst du nun den nördlichen (Weiter bei 589), den südlichen (Weiter bei 569) oder den westlichen Weg (Weiter bei 571) ein?

630.

Die Wachtel am Tresen schaut dich erst wütend und genervt an, doch dann verzerrt sich ihr Gesicht zu einem gemeinen Grinsen. Du bist dir nicht sicher, was das zu bedeuten hat, doch ahnst du, dass es nichts Gutes heißen kann. Kreuze eines der Felder bei 588 an sowie das Feld „Saki“ bei 613. Kehre anschließend zu 602 zurück.

631.

Nur wenn du die Ezo-Sprache beherrschst, kannst du dich mit ihm verständigen, sollte dies nicht der Fall sein, musst du zu 602 zurückkehren. Beherrschst du sie jedoch, lies bei 642 weiter.

632.

Du gelangst auf den Vorhof des großen Heiligtums. Der riesige Platz ist mit großen Steinplatten gepflastert, hier und dort ragen geheimnisvolle und mit fremdartigen Gravuren geschmückte Obeliskenauf, die allesamt unglaublich alt wirken. Doch den beeindruckendsten Anblick bietet zweifelsohne der kolossale Tempel, der weit über die Monolithen in den wolkenverhangenen Himmel hinauf ragt. Erst auf den zweiten Blick fallen dir die Tempelwachen

auf, die hier auf dem Vorhof trainieren, sie werden von Shotori, dem obersten Wächter, beaufsichtigt. Gleichzeitig ist Yotomi, der Hohepriester, damit beschäftigt, seine Adepten von einer quaderförmigen Plattform aus zu unterrichten. Was willst du tun?

Du betrittst den Tempel (Weiter bei 643).

Du redest mit Shotori (Weiter bei 644).

Du redest mit Yotomi (Weiter bei 645).

Du verlässt den Tempelplatz und kehrst in das Dorf zurück (Weiter bei 588).



633.

Als du dich ihrem Tisch näherst, wenden sich die Söldner dir zu und beäugeln dich misstrauisch. Trägst du keine Augenschminke, fahre bei 634 fort. Ansonsten knurrt dir der Anführer der Söldner einen Gruß zu und fragt dich, was du willst. Was willst du tun?

Mit ihnen handeln (Weiter bei 646).

Sie fragen, was sie hier machen (Weiter bei 647).

Dich mit ihnen um Geld prügeln (Weiter bei 656).

Dich von ihnen verabschieden (Weiter bei 604).

634.

„Hahaha, du Vogel willst mir doch nicht etwa weiß machen, dass du ein Ezo bist?“, brüllt der Söldneranführer vor Lachen, als er dich erblickt. Seine Kumpanen nicken zustimmend. „Psst, geht's noch lauter?“, zischst du sie wütend an. „He, alle mal herhören...!“ , krakeelt dein Gegenüber laut und triumphierend. Ehe er fortfahren kann, unterbricht ihn jedoch einer der anderen Söldner: „Meinst du nicht, dass wir aus der Sache Profit machen könnten? Wenn wir ihn einfach bei den Stadtwachen anzeigen, nützt uns das nichts...“ Der Anführer hält inne, zögert kurz, scheint dann aber überzeugt. „Hey, mach sofort 5 Goldstücke locker oder du kriegst Probleme!“, fordert er dich hinterhältig grinsend auf. Kannst oder willst du nicht zahlen, kreuze zwei Felder bei 588 an. Markiere bei 613 anschließend die „Söldner“ und „Stadtwachen“ und kehre zu 604 zurück.

Ansonsten gibst du ihnen das Geld, welches der Anführer hämisch kichernd entgegennimmt, markiere das Feld 620. „Warum bist du eigentlich gekommen?“, fragt er dich. „Bestimmt nicht nur, um Schutzgeld zu zahlen, oder?“ Seine Kameraden lachen feixend auf.

Was willst du tun?

Mit ihnen handeln (Weiter bei 646).

Dich mit ihnen für Geld prügeln (Weiter bei 656).

Sie fragen, was sie hier machen (Weiter bei 647).

Sie bitten, dir die Sprache der Ezo beizubringen (Weiter bei 648).

Dich von ihnen verabschieden (Weiter bei 604).

635.

„Gut, dann komm mit!“, fordert dich die junge Ezo auf und du folgst ihr in eine einfach eingerichtete Holzhütte nahe des Marktplatzes. Die schwarze Schminke brennt auf der Haut wie Feuer und du musst an dich halten, um nicht zusammenzuzucken und das kunstvolle Werk zu verderben, als sie dir die Farbe im Gesicht aufträgt. Nach einigen qualvollen Minuten ist sie fertig und als du dich selbst in einer Glasscherbe begutachtest, traust du deinen Augen kaum: Tatsächlich siehst du einem Ezo-Krieger nun zum Verwechseln ähnlich! Du bedankst dich bei ihr und kehrst in das Stadtzentrum zurück (Weiter bei 588).

636.

Das Mädchen ist sichtlich überrascht, als du den Brief aus deiner Tasche holst und ihn ihr entgegenhältst. „Das hier soll ich dir von Oki bringen!“, erklärst du, worauf sie den Brief zögerlich entgegennimmt. „Danke...“, murmelt sie verlegen und öffnet das Siegel. Als sie die Zeilen überfliegt, meinst du ein freudiges Lächeln in ihrem Gesicht erkennen zu können. Kreuze das Feld bei 625 ein drittes Mal an und kehre zu 588 zurück.

637.

Oki scheint außer sich vor Freude zu sein, als du die riesenhafte Jagdtrophäe auf den Kneipentisch vor ihm legst. „Hervorragend!“, ruft er verzückt und bedankt sich bei dir. Doch als du ihn an die 15 Goldstücke Belohnung erinnerst, die ihr ausgemacht hattet, wird er plötzlich verlegen. „Machen wir es so: Ich gebe dir jetzt 10 Goldstücke... und die anderen 5 kriegst du, wenn du noch eine kleine Sache für mich erledigst: Während du weg warst, habe ich diesen Brief hier formuliert. Bitte überbringe ihn Shira! Ich habe dir ja bereits erzählt, dass sie Schminkerin ist, von daher sollte es dir ein leichtes sein, sie zu finden. Wenn du den Brief überbracht hast, werde ich dir die restlichen 5 Goldstücke geben!“ Widerwillig gehst du auf das Angebot ein und nimmst den Brief entgegen. Kreuze 625 ein zweites Mal an und kehre zu 604 zurück.

638.

In einem hohen Bogen schleuderst du den Greifhaken über den kleinen Platz, wo er an einem Fenstersims halt findet. Du atmest noch einmal tief durch, bevor du das Seil umklammerst und von dem Vorsprung des Wehrganges abspringst. Lautlos schwingst du durch die Luft, doch packt dich blankes Entsetzen, als du merkst, dass sich der Haken am Sims zu lockern scheint! Vor Angst lässt du das Seil los, zu deinem Glück befandest du dich bereits nicht mehr hoch in der Luft, sodass du nur wenige Meter fällst und in einer unbeleuchteten Ecke des Innenhofes landest. Deine beiden Krallen federn deinen Sturz so gut ab, dass du weder ein lautes Geräusch erzeugst, noch ernsthaft Schaden nimmst, du verlierst lediglich 2 Lebenspunkte. Vielmehr beunruhigt dich das laute Klirren des Greifhakens, der unweit von dir auf dem Boden aufschlägt, was den Wachen unmöglich entgangen sein kann. Tatsächlich hörst du, wie sie einander Befehle zurufen und die Palastwand absuchen, doch scheinen sie den Greifhaken überraschenderweise nicht zu

entdecken! Du atmest erleichtert auf, doch weißt du auch, dass es töricht wäre zu versuchen, dein Ausrüstungsstück wieder zu bergen, jetzt, wo die Wachen alarmiert sind. Weiter bei 649.

639.

Bei dem Versuch dein Vorhaben durchzuführen, rutschst du auf dem steilen Giebeldach ab und kannst gerade noch den Reflex unterdrücken, laut aufzuschreien. Unsanft landest du auf dem harten Boden und verlierst für kurze Zeit das Bewusstsein. Würfle zweimal und ziehe das Ergebnis von deinen Lebenspunkten ab. Solltest du noch leben, rappelst du dich vorsichtig wieder auf. Zu deinem Erstaunen scheinen die Wachen dich nicht bemerkt zu haben! Weiter bei 649.

640.

Zielsicher schleuderst du den Wurfstern in eines der Papierfenster, das augenblicklich laut aufreißt. Amüsiert betrachtest du, wie die Wachen im Hof in Aufregung geraten und sich wild Befehle zurufen. „Da drin ist ein Eindringling!“, hörst du eine Wache brüllen, die kurz darauf in Begleitung von einigen anderen Soldaten in das Gebäude stürmt. Du nutzt die Gelegenheit, um flink wie ein Wiesel die Mauer hinunter in den Hof zu klettern. Weiter bei 649.

641.

Ohne von den Wachen bemerkt zu werden gelingt es dir, die Mauer des Wehrganges hinunter in den Hof zu klettern. Unten angelangt, bleibst du im Schatten und schleichst dich vorsichtig am Rand des Vorplatzes entlang, bis du den Palast fast erreicht hast, fahre bei 649 fort.

642.

„Was willst du?“, fragt dich der Ezo und schaut dich genervt an. „Ich habe gerade keine Zeit, wenn du was willst, geh zu Yuki!“ Du hältst es für besser, dich nicht mit ihm anzulegen und wendest dich von dem unhöflichen Handwerker ab. Weiter bei 602.

643.

Aufgrund der enormen Größe des Tempelhofs dauert es einige Zeit, bis du den Platz überquert hast und die Stufen zum Heiligtum emporgestiegen bist.

Oben angelangt, versperren dir die beiden Wächter mit ihren Naginatas den Weg. Bist du Priester oder Tempelwächter, kannst du sie um Einlass bitten (Weiter bei 650).

Bist du kein Diener des Tempels, beherrscht aber die Ezo-Sprache und trägst Augenschminke, lies bei 651 weiter. Solltest du weder die Sprache beherrschen, noch über die Gesichtsbemalung verfügen, versperren die Wachen den Eingang. Du kannst ihrem misstrauischen, ja fast böartigem Blick nicht lange standhalten und suchst lieber wieder das weite. Kreuze ein Feld bei 588 an sowie zwei Felder "Tempelwachen" bei 613. Kehre anschließend zu 632 zurück.

644.

Beherrscht du die Ezosprache nicht und/oder trägst du keine Augenschminke, fahre bei 652 fort, ansonsten lies weiter.

„Ein Neuer!“, stellt dein Gegenüber fest, als du an ihn herantrittst und dich vor ihm verneigst. „Ich bin Shotori, Anführer und Ausbilder der Tempelwächter. Unsere Aufgabe ist es, den Tempel vor Eindringlingen zu schützen, damit die Hohepriester ungestört an der Beschwörung des großen Dämonen arbeiten können. Die Aufgabe ist keine leichte, denn im Heiligtum treiben sich mittlerweile einige niedere Dämonen herum, die durch missglückte Beschwörungsversuche gereizt wurden und die fast täglich über uns herfallen, nicht selten wird dabei einer der Tempelwächter gefressen, weswegen wir...“ - er bricht kurz ab und mustert dich ein zweites mal. „Jedenfalls ist es eine ehrenvolle Aufgabe, ein Diener des Heiligtums zu sein und wir sind ständig auf der Suche nach neuen Kriegern, die sich dieser Aufgabe gewachsen fühlen.“

Bist du nicht bereits Tempelwächter oder Priester, kannst du dich bei Shotori als Tempelwächter bewerben, fahre bei 653 fort.

Bist du Tempelwächter, kannst du bei ihm Ausrüstung erwerben (Weiter bei 690).

Willst du dich wieder von ihm verabschieden, kehre zu 632 zurück.

645.

Beherrscht du die Ezosprache nicht und/oder trägst du keine Augenschminke, fahre bei 652 fort, ansonsten lies weiter.

„Sei willkommen, Neuer!“, begrüßt dich Yotomi, als du dich ihm näherst und dich tief vor ihm verbeugst. „Bist du gekommen, um in die Reihen der

Priesterschaft aufgenommen zu werden?“, fragt er dich, ohne jedoch wirklich eine Antwort abzuwarten. „Wie sich vielleicht schon herumgesprochen hat, sind wir stets auf neue Mitstreiter angewiesen, jetzt wo die Herbeirufung des großen Dämonen so nahe gerückt ist. Obwohl an dieser Beschwörung selbstverständlich nur die obersten Priester teilnehmen dürfen, werden dennoch ständig neue Tempeldiener gebraucht, denn der Umgang mit den Dämonen im Heiligtum bürgt viele Gefahren, die in letzter Zeit leider von einigen unserer Priesterschüler unterschätzt wurden. Natürlich muss jeder Adept über Grundkenntnisse der Magie verfügen, wenn er sich der Prüfung unterziehen will.“

Bist du weder Tempelwächter noch Priester, kannst du ihm sagen, dass du bereit für die Prüfung bist (Weiter bei 655).

Solltest du bereits Priester sein, kannst du ihn bitten, dich in der Magie zu unterweisen (Weiter 691).

Willst du dich dagegen von ihm verabschieden, kehre zu 632 zurück.

646.

„Gut, was brauchst du denn?“, fragt dich der Anführer der Söldner, nippt noch einmal an seinem Becher und leert dann einen Lederbeutel auf dem Tisch vor euch aus, in dem sich allerlei verschiedene Gegenstände befinden.

Verkauf vom Söldner

Kompass	4 Gold
Wurfstern (T: 3 A: ?)	4 Gold
Greifhaken	7 Gold
Spitzhacke (A: 3 V: 0)	6 Gold
Laterne	5 Gold
3 Pfeile	2 Gold
Schrot	3 Gold
Wurfspeer (T: 4 A: 2)	2 Gold
Heiltrank (LP: vollständig)	9 Gold
Tragetasche	10 Gold

Kauf vom Söldner

Opium	9 Gold
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis

[Alle Fernkampfwaffen]
[Alle Trophäen]
[Alle Kräuter]

zum Listenpreis
zum Listenpreis
zum Listenpreis

Kehre danach zu 604 zurück.

647.

„Du hast sicher schon gehört, dass die Priester hier so ein Dämonenvieh beschwören wollen, von dem sie sich Hilfe im Kampf gegen die Truppen des Tenno erhoffen. Doch die Sache hat zwei Haken: Zum einen scheinen diese Dämonen extrem gefährlich zu sein, weswegen die Priester einige der abgebrühtesten Krieger zu Tempelwächtern ernannt haben, die sie gegebenenfalls vor diesen Wesen schützen sollen. Doch nur wenige haben sich zu diesem Dienst bereit erklärt, denn es hat sich schnell herumgesprochen, was für eine lebensmüde Aufgabe das ist! Fast täglich hört man Geschichten davon, wie Tempelwächter von irgendwelchen Dämonen gefressen wurden, die die Priester nicht mehr kontrollieren konnten – da drinnen ist wohl wirklich die Hölle los!

Dann gibt es da noch ein zweites Problem, nämlich, dass der Großteil der ländlichen Bevölkerung hier sehr abergläubisch ist und viele panische Angst vor diesem Dämon haben. Die Priester fürchten eine Revolte, da es Gerüchte gab, einige Bauern wollten die Beschwörung verhindern. Deswegen haben sie uns angeworben: Wir sollen mit jedem, der irgendwas gegen diese Beschwörung hat, kurzen Prozess machen!“ Du bedankst dich bei ihm für die Informationen, kehre zu 604 zurück.

648.

„Klar, aber das kostet!“, antwortet dir der Anführer, während die anderen Söldner dreckig lachen. „Zumindest die wichtigsten Eigenheiten des Dialekts kann ich dir beibringen!“

Ezo-Sprache

4 Erfahrung, 15 Gold

Kehre anschließend zu 604 zurück.

649.

Nun befindest du dich auf dem kleinen Hof zwischen dem Wehrgang und dem Palast des Shoguns. Du kauerst dich zwischen einigen leeren Fässern in einer dunklen Ecke, von der aus du den Platz gut beobachten kannst. Auf der dir gegenüberliegenden Seite siehst du die große Eingangstür zu den Gemächern des Shogun, in der Mitte des Hofes stehen einige Wachen, die mit einer lauten Diskussion beschäftigt sind. Ärgerlicherweise ist der gesamte Platz mit Fackeln beleuchtet. Willst du zunächst in deinem Versteck verharren (Weiter bei 657), schnell über den Hof zum Eingang rennen (Weiter bei 658) oder aber dich langsam an der Seite des Platzes entlang schleichen (Weiter bei 659)?

650.

Du erkennst sofort, dass beide Wachen hohen Rangs zu sein scheinen, sodass du dich ehrfürchtig vor ihnen verbeugst. „Wer hat dir erlaubt, das Heiligtum zu betreten? Und warum willst du in den Tempel hinein?“, fragt dich eine der Wachen grimmig.

Du musst improvisieren... Was willst du antworten?

„Ich habe eine wichtige Nachricht von Yotomi!“ (Weiter bei 660)

„Ich hab gehört, da drinnen ist ein Dämon ausgetickt und jetzt brauchen sie Verstärkung!“ (Weiter bei 661)

„Ich bin selber Priester und soll bei der großen Beschwörung mitwirken!“ (Weiter bei 662)

„Ich habe eine wichtige Nachricht von Shotori!“ (Weiter bei 663)

651.

„Gemeiner Pöbel und Bauerngesindel hat in dem Tempel nichts zu suchen!“, knurrt dich einer der Wächter an, während der andere nur zustimmend nickt und dir mit seiner Naginata einen Stoß verpasst, der dich rücklings die Treppenstufen hinunterfallen lässt. Du verlierst 2 Lebenspunkte, rappelst dich dann aber wieder auf, weiter bei 632.

652.

Dein Gegenüber schaut dich böse funkelnd an und knurrt eine finstere Drohung, deren Bedeutung du nur erahnen kannst. Ehe du dich versiehst, bist du von Tempelwächtern umringt, die dich mit ihren scharfen

Langschwertern in Stücke hauen, noch bevor du die Möglichkeit hast, auch nur deine Waffe zu ziehen.

□ **653.**

„Sehr gut! Damit hier nicht jeder Bauerntölpel antanz und Tempelwächter werden will, müssen sich alle Bewerber einer dreiteiligen Prüfung unterziehen: Jeder, der in unsere Reihen aufgenommen werden will, muss sein Wissen, sein Geschick und seine Kampfkraft unter Beweis stellen. Hat er einmal mit der Prüfung begonnen, gibt es kein Zurück mehr. Melde dich bei mir, sobald du dich der Prüfung gewachsen siehst.

Sollte das Feld bei 653 noch nicht angekreuzt sein, kannst du nun zur Prüfung antreten (Weiter bei 664), ist es bereits angekreuzt oder willst du jetzt noch nicht zur Prüfung antreten, kehre zu 632 zurück.

654.

Plötzlich spürst du, wie du von einem kräftigen Flügel gepackt wirst – als du dich umschaust, siehst du dich einem ganzen Trupp Stadtwachen gegenüber, die teilweise bereits ihre Schwerter gezückt haben und dich mit grimmiger Miene anstarren. Obwohl dir das Herz fast vor Schreck stehen bleibt, fasst du trotzdem den Mut, sie aufgebracht zu fragen, was das Ganze soll.

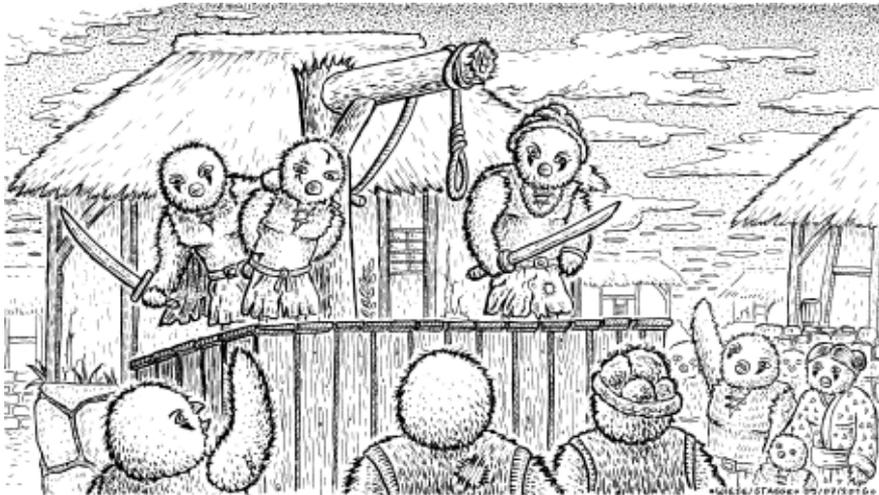
Sie erklären dir, dass du das Misstrauen einiger Clanmitglieder erregt hast und nun vor ein Gericht gestellt werden sollst. Die Stadtwachen führen dich in einen kleinen Hof, in dem sich bereits eine schaulustige Menge versammelt hat. Man führt dich auf eine kleine Holzplattform, auf der zu deinem Entsetzen ein Galgen aufgebaut ist. Einer der Soldaten erklärt dir, dass zunächst mindestens 3 Zeugen auftreten müssen, die beweisen können, dass du tatsächlich ein Übeltäter bist. „Ruft die Ankläger herbei!“, brüllt der Hauptmann, der neben dich auf die Holzplattform getreten ist. Wie viele Kreuze befinden sich bei 588?

Kein Kreuz (Weiter bei 665).

Ein Kreuz (Weiter bei 666).

Zwei Kreuze (Weiter bei 667).

Drei Kreuze oder mehr (Weiter bei 668).



□ 655.

„Um in die Priesterschaft aufgenommen zu werden, musst du alle Bereiche der Magie in angemessener Weise beherrschen: Fernkampfmagie, Nahkampfmagie und Beschwörung! Trete nur zur Prüfung an, wenn du dich gut vorbereitet hast, denn hat die Prüfung einmal begonnen, gibt es kein Zurück mehr!“ Ist das Feld bei 655 noch nicht angekreuzt, kannst du nun mit der Prüfung beginnen, weiter bei 669. Für den Fall, dass es bereits angekreuzt sein sollte oder du dich noch auf die Prüfung vorbereiten willst, kehre zu 632 zurück.

656.

Die Söldner scheinen von deiner Idee sichtlich begeistert zu sein. „Ich warte hier schon seit Wochen auf die Gelegenheit, so einem Wicht wie dir die Fresse zu polieren und dann bittest du mich auch noch darum?“, lacht der Anführer und entledigt sich seines langen Überwurfes, sodass seine muskulösen Flügel zum Vorschein kommen. Setze einen Betrag von 0 bis zu 10 Goldstücken. Wirf danach 2 Würfel und addiere zu dem Ergebnis jeweils eine 9, das erste Ergebnis stellt den Angriffswert, das zweite den Verteidigungswert des Söldners dar:

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

SÖLDNER greift an!

A: ???

V: ??? | PR: 1

LP: 12

Besiegest du den Söldner, so rückt er widerwillig den Einsatz heraus. Verlierst du den Kampf, werden deine Lebenspunkte augenblicklich wieder auf 1 aufgestockt, allerdings hast du in diesem Fall deinen Einsatz verloren. Egal wie die Schlägerei ausgeht, kehre anschließend zu 604 zurück.

657.

Nachdem du fast eine halbe Stunde in deinem schattigen Versteck verharrt hast und bereits fürchtest, der baldige Sonnenaufgang könnte dich verraten, bemerkst du voller Entsetzen, wie einer der Samurai in deine Richtung zeigt und deinem Versteck gemächlich näher kommt. Willst du versuchen, dich schnell aus dem Staub zu machen (Weiter bei 659), oder aber weiterhin in der dunklen Nische verharren? (Weiter bei 670).

658.

Es ist törricht von dir, längs über den gut ausgeleuchteten Platz zu rennen, zudem hallen deine schnellen Schritte in dem schmalen Hof so laut wieder, dass du bestimmt die Hälfte der Palastbewohner aufgeweckt hast, noch ehe die Samurai-Wachen mit einigen Schwerthieben deinem erbärmlichen Plan ein Ende bereitet haben. Dein Abenteuer endet hier.

659.

Leider ist selbst der Rand des Hofes so gut ausgeleuchtet, dass deine Chancen sehr schlecht stehen, den Hof unbemerkt zu überqueren. Wirf einen Würfel, addiere zwei Punkte zu dem Ergebnis, solltest du über die Fähigkeit Heimlichkeit verfügen:

1-2: Die Wachen bemerken dich, ein gezielter Pfeil tötet dich auf der Stelle. Dein Abenteuer endet hier.

3-6: Tatsächlich gelingt es dir, dich unbemerkt in den Palast zu schleichen, weiter bei 716.

660.

„Gut, du darfst passieren!“ - die Wachen scheinen mit deiner Antwort zufrieden zu sein und geben dir den Weg in das Tempelinnere frei. Du steigst die verbleibenden Stufen empor und trittst durch das Portal, das dich in das Innere des Heiligtums führt... Weiter bei 672.

661.

„Eine dümmere Lüge ist dir wohl nicht eingefallen?“, knurrt der Tempelwächter spöttisch. „Woher willst du denn wissen, was da drinnen passiert? Wir stehen hier schon seit heute morgen und niemand hat das Heiligtum seitdem betreten oder verlassen, der dir dies mitgeteilt haben könnte. Und du willst ein Tempelmitglied sein? Ich glaube dir kein Wort. Ich werde mich dafür einsetzen, dass du aus unseren Reihen getilgt wirst!“ Weiter bei 673.

662.

„Armer Irrer. Wärest du wirklich ein Diener des Tempels, so wüsstest du, dass nur die ranghöchsten Priester die Ehre haben, an der Beschwörung des Erzdämonen teilzunehmen. Ich glaube dir nicht, dass du wirklich zu uns gehört... Ich werde dafür sorgen, dass du aus den Reihen der Tempeldiener getilgt wirst!“ Weiter bei 673.

663.

„Hättest du auch nur einmal mit Meister Shotori geredet, wüsstest du, dass er nicht die Befugnis hat, auch nur irgendjemanden eigenmächtig in den Tempel zu entsenden. Du bist keiner von uns, das habe ich mir schon gedacht, als ich dich das erste mal erblickt habe! Glaube ja nicht, dass du uns unbescholten davon kommst!“ Weiter bei 673.

664.

„Gut, ich will damit beginnen, dein Wissen zu prüfen, indem ich dir eine Frage zu unserer momentanen Lage stelle. Der Clanoberst ordnete vor einigen Wochen an, Söldner aus Mitteljapan anzuwerben. Warum tat er dies?“

Was willst du ihm antworten?

„Er hat Angst, dass die Truppen des Tenno ihn angreifen, während die Priesterschaft noch mit der Beschwörung des großen Dämonen beschäftigt ist!“ (Weiter bei 674)

„Er befürchtet eine Revolte der Bauern, die gegen die Beschwörung des Dämonen sind!“ (Weiter bei 675)

„Er will das Dorf für den Fall beschützen, dass der Dämon außer Kontrolle gerät!“ (Weiter bei 676)

„Die Söldner dienen der Motivation der Bevölkerung und sollen den Bauern die Macht des Clanoberst vor Augen führen, damit sie trotz der Gefahr durch die kaiserlichen Truppen nicht den Mut verlieren!“ (Weiter bei 677)

665.

Als nach einer guten halben Stunde immer noch kein Zeuge erschienen ist, entschuldigt sich der Richter bei dir. „Ich bitte um Verzeihung, dass wir Euch für einen Übeltäter hielten, das muss ein Missverständnis gewesen sein. Jedenfalls sind wir davon überzeugt, dass Ihr ein rechtschaffener Mann seid!“ Erleichtert lässt du den Richtplatz hinter dir und kehrst in das Dorfzentrum zurück, weiter bei 588.

666.

Ein einzelner Zeuge stürmt auf den Holzpodest und wirft dir Mord, Verrat und Vergewaltigung vor. Da sich jedoch niemand finden lässt, der von Ähnlichem berichten könnte, wird seinen Aussagen keine Beachtung geschenkt, eine der Stadtwachen schubst ihn wieder schmunzelnd zurück in die Menge. Der Richter spricht dich frei und du kehrst erleichtert wieder in das Dorfzentrum zurück, weiter bei 588.

667.

Nach kurzer Zeit finden sich zwei Zeugen auf dem Platz ein, die sich darüber einig sind, dass du ein hinterlistiger Verräter bist, der die Dorfgemeinschaft unterwandern will. Der Richter scheint den beiden Glauben zu schenken und beäugt dich misstrauisch, doch ist er an das alte Gesetz der Ezo gebunden, welches vorschreibt, dass mindestens 3 Zeugen auftreten müssen, damit es zu einer Hinrichtung kommen kann. Nachdem sich auch noch nach einer Stunde kein dritter Ankläger gefunden hat, spricht er dich frei, droht dir aber, dass man dich ab sofort im Auge behalten wird. Erleichtert verlässt du den Platz und kehrst in das Zentrum des Ezodorfes zurück, weiter bei 588.

668.

Die Stimme des Richters hallt in dem kleinen Hof wieder, als er die Zeugen auffordert, vor den Podest zu treten. Du beginnst zu zittern, was nicht alleine mit der kühlen Morgenluft zusammenhängt... Zu deinem Entsetzen melden sich gleich mehrere Wachteln, die dich einen Verräter nennen, der sich in die Dorfgemeinschaft eingeschlichen habe – es sind mindestens drei! Du schluckst und wirfst einen letzten Blick auf die johlende Menge, während dir eine der Stadtwachen die Schlinge um den Hals legt. Dein Abenteuer ist hiermit zu Ende.

□ □ □ 669.

„Gut, zu welcher der drei Teilprüfungen willst du nun antreten?“, fragt dich Yotomi. Bereits angekreuzte Aufgaben kannst du selbstverständlich nicht erneut wählen. Sollten alle der untenstehenden Felder angekreuzt sein sowie alle Felder bei 669, fahre bei 678 fort. Sollten alle untenstehenden Felder angekreuzt sein, aber nicht alle bei 669, fahre bei 679 fort.

Welche Prüfung willst du nun wählen?

- Fernkampfmagie (Weiter bei 680)
- Nahkampfmagie (Weiter bei 681)
- Beschwörung (Weiter bei 682)

670.

Als dir der Samurai näher kommt, hörst du, was er den anderen zuruft: „Ich bin nur mal kurz Wasser lassen!“ - scheinbar wurdest du also doch noch nicht entdeckt! Trotzdem musst du jetzt auf jeden Fall handeln, denn der Wächter steuert genau auf die Nische zu, in der du dich versteckt hältst, und wird dich sehr bald entdecken, wenn du jetzt nicht reagierst. Zum Davonlaufen ist es nun zu spät. Was willst du tun?

Du flüsterst dem Samurai zu, dass du ihm viel Gold geben wirst, wenn er dich nicht verrät (Weiter bei 683).

Du versuchst, ihm einen Schlag auf den Hinterkopf zu verpassen (Weiter bei 684).

Du erdolchst ihn schnell mit deinem Schwert (Weiter bei 685).

671.

Dir fällt sofort auf, dass der junge Ezo nicht besonders guter Dinge zu sein scheint. „Was ist denn los?“, fragst du und nickst ihm aufmunternd zu. Er

schaut sofort zu dir auf, mustert dich kurz und überlegt eine Weile, ehe er zu sprechen beginnt: „Ich habe ein Problem... schon seit Jahren bin ich unsterblich in Shira, die Schminkerin, verliebt und würde mir nichts sehnlicher wünschen, als sie zur Frau zu nehmen. Doch die Sache hat einen Haken: In unserem Clan ist es Brauch, dass der Brautbewerber ein großes Tier erlegen muss um seine Stärke zu beweisen. Die Trophäe legt er dann dem Vater des Mädchens vor, der darüber entscheidet, ob der Bewerber in Frage kommt oder nicht. In der Regel entscheidet er sich für den Bewerber mit der beeindruckendsten Trophäe. Kürzlich habe ich erfahren, dass einer meiner Konkurrenten eine Riesenratte erlegt hat, das ist das größte Tier, das hier in der Gegend vorkommt. Jetzt stehe ich vor einem Problem, denn die einzige Chance, die ich nun noch habe ist, eine noch größere Riesenratte zu bezwingen. Allerdings wird mir das kaum gelingen, da ich mir vor einigen Tagen den linken Flügel gebrochen habe und nun die nächste Zeit nicht mehr zum Kämpfen taugel! Vielleicht kannst du mir ja helfen?“

Du gibst ihm zu verstehen, dass du es dir überlegen wirst und ihr vereinbart eine Belohnung von 15 Goldstücken, sollte es dir gelingen, ihm die Trophäe zu bringen. Bevor ihr euch voneinander verabschiedet, stellt er sich dir als Oki vor. Kreuze 625 einmal an. Kehre zu 604 zurück.

672.

Du folgst einem stockdunklen Gang, der dich immer tiefer in das Heiligtum hineinführt, ohne dabei den Anschein zu erwecken je zu enden. Doch schließlich gelangst du in eine kleine, schwach beleuchtete Halle. Es ist schwer zu beurteilen, ob es sich bei diesem Raum nicht vielleicht doch eher um eine Art Höhle handelt: Im spärlichen, orangefarbenen Licht der Wandfackeln kannst du unzählige Stalaktiten und Stalagmiten ausmachen, die regelrecht mit den zerfallenen Mauerstrukturen der Wände zu verschmelzen scheinen. Alles deutet darauf hin, dass dieser Ort ungeheuer alt ist. Auf der dir gegenüberliegenden Seite des Gewölbes befinden sich zwei große, mit grotesken Zeichen behauene Monolithen, neben denen zwei Gänge in die pechschwarze Finsternis führen. Über jedem dieser Gänge ist ein symbolhaftes Bild in den groben Sandstein gehauen: Über dem linken Gang meinst du eine stilisierte Wachtel erkennen zu können, während das Wesen, welches sich über dem rechten Gang befindet, keinem dir bekannten Tier gleicht – es muss sich um einen Dämon handeln...

Willst du nun:

Den linken Gang betreten? (Weiter bei 686, jedoch nur, wenn es nicht schon angekreuzt ist)

Den rechten Gang betreten? (Weiter bei 687, jedoch nur, wenn es nicht schon angekreuzt ist)

Den Raum näher durchsuchen? (Weiter bei 688)

673.

Der Wortführer verpasst dir einen gewaltsamen Stoß mit seiner Naginata, sodass du rücklings die Stufen hinunterfällst. Als du endlich unten angelangt bist, tut dir alles weh und nur mit Mühe kannst du dich wieder erheben – du verlierst 5 Lebenspunkte. Kreuze zwei Felder bei 588 an sowie zwei Felder „Tempelwachen“ bei 613. Du verlässt den Tempelplatz und begibst dich wieder in das Dorf, du weißt, dass du jetzt, wo dich gleich zwei der einflussreichsten Tempelwachen enttarnt haben, großen Ärger am Hals hast. Glücklicherweise werden die beiden Wachen am Tempeleingang jeden Tag einmal abgelöst, sodass du möglicherweise noch eine Chance hast – vorausgesetzt, du überlebst bis dahin! Weiter bei 588.

674.

„Noch nicht einmal von so etwas hast du Ahnung!“, meint Shotori und schüttelt frustriert den Kopf. „Solche Leute können wir hier nicht gebrauchen, die stellen uns nur den ganzen Laden auf den Kopf.“ Kreuze 653 an. Weiter bei 632, es sei denn du bist bereits durch die Prüfung Yotomis gefallen. In diesem Fall musst du bei 405 weiter lesen.

675.

„Sehr gut, du scheinst ja durchaus Ahnung zu haben. Kommen wir nun zum Geschicklichkeitstest!“ - Shotori führt dich ein Stück über den Tempelplatz, bis ihr zu einer Zielscheibe aus Stroh kommt. „Du hast 3 Schüsse frei, um diese Zielscheibe zum Umfallen zu bringen!“ Solltest du keine Fernkampfwaffe haben, gibt Shotori dir einen **Töter-Bogen** (T: 4|A: 4) und 3 **Pfeile**, den du ihm danach aber zurückgeben musst.

Du hast drei Fernkampfversuche:

ZIELSCHEIBE

LP: 8

Gelingt es dir, die Lebenspunkte auf 0 zu reduzieren, fahre bei 689 fort. Sollten der Zielscheibe dagegen noch Lebenspunkte verbleiben, obwohl du keine Fernkampfversuche mehr hast, weiter bei 674.

676.

Weiter bei 674.

677.

Weiter bei 674.

678.

„Du hast dich in allen Prüfungen hervorragend geschlagen!“ - Yotomi blickt dich anerkennend an. „Ich werde sofort einen meiner persönlichen Boten in den Tempel schicken um den anderen Hohepriestern diese freudige Neuigkeit mitzuteilen. Willkommen, neuer Priester!“ Trage „Priester“ in das Kästchen „Klasse“ auf deinem Heldenbogen ein.

„Ich bin wirklich beeindruckt. Ab sofort werde ich dich in der Kunst der höheren Magie unterweisen. Doch glaube nicht, dass du jetzt bereits das Heiligtum betreten darfst – Ein einfacher Priester oder Tempelwächter darf dies nur, wenn ich ihm persönlich die Erlaubnis gebe.“ Kreuze die Felder 606, 653 und 655 an und kehre anschließend zu 632 zurück.

679.

„Du verstehst vom Zaubern so viel wie ein Hirschkäfer von der Kalligraphie!“, höhnt Yotomi und scheucht dich davon. Kreuze 655 an und kehre zu 632 zurück, es sei denn, du bist bereits durch die Prüfung Shotoris gefallen. In diesem Fall musst du bei 405 weiter lesen.

680.

„Gut. In der nächsten Prüfung sollst du deine Fähigkeiten in der Fernkampfmagie unter Beweis stellen. Siehst du dort hinten die beiden Tempelwächter?“, Yotomi weist auf die gegenüberliegende Seite des Platzes. Du erschrickst, als du siehst, dass zwei Krieger eine mit Eisenketten gefesselte Sichelmantis herbeiführen! Yotomi fährt fort: „Die beiden Wächter werden diese Mantis gleich auf dich loslassen. Du wirst sie erlegen müssen, bevor sie dich erreicht hat, denn wenn dieses Ungeheuer erst vor dir steht, hast du keinerlei Chancen mehr! Du darfst dabei nur Magie einsetzen –

Bögen oder andere Schusswaffen sind untersagt!“ Während er dir die Regeln erklärt, bemerkst du, wie er deine Kleider mit einer übel stinkenden Flüssigkeit besprenkelt. Er erklärt dir, dass dieser Saft die Mantis noch aggressiver machen wird.

Dann gibt er das Startsignal. Die beiden Tempelwächter lassen die Mantis los, die sodann mit furchterregender Geschwindigkeit auf dich zu gekrabbelt kommt! Viel Zeit wird dir nicht bleiben...

Fernkampfversuche: 3 (nur Magie!)

Flucht: -

SICHELMANTIS greift an!

A: 15

V: 10 | PR: 2

LP: 10

Besiegst du die Mantis, fahre bei 693 fort. Sollten dir die Fernkampfversuche ausgehen, bevor du die Lebenspunkte der Mantis auf 0 reduziert hast, fahre bei 694 fort.



© D&D STAGE & 3/1/19/2/15/20

681.

„In dieser Disziplin muss sich der Prüfling in einem Duell mit dem neusten Mitglied der Priesterschaft messen! Der Kampf wird hart und blutig werden, allerdings darf keiner der beiden Kontrahenten den anderen töten!“ Du gibst

Yotomi zu verstehen, dass du seine Anweisung verstanden hast, worauf sich dieser kurz von dir abwendet und einen der umstehenden Priester herbeiruft. „Ten! Du hast einen Herausforderer!“ - dein Gegner wirkt jung, aber keinesfalls unerfahren und an dem bösen Funkeln in seinem Auge kannst du ablesen, dass er keine Gnade kennt. „Du hast keine Chance, Bauer!“, faucht er dir zu. In diesem Kampf darfst du keine Nahkampfwaffen verwenden – nur magische Sprüche sind in diesem Duell erlaubt!

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

TEN greift an!

A: 11

V: 11 | PR: 4

LP: 12

Du kannst während dieses Kampfes nicht sterben. Sollten deine Lebenspunkte auf 0 oder darunter fallen, werden sie sofort auf 1 aufgestockt, kreuze das Feld "Nahkampfmagie" bei 669 an und fahre dort fort.

Besiegst du den jungen Priester, kreuze ein Feld bei 669 an, sowie das Feld „Nahkampfmagie“ in der selben Station. Fahre anschließend bei 669 fort.

682.

„Nun gut... Bei dieser Prüfung muss es dir gelingen, ein Wesen zu beschwören, welches stärker ist als das, welches ich beschwören werde! Deinem Geschöpf muss es gelingen, meines im Kampf zu bezwingen, dann gilt die Prüfung als bestanden!“ Verstehst du nichts von Beschwörung oder bist nicht im Stande, ein Monster zu beschwören, gilt diese Disziplin automatisch als nicht bestanden, kreuze das Feld „Beschwörung“ bei 669 an und kehre dorthin zurück.

Yotomi tritt einige Schritte von dir zurück, während er eine unheimlich klingende Formel rezitiert – mit einem Mal bebt die Erde und in einer Rauchwolke vor die manifestiert sich ein Dämon! Nun musst du ein Wesen beschwören, das gegen den Dämon im Kampf antreten kann. Der Dämon greift dich jede Runde an, doch darfst du dich nicht wehren, stattdessen muss es deinem Wesen gelingen, den Dämon zu bezwingen, bevor deine Lebenspunkte auf 0 reduziert werden! Bis auf den Beschwörungsspruch

selber verhältst du dich in diesem Kampf also komplett passiv, das heißt, dass du auch keine Gegenstände benutzen darfst. Du hast einen Fernkampfversuch, den du jedoch nur für die Beschwörung deines Monsters nutzen darfst. Solltest du mehr als einen Versuch brauchen, um deine Beschwörung erfolgreich zu wirken, musst du deine Kampfbrüder für den Zauber aufbringen, bis er dir gelingt – der Dämon greift dich solange in jedem Zug wie gewöhnlich an.

Fernkampfversuche: 1 (nur für "Beschwörung")

Flucht: -

YOTOMIS DÄMON greift an!

A: 10

V: 7 | PR: 4

LP: 10

Siegt dein Dämon, fahre bei 695 fort. Du kannst den Kampf jederzeit abbrechen, in diesem Fall zeigt sich Yotomi enttäuscht und befiehlt seinem Dämon, von dir abzulassen. Kreuze in diesem Fall bei 669 das Feld „Beschwörung“ an und kehre dorthin zurück.

683.

Der Samurai lacht über deinen erbärmlichen Bestechungsversuch. „Seht euch das mal an, Jungs!“, ruft er laut über den Platz und die restlichen Samurai kommen auf euch zu geeilt. Gemeinsam erschlagen sie dich in einer dunklen Ecke und werfen deinen Leichnam in den Burggraben, wo er einem der Wachmolche als Festschmaus dient. Dein Abenteuer endet hier.

684.

Du weichst kurz in den Schatten zurück, bis der Samurai ganz in deiner Nähe ist, dann holst du aus und schmetterst ihm deinen Schwertknauf gegen den Hinterkopf – du hast Glück, denn außer einem dumpfen Grunzen entfährt dem Samurai kein Laut, als er auf dem Boden vor dir zusammensackt. Du schleifst seinen Körper in eine dunkle Ecke und nimmst seinen Helm an dich, den er an seinem Gürtel befestigt hatte – er passt dir fast perfekt und von weitem siehst du nun aus wie einer der Wächter!

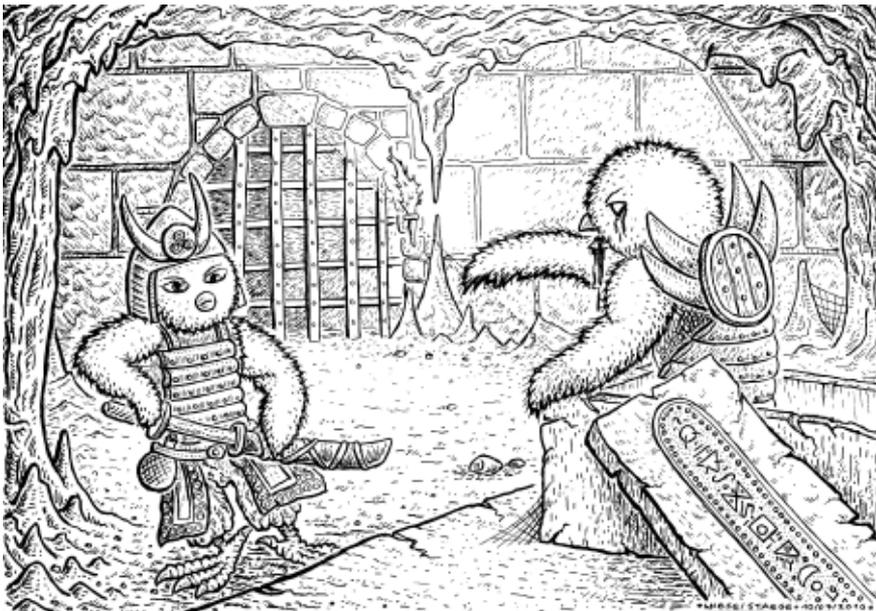
Um nicht noch mehr Zeit zu verlieren, überquerst du den Hof, ohne dabei die Aufmerksamkeit eines anderen Samurai zu erregen. Erst als du direkt auf das Eingangstor des Palastes zusteuert, vernimmst du den Ruf eines Wächters hinter dir, der fast dein Herz zum Stillstand bringt. „He, Masato! Wolltest du nicht nur kurz pissen gehen?“ Du musst improvisieren. Was willst du dem Samurai antworten?

„Ich habe meinen Dolch im Gemeinschaftsraum liegen lassen, den wollte ich gerade noch holen!“ (Weiter bei 696)

„Ich bin auf der Suche nach meinem Geldbeutel!“ (Weiter bei 697)

685.

Mit einem kraftvollen Hieb stößt du dem Samurai deinen Dolch in die Brust, der nicht mit deinem hinterhältigen Angriff rechnet und vor Schmerz und Erschrecken laut aufschreit. Sofort stürmen die übrigen Wächter auf dich zu und strecken dich in wenigen Sekunden nieder. Dein Abenteuer endet hier.



□ 686.

Du entscheidest dich für den Gang mit dem Wachtelsymbol, der sogar den Korridor, durch den du in den Tempel gelangt bist, an Dunkelheit und Unheimlichkeit übertrifft. Nur schemenhaft nimmst du das Gemäuer um dich herum wahr, auf dem scheinbar weitere bildliche Darstellungen angebracht sind, die du aufgrund der Finsternis jedoch kaum erkennst.

Dir fällt auf, dass die Luft immer feuchter wird, je tiefer du in den Korridor vordringst und du musst achtgeben, nicht auf dem glitschigen Untergrund auszurutschen. Schließlich gelangst du in ein kreisrundes Gewölbe, welches nur unwesentlich kleiner als die Eingangshalle zu sein scheint. Im Zentrum des Raumes ist ein Sarkophag aufgestellt, der von zwei grotesken Steinfiguren flankiert ist, die als Fackelhalter dienen. Als du einen Schritt in den Raum wagst, durchbricht mit einem Mal das Rasseln einer Eisenkette die unheimliche Stille und hinter dir fällt ein Fallgitter von der Decke, welches dir beim Hereinkommen entgangen war. Zugleich vernimmst du auch ein weiteres Geräusch, das jedoch vollkommen anderer Natur zu sein scheint. Wenngleich dir die Vorstellung absurd vorkommt, meinst du erkennen zu können, dass es sich um ein langsam lauter werdendes, finsternes Lachen handelt. Als dieses zu einem markerschütternden Schrei wird, kann kein Zweifel mehr daran sein, dass es sich um einen Laut handelt, der auf eine Wachtel zurückgehen muss. „EINDRINGLING!“, hallt die grauenhafte Stimme in dem Gewölbe wieder und sofort ziehst du deine Waffe – du hältst es für das beste jederzeit kampfbereit zu sein. Als du dann auch noch ein drittes Geräusch vernehmen kannst, welches dem Laut von aufeinander reibenden Steinen gleicht, fällt dein Blick erneut auf den Sarkophag und deine schlimmsten Befürchtungen bewahrheiten sich, denn trotz der spärlichen Beleuchtung erkennst du deutlich, dass sich der Deckel langsam öffnet... Wie von Magie bewegt hebt sich die steinerne Platte vom Sarg, dann erscheint ein bleicher, zur Hälfte zerfleischer Flügel am Rand, wenig später folgt ihm ein zweiter und du vernimmst ein unheilvolles Ächzen, welches dir einen kalten Schauer über den Rücken jagt. Langsam kommt immer mehr von dem zerfallenen Körper zum Vorschein – man kann nur erahnen, dass es sich mal um eine Wachtel gehandelt haben muss. Der Untote steckt in einer martialisch aussehenden Rüstung, die in der Dunkelheit auf unerklärliche Weise leicht rötlich zu schimmern scheint. Langsam schlurft er auf dich zu – du weißt, dass es kein Zurück mehr gibt. „HIER ENDET DEIN

ABENTEUER!“, faucht die Gestalt, als sie nur noch wenige Meter von dir entfernt ist.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

GRUBENLORD greift an!

A: 13

V: 13 | PR: 4

LP: 12

Besiegst du deinen Gegner, fahre bei 698 fort.

□ 687.

Der Gang hat zu deiner Überraschung starke Ähnlichkeiten mit dem Stollen einer Mine. In regelmäßigen Abständen sind an den Wänden Fackeln angebracht, die dir dein Vorankommen in dem abschüssigen Tunnel erleichtern. Du hast den Eindruck, dich bereits tief unter der Erde zu befinden, als du in eine große Höhle gelangst, die keinerlei Anzeichen künstlicher Bearbeitung erkennen lässt. Überall ragen große, rot schimmernde Kristalle aus den groben Felswänden hervor, die ein schwaches, geheimnisvolles Licht ausstrahlen, das der Höhle eine unheimliche Atmosphäre verleiht. Du erschrickst, als du die unzähligen Skelette und Knochenteile entdeckst, die überall auf dem Felsboden verstreut liegen und beschließt diesen gespenstischen Ort schnellstmöglich zu verlassen. Auf der dir gegenüberliegenden Seite der Kaverne entdeckst du einen weiteren Stolleneingang, vor dem ein riesiger Monolith aufgerichtet wurde. Trotz des schummrigen Lichtes kannst du schon von weitem erkennen, dass unzählige Schriftzeichen in den Stein eingemeißelt sind.

Doch noch ehe du den Monolithen erreicht hast, vernimmst du ein wimmerndes Heulen, das mit einem Mal die gesamte Höhle zu erfassen scheint – Sekunden später spürst du einen frostigen Windhauch an deinem Rücken vorbeiziehen, der dich wie ein Dolchstich schmerzt. Schlagartig drehst du dich um, doch kannst du nichts Sonderbares entdecken – deine Gegner sind unsichtbar!

Die grauenhafte Aura der beiden Geister kostet dich jede Kampfrunde, in denen mindestens einer der beiden Geister noch unbesiegt ist, einen Lebenspunkt.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

VERLORENE SEELE I greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 4

LP: 12

VERLORENE SEELE II greift an!

A: 10

V: 11 | PR: 4

LP: 10

Solltest du den Kampf siegreich bestehen, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Jetzt, wo die Höhle von der Präsenz der Geister befreit ist, wirkt sie bei weitem nicht mehr so bedrohlich auf dich wie zu dem Zeitpunkt, als du sie betreten hast.

Was willst du nun tun?

Dem Gang folgen (Weiter bei 701).

Die Inschriften auf dem Monolithen entziffern (Weiter bei 700).

Mit einer Spitzhacke einen der Kristalle aus dem Fels lösen (Weiter bei 699, nur, wenn du über eine Spitzhacke verfügst).

688.

Du beschließt dich zunächst den Schriftzeichen zuzuwenden, die nahe der beiden Gänge in das Gemäuer eingemeißelt sind. Dir gelingt es nicht, alle Glyphen zu entschlüsseln, dennoch meinst du herauslesen zu können, dass dich der linke Gang in eine Krypta, der rechte in eine Mine führen soll.

Bevor du dich jedoch den beiden Korridoren zuwendest, siehst du dich noch einmal im restlichen Raum um. Der Boden ist fast überall mit Sand und Staub bedeckt, nur an wenigen Stellen kannst du die steinernen Fliesen erkennen, die unter diesem verborgen sind. Erst auf den zweiten Blick machst du die Konturen einer Falltür aus, die sich in der Mitte des Raumes befindet und fast vollständig von dem Sand verdeckt ist. Zu deiner Enttäuschung musst du feststellen, dass die Pforte mit gleich zwei Schlössern gesichert zu sein scheint: Du benötigst sowohl den Totenkopfschlüssel, als

auch den Dämonenschlüssel, um die Tür öffnen zu können, maximal einen der beiden kannst du jedoch durch einen Dietrich ersetzen.

Besitzt du beide Schlüssel oder einen Schlüssel und mindestens einen Dietrich, fahre bei 703 fort.

Ansonsten kannst du nun:

Den Gang mit dem Wachtelsymbol erkunden (Weiter bei 686, nur, wenn das Feld 686 noch nicht angekreuzt ist).

Den Gang mit dem Dämonensymbol erkunden (Weiter bei 687, nur, wenn das Feld 687 noch nicht angekreuzt ist).

689.

„Ich bin beeindruckt!“, kommentiert Shotori deine Leistung. „Aus dir könnte noch einmal was werden! Aber kommen wir jetzt lieber zum letzten Teil der Prüfung, denn zu viel Lob schadet dem Eifer. Du wirst dich nun dem jüngsten unserer Mitglieder im Zweikampf stellen müssen – sämtliche Formen der Magie sind verboten. Komm mit!“ Shotori führt dich an einem der riesenhaften Monolithen vorbei auf einen kleinen Trainingsplatz im Schatten des Tempels. „Gosan! Du hast einen Herausforderer!“, ruft Shotori laut über den Platz, auf dem sich einige Tempelwächter gerade im Schwertgang üben. Ein junger, kräftiger Bursche blickt auf und kommt dann mit raschen Schritten auf euch zu. „Du suchst also die Demütigung?“, fragt er dich böse grinsend und lacht hämisch, während er sein Schwert galant aus der Scheide zieht. Die anderen Tempelwächter gesellen sich nun zu euch um Zeugen des Kampfes werden zu können...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

GOSAN greift an!

A: 9

V: 12 | PR: 5

LP: 12

Du kannst während dieses Kampfes nicht sterben. Sollten deine Lebenspunkte auf 0 oder darunter fallen, werden sie sofort auf 1 aufgestockt und du musst bei 674 weiter lesen.

Besiegst du deinen Gegner dagegen, fahre bei 702 fort.

690.

„Gut. Jetzt wo du ein Diener des Tempels bist, sollen dir die besten unserer Klingen nicht verwehrt bleiben. Folge mir!“, fordert dich Shotori auf, während er dich zum Waffenlager führt, einem großen, steinernen Gebäude, dass direkt an den Tempelplatz angrenzt. Ein junger Krieger öffnet euch die Eingangspforte und du folgst Shotori in den Innenraum, an dessen hohen Wänden unzählige Schwerter und Äxte angebracht sind. Dir fällt schon auf den ersten Blick auf, dass die meisten dieser Waffen eine hervorragende Qualität besitzen müssen. Ehrfürchtig nimmst du einige der Klingen in die Hand und schwingst sie probenhalber durch die Luft.

Verkauf von Shotori

Tempelwächterharnisch (V: 9)	40 Gold
Templerklinge (A: 9 V: 3)	35 Gold
Dämonenklinge (A: 8 V: 4)	35 Gold
Katana (A: 7 V: 4)	30 Gold
Naginata (A: 7 V: 3)	25 Gold

Kauf von Shotori

[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Trophäen]	zum Listenpreis

Wenn du fertig bist, verlässt du mit Shotori das Waffenlager und kehrst auf den Tempelplatz zurück, weiter bei 632.

691.

Yotomi nickt und weist dich an, dich zu seinen anderen Schülern zu setzen. Du lässt dich auf dem Boden zwischen zwei der Adepten nieder und lauschst den Worten Yotomis, der sodann mit seinem Unterricht fortfährt.

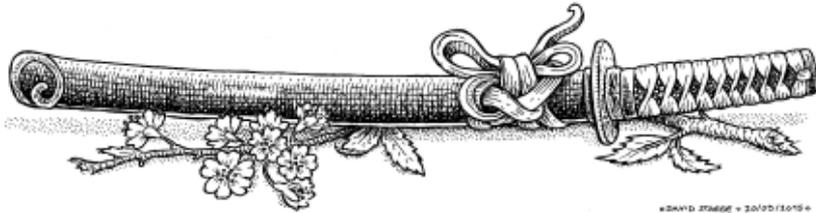
Verkauf von Yotomi

Priesterrobe (V: 7)	30 Gold
Beschwörung (Zauber)	12 Gold, 2 Erfahrung
Schwächen (Zauber)	10 Gold, 2 Erfahrung
Erdbeben (Zauber)	10 Gold, 2 Erfahrung

Beherrschung (Zauber)
Heilung (Zauber)

10 Gold, 2 Erfahrung
5 Gold, 2 Erfahrung

Willst du dich von Yotomi und den anderen Adepten verabschieden, kehre zu 632 zurück.



692.

Fa-Tanoshis Hütte liegt in der Nähe des Südtors, nicht unweit vom Hauptplatz des Dorfes. Du betrittst die kleine Werkstatt und wirst sodann von dem Rüstungsschmied begrüßt, der freundlich lächelnd auf dich zukommt und dir einige seiner Rüstungen präsentiert.

Verkauf von Fa-Tanoshi

Armeerüstung (V: 8)	45 Gold
Plattenrüstung (V: 7)	35 Gold
Lederrüstung (V: 5)	25 Gold
Tragetasche	10 Gold

Kauf von Fa-Tanoshi

[Alle Rüstungen]	zum Listenpreis
[Alle Nahkampfwaffen]	zum Listenpreis
[Alle Fernkampfwaffen]	zum Listenpreis
Klauen	3 Gold
Haut	4 Gold
Fell	4 Gold
Zähne	3 Gold

Bei der Armee- und der Plattenrüstung handelt es sich um schwere Samurairüstungen, die einiges an Körperkraft voraussetzen, um getragen werden zu können. Solltest du Mönch sein, bist du das Tragen einer solchen Rüstung nicht gewöhnt und kannst sie deswegen nicht benutzen. Anschließend verlässt du Fa-Tanoshis Werkstatt wieder und kehrst auf den Dorfplatz zurück, weiter bei 443.

693.

„Sehr gut!“, lobt dich Yotomi, als die Mantis wenige Meter vor dir schwer verwundet niederfällt und nach einigen letzten Zuckungen keine Regung mehr zeigt. Kreuze eines der Felder bei 669 sowie das Feld „Fernkampfmagie“ an und fahre dort fort.

694.

Gerade als die Mantis im Begriff ist, ihre riesigen Sichelarme auf dich hinunter schnellen zu lassen, hörst du Yotomi eine Zauberformel rufen und mit einem Mal sackt das riesige Insekt leblos in sich zusammen. Am ganzen Leib zitternd erhebst du dich vom Boden und versuchst wieder auf beiden Krallen zu stehen. Yotomi sieht dich enttäuscht an und teilt dir mit, dass du durch die Prüfung gefallen bist. Kreuze das Feld Fernkampfmagie bei 669 an und fahre dort fort.

695.

„Beeindruckend. Woher beherrscht ein einfacher Kerl nur solche Fähigkeiten...“, murmelt Yotomi leise. Kreuze eines der Felder bei 669 an sowie das Feld Beschwörung und fahre dort fort.

696.

„Soll ich dir beim Suchen helfen? Vier Augen sehen bekanntlich mehr als nur zwei!“, schlägt der Samurai vor und kommt weiter auf dich zu. Du schluckst. Was willst du ihm entgegnen?

„Ja gerne, komm ruhig mit!“ (Weiter bei 706)

„Nein danke, ich glaub' ich weiß ungefähr, wo er stecken könnte!“ (Weiter bei 707)

697.

„Echt? Ich glaub, ich hab' den vorhin gefunden! Der lag heute Morgen im Speisesaal! Da sind 20 Goldstücke drin... Machen wir's doch so, dass ich 5 davon als Finderlohn behalten darf, einverstanden?“ - freudig kommt der Samurai auf dich zu. Du beißt dir mit dem Schnabel auf die Zunge und verfluchst dein Pech. Wie willst du reagieren?

Zunächst einmal stehen bleiben (Weiter bei 708).

Schnell wegrennen (Weiter bei 658).

698.

Mit einem schrecklichen Heulen stolpert der Grubenlord nach hinten und zu deiner Verwunderung scheinen seine unheiligen Überreste wie im Zeitraffer weiter zu verfaulen, sodass das Gewölbe bald von einem ekeleregenden Gestank erfüllt ist. Die Rüstung des Grubenlords hat ihren rötlichen Schimmer verloren und sieht nun bei weitem nicht mehr so beeindruckend aus, dennoch fällt es dir schwer, dein Auge von dem seltsam verzierten Harnisch zu lösen.

Du beschließt, den Raum weiter zu durchsuchen und wendest dich den beiden Statuen zu. Bei genauerem Hinsehen fällt dir auf, dass eine der Figuren einen beweglichen Flügel besitzt. Es stellt sich heraus, dass es sich um einen Hebel handelt, mit dessen Hilfe es dir gelingt, das Fallgitter wieder zu öffnen. Zudem findest du einen kleinen **Totenkopfschlüssel**, den die Statue in ihrer Hand gehalten hat. Willst du die Krypta nun verlassen, kreuze 686 an und fahre bei 672 fort. Willst du dich dagegen der – mittlerweile äußerst unappetitlichen – Leiche des Grubenlords zuwenden, lies bei 709 weiter.

699.

Die Kristalle stellen sich als äußerst hart heraus und nur mit Mühe gelingt es dir, einen größeren Brocken **Kristall** aus der Wand zu lösen. Du betrachtest den unheimlich glühenden Stein und dir fällt auf, dass er sogar Wärme auszustrahlen scheint. Du verstaust deinen Fund in deinem Rucksack und stehst nun vor der Wahl, dem Gang zu folgen (Weiter bei 701) oder aber die mysteriösen Inschriften genauer zu untersuchen (Weiter bei 700).

700.

Zu deiner Verwunderung scheint der Stein bei weitem nicht so alt zu sein wie du gedacht hättest, denn die Inschriften sind in dem zeitgenössischen Ezo-Dialekt verfasst, sodass du tatsächlich das meiste verstehen kannst. Es handelt sich um eine Liste, die mit akribischer Sorgfalt beschreibt wie viele Gefangene die Ezo in den letzten Jahrzehnten gemacht haben und wie diese verwendet wurden. Dein Interesse wird vor allem durch folgende Zeilen geweckt:

„Die Bauern der Japaner aber ließen wir in der Mine arbeiten, täglich von der Stunde des Affen bis zu der des Hundes. Welche auch immer aber unfähig zur Arbeit waren, dienten dem Dämon als Speise. Eine Ausnahme machten wir bei einem alten Beschwörer der Japaner, der uns in die Hände gefallen war, ihn sperrten wir in das Gefängnis, da er uns nützlich zu sein schien.“ Solltest du es noch nicht getan haben, kannst du nun versuchen, mit einer Spitzhacke einen der Kristalle aus der Wand zu lösen (Weiter bei 699, nur, wenn du über eine Spitzhacke verfügst). Ansonsten beschließt du dem Gang weiter zu folgen. Fahre bei 701 fort.

701.

Während du dem Gang tiefer in das Erdinnere folgst fällt dir auf, dass der Boden zunehmend feuchter wird, bis du bald schon fast hüfttief in einer stinkenden, dunklen Flüssigkeit watest. Zu deiner Beunruhigung scheint der Wasserspiegel sogar stetig zuzunehmen. Du willst schon gerade umkehren, da machst du in der Dunkelheit vor dir ein schummriges Licht aus, das von einigen Fackeln zu stammen scheint. Du beschließt, der Sache auf den Grund zu gehen und gelangst nach wenigen Minuten in eine große, vollkommen überflutete Höhle, die schwach ausgeleuchtet ist. Mittlerweile steht dir das Wasser – falls es sich bei der übelriechenden Flüssigkeit überhaupt darum handeln sollte – bis zur Brust, sodass du in deiner Bewegung sehr eingeschränkt bist. Als du plötzlich das Gefühl hast, eine leichte Vibration wahrnehmen zu können, kriegst du es mit der Angst zu tun. Das Wasser wird schlagartig unerträglich heiß, sodass du vor Schmerz schreiend nach hinten strauchelst und dich gerade so noch auf den Krallen halten kannst. Sekunden später wirst du Zeuge, wie eine Flammenwoge die Wasseroberfläche durchbricht und die Höhle für kurze Zeit in gleißend helles Licht taucht. Du kannst deinen Augen kaum trauen und starrst ungläubig auf das nun Wellen schlagende Wasser. Doch als ob all dies nicht schon genug wäre, erhebt sich

mit einem Mal ein riesiger, geflügelter Wachteldämon aus den Tiefen des unterirdischen Sees und greift dich mit einer weiteren Flammenwoge an. An Flucht ist nicht zu denken, da du in dem tiefen Wasser viel zu langsam vorankommst, als dass du dem fliegenden Dämon entkommen könntest... Immer, wenn der Dämon bei seinem Angriffswurf eine 5 oder 6 würfelt, darf er sofort einen zweiten Würfel werfen und beide Ergebnisse addieren, solange, bis er keine 5 oder 6 mehr würfelt.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

WÄCHTER-DÄMON greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 3

LP: 14

Besiegest du das Monstrum, kreuze 687 an und lies bei 710 weiter.

702.

„Du bist nicht nur weise und geschickt, sondern auch ein starker Krieger. Ich werde dich in die Reihen der Tempelwächter aufnehmen. Willkommen!“, verkündet Shotori. Trage „Tempelwächter“ als Klasse auf deinem Heldenbogen ein. Kreuze die Felder 606, 653 und 655 an. „Ab sofort darfst du unser Waffenlager betreten, ich werde dir Ausrüstung verkaufen, wenn du welche brauchen solltest.“

Auch wenn du jetzt ein Tempelwächter bist, heißt das noch nicht, dass du einfach in das Heiligtum hinein spazieren darfst. Nur Yotomi, der Hohepriester, kann einem einfachen Wächter oder Priester erlauben, den Tempel zu betreten, etwa für Botengänge oder dergleichen.“ Willst du dich bei ihm nach Ausrüstung erkunden, fahre bei 690 fort. Ansonsten verabschiedest du dich von Shotori und kehrst zu 632 zurück.

703.

Obwohl es dir gelingt das Schloss zu öffnen, musst du immer noch viel Kraft aufwenden, um die Falltür anzuheben, da die rostigen Scharniere nur noch bedingt ihren Zweck erfüllen und sich viel Sand in den Angeln gesammelt hat. Doch du gibst nicht auf und stemmst dich mit aller Kraft gegen die

Luke, die schließlich nachgibt und sich mit einem lauten Knarren öffnet. Vorsichtig spähist du in das, was unter ihr liegt, doch kannst du außer pechschwarzer Finsternis nichts wahrnehmen. Ein kalter Lufthauch kommt dir entgegen und lässt dich frösteln, als du vergebens versuchst, etwas im Dunkeln zu erkennen. Verfügt du über eine Laterne, lies bei 711 weiter. Sollte dies nicht der Fall sein, lies bei 712 weiter.

704.

Du trittst an den Rand des Bassins und beginnst, die Statue sorgfältig zu betrachten. Es kann kein Zweifel daran bestehen, dass sie das Werk eines außerordentlich geschickten Bildhauers ist, wie du ihn unter den Ezo kaum vermutet hättest. Auf den Sockel der Figur ist „Chire N'naz“ eingraviert, doch hast du einen derart seltsamen Namen bisher nicht einmal unter den Ezo gehört.

Erst auf den zweiten Blick fällt dir der **Talisman** auf, der mit einem einfachen Bindfaden um den Hals der Figur gelegt wurde. Vorsichtig nimmst du ihn ab und steckst ihn ein – sicher kann er dir noch einmal von Nutzen sein! Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun:

Vom Wasser im Becken trinken (Weiter bei 705).

Den Vorhang zur Seite schieben (Weiter bei 552).

Den Raum verlassen und stattdessen durch das große Tor im Vorraum schreiten (Weiter bei 747).

705.

Gierig schlürfst du von dem kristallklaren Wasser und erfrischt deine trockene Kehle. Schon nach wenigen Schlucken befällt dich das Gefühl, dass es sich nicht um normales Wasser handeln kann, denn obwohl es sich weder optisch, noch geschmacklich von diesem unterscheidet, scheint es eine eigentümliche Wirkung auf deinen Körper zu haben. Als du dich wieder vom Boden erhebst, fühlst du dich wie neu geboren! Deine Lebenspunkte werden wieder auf ihren Ausgangswert angehoben. Wenn du es noch nicht getan hast, kannst du nun:

Die Statue untersuchen (Weiter bei 704).

Den Vorhang zur Seite schieben (Weiter bei 552).

Den Raum verlassen und stattdessen durch das große Tor im Vorraum schreiten (Weiter bei 747).

706.

Schnellen Schrittes eilt der Samurai auf dich zu. Zwar versuchst du noch verzweifelt, in eine etwas dunklere Ecke auszuweichen, doch mag auch das dir nicht mehr helfen, als der Samurai dich erreicht hat. Wenige Meter vor dir hält er verduzt inne, reißt seine Augen auf und alarmiert mit einem gellenden Schrei die anderen Wächter, die sodann auf dich zu gestürzt kommen und dich in wenigen Sekunden überwältigen. Dein Abenteuer endet hier.

707.

„Na gut, dann viel Glück!“, wünscht dir der Samurai und wendet sich wieder von dir ab. Du atmest erleichtert auf und verschwindest in einer dunklen Ecke hinter dem Gebäude, um dir einen neuen Plan zu überlegen, weiter bei 716.

708.

Als dich der Samurai schon fast erreicht hat, hält er inne und fragt dich misstrauisch, ob du ihm den Finderlohn auch wirklich aushändigen wirst. Willst du ihm versichern, dass du ihm das Gold gibst und auf der Stelle verharren, lies bei 706 weiter. Willst du ihm dagegen sagen, dass er sich kurz gedulden soll und du ihm einen besseren Finderlohn besorgst, fahre bei 717 fort. Suchst du dein Heil in der Flucht, weiter bei 658.

709.

Die Haut des Untoten ist mit Pestbeulen und Parasiten übersät und fette Maden weiden sich an seinem modrigen Fleisch. Sowohl der Geruch, als auch der Anblick der Leiche ist derart ekelregend, dass du einen Würfelwurf an Lebenspunkten verlierst, da du selber das Gefühl bekommst, krank zu werden, als du dich dem leblosen Körper auch nur näherst. Doch es gelingt dir, deinen Ekel zu überwinden und die geheimnisvolle Rüstung von dem Leichnam zu lösen. Enttäuscht stellst du fest, dass sie bei weitem nicht so stabil zu sein scheint, wie sie auf dich wirkte, als ihr einstiger Träger noch mit unheiligem Leben erfüllt war. Der nun verblasste rötliche Schimmer, der die geheimnisvolle Rüstung umgab, will dir nicht aus dem Kopf gehen und so beschließt du, die **antike Ezorüstung** (V: 5) trotz ihrer offensichtlichen Schwächen mitzunehmen. Da du nichts Interessantes mehr in dem Raum

finden kannst, verlässt du die Krypta wieder durch den Gang, durch den du auch in sie hineingelangt bist, kreuze 686 an und lies bei 672 weiter.

710.

Unter infernalem Geschrei stürzt der Dämon in den See und versinkt binnen Sekunden in dem trüben Wasser. Am ganzen Leibe zitternd siehst du dich in der Grotte um. Dabei nimmst du zunächst ein helles Glitzern nahe des Höhleneingangs am Ufergrund wahr. Du tauchst kurz in das – nun eisige – Wasser ein und förderst einen kunstvoll verzierten, silbernen Schlüssel zu Tage, in den Gestalten eingraviert sind, die dem Dämon erschreckend ähnlich sehen. Du steckst den **Dämonenschlüssel** in deine Tasche und wendest dich dem hinteren Teil der Höhle zu. Da der See jedoch immer tiefer zu werden scheint, brichst du den Versuch das andere Ufer zu erreichen schließlich ab. Wer weiß, ob sich nicht noch schrecklichere Gefahren in den Tiefen des Sees befinden?

Als du dich umwendest, fällt dein Blick auf eine kleine Nische oberhalb des Eingangsstollens, in der auf einem kleinen Podest einige Schmuckstücke aufgebahrt sind. Allerdings scheint es dir ohne Ausrüstung unmöglich, zu der Nische hinauf zu klettern – ein Greifhaken wäre hier von großem Nutzen. Andernfalls könntest du versuchen, mit einem Windsturm-Spruch zumindest einige der Schmuckstücke hinunterfallen zu lassen. Besitzt du weder einen Greifhaken noch einen Windsturm-Spruch, kehrst du nun in die Eingangshalle des Tempels zurück (Weiter bei 672).

Verfügst du über einen Greifhaken und willst von ihm Gebrauch machen, wirf einen Würfel:

1-3: Dir gelingt es nicht, die Nische zu erreichen! (Weiter bei 718)

4-6: Dir gelingt es, die Nische zu erreichen! (Weiter bei 719)

Beherrscht du dagegen einen Windsturm-Spruch, kannst du auch von diesem Gebrauch machen:

1-2: Dir gelingt es nicht, einen Gegenstand hinunterfallen zu lassen! (Weiter bei 718)

3-6: Dir gelingt es, einen Gegenstand hinunterfallen zu lassen! (Weiter bei 720)

711.

Das Licht deiner Laterne kann den unter dir liegenden Raum nicht annähernd ausfüllen. Nach wie vor machst du statt einem Boden nur eine dichte,

schwarze Finsternis aus – der Raum muss gigantische Ausmaße haben! Als du neugierig noch dichter an die Luke heran kriechst und vorsichtig hinunter spähist, entdeckst du etwas, das wie eine steinerne Plattform aussieht, die du erreichen könntest, wenn du vom Rand der Luke abspringst. Ohne lange zu zögern setzt du deinen Plan in die Tat um und dir gelingt es tatsächlich, die Plattform zu erreichen, die sich als eine Art Steg entpuppt. Zu beiden Seiten machst du nichts als Finsternis aus, doch fallen einige fade Lichtstrahlen aus der Luke über dir auf eine massive, steinerne Mauer, auf die der seltsame Steg zuläuft. In das Gemäuer ist ein mit Eisenbeschlägen versehenes Tor eingelassen. Neugierig lockerst du ein kleines Steinchen aus dem Übergang und wirfst es in den pechschwarzen Schlund seitlich des Stegs – doch auch nach Minuten kannst du kein Geräusch des Aufpralls wahrnehmen! Verunsichert folgst du dem einzigen Weg, der sich dir momentan zu bieten scheint und schreitest auf das Tor zu, welches dich in ein spärlich ausgeleuchtetes Gewölbe führt. Es muss sich um ein Gefängnis oder dergleichen handeln, denn in den brüchigen Wänden sind in regelmäßigen Abständen Gitterfenster und -türen eingelassen. Nach kurzer Zeit gerätst du an eine Kreuzung. Du stehst vor der Wahl, den linken Gang zu erkunden (Weiter bei 721), dem Korridor weiter gerade aus zu folgen (Weiter bei 722) oder aber den rechten Weg einzuschlagen (Weiter bei 723).

712.

Egal wie sehr du dich anstrengst, kannst du in der Dunkelheit jenseits der Bodenluke nichts erkennen und so kriechst du immer näher an den unheilvollen Eingang heran, ohne dich der Gefahr bewusst zu sein, der du dich aussetzt... Mit einem Mal löst sich ein Stein aus dem Fundament am Rand der Grube und du verlierst den Halt... Schreiend stürzt du in den schwarzen Schlund hinab, der zu deinem Entsetzen kein Ende zu haben scheint – es muss sich um einen magischen Abgrund handeln! Je tiefer du fällst, desto kälter wird die Luft um dich herum, sodass du nach wenigen Stunden freien Falls erfrierst. Dein Abenteuer endet hier.

713.

Du sprichst einige der Samurai an, die sich auf dem Dorfplatz herumtreiben, doch sie begegnen deinem Vorschlag nur mit einem mitleidvollen Lächeln. „Einen Trank probieren?“, fragt dich einer der Krieger amüsiert. „Ich vermute mal, Wakarashi hat dich geschickt... Nun, dann lass dir eines gesagt

sein: Der Kerl ist ein Giftmischer! Er meint es sicher nicht böse, aber er hat schon einigen von uns nächtlanges Harren auf dem Donnerbalken beschert, andere bekamen Fieber und Zweien von uns hat einer seiner Tränke sogar das Leben gekostet. Glaub mir, so will ich nicht enden!“ Du schämst dich beinahe schon, für Wakarashis neuen Trank Werbung gemacht zu haben und entschuldigst dich bei dem Samurai. Kehre zu 443 zurück.

714.

„Wärest du vielleicht bereit, einen neuen Zaubertrank zu testen?“, fragst du ihn vorsichtig. Du siehst, wie sich seine Miene verfinstert und er dich skeptisch zu mustern beginnt. „Du redest von irgendeinem Gebräu, das dieser Wakarashi wiederum zusammengemischt hat? Wie stellst du dir das denn vor, ich darf doch nicht mal ins Lager!“ Du überlegst kurz und entgegnest ihm dann, dass ihr euch ja auch vor dem Lager treffen könntet. Er scheint immer noch nicht begeistert von deiner Idee zu sein. „Den Teufel werd' ich tun... wobei... wie viel Gold würdest du mir denn geben, wenn ich morgen Abend vor dem Tor stehe?“

„Gold? Vergiss es!“ (Weiter bei 724)

„5 Goldstücke sollten genügen!“ (Weiter bei 725)

„10 Goldstücke sind mehr als genug!“ (Weiter bei 726)

„15 Goldstücke sind ein Wort, oder?“ (Weiter bei 727)

715.

Kreuze das Feld bei 505 ein drittes Mal an. „Ich habe für dich ein Treffen mit Makabo arrangiert... morgen Abend, vor dem Stadttor!“ Wakarashi blickt dich entsetzt an. "Makabo?! Der Kerl hat mich mal halb tot geschlagen, hat er dir das etwa nicht erzählt?!", quiekt er aufgeregt, doch scheint er sich schnell wieder beruhigt zu haben und spricht mit gefasster Stimme: "Nun gut, mir bleibt wohl nichts als zu hoffen, dass Makabo gelernt hat, sich zu benehmen... Du hast jedenfalls deinen Auftrag erfüllt... Wie soll deine Belohnung aussehen?"

- 2 **Heiltränke** (LP: vollständig) und ein **Glückstrank**

- 15 **Goldstücke**

- 4 Spruchrollen mit **Beherrschung** (Fluch)

Wähle eine der Belohnungen aus und kehre zu 464 zurück.

716.

Du weißt, dass du nun das meiste überstanden hast und atmest erleichtert auf. In diesem Moment verschwindet der Mond hinter einer Wolke und es wird für kurze Zeit dunkler im Hof – du nutzt die Gelegenheit um an einigen Efeuranken an der Mauer des Palastes hoch in den ersten Stock zu klettern. Du spähist durch eines der Fenster in den dahinter liegenden Raum und kannst dein Glück kaum fassen: Du hast das Gemach des Shogun ausfindig gemacht! Das Fenster lässt sich ohne Probleme öffnen und ohne einen Laut von dir zu geben, schwingst du dich geschickt auf einen kleinen Sekretär im Innenraum. Auf der anderen Seite des Zimmers steht ein kolossales Himmelbett aus Eibenholz - in diesem liegt der Shogun, leise schnarchend, eine Gespielin an seiner Seite. Vorsichtig steigst du von dem Pult hinab auf den Boden – doch kurz bevor deine Krallen diesen berühren, zuckst du instinktiv zurück, denn dich beschleicht die Ahnung, dass sich der Weg zum Bett als schwieriger herausstellen könnte, als du zunächst gedacht hast. Das Zimmer ist mit Nachtigallenboden ausgelegt, der laut quietscht, sobald man zu fest auf ihn auftritt – du wirst einen Weg finden müssen, dich unbemerkt zu dem Bett des Shogun zu schleichen.



Nimm einen Spielstein, um deine Position im Zimmer zu markieren. Diesen kannst du nun waagrecht oder senkrecht im Raum bewegen, doch musst du für jedes Feld, auf das du kommst, würfeln und die auf dem Feld abgedruckte Zahl zu deinem Wurf addieren. Sollte das Ergebnis mehr als 6 betragen, quietscht der Boden so laut, dass der Shogun aufwacht und seine

Wachen ruft, die dich binnen Sekunden überwältigen. Natürlich darfst du Talismane oder Glückstränke benutzen, um das Ergebnis frei zu wählen bzw. den Wurf zu wiederholen. Solltest du im Besitz von Fell sein, kannst du dieses nutzen, um deine Schritte zu dämpfen, ziehe 1 Punkt von jedem Würfelergebnis ab. Außerdem darfst du 1 Punkt vom Ergebnis abziehen, wenn du über die Fähigkeit Heimlichkeit verfügst. Die Hindernisse im Raum (Tische) darfst du nicht betreten, allerdings liegen auf diesen Gegenstände, die du stehlen kannst, solltest du besonders wagemutig sein und eines der angrenzenden Felder betreten

A: **Katana** (A: 7|V: 4) und **Talisman**

B: Goldsack mit 15 **Goldstücken**

Erreichst du das Bett des Shogun, fahre bei 729 fort.

717.

Du verschwindest hinter einer Mauer und versteckst dich im Schatten des Palastes. Nach einiger Zeit hörst du die Stimme des Samurai näherkommen: „He, wo bleibt denn jetzt meine Belohnung? Du hast sie mir doch versprochen!“ Eingeschnappt vor sich hin plappernd nähert sich der Krieger deinem Versteck. Als er die Mauer passiert, überraschst du ihn aus dem Hinterhalt – ein Schlag auf den Hinterkopf lässt ihn bewusstlos zusammensinken, noch ehe er die anderen Wachen alarmieren kann. Masatos Geldbeutel, der 20 **Goldstücke** enthält, nimmst du an dich und versteckst den leblosen Körper des Samurai in einer finsternen Ecke hinter dem Palast. Weiter bei 716.

718.

Leider ist dein Vorhaben nicht von Erfolg gekrönt und du musst dir eingestehen, dass es dir nicht gelingen will, die Schmuckstücke, die du in der Nische ausgemacht hast, auf irgendeine Art und Weise zu bergen. Frustriert kehrst du in die Eingangshöhle zurück und folgst dem Gang, der dich in die Empfangshalle des Tempels zurückführt, weiter bei 672.

719.

Dein Greifhaken findet in einem Felsspalt halt und behände kletterst du zu der Nische hinauf. Diese ist nicht groß genug, als dass du in sie hinein

steigen könntest, sodass du dich an der steilen Felswand festklammern musst und gleichzeitig versuchst, einzelne Gegenstände aus dem kleinen Schatzhort zu ergreifen. Wähle einen der Gegenstände aus der folgenden Liste aus:

- **Heiliges Symbol**
- **Laterne**
- **Glückstrank**

Du darfst auch weitere Gegenstände nehmen, musst für jeden jedoch einen Würfel werfen: Bei 4-6 stürzt du bei dem Versuch, den Gegenstand an dich zu nehmen, ab und verlierst 3 Lebenspunkte. Wenn du fertig bist (oder abgestürzt bist), beschließt du, in die Eingangshalle des Tempels zurückzukehren und folgst dem Gang, der dich durch die Mine geführt hat, weiter bei 672.

720.

Du beschwörst eine starke Sturmböe herauf, die das Wasser in der Höhle aufwirbeln lässt und sogar einige kleinere Steinbrocken aus der Wand löst. Doch dabei bleibt es nicht – zu deinem Glück löst sich auch einer der glitzernden Gegenstände, die du in der Nische ausgemacht hattest und fällt zu dir hinunter. Mit einem Platschen landet das Ding im flachen Wasser und du bückst dich, um es aufzuheben: Es ist ein **Heiliges Symbol**. Du steckst es ein und beschließt, in die Eingangshalle des Tempels zurückzukehren, weiter bei 672.

□ 721.

Der Boden des Ganges ist glitschig und feucht, seltsame Algen bedecken ihn und du musst aufpassen, dass du nicht versehentlich auf ihnen ausrutschst. Zu beiden Seiten des Korridors reiht sich ein Gitterfenster an das nächste, doch scheinen die Zellen unbewohnt zu sein, denn außer einem leisen Tropfgeräusch ist nichts zu hören und als du in einen der Räume hinein spähest, kannst du lediglich ein Skelett erkennen. Als du bemerkst, dass der Gang vor dir in einer Sackgasse endet, willst du schon umkehren, doch vernimmst du in diesem Augenblick ein Geräusch, das dich instinktiv zusammenzucken lässt: Mit einem lauten Quietschen öffnet sich eine der Kerkertüren. Sofort kriegst du panische Angst – zwar ist der Gang nur schummrig durch einige Fackeln beleuchtet, doch bietet sich dir weit und

breit kein Versteck, sodass – wer oder was auch immer sich dort nähert – dich sofort entdecken wird. Deine Angst nimmt nicht ab, als du schlurfende Schritte vernimmst und im Zwielflicht vor dir eine gebückte Gestalt wahrnimmst, die langsam in den Gang tritt. Ohne einen Laut von sich zu geben, wendet sie dir ihren Kopf zu – du schluckst, als du siehst, dass ihre milchig-weißen Augen im Dunkeln leicht zu schimmern scheinen. Zweifelsohne ist das in Lumpen gehüllte Wesen eine Wachtel – oder war es zumindest einmal, denn du bist dir nicht sicher, ob man überhaupt von einem lebenden Wesen sprechen kann. Langsam schlurft das Ding auf dich zu, doch bist du noch immer von der Furcht zu sehr gelähmt, um davon zu laufen. Als er dich fast erreicht hat, fällt dir der Schlüsselbund auf, der an dem Gürtel des Untoten befestigt ist – es ist der Kerkermeister!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

KERKERMEISTER greift an!

A: 11

V: 13 | PR: 2

LP: 12

Besiegst du den Untoten, kannst du ihm den **Kerkerschlüsselbund** abnehmen und dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Immer noch zitternd vor Angst beschließt du, zu der Kreuzung zurückzukehren, von der du gekommen bist. Kreuze 721 an und fahre bei 730 fort.

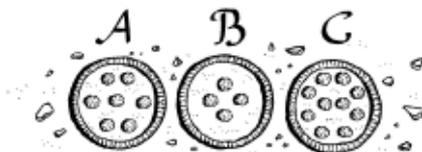
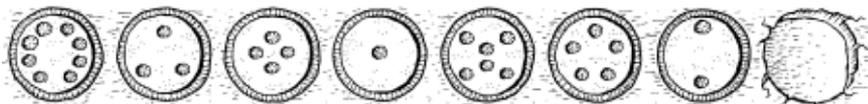
□ **722.**

Ist das Feld bei 722 angekreuzt, fahre bei 731 fort. Ansonsten musst du hier weiter lesen.

Du folgst dem nur spärlich beleuchteten Korridor, bis du an eine massive Steintür gelangst, die mit seltsamen, archaisch anmutenden Ornamenten verziert ist. Neugierde packt dich und du versuchst die Tür zu öffnen, aber vergebens. Nicht einmal ein Schloss scheint die Pforte zu besitzen. Erst auf den zweiten Blick fallen dir die mit kleinen Edelsteinen verzierten Steintäfelchen auf, die in die Mitte der Tür eingelassen sind. Nachdem du die rätselhafte Anordnung eine Zeit lang untersucht hast, fällt dir auf, dass die Reihe eine leere Einlassung aufweist. Also du auf den Boden unter dir

schaust, findest du dort jedoch nicht nur ein herausgebrochenes Steintäfelchen, sondern noch zwei weitere.

Wenn du willst, kannst du versuchen, eines der Täfelchen wieder in die letzte Einlassung einzusetzen. Vermerke den jeweiligen Buchstaben auf deinem Heldenbrief und fahre bei 732 fort.



PIECE/STADE 44/10/10/10/10

□ 723.

Ist das Feld bei 723 angekreuzt, fahre bei 737 fort. Ansonsten musst du hier weiter lesen.

Der Gang ist lang und monoton. Je tiefer du in ihn vordringst, desto mehr beschleicht dich das Gefühl, den grauenhaften Geruch von Leichen in der modrigen Luft wahrnehmen zu können. An den dunklen Steinwänden reiht sich ein Gitterfenster an das andere und als du in eine der Zellen hinein spähst, wird dir klar, dass dich dein Geruchssinn nicht getäuscht hat...

Nach einer gefühlten Ewigkeit endet der Gang an einer pilzbewachsenen Wand, an der eine stinkende Flüssigkeit herunter rinnt, die aus einer der Steinfugen auszutreten scheint.

Du willst schon umkehren, als du eine leise Stimme wahrnimmst, die aus einer der Zellen zu stammen scheint – Dein Herz bleibt fast stehen, als du realisierst, dass es sich um Japanisch handelt! Du siehst kurz hinter dich, um sicherzustellen, dass dich niemand belauscht und flüsterst dann, ebenfalls auf Japanisch: „Wo steckst du?“

Die Stimme hält kurz inne, doch dann antwortet sie dir: „In der letzten Zelle auf der linken Gangseite...“ Sofort eilst du zu dem Gitterfenster am äußersten Ende des Korridors und wirfst ein Blick auf den kahlen, kleinen Raum, der

dahinter liegt. Inmitten der winzigen Zelle sitzt eine alte Wachtel, die – das kannst du aus ihren Zügen schließen – zweifelsohne japanischer Abstammung ist. „Wer bist du?“, fragt dich der Alte skeptisch als er dich erblickt. Erst in diesem Moment fällt dir ein, dass du ja wie ein Ezo aussiehst. „Ich bin im Auftrag des Tenno hier... Meine Aufgabe ist es, die Beschwörung des Ezo-Dämonen zu verhindern!“, antwortest du ihm und sofort macht sich ein Lächeln auf seinem verschrumpelten Gesicht bemerkbar. „Ich bin Kameo Takazashi“, stellt er sich dir vor und sogleich erschauerst du, als du dich an die legendarischen Erzählungen erinnerst, in denen dieser Name stets eine Rolle gespielt hatte. Kameo Takazashi, der große Magier und Beschwörer, der vor vielen Jahrzehnten von dem Hof des Tenno vertrieben wurde und in die Gefangenschaft der Ezo geriet! „Kannst du mich befreien?“, bittet dich die uralte Wachtel und richtet sich langsam auf. Hast du einen Kerkerschlüsselbund, weiter bei 733. Ist dies nicht der Fall, versprichst du Kameo, ihm bald zu helfen und kehrst zur Gabelung zurück, weiter bei 730.

724.

„Gut, wenn das so ist, kannst du's vergessen!“, faucht der Samurai zornig. Kreuze alle 3 Felder bei 505 an und kehre zu 506 zurück.

725.

„Dafür soll ich mein Leben auf's Spiel setzen? Du spinnst doch! Du kannst die paar lausigen Groschen behalten!“ Kreuze alle Felder bei 505 an und kehre anschließend zu 506 zurück.

726.

„Das ist zwar ziemlich mager dafür, dass ich mein Leben auf's Spiel setzen soll... aber gut, gib her das Geld. Sag deinem Freund, dass wir uns morgen Abend am Dorfeingang treffen. Kreuze 505 so oft an, dass es 2 Kreuze sind und kehre zu 506 zurück.“

727.

„Gut, da kann ich wirklich nicht meckern!“, sagt er, während du ihm die Goldstücke in den Flügel abzählst. „Sag deinem Freund, dass ich morgen bei Sonnenuntergang vor dem Tor auf ihn warte!“ Kreuze 505 so oft an, dass es 2 Kreuze sind und kehre zu 506 zurück.“

728.

Du folgst dem Verlauf eines staubigen Feldweges, der dich durch idyllische Acker- und Weidelandschaften führt. Es scheint schwer vorstellbar, dass in dieser bildhübschen Landschaft die gefährlichen Bestien lauern sollten, von denen dir der Bauer in Kyoto erzählt hat.

Doch schon eine halbe Stunde darauf stellt sich heraus, dass der Farmer keineswegs übertrieben hat: Auf einem brach gelegten Feld erspähist du einige Fetzenspringer, die sich an dem Kadaver eines Mastkäfers gütlich tun. Zwar kannst du zur Zeit nur 3 Bestien zählen, doch ist nicht auszuschließen, dass sich in der Böschung noch mehr versteckt halten, sodass ein vorsichtiges Vorgehen geboten ist. Du hebst einen Kieselstein vom Boden auf und schleuderst ihn in Richtung der Fetzenspringer, die ihre Beute sofort liegen lassen und gierig schnaubend auf dich zugesprungen kommen. Kämpfe zunächst gegen die ersten beiden Fetzenspringer.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Kreuze zwei Felder bei 375 an und fahre bei 20 fort)

FETZENSPRINGER I greift an!

A: 3

V: 5 | PR: 2

LP: 8

FETZENSPRINGER II greift an!

A: 4

V: 4 | PR: 1

LP: 9

Nachdem du beide Bestien niedergestreckt hast, stellt sich dir der Rudelführer der Gruppe, der zähnefletschend auf dich zu gesprungen kommt.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

FETZENSPRINGER-RUDELFÜHRER greift an!

A: 5

V: 5 | PR: 1

LP: 10

Trägst du den Sieg davon, erhältst du 2 Erfahrungspunkte und musst das Feld bei 375 ankreuzen. Als du den Rudelführer erschlagen hast, bemerkst du einige weitere Fetzenspringer, die aus dem Gebüsch am Rande des Feldes in einen benachbarten Wald fliehen.

Beherrscht du die 1. Jägerschulung, kannst du den drei Kadavern jeweils ihre **Klauen** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung ist es dir zudem möglich, jedem der drei Fetzenspringer die **Haut** abzuziehen. Als du dich auf dem Feld umsiehst, entdeckst du einen großen Felsen, der aus einem nahegelegenen Feld herausragt. Ein enger Tunnel scheint in sein Inneres zu führen. Entschließt du dich, die Höhle zu erkunden, fahre bei 734 fort, kehrst du lieber zu den Stadttoren Kyotos zurück, lies bei 20 weiter.

729.

Vorsichtig beugst du dich über das Bett - sowohl die Konkubine, als auch der Shogun scheinen sich eines tiefen Schlafes zu erfreuen. Letzterer schnarcht so laut, dass sein Schnabel dabei immer wieder auf- und zuklappt, was du geschickt dazu zu nutzen weißt, eine der Giftkapseln hineinzustecken. Einen Atemzug später hörst du das leise Platzen der Kapsel. Du harrst noch kurze Zeit an dem Bett aus, um dich über die Wirkung des Giftes zu vergewissern, dann schleichst du dich über den Nachtigallenboden zurück zum Fenster, von dem aus du in den Innenhof des Palastes gelangst. Es gelingt dir, diesen unbemerkt zu verlassen, sodass du dich schon eine halbe Stunde später im Stadtzentrum Osakas wiederfindest. Es ist früh am Morgen und die ersten Händler beginnen bereits, ihre Stände aufzubauen. Kreuze 348 ein zweites Mal an und fahre bei 106 fort.

730.

Du gelangst in das Zentrum der Kerkeranlage, von der aus 3 Gänge ausgehen. Du stehst vor der Wahl dem Korridor zu folgen, der westwärts verläuft (Weiter bei 721, nur wenn dieses Feld noch nicht angekreuzt ist), oder aber den nach Osten abgehenden Gang einzuschlagen (Weiter bei 723).

Alternativ kannst du dem nördlich verlaufenden Hauptgang folgen, der dich noch tiefer in das Gewölbe hineinführt (Weiter bei 722).

731.

Die mächtige Steintür ist zur Seite gerückt und gibt dir den Weg in ein schmales, turmähnliches Gewölbe frei, an dessen Wänden eine Wendeltreppe entlangläuft. Die Stufen scheinen von den gleichen seltsamen Algen bewachsen zu sein, die dir auch schon in der Kerkeranlage aufgefallen sind – du musst dich vorsehen, nicht auf den glitschigen Steinen auszurutschen und in die Tiefe zu stürzen! Du stehst nun vor der Wahl, der Wendeltreppe entweder nach unten (Weiter bei 735) oder nach oben zu folgen (Weiter bei 736). Alternativ kannst du natürlich auch in die Kerkeranlage zurückkehren (Weiter bei 730).

732.

In dem Moment, in dem du die Steintafel in die Einlassung eingesetzt hast, erschüttert ein starkes Beben das gesamte Kerker gemäuer und lässt dich erschrocken zusammenfahren. Welchen Buchstaben hast du dir auf deinem Heldenbrief notiert?

A: Du hast das Rätsel richtig gelöst! Schnell legt sich das Beben wieder.

B oder C: Die Lösung war falsch! Von der Decke fallende Mauerstücke kosten dich zwei Würfelwürfe an Lebenspunkten. Lebst du danach noch, lies weiter.

Kaum ist das Beben verebbt, wird die massige Steinpforte vor dir wie von magischer Hand zur Seite geschoben... Kreuze 722 an und fahre bei 731 fort.

733.

Trotz der Dunkelheit in der Zelle erkennst du, dass die alte Wachtel erleichtert aufatmet, als du den rostigen Schlüsselbund aus deinem Gepäck hervorholst. Es dauert eine Weile bis du den in das Schloss passenden Schlüssel gefunden hast, doch schließlich bist du fündig und mit einem lauten Quietschen öffnet sich die Kerkertür. Du trittst in die Zelle hinein. „Kameo Takazashi!“, begrüßt du ihn auf ein Neues und verbeugst dich vor dem Zauberer, der dir freundlich lächelnd zunickt. „Mir sind die Legenden zu Ohren gekommen, die sich um Euer Leben ranken. Ich erbitte Euch um Hilfe bei meiner Aufgabe, die Beschwörung des großen Dämonen zu

verhindern, die die Hohepriester der Ezo planen!“ Abermals nickt Kameo. „Nun, ich denke, dass ich dir durchaus helfen kann und ich wünsche mir auch nichts sehnlicher, als diese Hohepriester für das zu bestrafen, was sie den japanischen Sklaven und mir angetan haben. Zwar bin ich nach all den Jahren, die ich hier im Kerker festgehalten wurde zu schwach, um an deiner Seite gegen sie anzutreten – doch werde ich dir gerne alles erzählen, was ich weiß. Die ein oder andere Information wird dir sicherlich nützlich sein!“
Kreuze 723 an und fahre bei 737 fort.

734.

Vorsichtig näherst du dich dem Felsen und spähist in den schmalen Tunnel hinein, aus dem dir ein bestialischer Gestank entgegenkommt. Mit gezückter Waffe betrittst du die Kaverne und folgst dem Verlauf des Ganges, in den nur sehr spärlich das Licht der Sonne hinein fällt. Offenbar handelte es sich um das Versteck der Fetzenspringerhorde, denn du meinst im Zwielight allerlei Knochenteile auf dem zertretenden Höhlenboden entdecken zu können. Als du ein wütendes Schnauben vor dir vernimmst, wird dir klar, dass du nicht alle Fetzenspringer vertrieben hast: Eine der Bestien hat den Tod des Rudelführers offenbar nicht bemerkt und ist in der Höhle geblieben...

Fernkampfversuche: 1 (Heimlichkeit: 2)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

FETZENSPRINGER greift an!

A: 5

V: 5 | PR: 2

LP: 10

Besiegt du ihn, kannst du ihm seine **Klauen** abschneiden, wenn du über die 1. Jägerschulung verfügst und seine **Haut** abziehen, solltest du die 2. Jägerschulung beherrschen. Außerdem erhältst du 1 Erfahrungspunkt.

Du setzt deine Erkundung fort und entdeckst dabei zwei Stängel **Höhlenkraut** und eine **Doppelaxt** (A: 6|V: 0) – offenbar haben die Fetzenspringer sogar Jagd auf Wachteln gemacht!

Schließlich bist du aufgrund des ekelregenden Gestankes gezwungen, die Kaverne durch den Tunnel wieder zu verlassen.

Du folgst dem Feldweg, der dich zurück nach Kyoto bringt, weiter bei 20.

735.

Je tiefer du die schmalen, algenüberwachsenen Stufen hinunter steigst, desto kälter und modriger wird die Luft. Deine Laterne leistet dir gute Dienste, denn ohne ihr schummriges Licht wärest du in der pechschwarzen Finsternis zweifelsohne verloren. Die Wendeltreppe endet zu deinem Erstaunen schließlich in einer Grotte, die keinerlei Spuren von einer wie auch immer gearteten Bearbeitung aufweist. Du watest durch das grünliche, stinkende Wasser, welches den Boden der Höhle bedeckt und hoffst, nicht plötzlich auszurutschen oder gar an einer tieferen Stelle im dunklen Nass zu versinken. Es ist so entsetzlich kalt, dass das Wasser zu kondensieren beginnt, wabernde Nebelschleier umgeben dich und machen es dir schwer, die Ausmaße der Kaverne zu erfassen. Du willst lieber gar nicht erst darüber nachdenken, wie weit du dich unter dem Erdboden befindest! Mit einem Mal vernimmst du ein Geräusch neben dir, dass dir fast das Blut in den Adern gefrieren lässt – ein grausiges Stöhnen, wie du es bisher noch nicht vernommen hast! Du kannst dich glücklich schätzen, in diesem Schreckensmoment nicht die Laterne in das Wasser fallen gelassen zu haben, denn ohne ihr Licht gäbe es jetzt sicher keine Rettung mehr für dich. Besitzt du ein heiliges Symbol? Wenn ja, fahre bei 745 fort, ansonsten musst du bei 746 weiter lesen.

736.

Als du die Stufen hinaufsteigst, fallen dir einige Lichtstrahlen auf, die aus einem Raum oberhalb der Wendeltreppe stammen müssen. Tatsächlich gelangst du nach einiger Zeit in eine kleine Vorhalle, in der zwei Feuerschalen wärmendes Licht spenden und ein mit geheimnisvollen Bildzeichen bemaltes Tor flankieren, zu dem einige Treppenstufen hinaufführen. Außer diesem Tor kannst du jedoch noch eine kleine, unscheinbare Pforte entdecken, die sich auf der gegenüberliegenden Seite des Raumes befindet. Durch welchen Ausgang willst du den Raum verlassen?
Durch das Tor (Weiter bei 747).
Durch die kleine Pforte (Weiter bei 741).

737.

Kameo Takazashi kauert ausgehungert auf seiner Strohecke und mustert dich – trotz seines erbärmlichen Zustandes – mit freundlicher Miene. „Wie kann ich dir helfen?“, fragt er dich schließlich.

Was willst du antworten?

„Was wisst Ihr über die Beschwörung?“ (Weiter bei 748)

„Unterrichtet mich in der Magie!“ (Weiter bei 749)

„Was wisst Ihr über das sagenumwobene Raikiri?“ (Weiter bei 750)

Willst du dich von dem alten Zauberer verabschieden, fahre bei 730 fort.

738.

Auf deinem Weg nach Osaka passierst du eine Wegkreuzung, von der ein Pfad ausgeht, der in das bergige Umland der Stadt führt. Du hältst inne, als du einige Gestalten ausmachst, die sich dir mit großer Geschwindigkeit nähern. Eine von ihnen scheint auf einem großen Käfer zu reiten, während es sich bei den beiden anderen um niedrig gestellte Gehilfen handeln muss, die den Reiter zu beiden Seiten flankieren. Als sie dir näher kommen und einen wilden Kriegsschrei ausstoßen, kann kein Zweifel daran sein, dass sie es auf dich abgesehen haben!

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-2 gescheitert | 3-6 erfolgreich (Weiter bei 48)

KNECHT I greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 0

LP: 10

KNECHT II greift an!

A: 8

V: 8 | PR: 1

LP: 10

Nachdem du die Knechte besiegt hast, musst du dich dem Raubritter stellen, der nun zornentbrannt auf dich zu geritten kommt...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 48)

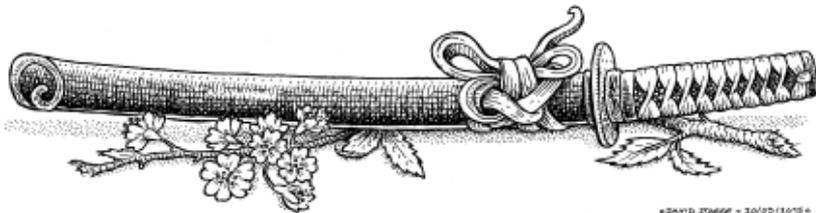
RAUBRITTER greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 2

LP: 12

Stehst du den Kampf jedoch durch und besiegst alle Gegner, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Im Gepäck der Räuber findest du 15 **Goldstücke**, der Raubritter war mit einem **Katana** (A: 7|V: 4) bewaffnet, die Schlagwaffen der beiden Knechte scheinen dir dagegen so minderwertig, dass du sie nicht mitnimmst. Weiter bei 61.



739.

Als du in der Nähe eines Gebirgshaines an einem idyllischen Bächlein rastest, wirst du von einem großen Marderhund angegriffen, der in dir wohl eine leichte Beute sieht – du wirst ihm das Gegenteil beweisen müssen, wenn du deine Reise nach Sakai fortsetzen willst...

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 72)

MARDERHUND greift an!

A: 9

V: 10 | PR: 2

LP: 13

Besiegst du den Marderhund, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Verfügst du über die 1. Jägerschulung, kannst du ihm **Klauen** und **Zähne** entnehmen. Mit der 2. Jägerschulung kannst du dem Tier auch sein **Fell** abziehen. Fahre danach bei 72 fort.

740.

Gerade schlägst du dich durch das dichte Unterholz eines Waldes, als du eine Höhle passierst, die sofort dein Interesse weckt. Du beschließt, die Kaverne näher in Augenschein zu nehmen, doch stellt sich deine Neugier schon bald als fataler Fehler heraus: Die Höhle wird von einem riesenhaften Mukade bewohnt, der laut zischend auf dich zukommt, als du dich seinem Heim näherst.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 61)

MUKADE greift an!

A: 10

V: 7 | PR: 3

LP: 15

Besiegst du den Mukade, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Mit der 2. Jägerschulung kannst du dem Mukade seine **Haut** abziehen, mit der 1. Jägerschulung gelingt es dir auch, seine **Klauen** abzuschneiden. Zu deiner Ernüchterung hat die Kaverne, abgesehen von etwas **Höhlenkraut**, wenig zu bieten, sodass du deinen Weg nach Osaka fortsetzt. Weiter bei 61.

741.

Du gelangst in einen kleinen, kreisrunden Raum, in dessen Mitte sich ein Wasserbecken befindet. Aus dem Bassin ragt eine große, kunstvoll gearbeitete Statue auf, bei der es sich wohl um die Darstellung eines Hohepriesters handelt. Auf der gegenüberliegenden Seite der Raumes befindet sich ein Vorhang, der möglicherweise in ein angrenzendes Zimmer führt.

Was willst du tun?

Die Statue untersuchen (Weiter bei 704).

Vom Wasser im Becken trinken (Weiter bei 705).

Den Vorhang zur Seite schieben (Weiter bei 552).

Den Raum verlassen und stattdessen durch das große Tor im Vorraum schreiten (Weiter bei 747).

742.

Die Straße nach Hejo führt an einem Felshang vorbei, an dem einige Wachteln zu kampieren scheinen. Schon von weitem machst du einen einfachen, zeltartigen Unterstand aus und als du dich dem Lager näherst, erkennst du 3 zwielichtig wirkende Gestalten, die dich scheinbar bereits ihrerseits entdeckt haben. Der Felshang bietet dir keine Möglichkeit, das Lager zu umgehen, sodass du dich misstrauisch der Gruppe näherst. Als du sie fast erreicht hast, erhebt sich eine der Wachteln von einem Bierfass, auf dem sie bislang saß, und schlendert behäbig auf die Straße vor dir. „Geld oder Leben!“, raunt dir der Herumtreiber mit heiserer Stimme zu, während dich seine Kumpanen abwartend mustern. Du kannst ihnen dein gesamtes Gold geben, in diesem Fall lassen sie dich nach Hejo weiterziehen (Weiter bei 112). Solltest du weniger als 5 Goldstücke bei dir führen oder ihnen nicht dein Gold überlassen wollen, bist du zum Kampf gezwungen.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

WEGELAGERER I greift an!

A: 8

V: 10 | PR: 1

LP: 12

WEGELAGERER II greift an!

A: 7

V: 11 | PR: 2

LP: 12

WEGELAGERER III greift an!

A: 7

V: 10 | PR: 2

LP: 12

Siegst du, erhältst du 2 Erfahrungspunkte und machst dich sogleich daran, die Habseligkeiten der drei Halunken zu plündern. In einer der Kisten unter der Plane findest du 15 **Goldstücke**, 2 **Felle** und 2 Portionen **Opium**.

Einer der Wegelagerer kämpfte mit einem **Katana** (A: 7|V: 4), die beiden anderen waren mit einem **Wakizashi** (A: 6|V: 4) bewaffnet.

Nach dem Zwischenfall setzt du deinen Weg gen Hejo fort, weiter bei 112.

□ 743.

Du verlässt das Dorf der Ezo und folgst einem schmalen Trampelpfad, der dich in das bergige Umland der Siedlung führt. Die Vegetation ist in diesen Höhen spärlich, lediglich einige Sträucher und Krüppelkiefern ragen aus der felsigen Landschaft hervor. Außer dem Pfeifen des Windes ist kein Geräusch zu hören.

Willst du zu dem Dorf der Ezo zurückkehren, lies bei 588 weiter. Willst du dagegen lieber das Umland erkunden, wirf einen Würfel. Ist das Feld bei 743 angekreuzt, musst du 1 Punkt zum Ergebnis addieren. Besitzt du einen Kompass, darfst du einen zusätzlichen Punkt zum Ergebnis zählen, wenn du dies wünschst:

1: Ruinen (Weiter bei 752)

2: Kräuter (Weiter bei 753)

3: Adler (Weiter bei 754)

4: Berggeist (Weiter bei 755)

5+: Riesenratte (Weiter bei 756)

744.

Nachdem du auf dem Marktplatz keinen Hehler ausfindig machen konntest, versuchst du dein Glück in einer der Nebengassen. Sofort fällt dir eine verummte Gestalt auf, die an einem Hauseingang sitzt. Du erkundigst dich, ob du bei ihr Opium erwerben kannst – doch zu deinem Entsetzen lacht sie nur dreckig und entblößt ihr Gesicht. Ehe du zu reagieren weißt, hat sich der Unbekannte aus dem Staub gemacht. Als du auf den Marktplatz zurückkehrst, entdeckst du ihn abermals – diesmal im Gespräch mit einer Stadtwache, bei der er dich scheinbar gerade angezeigt hat. Bei der Wache kassiert er dafür einen Beutel Gold und bei dir einen hasserfüllten Blick, doch leider hilft dir das überhaupt nichts, als du von zwei Soldaten ergriffen wirst, die dich abführen und in einen hölzernen Käfig sperren, in dem du noch im Laufe des Tages in das große Gefängnis von Sakai transportiert

wirst. Dort wirst du von Oda-Pan erwartet, einem Hünen, der dich gewaltsam packt und in Richtung Gefängnis schleift. Weiter bei 149.

745.

Aus der nebelverhangenen Dunkelheit vor dir erheben sich die Silhouetten mehrerer Gestalten, die dich zu umzingeln drohen. Ein modriger Geruch geht von ihnen aus und schon wenig später bestätigt das Licht deiner Laterne deine schlimmsten Befürchtungen: Es handelt sich um Untote! Zu deinem Entsetzen musst du feststellen, dass sie allesamt Rüstungen tragen, wie es nur die Samurai tun...

Du bangst schon um dein Leben, als dich plötzlich eine angenehme Wärme erfüllt – als du an dir herunterblickst, fällt dir auf, dass das goldene Amulett, welches du an deinem Gürtel befestigt hattest, plötzlich zu glimmen beginnt. Auf einmal treten Lichtstrahlen aus dem kleinen Schmuckstück hervor, die die Kälte und den Nebel zu verdrängen scheinen. Grunzend weichen die Untoten zurück und taumeln wie geblendet durch das seichte Wasser. Zu deiner Erleichterung scheint das Licht und die plötzliche Wärme zu viel für sie zu sein, mit einem lauten Platschen stürzen sie zu Boden. Weiter bei 767.

746.

Du malst dir aus, was dort in der Dunkelheit auf dich lauern könnte und panische Angst macht sich in dir breit. Schon wenige Sekunden später bestätigen sich deine schlimmsten Befürchtungen, als du rücklings von einem verfaulten, aufgedunsenen Flügel gepackt wirst. Während du dich aus dem Griff des Untoten zu befreien versuchst, tauchen zwei weitere rings um dich herum auf. Den spärlichen Rüstungsresten nach zu urteilen, die an ihren von Maden zerfressenen Körpern hängen, muss es sich einmal um Samurai gehandelt haben, die scheinbar der blasphemischen Magie der Ezo-Priester unterlagen...

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 736)

UNTOTER SAMURAI I greift an!

A: 13

V: 12 | PR: 3

LP: 12

UNTOTER SAMURAI II greift an!

A: 13

V: 12 | PR: 4

LP: 12

UNTOTER SAMURAI III greift an!

A: 12

V: 11 | PR: 2

LP: 12

Sollte es dir gelingen, alle drei Untoten zu bezwingen, fahre bei 767 fort.

747.

Als du in den Raum gelangst, der sich hinter den mächtigen Torflügeln befindet, meinst du für einen kurzen Moment zu träumen, denn die Halle, in der du dich nun befindest, ähnelt in nichts den dunklen Kerkeranlagen, die du zuvor durchschritten hast. Ihre Ausmaße sind gigantisch, ja geradezu schwindelerregend, überdies ist sie hell erleuchtet, obwohl du außer einigen Feuerschalen und Fackeln keine Lichtquellen erkennen kannst. Riesige Säulen ragen in der Halle auf, sie sind mit archaischen Fresken bemalt und reichen hoch bis zur kuppelförmigen Decke. Die Architektur der Halle ist mit nichts vergleichbar, was du bisher gesehen hast. Die völlige Fremdartigkeit dieses Ortes löst eine unangenehme Benommenheit in dir aus. Auf der gegenüberliegenden Seite erkennst du nun ein weiteres Tor, welches sich in seinen Ausmaßen und seiner Machart kaum von dem zu unterscheiden scheint, durch welches du in die Halle gelangt bist. Was dich jedoch in weitaus größeres Erstaunen versetzt ist die Gestalt, die du vor dem Tor auszumachen meinst. Zwar wirkt sie aufgrund der großen Distanz winzig, doch meinst du erahnen zu können, dass es sich um eine Wachtel handeln muss... „FREMDER!“, hallt es plötzlich durch die Halle – du bist dir nicht sicher, wer der Sprecher ist, doch kommst du zu dem Schluss, dass es sich um die Wachtel auf der anderen Seite handeln muss, auch wenn dir die Stimme viel näher vorkommt. „MEIN NAME IST PUTYR. BEREITE DICH AUF DEIN ENDE VOR!“, schallt es erneut, doch bist du dir mittlerweile nicht einmal mehr sicher, ob du die Stimme vielleicht auch nur in deinem Kopf wahrnimmst. Alles um dich herum scheint zu verschwimmen – du meinst, der Ohnmacht nahe zu sein oder dich in einem Alptraum zu

befinden, denn du fühlst dich mit einem Mal, als seist du in eine lähmende Schreckstarre versetzt... Die riesige Halle, das Licht und die grauenvolle Stimme in deinem Kopf erzeugen ein seltsames, beklemmendes Gefühl; du fühlst dich dem Tode nahe. Zu deinem Entsetzen kommt dein Gegenüber auf dich zu gerannt. Alles scheint sich wie in Zeitlupe zu ereignen, dennoch kannst du die enorme Geschwindigkeit erahnen, mit der das Wesen auf dich zukommt.



Als es dich schließlich fast erreicht hat, nimmt das Grauen noch zu, denn du siehst nun, um was für eine Bestie es sich handelt: Auf den ersten Blick mag sie zwar einer Wachtel ähneln, doch ist ihr Körper überdurchschnittlich muskulös gebaut und gebogene Hörner ragen aus ihrem Kopf hervor. Sie trägt die Kriegsbemalung eines Ezo, doch erinnert sie dich viel eher an einen Dämon. Schließlich hat dich das Wesen erreicht. Immer noch wie gelähmt dastehend, kannst du ihr nicht ausweichen, als sie dich mit gesenktem Kopf rammt, doch just in diesem Moment scheint der eigentümliche Zauber von dir genommen zu sein und du bist mit einem Mal hellwach. Unsanft landest du auf dem Boden und schlitterst einige Meter über die glatten Marmorplatten. Aus deinem Augenwinkel siehst du, dass Putyr zum Sprung

ansetzt, doch als du nach deiner Waffe greifst, fällt dir auf, dass du sie vor Schreck fallen gelassen haben musst, denn sie liegt in unerreichbarer Entfernung nahe einer der gigantischen Säulen. Du wirst Putyr waffenlos gegenüberreten müssen! Er hat 12 Lebenspunkte. Wenn du im Folgenden aufgefordert wirst, seine Lebenspunkte zu reduzieren, ziehe die entsprechende Zahl von diesen 12 ab. Notiere dir die Station 769 und lies dort weiter, sobald Putyrs Lebenspunkte 0 oder weniger betragen. Im folgenden Faustkampf hast du nicht die Möglichkeit, deine Lebenspunkte durch Heiltränke oder Nahrungsmittel wieder aufzustocken. Weiter bei 407.

748.

„Ich denke doch einiges!“, antwortet Kameo und lacht leise. „Da ich die Sprache der Ezo beherrsche und nun schon einige Jahrzehnte hier gefangen gehalten wurde, habe ich einiges über die Beschwörung aufgeschnappt.

Sie war schon lange geplant worden bevor der Krieg der Ezo gegen die Japaner begann. Doch waren es nur die Hohepriester dieses Tempels, die die Beschwörung forcierten – der Großteil der Ezo will mit dieser Sache nichts zu tun haben, weshalb die Priesterschaft begann, Tempelwächter und Söldner anzuwerben, die die Lage unter Kontrolle halten sollen. Zudem drängten die Priester auch die Stammesführer dazu, Raubzüge durch die japanischen Provinzen zu unternehmen – sie brauchten Gefangene, die sie ihrem abscheulichen Dämon als Opfergabe darbringen wollten. Auch ich war einer von diesen Gefangenen, doch ließen sie davon ab, mich als Dämonenfutter zu verwenden, da sie wohl spürten, dass ich ihnen aufgrund meiner magischen Fähigkeiten noch von Nutzen sein könnte.

Nun ist der Tag der Beschwörung gekommen, die Hohepriester haben sich in der großen Halle versammelt, die sich – soweit ich weiß – nicht unweit der Kerkeranlage befindet. Man munkelt, der Vorraum zur Halle würde von einem gewissen Putyr bewacht“, berichtet der alte Zauberer und blickt zu dir hinauf, während sich seine Miene verfinstert. „Wer ist dieser Putyr?“, fragst du vorsichtig. Kameo zögert kurz, bevor er mit seinem Bericht fortfährt: „Er ist ein Mischling... aus Wachtel und Dämon! Er stammt hier aus dem Dorf, doch kannte niemand seinen Vater und es heißt, seine Mutter wäre bei seiner Geburt gestorben. Er hat Klauen statt Flügel und gebogene Hörner! Schon in seiner Kindheit kamen immer wieder Kinder aus seinem Umfeld auf mysteriöse und grausame Weise ums Leben. Man brachte Putyr mit den Morden in Verbindung und sperrte ihn hier in den Tempel, wo er nun als

Wächter dient. Falls du ihm begegnen solltest, nimm dich vor ihm in Acht, denn er ist wirklich mehr Bestie als Wachtel!“

Kameos Schilderungen lassen dich erschauern. „Eine Wachtel mit Hörnern...“, wiederholst du beunruhigt bei dir selbst. „Leider bin ich durch all die Jahrzehnte hier im Kerker zu entkräftet, um an deiner Seite gegen Putyr oder die Priester zu kämpfen – ich werde den Tempel so schnell wie möglich verlassen. Doch hoffe ich zumindest, dir mit diesen Informationen weitergeholfen zu haben.“ Du bedankst dich bei ihm und kehrst zu 737 zurück.

749.

„Selbstverständlich werde ich mein Wissen mit dir teilen!“, antwortet Kameo, als du ihm deinen Wunsch vorträgst - „Was willst du denn lernen?“

Verkauf von Kameo

Beschwörung (Zauber)	2 Erfahrung
Feuerball (Zauber)	2 Erfahrung
Beherrschung (Zauber)	2 Erfahrung

Zudem bietet dir Kameo an, deine magischen Fähigkeiten zu verbessern:

Magie III

9 Erfahrung

Kehre anschließend zu 737 zurück.

750.

Als du Kameo nach dem Schwert fragst, zeigt sich die steinalte Wachtel sichtlich verwundert und blickt dich eindringlich an. „Raikiri? Viele Jahrzehnte ist es her, dass ich diesen Namen das letzte mal gehört habe! Vielleicht weißt du ja, dass ich es war, der die Zauberformel entwickelte, mit der diese Klinge zur mächtigsten Waffe Japans hätte werden können – doch der Fürst, für den das Schwert angefertigt wurde, war ein grausamer Barbar, der nichts von der Kunst der Magie hielt. Nur mit Mühe konnte ich seinem Zorn entgehen, als herauskam, dass der Schmied und ich beabsichtigten, das Schwert mit dem Zauber zu belegen.

Ich beherrsche die Formel noch immer, doch leider gelang es mir nicht, sie vor den Ezopriestern geheim zu halten. Sie zwangen mich, den Zauber auf einen Harnisch zu wirken, den sie hier meines Wissens irgendwo im Tempel aufbewahren.“

Besitzt du entweder das alte Schwert oder die antike Ezorüstung, kannst du Kameo bitten, die Formel auf diesen Gegenstand zu wirken, fahre in diesem Fall bei 751 fort. Solltest du sogar beide Gegenstände besitzen, lies bei 546 weiter. Besitzt du keinen der Gegenstände, musst du zu 737 zurückkehren.

751.

Kameo ist sichtlich beeindruckt, als du ihm deinen Fund zeigst und erklärt sich sofort bereit, dich bei deinem Vorhaben zu unterstützen und den Gegenstand zu verzaubern. Nachdem er kurz in einer Innentasche seines zerlumpten und dreckigen Gewandes gewühlt hat, fördert er schließlich einen winzigen Kristall zum Vorschein, wie du ihn auch schon in der Mine zuvor gesehen hast. „Zum Glück konnte ich den bisher vor den Wachen verbergen!“, erzählt dir Kameo amüsiert. „Ich brauche den Kristall als Katalysator, um die Magie der Formel auf den Gegenstand übertragen zu können.“ Beeindruckt beobachtest du den alten Magier, als er den Zauberspruch zu rezitieren beginnt. Der Kristall, den er auf den Gegenstand gelegt hat, beginnt leicht rötlich zu funkeln und auch das Objekt selber scheint einer seltsamen Verwandlung unterzogen zu werden, denn nach wenigen Minuten hat auch es den rötlichen Glanz angenommen. Warst du im Besitz der antiken Ezorüstung, so besitzt du nun die **verzauberte Ezorüstung** (A: +1|V: 10). Besaßest du dagegen das alte Schwert, so überreicht dir der alte Zauberer nun das magische Schwert **Raikiri** (A: 10|V: 4), die wohl tödlichste Klinge ganz Japans. Kehre anschließend zu 737 zurück.

752.

Nachdem du dich einige Stunden im Bergland aufgehalten hast, beginnt die Sonne hinter den Hügelketten zu verschwinden und wirft die Landschaft in ein geheimnisvolles, rötliches Licht. Du weißt, dass es an der Zeit ist, zum Dorf zurückzukehren, wenn du nicht die Nacht im Freien verbringen willst und so machst du dich auf, den Weg zurückzuverfolgen, den du bisher genommen hast. Allerdings stellt sich dieses Unterfangen aufgrund des kargen, unbekanntem Terrains, das wenig Orientierungsmöglichkeiten bietet,

als schwieriger heraus, als du es zunächst angenommen hattest. Während du die leblosen Gebirgslandschaften durchschreitest, gelangst du an eine Felsnische, in der sich die Überreste eines Gebäudes befinden. Ob es sich bei der Ruine einstmals um einen militärischen Außenposten oder ein Kloster gehandelt haben mag, ist nicht mehr klar erkennbar, möglicherweise hatte das Gebäude auch einmal eine ganz andere Funktion inne. Als du dich der Ruine neugierig näherst, meinst du eine Aura des Geheimnisvollen wahrnehmen zu können, die alten Trümmer umgibt. Willst du die Ruine betreten (Weiter bei 757) oder lieber weiterwandern und versuchen, wieder den Trampelpfad zu finden, der dich aus dem Dorf in diese unwirtliche Gegend geführt hat? (Weiter bei 755)

753.

Auch wenn der karge Boden und das raue Klima des Hochlandes nur wenigen Bäumen einen geeigneten Boden bietet, so fällt dir doch auf, dass es nichtsdestotrotz einige kleinere Pflanzen gibt, die sich mit diesen widrigen Umständen arrangiert zu haben scheinen und hier und da aus dem felsigen Untergrund sprießen.

Wirf einen Würfel um herauszufinden, welche Pflanzen du entdeckst:

1: 2 **Moderpilze**

3: **Mohn**

4: 2 **Beeren** (LP: +1)

5: **Höhlenkraut**

6: **Feuerkraut**

Kehre danach zu 743 zurück.

754.

Auf einem Felsvorsprung entdeckst du das Nest eines Adlers, der dich bereits seit längerer Zeit zu beobachten scheint. Erschreckt weichst du zurück, als du die Gefahr realisierst, doch es ist bereits zu spät: Der Adler schnellte im Sturzflug auf dich hernieder.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 743)

ADLER greift an!

A: 10

V: 12 | PR: 3

LP: 13

Besiegst du den Adler, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Verfügst du über die 1. Jägerschulung, kannst du dem Adler seine **Klauen** abtrennen. Aus Neugier beginnst du, den Felsvorsprung zu dem Horst hinaufzusteigen. Im Nest findest du mehrere große Eier, die du, wenn du willst, vor Ort verspeisen kannst. Auf diese Weise kannst du maximal 8 Lebenspunkte wiederherstellen.

Kehre danach zu 743 zurück.

755.

Es beginnt zu dämmern und die große, rote Sonne verschwindet hinter den westlichen Gebirgsausläufern. Schließlich gelangst du auf einen schmalen Pfad, der in das Dorf zurückzuführen scheint und dem du deshalb folgst. Doch stellt sich dir in der Nähe eines schmalen Bächleins ein gefährlicher Berggeist entgegen – es geht kein Weg am Kampf vorbei. Die grauenhafte Aura dieses Feindes kostet dich jede Kampfrunde einen Lebenspunkt – unabhängig davon, ob dir der Berggeist Schaden zugefügt hat oder nicht.

Fernkampfversuche: 2 (nur Magie)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 743)

BERGGEIST greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 4

LP: 12

Besiegst du den Geist, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Nach einiger Zeit erreichst du tatsächlich an die Wegkreuzung, von der aus du in das Bergland gelangt bist. Weiter bei 743.

756.

Am Osthang der Berge entdeckst du einige Höhleneingänge, die über ein unterirdisches Gangsystem miteinander verknüpft sind, das einigen

Riesenratten ein willkommenes Zuhause bietet. Als du einen dieser Stolleneingänge näher inspizierst, scheuchst du eine Riesenratte auf, die sich sogleich gierig auf dich stürzt. Der kolossale Nager darf in jeder Kampfrunde zwei Angriffswürfel verwenden und beide Ergebnisse addieren.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-5 gescheitert | 6 erfolgreich (Weiter bei 743)

RIESEN RATTE greift an!

A: 8

V: 11 | PR: 4

LP: 12

Besiegst du die Riesenratte, so kannst du ihr mit der 1. Jägerschulung einen **Riesenrattenzahn** und ihre **Klauen** entnehmen. Verfügst du zudem auch über die 2. Jägerschulung, kannst du ihr zudem das **Fell** abziehen. Außerdem erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Kehre danach zu 743 zurück.

757.

Die schmale Eingangspforte des Gebäudes führt dich in einen halb zerfallenen Raum, große Teile der Decke sind eingestürzt. Je länger du die seltsamen, klobigen Steinquader betrachtest, aus denen das Gebäude errichtet wurde, desto schwieriger fällt es dir, den Architekturstil einer bestimmten Zeitepoche oder Kultur zuzuordnen. Du hast dich noch nicht lange im Gebäude umgesehen, als du einen eisigen Windzug spürst, der unmöglich von draußen kommen kann, wo die rote Abendsonne noch eine wonnige Wärme verbreitet. Abermals verspürst du das seltsame Gefühl und diesmal kriegst du es mit der Angst zu tun, da es nun auch noch von einem unheimlichen Klang begleitet wird. „Warum... bist du... in unser Heiligtum eingedrungen?“ - du vernimmst eine säuselnde Stimme, deren Urheber du jedoch nicht ausmachen kannst. Kreuze 743 an. Was willst du tun?

Willst du ihr antworten, dass du aus Neugier die Ruine betreten hast, fahre bei 760 fort. Gibst du lieber vor, ein Pilger zu sein, lies bei 765 weiter. Witterst du jedoch Gefahr, kannst du auch aus dem Gebäude fliehen (Weiter bei 761).

758.

Nachdem du einige Stunden durch prächtige Auenlandschaften marschiert bist, lässt du dich an einem Fluss unter einer Weide nieder und beobachtest die Fischbrut, die sich im seichten Wasser tummelt. Erst auf den zweiten Blick entdeckst du das gelbe Augenpaar, das dich schon seit geraumer Zeit aus dem Schilf anzustarren scheint – als das Kappa bemerkt, dass du es ebenfalls entdeckt hast, ergreift es die Initiative und springt fauchend auf dich zu – es geht kein Weg am Kampf vorbei.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 112)

KAPPA greift an!

A: 5

V: 6 | PR: 2

LP: 10

Besiegst du das Kappa, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Als du den Uferschilf näher untersuchst, entdeckst du das Nest des Wesens, in dem es einige **kleine Fische** (LP: +3) gelagert hat. Einige sind bereits in der Sonne verdorben, drei von ihnen scheinen jedoch noch sehr frisch zu sein, sodass du sie mitnehmen kannst. Weiter bei 112.

759.

Als du ein mooriges Gebiet durchschreitest, zieht plötzlich dichter Nebel auf, der dazu führt, dass du die Orientierung verlierst und vom Weg abkommst. Das ziellose Herumirren in der unwirtlichen Sumpflandschaft zehrt an deinen Kräften – du verlierst einen Würfelwurf an Lebenspunkten. Nachdem du schon fast jede Hoffnung aufgegeben hast, klärt sich der Nebel schließlich unerwartet auf und du findest dich zu deiner freudigen Überraschung auf der Hauptstraße wieder, die gen Kyoto führt. Erleichtert setzt du deine Reise fort. Weiter bei 20.

760.

„Aus Neugier... hast du unser Heiligtum... entweicht!?“, faucht die Stimme und du spürst, wie es um dich herum kälter wird. Wirf einen Würfel:
1-3: Dir gelingt, es, dir Tür zu erreichen (Weiter bei 761).

4-6: Die Kälte wird unerträglich und du spürst, wie du zunehmend ermattest. Schließlich brichst du ohnmächtig zusammen. Als du am nächsten Tag aufwachst, ist dein Körper von Wunden entstellt (Deine LP werden um 6 reduziert), doch scheint die Ruine von ihrem geheimnisvollen Zauber befreit zu sein. Verletzt hinkst du in Richtung Dorf (Weiter bei 588).

761.

Da die Situation sich zu deinen Ungunsten zu entwickeln scheint, stürzt du hastig zur Eingangspforte, doch scheint diese von einer unsichtbaren Wesenheit versperrt zu werden, die dir einen schmerzvollen Hieb verpasst, als du die Tür zu passieren versuchst. Während du dich wieder auf beide Krallen erhebst spürst du, wie die Luft im Raum immer kälter wird...

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

UNSICHTBARER greift an!

A: 9

V: 12 | PR: 4

LP: 10

Besiegst du deinen Gegner, darfst du dir 1 Erfahrungspunkt gutschreiben. Als du aus der Ruine heraus rennst, meinst du zu spüren, wie unsichtbare Flügel nach dir greifen. Völlig außer Atem findest du dich schließlich an der Wegkreuzung wieder, von der aus du in das Gebirge gelangt bist. Weiter bei 743.

762.

Auf deinem Weg gelangst du an einen breiten, stillen Fluss, über den eine Holzbrücke auf die gegenüberliegende Seite führt. Nachdem du dich kurz an dem idyllischen Ufer von deiner bisherigen Reise erholt hast, trittst du auf die Brücke, die trotz ihres sichtbaren Alters noch einen stabilen Eindruck macht. Doch dann passiert etwas, dem wohl nicht einmal die stabilste Holzbrücke der Welt gewappnet wäre: Mit einem Mal schießt ein riesiges, urzeitliches Monstrum aus den trüben Wassern des Flusses hervor und zertrümmert die Brücke vor dir. Es hat sein grotesk großes Maul weit aufgerissen um dich zu verschlingen und nur um Haaresbreite entgehst du

deinem sicheren Untergang. Doch noch bevor du den Schock verdaut hast, startet der Osanshou bereits einen zweiten Angriff...

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 20)

OSANSHOU greift an!

A: 10

V: 8 | PR: 3

LP: 15

Besiegst du das Ungetüm, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Mit der 2. Jägerschulung kannst du ihm seine **Haut** abziehen, mit der 1. Jägerschulung außerdem auch seine **Klauen**. So oder so kannst du aus dem riesigen Kadaver bis zu 4 **Fleischkeulen** (LP: +2) schneiden.

Da die Brücke nun zerstört ist, ziehst du weiter westwärts, bis du an eine Furt gelangst, über die du den Fluss überqueren kannst. Auf deinem Weg am Flussufer entlang entdeckst du zudem zwei Stängel **Feuerkraut**, die du mitnehmen kannst. Fahre bei 20 fort.

763.

Als der Abend hereinbricht und du immer noch keine Herberge erreicht hast, beschließt du im Freien zu nächtigen und suchst dir einen geeigneten Platz für dein Vorhaben. Dabei gelangst du an eine kleine Höhle, die scheinbar schon anderen Wanderern als Rastplatz gedient hat, wie dir die Überreste eines Lagerfeuers verraten. Du bettest dich auf einem Laubhaufen und verbringst dort eine ruhige Nacht. Doch als du früh am nächsten Morgen vom Zwitschern der Waldvögel geweckt wirst, musst du bestürzt feststellen, dass du in der Nacht scheinbar von Dieben heimgesucht wurdest! Wirf einen Würfel, um zu erfahren, was du vermisst:

1-2: Deine Rüstung!

3-4: Deine Nahkampfwaffe!

5-6: Dein gesamtes Gold!

Verärgert setzt du deine Reise nach Kyoto fort. Weiter bei 20.

764.

Es wird Abend und du beginnst dich um ein Nachtlager zu sorgen. Bisher sind dir keine anderen Reisenden über den Weg gelaufen, bei denen du dich nach einem Gasthaus hättest erkundigen können. Nachdem du dem Straßenverlauf eine Zeit lang gefolgt bist, ohne dass eine Übernachtungsmöglichkeit in Sicht gekommen wäre, fällt dein Blick auf einen schmalen Waldpfad, der zu einem hochgelegenen Haus führt, welches du nur schemenhaft in der anbrechenden Dunkelheit erkennen kannst. Da die Fenster erleuchtet sind, beschließt du dort dein Glück zu versuchen und klopfst an die Tür. Nach einiger Zeit öffnet eine alte Wachtel, die die weiten Gewänder eines Magiers trägt. Mit zorngefülltem Blick mustert sie dich kurz und stößt dann eine Verwünschung aus, noch bevor du ihr überhaupt dein Begehren schildern konntest. Mit wütenden Schreien scheucht sie dich davon und als sie einen Feuerball heraufbeschwört, der dich nur knapp verfehlt und einen naheliegenden Busch versengt, beschließt du, dein Heil in der Flucht zu suchen und stürzt den schmalen Pfad entlang zurück auf die Straße. Du bist *verflucht*, und wirst diesen Fluch erst durch eine Pilgerfahrt zu einem Schrein loswerden. Solange du verflucht bist, kannst du keine Erfahrungspunkte gewinnen und deine Lebenspunkte können nie mehr als 10 betragen (solltest du im Moment mehr als 10 besitzen, so werden sie reduziert). Solltest du *gesegnet* sein, verlierst du diesen Status nun. Weiter bei 20.

765.

„Wenn dem so ist... dann heißen wir dich bei uns willkommen!“ - abermals vernimmst du die säuselnde Stimme. Mit einem Mal scheint dem Raum seine geheimnisvolle, magische Atmosphäre genommen zu sein, auch kommt er dir nun wesentlich wärmer vor. Alles scheint so normal, dass du fast schon glaubst, zuvor nur halluziniert zu haben. Da es mittlerweile stockdunkel ist und du nicht weißt, wie weit du vom Dorf entfernt bist, beschließt du, in den Ruinen zu übernachten. Du legst dich in eine Nische und verbringst dort eine überraschend ruhige, erholsame Nacht.

Als du am nächsten Morgen von den Sonnenstrahlen geweckt wirst, die durch die Löcher in der Decke hineinfallen, staunst du nicht schlecht über die Tatsache, einen Krug Wasser und eine Tonschale mit **Eintopf** (LP: +7) neben deiner Schlafstelle vorzufinden. Du regenerierst alle Lebenspunkte und lässt die Ruine hinter dir. Wenige Stunden später hast du die

Wegkreuzung erreicht, über die du in das Hochland gekommen bist, weiter bei 743.

766.

Der Raufbold gerät außer sich vor Wut als er realisiert, dass du ihn betrogen hast und verabreicht dir unter den johlenden Rufen der Zuschauer eine Tracht Prügel. Du verlierst 5 Lebenspunkte. Unter Schmerzen kriechst du aus dem Gasthaus, weiter bei 106.

767.

Du betrachtest die leblosen Körper der Untoten. Es kann kein Zweifel daran sein, dass es sich bei deinen Gegnern einmal um Samurai gehandelt hat. Du malst dir aus, welche grauenhafte Formen der Magie von Nöten gewesen sein mussten, um die einstmals strahlenden Krieger zu den verfaulten Schattenwesen werden zu lassen, welchen du dich im Kampf gestellt hast. Als du die Leichen inspizierst, fällt dir auf, dass jeder von ihnen einen **Heiltrank** bei sich hatte (LP: vollständig), den du mitnehmen kannst. Die Grotte scheint nicht so groß zu sein, wie du zunächst vermutet hattest und da du keine weiteren Ausgänge finden kannst, verlässt du sie wieder über die Wendeltreppe, der du diesmal nach oben folgst, weiter bei 736.

768.

Der Alte ist außer sich vor Freude, als du vor seinen Augen den Beutel öffnest, in dem du die Ingredienzen gesammelt hast. „Hab meinen Dank!“ - Der Greis nimmt den Beutel lächelnd entgegen und verstaut ihn in seiner ledernen Umhängetasche. „Wie versprochen werde ich dich für deine Mühen entlohnen. Nimm diese 15 **Goldstücke!**“, sagt er und drückt dir eine kleine Börse in die Flügel. Kreuze das Feld bei 792 an und kehre zu 285 zurück.

769.

Du wischst dir den Schweiß und das Blut aus dem Gesicht und wirfst einen Blick auf Putyr, der leblos vor dir auf dem Boden liegt. Doch scheinbar ist er nicht tot, denn als du genau hinhörst, meinst du ein leises, röchelndes Atmen wahrnehmen zu können.

Erleichtert, den Kampf überstanden zu haben, richtest du dich auf und sammelst deine Waffen wieder ein, die du bei deinem Sturz verloren hattest. Willst du sicherstellen, dass er tot ist (Weiter bei 781) oder aber davon

ablassen und dich zügig aufmachen und die Halle durchqueren? (Weiter bei 773)

770.

Aufgrund deiner misslichen Lage erweist sich dein Vorgehen als wenig hilfreich und du kannst Putyr nur wenig Schaden zufügen. Deine vergeblichen Bemühungen scheinen ihn sogar noch mehr zu reizen, denn du spürst, wie er deine Gurgel nun noch fester zudrückt. Du verlierst 2 Lebenspunkte. An deiner Lage hat sich nichts verändert. Willst du ihm mit dem Schnabel in den Flügel picken (Weiter bei 771) oder ihm ins Gesicht schlagen? (Weiter bei 772)

771.

Du bringst deine gesamte Kraft auf und stanzst deinen Schnabel so fest in seinen Flügel, dass er laut aufheult und sofort von dir ablässt, er verliert 3 Lebenspunkte. Du nutzt die günstige Situation, um dich zur Seite weg zu rollen, weiter bei 774.

772.

Dein Schlag sitzt und landet direkt in seinem Auge. Putyr kreischt vor Schmerz auf, doch hält ihn dies nicht davon ab, deine Gurgel noch fester zuzudrücken, sodass deine Sicht bereits zu verschwimmen beginnt. Du verlierst 1 Lebenspunkt und Putyr 2. Als sein Auge stark zu Bluten beginnt, kommt Putyr jedoch nicht umhin, es mit einer Klaue zuzuhalten, was du wiederum nutzt, um dich seinem Griff zu entwinden. Weiter bei 774.

773.

Es dauert eine gefühlte Ewigkeit, bis du die gigantische Halle durchquert und die dir gegenüberliegende Seite erreicht hast. Zu deinem Glück ist das Tor nicht verriegelt, sodass du ohne weiter aufgehalten zu werden passieren kannst. Du weißt, dass dir nicht mehr viel Zeit bleibt die Beschwörung zu verhindern, deutet doch vieles darauf hin, dass die Hohepriester bereits mit den Zeremonien begonnen haben und du meinst schon jetzt ihre kultischen Gesänge zu vernehmen, die in den Gängen des Inneren Heiligtums widerhallen. Du beschleunigst deine Schritte und gelangst schließlich an eine breite Treppe, die dich in eine weitere Halle führt, die wesentlich kleiner als die vorige ist. Ihre Wände sind mit grauenvollen Fresken und Hieroglyphen

übersät, deren Bedeutung du nur erraten kannst. Im Zentrum des Raumes befindet sich ein Podest, um den herum mehrere Feuerschalen angeordnet sind, die die kreisrunde Halle jedoch nur spärlich beleuchten. Es ist wohl dieser Dunkelheit geschuldet, dass du die drei Gestalten, die unmittelbar neben dem Podest stehen, erst auf den zweiten Blick wahrnimmst. Schnell wird dir klar, dass es sich bei ihnen nur um die drei Hohepriester handeln kann: Sie tragen Gewänder aus buntem Samt und seltsame Kopfbedeckungen, wie du sie bisher noch nie gesehen hast. Scheinbar sind sie damit beschäftigt, die letzten Vorbereitungen für die Beschwörung zu treffen: Ekstatisch singend tanzen sie um den Podest und werfen getrocknete Kräuter in die Feuerschalen, die den gesamten Raum mit einem exotischen Duft erfüllen. Erst als du deine Waffe ziehst, schrecken die Priester auf und unterbrechen ihr Ritual. Es scheint, als würden sie in Panik geraten und sich nun noch eifriger der Beschwörung zuwenden, wohl in der Hoffnung, der Dämon möge bald erscheinen und dich ein für allemal vom Erdboden vertilgen...

Du wirst die Priester einen nach dem anderen ausschalten müssen – dabei hast du nicht viel Zeit, da du weißt, dass du gegen den Dämon, sollte er tatsächlich erscheinen, nicht die geringste Chance haben wirst... Weiter bei 775.

774.

Geschickt rollst du dich zur Seite und richtest dich wieder auf – doch ist dir Putyr bereits zugekommen, der sich seinerseits wieder erholt zu haben scheint. Mit blinder Wut kommt er auf dich zu gestürmt und verpasst dir einen Schlag ins Gesicht, du verlierst 2 Lebenspunkte. Obwohl du kurz zurück taumelst, gelingt es dir dennoch, dich schnell wieder zu sammeln. Willst du nun versuchen, ihm ebenfalls einen Hieb zu verpassen (Weiter bei 777) oder willst du ihn mit einem Tritt angreifen? (Weiter bei 778)

□ □ 775.

Du stehst nun inmitten des Beschwörungsraumes. Sind beide Felder bei 775 angekreuzt, fahre sofort bei 787 fort. Andernfalls musst du nun die Wahl treffen, welchen der Priester du angreifen willst. Wenn du einen Priester besiegt hast, musst du ihn mit einem Kreuz markieren. Sind alle drei Priester markiert, lies bei 788 weiter.

□ Erdpriester (Weiter bei 785)

- Feuerpriester (Weiter bei 786)
- Wasserpriester (Weiter bei 791)

776.

Als du den Schild zückst, den du in Tsuchigomus Höhle gefunden hast, macht sich das blanke Entsetzen auf dem Gesicht des Priesters breit, er schlägt verzweifelt seine Hände über dem Kopf zusammen und strauchelt zurück, doch kann ihn jetzt nichts mehr retten: Du wirst Zeuge davon, wie der Priester vor dir zu Staub zerfällt! Kehre zu 775 zurück und markiere den Erdpriester.

777.

Dein Hieb sitzt und Putyr heult schmerzvoll auf – wirf einen Würfel um zu erfahren, wie schwer du ihn getroffen hast:

1-3: Er verliert 1 Lebenspunkt.

4-5: Er verliert 2 Lebenspunkte.

6: Er verliert 3 Lebenspunkte.

Jedoch scheint Putyr seinen Schmerz weitestgehend zu ignorieren, denn ehe du dich versiehst, startet er bereits seinen nächsten Angriff. Wirf erneut einen Würfel, bei 1-3 musst du bei 782 fortfahren, bei 4-6 dagegen bei 783.

778.

Dir gelingt es, Putyr mit einem gezielten Tritt in die Magengrube nach hinten straucheln zu lassen, doch vermag er dank seiner blitzschnellen Reflexe dein Bein zu packen und schleudert dich auf den Boden. Du verlierst 2 Lebenspunkte. Wirf einen Würfel, um zu erfahren, wie viel Schaden du ihm zugefügt hast:

1-2: Er verliert 1 Lebenspunkt.

3-4: Er verliert 2 Lebenspunkte.

5-6: Er verliert 3 Lebenspunkte.

Putyr nutzt die Chance, dass du am Boden liegst, um sich erneut auf dich zu werfen, fahre bei 407 fort.

779.

Der Priester schreit laut auf, als er den Schild erblickt, doch kommt für ihn jede Hilfe zu spät: Er beginnt sich vor deinen Augen aufzulösen! Wie geschmolzenes Wachs eine brennende Kerze hinunter fließt, so tröpfelt sein

Fleisch langsam von dem Skelett und bildet eine wässrige Pfütze auf dem Steinfußboden. Markiere den Wasserpriester bei 775 und fahre dort fort.

780.

Da dich nichts mehr länger in den unheimlichen Hallen des Heiligtums hält, machst du dich daran, den Tempel zu verlassen.

Als du aus den Pforten des Gebäudes hinaustrittst, fällt dir auf, dass sich die Umgebung auf seltsame Weise verändert hat. Scheinbar muss die Bevölkerung in der Zeit deiner Abwesenheit gegen die Tempeldienerschaft revoltiert haben, denn auf dem gesamten Gelände befindet sich kein einziger Wächter oder Priester mehr, stattdessen wirst du von einigen der aufständischen Bauern empfangen. Die einfache Bevölkerung feiert dich als Retter, da du die unbeliebte Priesterschaft vernichtet und die gefürchtete Beschwörung verhindert hast!

Die nächsten Tage verbringst du noch bei den Bauern im Dorf, bis du genügend Kraft gesammelt hast, um deine Rückreise in die Reichshauptstadt anzutreten. Scheinbar ist dir der Ruhm vorausgeeilt, denn als du nach mehreren Wochen strapazenreicher Wanderung in den Palast des Tenno zurückkehrst, hat dir dieser bereits einen warmherzigen Empfang bereitet. Dir werden die höchsten Ehrenämter am Hof zuteil und man bezeichnet dich fortan als rechte Hand des Kaisers, denn ohne deinen heldenhaften Einsatz wäre das Reich zweifelsohne dem Untergang geweiht gewesen. Allein dir ist es zu verdanken, dass die Bedrohung abgewendet werden konnte und Japan nun wieder in prächtigem Glanze erstrahlt!

Herzlichen Glückwunsch! Du hast dein Abenteuer erfolgreich bestanden!

□ 781.

Um sicherzugehen, dass dir Putyr, der offensichtlich nur bewusstlos ist, nicht in den Rücken fallen kann, trennst du seinen Kopf mit einem kraftvollen Schwerthieb vom Rumpf ab. Obwohl es sich bei ihm zweifelsohne um eine höllische, böartige Kreatur gehandelt hat, so hatte er doch noch so viel Ähnlichkeit mit einer Wachtel, dass dich zumindest die Spur eines schlechten Gewissens befällt, weißt du doch, dass das Töten eines Kampfunfähigen gegen den Ehrenkodex eines rechtschaffenen Kriegers verstößt. Kreuze 781 an und fahre bei 773 fort.

782.

Scheinbar will Putyr dir deinen Angriff auf gleiche Weise vergelten, denn er holt nun seinerseits zu einem Faustschlag aus, der dich mitten im Gesicht trifft – du kannst froh sein, dass er nicht dein Auge erwischt hat! Du schreist laut auf und weichst zurück, was dein Gegner dazu nutzt, dich mit einem gezielten Tritt zu Boden zu werfen. Du verlierst 3 Lebenspunkte. Ehe du dich versiehst, ist Putyr auf dich gesprungen und drückt dir abermals die Gurgel zu! Willst du ihm einen Schlag verpassen (Weiter bei 772), ihm in die Klaue picken (Weiter bei 771) oder versuchen, ihn zu treten? (Weiter bei 770)

783.

Putyr entschließt sich, deinem Angriff mit einem gezielten Tritt zu begegnen, dem du jedoch geschickt ausweichen kannst, sodass dich seine Klaue nur streift – Sowohl er als auch du verlieren einen Lebenspunkt. Wie soll dein Gegenschlag aussehen? Willst du versuchen, ihm einen Hieb zu verpassen (Weiter bei 777) oder holst du zu einem Tritt aus? (Weiter bei 778)

784.

Als der Priester den Schild erblickt, heult er laut auf und dir wird schon bald darauf klar, warum: Der Anblick des rätselhaften Zeichens auf dem Schildrücken hat ihn lichterloh in Flammen aufgehen lassen! Binnen weniger Sekunden ist er verbrannt und seine verkohlten Überreste fallen auf dem Boden zu einem Häufchen Asche zusammen. Markiere den Feuerpriester bei 775 und fahre dort fort.

785.

Der Priester, dem du dich zuwendest, trägt einen seidenen Umhang in dunkelbrauner Farbe und eine Kopfbedeckung, die entfernt an eine Krone erinnert. In seiner Rechten hält er einen langen Stecken, der mit seltsamen Zeichen verziert ist. Besitzt du einen Erdschild, fahre bei 776 fort. Andernfalls, lies weiter:

Als du dich ihm näherst, beginnt er, eine rätselhafte Formel in einer dir nicht bekannten Sprache zu rezitieren. Vor dem Priester bildet sich eine Rauchwolke, in der du schon bald die Umrisse eines Wesens wahrnehmen kannst, welches unmöglich von dieser Welt stammen kann. Es ist ein Elementargeist! Du wirst dich sowohl dem Priester, als auch dem

Geisterwesen im Kampf stellen müssen, doch sobald der Priester stirbt, wird auch der Geist verschwinden.

Nachdem dich der Priester das 5. mal angegriffen hat (egal, ob er Schaden anrichtet oder nicht), mache ein Kreuz bei 775 und fahre anschließend mit dem Kampf hier fort.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

HOHEPRIESTER DER ERDE greift an!

A: 13

V: 13 | PR: 3

LP: 12

ERDELEMTAR greift an!

A: 14

V: 10 | PR: 3

LP: 8

Sobald du den Priester besiegst, kreuze das Feld „Erdpriester“ bei 775 an und fahre dort fort.

786.

Bei deinem Gegner kann es sich nur um den Hohepriester des Feuers handeln, denn er trägt einen langen, orange-roten Seidenmantel und hält einen Stab in der Hand, aus dessen Spitze Flammen hervortreten. Besitzt du einen Feuerschild, fahre bei 784 fort, ansonsten musst du den Kampf gegen den Priester austragen. Wirf für diesen bei jedem seiner Angriffe zwei Würfel und zähle das höhere der beiden Ergebnisse zu dem Angriffswert des Priesters.

Nachdem dich der Priester das 5. mal angegriffen hat (egal, ob er Schaden anrichtet oder nicht), mache ein Kreuz bei 775 und fahre anschließend mit dem Kampf hier fort.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

HOHEPRIESTER DES FEUERS greift an!

A: 12

V: 14 | PR: 3

LP: 12

Besiegst du den Priester, kreuze das Feld „Feuerpriester“ bei 775 an und fahre dort fort.

787.

Scheinbar warst du nicht schnell genug, denn während du dich dem zweiten Hohepriester gestellt hast, hat der dritte mit den Beschwörungsritualen fortgeföhren und scheint sie nun fast beendet zu haben: Das noch blutige Schwert in der Hand haltend, starrst du ungläufig auf das Podest in der Mitte des Raumes, welches zu beben beginnt und Risse zeigt, während der Priester in ekstatischer Freude, schreiend um die Plattform springt und eine abschließende Zauberformel zu rezitieren beginnt. Panische Furcht überkommt sich, als du realisierst, dass du ihn nicht mehr rechtzeitig aufhalten können wirst. Ist das Feld bei 781 angekreuzt, fahre bei 790 fort, andernfalls musst du bei 789 weiter lesen.

788.

Als der letzte der Priester leblos vor dir niedersinkt, kehrt eine unheimliche Stille in die Halle ein, lediglich das leise Knistern der verbrennenden Kräuter in den Feuerschalen ist zu hören.

Durch das Ausschalten der drei Hohepriester hast du die große Beschwörung des Ezo-Dämonen ein für allemal verhindert. Erschöpft sinkst du auf einem Steinsockel nahe der Beschwörungsplattform zusammen und ruhst dort eine Weile, bevor du dich daran begibst, den verfluchten Tempel hinter dir zu lassen.

Ist das Feld bei 565 angekreuzt, fahre bei 827 fort. Ist dies nicht der Fall, geht es bei 780 weiter.

789.

Alles deutet darauf hin, dass der Priester die Beschwörung in wenigen Sekunden beendet hat und du rechnest bereits damit, gleich von einem gigantischen Dämon in tausend Stücke zerrissen zu werden, als etwas gänzlich Unerwartetes passiert.

Während du angstvoll zu dem letzten der Priester hinüber blickst, siehst du plötzlich, wie er von einer Gestalt angefallen wird, die sich wohl im Schatten der großen Säulen versteckt gehalten hatte, die an den Wänden des Raumes aufragen. Sofort rennst du auf das Geschehen zu, um deinem unerwartetem Helfer zur Seite zu stehen, doch hat er den Priester bereits binnen weniger Sekunden überwunden. Als du nah genug an die Szenerie herangekommen bist, um die Gestalt erkennen zu können, erschrickst du zutiefst, denn bei dem Wesen handelt es sich um niemand anderen als Putyr, den grauenhaften Mischling aus der Vorhalle!

Putyr ist von eurem Kampf sichtlich mitgenommen und am ganzen Leib verletzt, er muss sich scheinbar mit letzten Kräften in die Beschwörungshalle geschleppt haben. Jetzt liegt er erschöpft am Boden und es bedarf nicht der Augen eines Fachmanns, um zu sehen, dass er dem Ende nahe ist. Da von ihm keine Gefahr mehr auszugehen scheint, kniest du dich vor ihm nieder und fragst ihn mit zittriger Stimme, warum er dir geholfen hat. Er antwortet nur stockend, da ihm das Sprechen sichtbar schwer fällt, aber dafür erstaunlich ausführlich: „Ich bin nicht der, für den man mich hielt... Im Dorf erzählt man sich, ich wäre die Ausgeburt eines Dämonen, aber das ist eine Lüge...“ Du blickst ihn fragend an. „Nein, die Wahrheit ist grausamer...“, fährt er schließlich fort. „Mein Vater ist einer der Hohepriester, der mich insgeheim mit einer Frau aus dem Dorf zeugte. Damit dies nicht herauskam, verhexte er mich – deswegen sehe ich aus wie ein Dämon und gebärdete mich auch so, bis der Zauber brach, als du den Priester erschlugst... Ich hoffe, mich dafür revanchiert zu haben...“, sagt er keuchend, während sein Atem immer unruhiger wird. Angesichts dieser Enthüllung kommen dir die Tränen und du dankst ihm für deine Hilfe, wissend, dass du den morgigen Tag nicht gesehen hättest, hätte er dich nicht vor dem letzten Priester gerettet. Ist das Feld bei 565 angekreuzt, fahre bei 827 fort. Ist dies nicht der Fall, geht es bei 780 weiter.

790.

Was sich nun ereignet, übertrifft deine schlimmsten Alpträume, denn das Antlitz des Dämonen stellt all die schrecklichen Kreaturen, die dir bisher auf deiner Reise begegnet sind, in den Schatten und lässt dir die Furcht, die du vor ihnen verspürtest, lächerlich vorkommen.

Zunächst siehst du nur die Risse in dem Podest, die immer bedrohlichere Formen annehmen, bis dann der komplette Steinsockel zerbricht und eine Feuerfontäne aus dem nun im Boden klaffenden Abgrund hervorschießt. Am Rande des Höllenschlundes erhebt sich eine riesenhafte Klaue, die allein genügen würde, um den abgebrühtesten Veteranen in Angst und Schrecken zu versetzen. Als nächstes werden auch die gebogenen Hörner des Monstrums sichtbar, gefolgt von dem restlichen Körper und den beiden Flügeln. Als der Dämon zu Brüllen beginnt, bebzt der Boden. Dir wird klar, dass du den heutigen Tag nicht mehr überleben wirst. Man kann wohl von Glück reden, dass du in Ohnmacht fällst, bevor dich das Ungetüm packt, sodass du nicht mehr mitkriegst, wie es dich mit beiden Klauen entzwei reißt. Du hast versagt. Nun, da der Dämon erschienen ist, haben die Truppen des Tenno keine Chance mehr, Widerstand gegen die einfallenden Ezo-Horden zu leisten. Ganz Japan ist verloren. Dein Abenteuer endet hier.

791.

Der Priester wirft dir einen zornentbrannten Blick zu und feuert ein magisches Geschoss auf dich ab, welches dich nur um Haaresbreite verfehlt. Als es an dir vorbeischießt, spürst du seine eisige Kälte – bei deinem Gegner handelt es sich um den Wasserpriester, der über die Macht verfügt, lähmende Eisgeschosse zu beschwören. Er trägt ein wallendes Gewand aus dunkelblauer Seide und ein mit Lapislazuli geschmücktes Diadem.

Besitzt du einen Wasserschild, fahre sofort bei 779 fort. Ansonsten kommt es zum Kampf. Immer, wenn du beim Angriffswurf deines Gegners eine 5 oder 6 würfelst, verlierst du 1 Punkt von deinem Angriffswert.

Nachdem dich der Priester das 5. mal angegriffen hat (egal, ob er Schaden anrichtet oder nicht), mache ein Kreuz bei 775 und fahre anschließend mit dem Kampf hier fort.

Fernkampfversuche: 1

Flucht: -

HOHEPRIESTER DES WASSERS greift an!

A: 12

V: 13 | PR: 2

LP: 12

Wenn du den Hohepriester besiegst, gewinnst du alle in diesem Kampf verlorene Angriffswertpunkte zurück. Kreuze anschließend das Feld Wasserpriester bei 775 an.

□ **792.**

Neben den vielen beschäftigten Arbeitern finden sich auch einige, die sich bei einem stärkenden Eintopf von den Strapazen erholen oder in das Gespräch mit einem Kumpel vertieft sind.

Willst du mit einem der jüngeren Bergarbeiter reden (Weiter bei 812, aber nur, wenn 812 noch nicht angekreuzt ist) oder das Gespräch mit einer alten Wachtel suchen, die etwas abseits von den anderen sitzt und gelegentlich an einer heißen Brühe schlürft? (Weiter bei 797, aber nur, wenn 792 noch nicht angekreuzt ist)

Alternativ kannst du auch von einer Unterhaltung absehen und zu 285 zurückkehren.

793.

Du folgst einem breiten Stollen, der dich in eine große Kaverne führt. Scheinbar sind die Erzadern hier bereits erschöpft, denn die Wände zeigen deutliche Spuren von jahrelanger Bearbeitung. Zwischen einigen Stalagmiten entdeckst du einen Büschel **Höhlenkraut**. Da du hier sonst nichts von Interesse entdecken kannst, setzt du deinen Weg fort. Wirf einen Würfel, was dir zustößt:

1-2: Maulwurfsgrille (Weiter bei 794).

3-4: Moderpilze (Weiter bei 795).

5-6: Kreuzung am Mineneingang (Weiter bei 798).

794.

Während du durch einen engen Seitenschacht vorwärts kriechst, meinst du plötzlich hinter dir Geräusche wahrnehmen zu können, die unmöglich von einem Bergarbeiter stammen können. Beunruhigt drehst du dich um, nur um feststellen zu müssen, dass du scheinbar schon seit geraumer Zeit von einer

Maulwurfsgrille verfolgt wirst, die nur den besten Zeitpunkt abpassen wollte, dir in den Rücken zu fallen!

Fernkampfversuche: 1

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 798)

MAULWURFSGRILLE greift an!

A: 5

V: 5 | PR: 1

LP: 10

Siegest du, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt und kannst ihr mit der 1. Jägerschulung zudem ihre **Klauen** abschneiden. Nachdem du dem Schacht noch eine Weile gefolgt bist, gelangst du schließlich wieder an den Eingang der Mine (Weiter bei 798).

□ 795.

Du folgst einem kleinen Nebenstollen, der dich schließlich zu einer erstaunlichen Entdeckung führt: Du gelangst an das Ufer eines unterirdischen Sees, dessen dunkle, stille Wasser gleichermaßen geheimnisvoll und gefahrenträchtig auf dich wirken. Am Ufer des Sees wachsen unzählige **Moderpilze**, von denen du so viele mitnehmen kannst, wie du willst und wie es dir deine Tragekapazität erlaubt. Sollte das Feld bei 795 noch nicht angekreuzt sein, kannst du die Grotte näher erkunden (Weiter bei 63). Ist dies jedoch der Fall oder spürst du kein Verlangen, dich noch länger in dieser unheimlichen Kaverne aufzuhalten, kehrst du wieder in den Eingangsbereich der Mine zurück (Weiter bei 798).

796.

Es war zweifelsohne ein Fehler, dich ohne ausreichend Lampenöl in die finsternen Tiefen des Stollensystems zu wagen – Schon als nach der ersten Abbiegung das von außen einfallende Licht zu versiegen beginnt, stolperst du orientierungslos umher. Du fällst mehrfach zu Boden und stößt unsanft auf Gesteinsbrocken, die überall im Gang herumliegen. Du verlierst 3 Lebenspunkte. Glücklicherweise gelangst du nach einer halben Stunde schmerzhaften Umherirrens wieder an das Tageslicht, weiter bei 285.

□ **797.**

„Was macht eine alte Wachtel wie du hier in der Mine?“, fragst du dein Gegenüber, nachdem du an ihn herantreten bist und ihn begrüßt hast. „Deine Frage ist berechtigt, langsam werde ich wohl wirklich zu alt für die Aufgabe, die mir meine Frau anvertraut hat“, berichtet er und lacht. „Deine Frau? Gehörst du nicht zu den Bergarbeitern?“, fragst du ihn, worauf der Alte seinen Kopf schüttelt und abermals lacht. „Oh nein, ganz so schlimm ist es zum Glück nicht! Meine Frau ist die Kräuterkundige aus Hejo, vielleicht hast du ja schon von ihr gehört oder warst sogar einmal in unserer Stube zu Gast. Meine Aufgabe ist es, die Ingredienzien zu beschaffen, die sie für ihre Tränke benötigt. Eine wichtige Zutat sind Moderpilze und Höhlenkraut, beides findet sich hier in den unterirdischen Stollen, doch bieten diese leider auch einen Lebensraum für gefährliche Maulwurfsgrillen und Spinnen. Für eine alte Wachtel wie mich, die nie an der Waffe ausgebildet wurde, kann so ein Ausflug in die Stollen mit etwas Pech schnell tödlich enden... Wenn du mir einen Gefallen tun könntest, wäre ich dir sehr verbunden. Ich brauche nur noch 3 Moderpilze und 2 Stängel Höhlenkraut, dann hätte ich genügend Zutaten für heute zusammen. Ich wäre dir sehr dankbar, würdest du mir diese Pflanzen besorgen und du kannst selbstverständlich auch eine Belohnung von mir erwarten.“ Besitzt du die geforderten Dinge, lies bei 768 weiter. Besitzt du sie dagegen nicht oder willst sie ihm nicht geben, verabschiedest du dich und kehrst zu 285 zurück.

□ **798.**

Dank deiner Laterne fällt es dir nicht schwer, dich in den Stollen und Tunneln der Mine zu orientieren. Nachdem du dem Hauptschacht eine kurze Weile gefolgt bist, gelangst du an eine große Kreuzung, von der aus viele Stollen abgehen, die in die unterschiedlichsten Bereiche des Bergwerks führen. Du kannst nun einen der Schächte erkunden, oder aber über den Hauptschacht zum Eingangsbereich der Mine zurückkehren (Weitere bei 285). Entscheidest du dich für Ersteres, wirf einen Würfel, um zu erfahren, was du in den Stollen vorfindest:

- 1: Höhlenkraut (Weiter bei 793).
- 2: Maulwurfsgrille (Weiter bei 794).
- 3: Spinne (Weiter bei 800).
- 4: Erzader (Weiter bei 801).
- 5: Öl geht aus (Weiter bei 803).

6: Fledermaus (Weiter bei 799).

Wenn Feld 798 nicht angekreuzt ist, lies bei allen geraden Würfelerggebnissen statt den in der Tabelle angegebenen Stationen bei 326 weiter.

Wenn Feld 797 angekreuzt ist, lies bei allen ungeraden Würfelerggebnissen statt den in der Tabelle angegebenen Stationen bei 802 weiter.

799.

Auf deiner Expedition durch die Mine gelangst du in eine geräumige Grotte, die auf den ersten Blick verlassen wirkt. Doch stellt sich dieser Eindruck schon sehr bald als falsch heraus, denn in dem Moment, in dem du den ersten Schritt in die Kaverne setzt, stürzt sich eine riesige Fledermaus auf dich, die dir wohl direkt über dem Eingang aufgelauret haben muss. Es geht kein Weg am Kampf vorbei!

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 798)

FLEDERMAUS greift an!

A: 7

V: 8 | PR: 2

LP: 10

Besiegst du die Fledermaus, gewinnst du 1 Erfahrungspunkt und kannst ihr mit der 1. Jägerschulung die **Zähne** und die **Klauen** abschneiden, mit der 2. Jägerschulung kannst du ihr zudem die **Haut** abziehen. Anschließend bietet sich dir die Option, entweder zum Eingang zurückzukehren (Weiter bei 798) oder aber deine Expedition fortzusetzen, wirf in diesem Fall einen Würfel:

1-3: Höhle mit Skelett (Weiter bei 804).

4-6: Moderpilze (Weiter bei 795).

800.

Als du einen Seitentunnel erkundest, der scheinbar zum Abstellen kaputter Förderwagen dient, kommt es zum Kampf mit einer Spinne, die in diesem verlassenen Teil der Mine ihren Unterschlupf hat.

Fernkampfversuche: 2 (Heimlichkeit: 3)

Flucht: 1-4 gescheitert | 5-6 erfolgreich (Weiter bei 798)

SPINNE greift an!

A: 5

V: 4 | PR: 2

LP: 14

Besiegst du die Spinne, erhältst du 1 Erfahrung. Du setzt deine Erkundung fort und findest in einem der ungenutzten Wagen eine **Spitzhacke** (A: 3|V: 0), die du mitnehmen kannst. Wirf einen Würfel um zu erfahren, wohin dich der Stollen führt:

1-2: Zurück zum Ausgang (Weiter bei 798).

3-4: Erzader (Weiter bei 801).

5: Moderpilze (Weiter bei 795).

6: Höhle mit Skelett (Weiter bei 804).

801.

Du gelangst in einen Stollen, der scheinbar frisch erschlossen ist, doch hat sich in ihm Wasser gesammelt hat, das beseitigt werden muss, ehe die Arbeiten hier wieder aufgenommen werden können. Am Ende des Schachts entdeckst du eine Erzader. Wenn du über eine Spitzhacke verfügst, kannst du zu der Ader hinüberwaten und dein Glück an ihr versuchen, wirf einen Würfel:

1-4: Du förderst Eisenerz, welches du später in der Schmelze zu **Eisen** schmelzen kannst!

5: Die Arbeiten erschöpfen dich so, dass du 2 Lebenspunkte verlierst, jedoch gelingt es dir dennoch 1 **Eisen** zu gewinnen.

6: Deine Spitzhacke bricht ab!

Besitzt du keine Spitzhacke (mehr) oder willst lieber weiterziehen, wirf einen Würfel um zu erfahren, wohin dich dein Weg führt:

1-4: Hauptkreuzung (Weiter bei 798).

5-6: Höhlenkraut (Weiter bei 793).



802.

Du machst dich daran, ein Stollensystem zu erkunden, welches schon seit längerer Zeit nicht mehr genutzt wird, als du plötzlich schluchzende Laute vernimmst, die nur von einer Wachtel stammen können. Sollte es sich möglicherweise um Emon, den vermissten Bergarbeiter handeln? Du hältst sofort inne und horchst auf, bis du die Geräusche geortet hast. Sie scheinen aus einer kleinen Höhle zu stammen, die an den Gang anschließt, in dem du dich zurzeit befindest.

Wenige Minuten später hast du den Bergarbeiter gefunden, doch scheint dieser in denkbar schlechter Verfassung zu sein: Er liegt mit dem Bauch auf dem unebenen Höhlenboden, sein Körper ist mit Wunden übersät, die – so vermutest du – von Maulwurfsgrillen herrühren dürften. Als du dich zu Emon niederbeugst und seinen Kopf auf die Seite wendest, schlägt er seine Augen auf und blickt dich müde, aber hoffnungsvoll an. „Essen...“, stammelt er mit schwacher Stimme – er scheint kurz vor dem Verhungern zu sein. Wenn du sein Leben retten willst, wirst du ihm etwas zu essen geben

müssen, doch muss der Lebenspunktbonus der Nahrungsmittel (oder Heiltränke) insgesamt mindestens 5 betragen, damit Emon stark genug wird, sich wieder zu erheben. Kannst und willst du so viel aufbringen, lies bei 805 weiter. Kannst oder willst du ihm dagegen nicht helfen, weiter bei 806.

803.

Entsetzt stellst du fest, dass das Öl in deiner Laterne zu neige geht! Schon bald stehst du in absoluter Finsternis da – streiche die Laterne aus deinem Gepäck! Solltest du eine zweite Laterne besitzen, kannst du deinen Weg fortsetzen (Weiter bei 801). Ansonsten bleibt dir nur zu hoffen, dass es dir gelingt, dich blind zu dem Eingang der Mine zurück zu tasten. Wirf einen Würfel:

1-3: Du findest den Weg alleine (Weiter bei 796).

4-6: Du wirst nach längerer Zeit gefunden (Weiter bei 807).

□ 804.

Während du einen Stollen entlang kriechst, der dich immer weiter vom Eingangsbereich der Mine wegführt, spürst du, wie die Temperatur zunehmend niedriger wird. Du beginnst zu zittern, doch setzt du deinen Weg – wohl von Neugier getrieben – weiter fort, bis auf einmal der Boden unter dir unvermittelt nachgibt – du schreist kurz auf, doch fällst du glücklicherweise nicht tief. Als du deine Augen aufschlägst, findest du dich in einer kleinen Höhle wieder. Du erschauerst, als du das Skelett entdeckst, welches nicht unweit an der Wand lehnt, doch wird die Abscheu schnell von Neugier abgelöst, denn das Skelett hält eine kunstvoll gefertigte Waffe in der Hand. Es handelt sich um einen **Ausweidedolch** (A: 6|V: 2), den du mitnehmen kannst, wenn du dies wünschst. Zudem entdeckst du noch 2 Stängel **Höhlenkraut**, das zwischen einigen Stalagmiten aufragt. Auf der gegenüberliegenden Seite der Höhle befindet sich ein schmaler Ausgang, durch den du die Kaverne verlässt. Sollte das Feld bei 804 angekreuzt sein, fahre nun bei 795 fort. Ist dies nicht der Fall, wirf einen Würfel, um zu erfahren, wohin du gelangst:

1-3: unterirdischer See (Weiter bei 795).

4-6: geheimnisvolle Pforte (Weiter bei 808).

805.

Nach einer Weile kommt Emon wieder zu sich und dankt dir, immer noch mit zittriger Stimme. Schon nach kurzer Zeit kann er sich mit deiner Hilfe wieder erheben und du geleitest ihn zum Eingangsbereich der Mine, wo der Vermisste von den anderen Bergarbeitern sofort herzlich begrüßt und umsorgt wird, aber auch du wirst wie ein Held für deine Tat gefeiert. Die Bergarbeiter bieten dir eine Reihe von Belohnungen an, dir steht es frei, aus der folgenden Liste eine zu wählen:

- 15 **Goldstücke**
- 5 **Eisen**
- **grobes Schwert** (A: 5|V: 3)

Entferne das Kreuz bei 797 und kreuze stattdessen 812 an. Du bedankst dich für die großzügige Belohnung und verabschiedest dich von Emon, weiter bei 285.

806.

Scheinbar ist Emon wirklich kurz vor dem Verhungern, denn bereits nach wenigen Minuten spürst du, wie sein Atem immer schwächer wird. Er ist bereits bewusstlos, als du fühlst, wie sein Puls immer unregelmäßiger wird und schließlich ganz verebbt – Emon ist tot. Entferne das Kreuz bei 797 und kreuze stattdessen 812 an. Willst du das Hab und Gut des Verstorbenen an dich nehmen (Weiter bei 809) oder die Höhle lieber schnell verlassen? (Weiter bei 810)

807.

Orientierungslos tappst du durch verwinkelte Tunnel und enge Schächte, deren Verlauf und Ausmaße du nicht annähernd überblicken kannst. Immer wieder stolperst du und fällst unsanft auf den harten Steinboden und nicht wenige Male entgehst du deinem sicheren Tod um Haaresbreite, denn an vielen Stellen des Gangsystems klaffen Abgründe auf, die schon so manchem Bergarbeiter das Leben gekostet haben.

Mit der Zeit hast du das Gefühl, immer tiefer in das pechschwarze Labyrinth aus Stollen und Schächten zu geraten, was dich komplett in die Verzweiflung treibt. Das strapazenreiche Umherirren kostet dich zwei Würfelwürfe an Lebenspunkten. Solltest du dies überleben, hast du jedoch Glück: Ein kleiner

Arbeitertrupp entdeckt dich und führt dich zurück zum Eingang, weiter bei 285.

808.

Die Temperatur ist mittlerweile schon fast ins Unerträgliche gesunken – du musst das Zentrum des Berges erreicht haben! Umso größer ist dein Erstaunen, als der Tunnel, dem du folgst, plötzlich vor einer kleinen vermoderten Tür endet – du hättest nicht gedacht, dass sich eine Wachtel je so tief in den Berg gewagt hätte! Zu deiner Enttäuschung musst du feststellen, dass die Tür verschlossen ist. Bist du jedoch im Besitz eines Dietrichs oder eines rostigen Schlüssels, kannst du probieren, das Schloss zu öffnen (Weiter bei 811). Ist dies nicht der Fall, musst du umkehren. Es dauert fast eine Stunde, bis du wieder durch das Labyrinth aus Gängen und Stollen gefunden hast, doch gelangst du schließlich wieder zum Eingangsbereich der Mine (Weiter bei 798).

809.

Emon hat die für einen Bergarbeiter typische Ausrüstung dabei: Eine **Spitzhacke** (A: 3|V: 0) und eine **Laterne**. Du kannst beide Gegenstände an dich nehmen, danach verlässt du die Höhle und folgst einem Gang, der dich schon bald wieder in den Eingangsbereich der Mine führt, weiter bei 798.

810.

Du bist zutiefst beschämt, dass du dem verhungerten Bergarbeiter nicht helfen konntest und dir wird die unmittelbare Nähe seiner Leiche unangenehm, sodass du die Höhle lieber schnell verlässt. Glücklicherweise gelangst du schon bald darauf in einen Gang, der dich zurück in den Eingangsbereich der Mine führt (Weiter bei 798).

811.

Mit einem lauten Knarzen öffnet sich die Tür und gibt dir den Weg in ein gemauertes Gewölbe frei. Der Raum ist sehr dunkel, eine einzige Fackel auf der dir gegenüberliegenden Seite spendet spärliches Licht, doch zeugt sie zumindest davon, dass der Raum noch vor kürzerer Zeit von einem intelligenten Wesen besucht worden sein muss, was deine Neugier noch weiter steigert. Als du den Raum zu durchqueren beginnst, erhärtet sich dieser Verdacht, da du frische Fußspuren auf dem von einer dicken Staubschicht bedecktem Steinboden ausmachst. Du bist noch nicht weit

gekommen, als sich plötzlich der schemenhafte Umriss einer anderen Wachtel vor dem schwachen Licht der Fackel erhebt – doch macht diese keinerlei Anstalten, dich zu begrüßen, sondern geht geradewegs auf dich los! Als sie in den Schein deiner Laterne tritt, fällt dir zunächst ihr entsetzlich abgemagertes, knochiges Gesicht auf, welches dich viel eher an ein Skelett als an eine lebendige Wachtel erinnert, doch auch das lange, archaische Gewand, in das sie gekleidet ist, weckt dein Unwohlsein... Du wirst dich gegen das Wesen verteidigen müssen! Der Skelettzauberer darf in jeder seiner Kampfunden zwei Angriffswürfel werfen und beide Ergebnisse addieren.

Fernkampfversuche: 2 (nur Magie)

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 798, kreuze 804 an)

SKELETTZAUBERER greift an!

A: 3

V: 7 | PR: 10

LP: 12

Besiegst du dein Gegenüber, gewinnst du 3 Erfahrungspunkte. Als du deinen Widersacher im Schein der Laterne näher betrachtetest, bestätigt sich deine Vermutung, dass es sich nicht um eine lebende Wachtel gehandelt haben kann. Obwohl dich diese Entdeckung zutiefst schockiert und abstößt, untersuchst du die Überreste deines Gegners. Der Skelettzauberer trug ein **magisches Amulett**, welches deinen Magiewert um 1 Punkt erhöht, so lange es in deinem Besitz ist. Allerdings kann dein Magiewert dadurch nicht über 5 gesteigert werden. Im hinteren Teil des Gewölbes entdeckst du eine Art steinernen Altar, auf dem sich einige Knochen befinden, die du jedoch keinem dir bekannten Wesen zuordnen kannst. Als du den Altar umrundest, entdeckst du, dass in einer Einbuchtung auf seiner Rückseite zahlreiche Papierrollen eingelagert sind, die magische Formeln enthalten! Obwohl diese in einem unüblichen, altertümlichen Japanisch verfasst sind, gelingt es dir, einige von ihnen zu entschlüsseln. Es handelt sich um die Formeln **Beschwörung**, **Lähmung**, **Beherrschung** und **Schwächen**. Du verlässt die Höhle durch den Gang, durch den du in sie hinein gelangt bist, kreuze 804 an. Nach etwa einer Stunde hast du wieder den Eingangsbereich der Mine erreicht, weiter bei 798.

□ **812.**

Der junge Arbeiter erwidert deinen Gruß und stellt sich dir vor. Er erzählt dir, dass er noch nicht so lange in der Mine arbeitet und berichtet von seinen bisherigen Erfahrungen im Bergwerk. Als er dich vor den unzähligen Gefahren warnt, die in den finsternen Stollen auf den lauern, der sich unbedacht in die entlegeneren Teile des Gangsystems wagt, meinst du eine Träne in seinen Augen erkennen zu können. Du zögerst keinen Augenblick ihn darauf anzusprechen und er beginnt dir von seinem Freund Emon zu berichten, der vor einigen Wochen in der Mine verschollen ist. „Niemand weiß wo er steckt... vielleicht wurde er ja von einer Maulwurfsgrille angefallen oder ist in einer eingestürzten Höhle eingeschlossen...“, dein Gegenüber schluchzt leise. „Zunächst haben wir Suchtrupps ausgeschiedt, aber mittlerweile hat man hier die Hoffnung schon aufgegeben, ihn je lebendig wiederzufinden.“ Die Geschichte berührt auch dich, betroffen verabschiedest du dich von dem jungen Arbeiter. Kreuze 797 an. Weiter bei 285.

813.

Die Pfeife entspannt dich ungemein und du spürst, wie du immer müder wirst. Das Lächeln des Mädchens neben dir ist das letzte, was du noch wahrnimmst, dann überfällt dich eine wonnige Wärme und du findest dich im Reich des Schlummers wieder. Als du wieder aufwachst, ist die Maiko verschwunden – und dein Geldbeutel mit ihr! Du verlierst dein gesamtes Gold. Fahre bei 164 fort.

814.

Der Tabak scheint mit einem minderwertigen Rauschgift gestreckt zu sein, das dir schrecklich zusetzt, du kriegst Kopfschmerzen und dir wird übel. Du verlierst 1 Erfahrungspunkt und 3 Lebenspunkte. Um dich nicht in der Gegenwart der hübschen Maiko übergeben zu müssen, verabschiedest du dich schnell von ihr. Kehre zu 164 zurück.

815.

Der Tabak schmeckt blumig und macht dich ein wenig benommen, aber ihr unterhaltet euch angeregt und verbringt noch eine ganze Weile zusammen. Als du dich von ihr verabschiedest fühlst du dich ausgeruht und entspannt (+ 4 LP). Weiter bei 164.

816.

Der Tabak schmeckt außerordentlich gut und die Gesellschaft der hübschen Wachtel beflügelt deine Sinne. Du verbringst den ganzen Abend bei ihr und als ihr euch verabschiedet, ist es schon spät in der Nacht, trotzdem fühlst du dich wie neugeboren, deine Lebenspunkte werden auf den Startwert angehoben. Weiter bei 164.

817.

Glücklicherweise bleibst du unbemerkt, als du eine der nicht verschlossenen Truhen öffnest. In ihrem Inneren befinden sich einige wertlose Kleidungsstücke, in denen jedoch ein **Kurzschwert** (A: 5|V: 2) eingewickelt ist, welches du mitnehmen kannst. Zudem entdeckst du einen kleinen Geldbeutel, der 9 **Goldstücke** enthält, die du ebenfalls an dich nimmst. Als du das Zuschlagen einer Hintertür vernimmst, wird dir bewusst, dass es nun an der Zeit ist, das Weite zu suchen, wenn du nicht entdeckt werden willst. Du kannst nun entweder zur Anlegestelle gehen (Weiter bei 482), oder, solltest du es noch nicht getan haben, das Verwaltungsgebäude betreten (Weiter bei 483).

818.

„Du dreckiger Hund!“, vernimmst du plötzlich ein barsches Knurren hinter dir, als du dich über eine der Truhen gebeugt hast. Panisch blickst du dich um und siehst direkt in die zornentbrannten Augen eines Wächters, der mit erhobener Waffe auf dich zukommt. Dein Vorhaben war zu offensichtlich, um dich herausreden zu können, du bist zum Kampf gezwungen.

Fernkampfversuche: -

Flucht: -

WÄCHTER greift an!

A: 6

V: 7 | PR: 1

LP: 12

Besiegst du den Wächter, erhältst du 1 Erfahrungspunkt. Da du Angst hast, mit der Leiche entdeckt zu werden, verlässt du das Lagerhaus umgehend.

Du kannst nun entweder zur Anlegestelle gehen (Weiter bei 482), oder, solltest du es noch nicht getan haben, das Verwaltungsgebäude betreten (Weiter bei 483).

□ **819.**

Der kleine Platz vor dem Nordtor wirkt verräterisch ruhig. Vorsichtig näherst du dich dem Tor, den Flügel stets an dem Schaft deiner Waffe. Du bist kaum überrascht, als du plötzlich einen Angriffsschrei vernimmst und sich zwei Ezo hinter einigen Fässern erheben, die vor dem Wächterhaus herumstehen. Du wirst dich gegen sie zur Wehr setzen müssen.

Fernkampfversuche: 2

Flucht: -

EZO-KRIEGER I greift an!

A: 10

V: 9 | PR: 2

LP: 12

EZO-KRIEGER II greift an!

A: 9

V: 9 | PR: 3

LP: 12

Besiegt du beide, erhältst du 1 Erfahrungspunkt und darfst ihre Waffen, ein **Ezo-Schwert** (A: 5|V: 4) und ein **Ezo-Jagdbeil** (A: 6|V: 1) an dich nehmen. Außerdem findest du in ihren Taschen 5 **Goldstücke**. Kreuze danach das Feld bei 819 an. Neben dem Wächterhaus befindet sich eine kleine Hütte, deren Tür nur angelehnt zu sein scheint. Willst du sie betreten, fahre bei 551 fort. Andernfalls kehrst du zu der Kreuzung im Zentrum des Dorfes zurück, weiter bei 493.

820.

Obwohl der Dieb ein flinker Läufer ist, gelingt es dir mit ihm Schritt zu halten. Nachdem du ihn sicher 10 Minuten durch die engen Straßen Sakais gejagt hast, bleibt er plötzlich in einem verlassenem Hinterhof stehen und zückt einen Dolch, um sich gegen dich zur Wehr zu setzen... In diesem

Moment fällt dir auf, dass der Hof bei weitem nicht so verlassen ist, wie du zunächst angenommen hast: Aus dem Schatten eines Hauseingangs treten plötzlich zwei weitere Wachteln, die ebenfalls bewaffnet zu sein scheinen...

Fernkampfversuche: 2

Flucht: 1-3 gescheitert | 4-6 erfolgreich (Weiter bei 108)

STRASSENRÄUBER I greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 2

LP: 10

STRASSENRÄUBER II greift an!

A: 4

V: 3 | PR: 1

LP: 12

STRASSENRÄUBER III greift an!

A: 3

V: 4 | PR: 1

LP: 12

Besiegest du die Schurken, erhältst du 2 Erfahrungspunkte. Die Waffen der Räuber, zwei **Keulen** (A: 2|V: 0) und einen **Dolch** (A: 1|V: 0) kannst du an dich nehmen, ebenso wie die 10 **Goldstücke** und das **Opium**, welches du in ihren Taschen findest. Als du zu dem Schattentheater zurückkehrst, ist der Reiche spurlos verschwunden – du fluchst, hättest du doch zumindest ein kleines Dankeschön erwartet. Verärgert kehrst du in das Stadtzentrum zurück, weiter bei 108.

821.

„Habt Dank!“, ruft dir die reiche Wachtel zu. Vor Schreck perlen ihr Schweißtropfen das feiste Gesicht hinunter. Nachdem sie kurz in ihrer Tasche gekramt hat, holt sie schließlich ihre Geldbörse hervor und wirft 3 **Goldstücke** auf den Boden vor dir. „Ein kleines Dankeschön!“, erklärt sie, bevor sie sich von dir abwendet und das Gespräch mit einer unweit von ihr stehenden Geisha wiederaufnimmt. Weiter bei 132.

823.

Eine hölzerne Treppe führt dich zu deinem Gemach, welches im obersten Stockwerk der Palastanlagen liegt. Das Zimmermädchen hat dein Bett frisch bereitet, sodass du dich hier hervorragend erholen kannst. Solltest du verletzt sein, kannst du hier sämtliche Lebenspunkte wieder auffrischen. Außerdem bietet sich dir die Möglichkeit, bis zu vier Gegenstände in deinem Zimmer einzulagern, die du zur Zeit nicht brauchst:

An dein Zimmer ist außerdem eine kleine Küche angeschlossen, die du auch dazu nutzen kannst, hier Tränke herzustellen, falls du über die Fähigkeit Kräuterkunde verfügst. Anschließend kehrst du in den Hof des Palastes zurück, weiter bei 125.

824.

Du begibst dich in das Baumhaus, das dir bei deinem Eintritt in die Gemeinschaft zur Verfügung gestellt wurde. Es befindet sich am Rand des Lagers und macht von außen eher einen schäbigen Eindruck. Zum Glück erweist sich die Matratze als ausgesprochen bequem, sodass du hier sämtliche Lebenspunkte zurückgewinnen kannst. Zu der Einrichtung der bescheidenen Hütte zählt zudem eine Truhe, die du dazu nutzen kannst, hier bis zu vier Gegenstände einzulagern, für die du im Moment keine Verwendung hast:

Nachdem du dich erholt hast begibst du dich wieder auf den Hauptplatz des Lagers, weiter bei 310.

825.

Die Zelle, die dir als Mitglied des Klosters zusteht, ist nicht besonders geräumig, jedoch kannst du die Ruhe, die sie dir bietet, hervorragend zur Meditation und Erholung nutzen. Solltest du Lebenspunkte verloren haben, so kannst du sie hier wieder auf den Maximalwert anheben.

In deiner Zelle befindet sich auch eine Truhe, in die du bis zu vier Gegenstände einlagern kannst:

Zudem hast du in dem Gemeinschaftsraum der Mönche und Novizen Zugang zu einer kleinen Küche, die du zur Herstellung von Tränken nutzen kannst. Weiter bei 341.

826.

Während der Rest der Mannschaft tapfer kämpft, stiehst du dich heimlich auf den hinteren Teil des Schiffes und versteckst dich zwischen einigen Fässern. Wirf einen Würfel um zu erfahren, wie der Kampf ausgeht:

1-3: Überraschenderweise kann sich die Mannschaft des Schiffes erfolgreich gegen die Piraten zur Wehr setzen. Allerdings reagiert der Kapitän äußerst ungehalten, als er bemerkt, dass du dich feige versteckt hast, anstelle der Mannschaft im Kampf gegen die Piraten beizustehen. Als Strafe für dein schändliches Verhalten wirst du entehrenden Strafen ausgesetzt, du verlierst sämtliche Erfahrungspunkte. Da auch das Schiff selber durch den Piratenüberfall in Mitleidenschaft gezogen wurde, steuert der Kapitän nun den Hafen von Sakai an, um dort die notwendigen Reparaturen anzubringen. Weiter bei 151.

4-6: Schon nach kurzer Zeit haben die Piraten das gesamte Deck unter Kontrolle. Der größte Teil der Mannschaft wurde erschlagen, einige wenige haben sich den Piraten ergeben und werden nun von ihnen über Bord geworfen. Es dauert nicht lange, bis die Seeräuber auch dich gefunden haben. Sie nehmen dir all dein Gold und deinen Besitz (also alle mit dir geführten Gegenstände) und werfen dich ins Meer. Nach einem halben Tag wirst du von Fischern entdeckt, die dich auf ihr Boot ziehen und in den Hafen von Sakai bringen. Weiter bei 151.



827.

Da du keinen Reiz verspürst, noch mehr Zeit in den unheimlichen Hallen des Heiligtums zu verbringen, kehrst du zu der Eingangspforte zurück, wo du zu deinem Erstaunen von einigen Bauern empfangen wirst. Die Tatsache, dass sich einfache Dörfler in dem heiligen Bezirk aufhalten, lässt dich sofort erahnen, dass sich in der Zeit deiner Abwesenheit etwas im Dorf verändert haben muss. Und tatsächlich: Schnell begreifst du, dass die Bauern, die der

Beschwörung ablehnend gegenüberstanden, scheinbar einen Aufstand angezettelt haben. Auf dem großen Vorplatz sind keine Priester oder Tempelwächter mehr zu sehen und du hast es wohl Naomi zu verdanken, dass die Bauern dich nicht für einen Anhänger der verhassten Priesterschaft halten, als du aus dem riesigen Eingangtor des Heiligtums hervortrittst. Stattdessen wirst du von der Landbevölkerung als Held und Retter gefeiert und verbringst noch einige Tage im Dorf, bis du dich schließlich entscheidest, nach Kyoto zurückzukehren. Als du dich am Tage deines Aufbruchs von Naomi verabschieden willst, bricht diese in Tränen aus und bittet dich, mit ihr ziehen zu dürfen.

Du überlegst keine Sekunde, bevor du ihr diese Bitte gewährst und so zieht ihr gemeinsam nach Kyoto, wo man dir am Hof des Tenno bereits einen warmherzigen Empfang bereitet hat. Obwohl man dir die wichtigsten Ämter und eine einflussreiche Stellung im Palast verspricht, siehst du davon ab, am Kaiserhof zu bleiben, denn du hast dein Glück nun woanders gefunden. Wenige Wochen nach deiner Ankunft in Kyoto heiratest du Naomi und ziehst dich mit ihr auf ein kleines Landhaus nahe der Hauptstadt zurück, wo ihr ein glückliches und zufriedenes Leben bis ans Ende eurer Tage führt. Herzlichen Glückwunsch! Du hast dein Abenteuer erfolgreich bestanden!

Glossar

Angriffsbonus – Punkte, die aufgrund einer Fähigkeit zu dem Angriffswert der ausgerüsteten Waffe gerechnet werden. Es gibt separaten einen Angriffsbonus für Nahkampfwaffen und einen für Bögen.

Angriffswert (A) – Steht für die Qualität einer Waffe, wirkungsvolle Attacken mit ihr ausführen zu können und wird mit A abgekürzt, dazugerechnet wird auch der Angriffsbonus.

Angriffswurf – Ein Würfelerggebnis, das zu der Angriffskraft addiert wird. Die Summe wird mit dem Verteidigungswert des Gegners verrechnet und die Differenz beider Werte als Schaden von den LP des Getroffenen abgezogen.

Erfahrung – Erfahrungspunkte dienen zum Erwerben neuer Fertigkeiten und Zauber und werden in der Regel durch erfolgreiche Kämpfe gewonnen.

Fernkampfversuch – Die Möglichkeit, einen herannahenden Gegner mit einem Bogen, oder einem magischen Spruch zu bekämpfen, bevor er in Nahkampfreichweite ist. Jeder Fernkampfversuch ermöglicht einen Treffer- bzw. Magiewurf. Du kannst Fernkampfversuche jedoch auch einsetzen, um Nahrung/Heilränke zu dir zu nehmen oder einen Fluchtversuch zu unternehmen.

Formel – Ein magischer Spruch, der sich nur einmal anwenden lässt.

Klasse – Bezeichnet die Fraktion, der du angehörst (siehe II).

Lebenspunkte (LP) – Stehen für den gesundheitlichen Status einer Kreatur und werden durch Verletzungen vermindert. Erreichen sie 0, stirbt die Kreatur. Der Start- und vorläufige Maximalwert deines Helden beträgt 12, dieser kann durch die Fähigkeit *Zähigkeit* verbessert werden.

Magiewert (MW) – Steht für die Wahrscheinlichkeit, erfolgreich einen magischen Spruch zu wirken und gibt zugleich die maximale Anzahl an Zaubern an, die du lernen kannst.

Magiewurf – Dient zum Prüfen, ob das Wirken eines magischen Spruches Erfolg hat. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Magiewert, wurde der Spruch erfolgreich gewirkt.

Projektilrüstung (PR) – Ein Wert, der bei Gegnern in der Zeile „Verteidigungswert“ hinter dem Spiegelstrich auftaucht. Beim Fernkampf mit dem Bogen oder der Muskete (und nur da) wird die Differenz aus Projektilrüstung und Angriffswert von den gegnerischen LP als Schaden abgezogen. Beim Fernkampf mit Wurfaffen und Magie wird sie ignoriert.

Schaden – Schadenspunkte werden von den Lebenspunkten der betreffenden Kreatur abgezogen (siehe: *Lebenspunkte*).

Trefferbonus – Punkte, die aufgrund der Fähigkeit *Bogenschießen I* zu dem Trefferwert deines Bogens hinzugezählt werden. Dieser Trefferbonus gilt nicht für Musketen, Wurfaffen und Fernkampfmagie.

Trefferbonus (Wurfaffen) – Punkte, die aufgrund der Fähigkeit *Wurfaffen* zu dem Trefferwert eines Wurfspeeres oder Wurfsterns hinzugezählt werden. Dieser Trefferbonus gilt nicht für Musketen, Bögen und Fernkampfmagie.

Trefferwert – Steht für die Wahrscheinlichkeit, deinen Gegner mit einer Fernkampfwaffe zu treffen. Der Trefferwert variiert, je nachdem, was für eine Fernkampfwaffe du verwendest.

Trefferwurf – Dient zum Prüfen, ob du deinen Gegner mit einem Fernkampfangriff getroffen hast. Ist das Würfelergebnis kleiner oder gleich dem Trefferwert, hast du deinen Gegner getroffen.

Verteidigungsbonus - Punkte, die aufgrund der Fähigkeit *Parieren I* oder *Parieren II* zu deinem Verteidigungswert gerechnet werden.

Verteidigungswert – Dein gesamter Verteidigungswert setzt sich aus dem Verteidigungswert deiner Waffe, dem deiner Rüstung und einem eventuell hinzukommenden Verteidigungsbonus zusammen.

Zauber – Ein Spruch, der vollständig memoriert wurde und deshalb beliebig oft gewirkt werden kann. Der Magiewert gibt darüber Auskunft, wie viele Zauber zu lernen kannst.

Gegenstandsverzeichnis

Nahkampfwaffe	A	V	Verkaufswert
Altes Schwert	7	3	25
Ausweidedolch	6	2	10
Axt	4	0	6
Bauernschwert	3	1	9
Dämonenklinge	8	4	18
Dolch	1	0	3
Doppelaxt	6	0	9
Ezo-Jagdbeil	6	1	5
Ezo-Schwert	5	4	5
Grobes Schwert	5	3	11
Jägersäbel	4	2	10
Katana (<i>jap. Langschwert</i>)	7	4	13
Keule	2	0	5
Kurzschwert	5	2	9
Mantissichel	7	2	12
Meisterstab	2+MW	5	10
Naginata (<i>jap. Schwertlanze</i>)	7	3	10
Novizenstab	1+MW	4	10
Odas Knüppel	7	1	6
Raikiri	10	4	30

Schwert für Makabo	8	2	15
Spitzhacke	3	0	5
Tanto (<i>jap. Kampfmesser</i>)	6	3	10
Templerklinge	9	3	16
Vagabundenwehr	2	1	5
Wakizashi (<i>jap. Kurzschwert</i>)	6	4	10
Witwentrauer	8	3	15
Yari (<i>jap. Lanze</i>)	5	4	10

Fernkampfwaffe	T	A	Verkaufswert
Kurzbogen	2	3	6
Langbogen	4	5	12
Muskete	4	6	15
Rattenschießer	3	4	9
Töterbogen	4	4	10
Weidenbogen	3	3	7
Wurfspeer	4	2	1
Wurfstern	3	?	2

Rüstung	V	Verkaufswert
Alte Kluft	1	6
Antike Ezorüstung	5	10
Armeerüstung	8	25
Fellkleidung	4	15

Magierrobe	6	19
Kluft	3	12
Lederrüstung	5	18
Verzauberte Ezorüstung	10	40
Mönchsrobe	5	15
Ninjawams	6	15
Ninjarüstung	7	20
Novizenrobe	4	8
Plattenrüstung	7	22
Priesterrobe	7	25
Schattenkriegerkluft	5	10
Tempelwächterharnisch	9	28
Wams	2	9

Nahrung & Kräuter	+ LP	Verkaufswert
Beere	1	1
Bier	3	1
Eintopf	7	3
Feuerkraut	-	2
Fleischkeule	2	1
Großer Fisch	5	2
Heiltrank	voll.	3
Höhlenkraut	-	2
Käfermoos	-	6

Kleiner Fisch	3	1
Lebensmittelpaket	8	6
Moderpilz	-	1
Mohn	-	1
Opium	-	1
Rübe	1	1
Rübenschnaps	5	1

Trophäe	Verkaufswert
Fell	3
Haut	4
Klauen	2
Zähne	3



~Heldenbogen~

Name:	Klasse:	Lesezeichen (Station):
verflucht <input type="checkbox"/>	gesegnet <input type="checkbox"/>	Schminke <input type="checkbox"/>
fanatisch <input type="checkbox"/>		
Lebenspunkte maximal: ___ / Stand:		

Nahkampf		
Waffe	A	V
Rüstung	/	V
Bonus		
Gesamt		
Begleiter		
Name	A	

Fernkampf		
Waffe	T	A
Bonus		
Gesamt		
Geschosse		
Pfeile		
Schrot		
Wurfspeere T:4 A:2		
Wurfsterne T:3 A:10/5		

Magie		
Magiewert (max 5)		
Magie I	<input type="checkbox"/>	3
Magie II	<input type="checkbox"/>	4
Magie III	<input type="checkbox"/>	5
Bonus		
Gesamt		
Sprüche	F	Z
Beherrschung		
Beschwörung		
Erdbeben		
Feuerball		
Heilung		
Lähmung		
Schwächen		
Spiegelangriff		
Windsturm		

Rucksack	

Gold	
Tränke (max.10 gesamt)	
Heiltränke	
Glückstränke	

<input type="checkbox"/> Tragetasche (Lederverarb. + 2 Häute)

Fähigkeiten			
Erfahrungspunkte:			
Bogenschießen I	<input type="checkbox"/>	Magie I	<input type="checkbox"/>
Bogenschießen II	<input type="checkbox"/>	Magie II	<input type="checkbox"/>
Schmieden I	<input type="checkbox"/>	Magie III	<input type="checkbox"/>
Schmieden II	<input type="checkbox"/>	Parieren I	<input type="checkbox"/>
Ezosprache	<input type="checkbox"/>	Parieren II	<input type="checkbox"/>
Heimlichkeit	<input type="checkbox"/>	Wurfaffen	<input type="checkbox"/>
Jägerschulung I	<input type="checkbox"/>	Waffengeschick I	<input type="checkbox"/>
Jägerschulung II	<input type="checkbox"/>	Waffengeschick II	<input type="checkbox"/>
Kräuterkunde	<input type="checkbox"/>	Waffengeschick III	<input type="checkbox"/>
Lederverarbeitung	<input type="checkbox"/>	Zähigkeit	<input type="checkbox"/>

© 2004 Zingales - Labyrinth

✿ ~Stationsmarkierungen~ ✿

4	<input type="checkbox"/>	352	<input type="checkbox"/>	545	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	361	<input type="checkbox"/>	553	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	362	<input type="checkbox"/>	554	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	366	<input type="checkbox"/>	562	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	367	<input type="checkbox"/>	565	<input type="checkbox"/>
20	<input type="checkbox"/>	368	<input type="checkbox"/>	567	<input type="checkbox"/>
24	<input type="checkbox"/>	373	<input type="checkbox"/>	568	<input type="checkbox"/>
30	<input type="checkbox"/>	374	<input type="checkbox"/>	569	<input type="checkbox"/>
31	<input type="checkbox"/>	375	<input type="checkbox"/>	572	<input type="checkbox"/>
43	<input type="checkbox"/>	376	<input type="checkbox"/>	588	<input type="checkbox"/>
44	<input type="checkbox"/>	382	<input type="checkbox"/>	593	<input type="checkbox"/>
83	<input type="checkbox"/>	383	<input type="checkbox"/>	596	<input type="checkbox"/>
108	<input type="checkbox"/>	384	<input type="checkbox"/>	604	<input type="checkbox"/>
124	<input type="checkbox"/>	385	<input type="checkbox"/>	606	<input type="checkbox"/>
128	<input type="checkbox"/>	443	<input type="checkbox"/>	620	<input type="checkbox"/>
132	<input type="checkbox"/>	444	<input type="checkbox"/>	625	<input type="checkbox"/>
134	<input type="checkbox"/>	456	<input type="checkbox"/>	653	<input type="checkbox"/>
143	<input type="checkbox"/>	464	<input type="checkbox"/>	655	<input type="checkbox"/>
150	<input type="checkbox"/>	465	<input type="checkbox"/>	669	<input type="checkbox"/>
152	<input type="checkbox"/>	467	<input type="checkbox"/>	686	<input type="checkbox"/>
153	<input type="checkbox"/>	468	<input type="checkbox"/>	687	<input type="checkbox"/>
154	<input type="checkbox"/>	469	<input type="checkbox"/>	721	<input type="checkbox"/>
160	<input type="checkbox"/>	470	<input type="checkbox"/>	722	<input type="checkbox"/>
164	<input type="checkbox"/>	479	<input type="checkbox"/>	723	<input type="checkbox"/>
166	<input type="checkbox"/>	501	<input type="checkbox"/>	743	<input type="checkbox"/>
170	<input type="checkbox"/>	505	<input type="checkbox"/>	775	<input type="checkbox"/>
187	<input type="checkbox"/>	507	<input type="checkbox"/>	781	<input type="checkbox"/>
205	<input type="checkbox"/>	508	<input type="checkbox"/>	792	<input type="checkbox"/>
209	<input type="checkbox"/>	521	<input type="checkbox"/>	795	<input type="checkbox"/>
241	<input type="checkbox"/>	524	<input type="checkbox"/>	797	<input type="checkbox"/>
306	<input type="checkbox"/>	525	<input type="checkbox"/>	798	<input type="checkbox"/>
331	<input type="checkbox"/>	527	<input type="checkbox"/>	804	<input type="checkbox"/>
341	<input type="checkbox"/>	528	<input type="checkbox"/>	812	<input type="checkbox"/>
348	<input type="checkbox"/>	529	<input type="checkbox"/>	819	<input type="checkbox"/>

~ Kampfprotokoll ~

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

SP:	A:	\uparrow V:	LP:
GG:	V:	A:	\downarrow LP:
DF:	WG:	WG:	

Anleitung: Verteidigungswert (V) vom Angriffswert (A) abziehen und Differenz zu Angriffswurf (WG) rechnen.

Spielerwerte	SP:	A: 6	\uparrow V: 7	LP: 12	← Lebenspunkte Platz für Notizen (z.B. Kampfrunden zählen)
Gegnerwerte	GG:	V: 4	A: 4	\downarrow LP: 18/3	
Differenz	DF:	WG: 4	WG: 3		

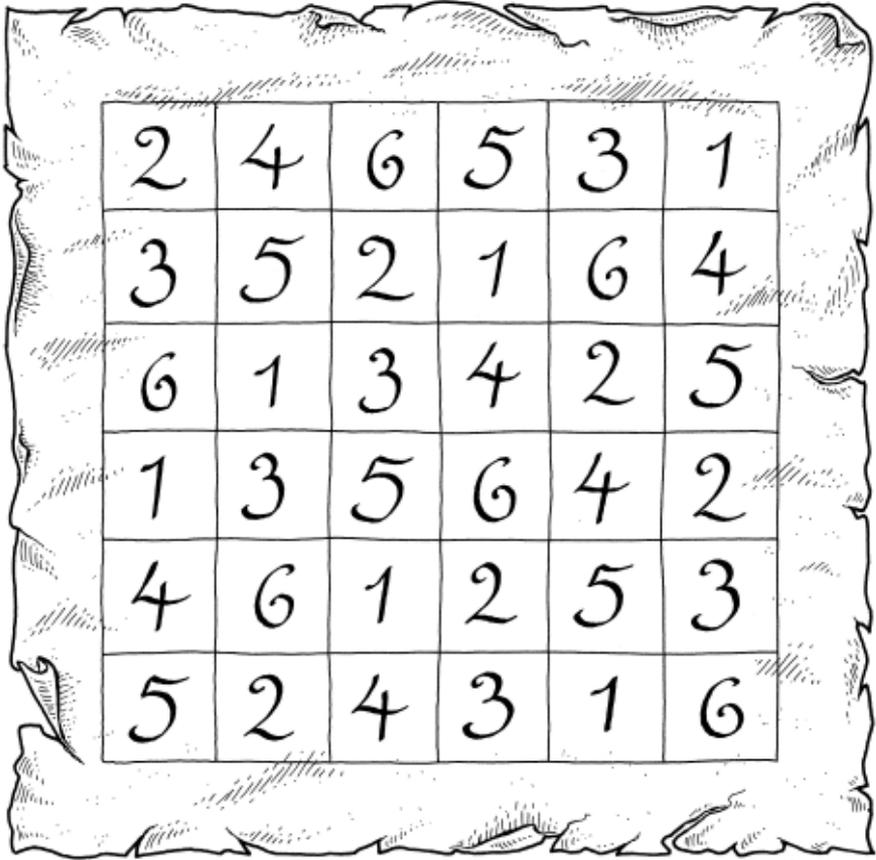


Hinweis zur Benutzung des Kampfprotokolles

Die Benutzung dieses Kampfprotokolles ist optional, jedoch kann es dir helfen, die Übersicht während der Rundenkämpfe zu bewahren und das Spiel somit flüssiger gestalten.

1. Zunächst musst du in die obere Zeile deine eigenen Werte (Angriffswert, Verteidigungswert, momentane Lebenspunkte) eintragen.
2. Anschließend trägst du in die zweite Zeile die Werte deines Gegners ein (Vorsicht: Hier musst du erst den Verteidigungswert, dann den Angriffswert eintragen!)
3. Nun musst du die Differenz zwischen deinem Angriffswert und dem Verteidigungswert deines Gegners berechnen. Subtrahiere hierfür seinen Verteidigungswert von deinem Angriffswert und trage das Ergebnis in das darunterliegende Feld ein.
4. Errechne nun die Differenz zwischen seinem Angriffswert und deinem Verteidigungswert. Subtrahiere hierfür deinen Verteidigungswert von seinem Angriffswert und trage das Ergebnis in das darunterliegende Feld ein.
5. Nun kann die erste Kampfrunde beginnen (Wenn du willst, kannst du dies in dem Notizenfeld vermerken). Würfle zunächst für deinen Angriff und rechne den unter 3. errechneten Differenzwert zu dem Würfelergebnis hinzu (bzw. ziehe ihn davon ab, wenn der Differenzwert ein negatives Vorzeichen hat). Das Ergebnis ist die Anzahl der Lebenspunkte, die dein Gegner in der ersten Kampfrunde verliert. (Hinweis: Sollte das Ergebnis geringer als 0 sein, so werden keine Lebenspunkte eingebüßt)
6. Würfle nun noch einmal für den Angriff deines Gegners und verführe genauso wie in 5., nur dass du diesmal den zweiten Differenzwert verwendest und das Ergebnis von deinen Lebenspunkten abziehst.
7. Wiederhole die Schritte 5 und 6, bis eine der Kampfparteien keine Lebenspunkte mehr hat.

❖ ~ Zufallszahlen ~ ❖



A 6x6 grid of numbers is presented on a piece of parchment paper with a decorative, torn-edge border. The numbers are arranged as follows:

2	4	6	5	3	1
3	5	2	1	6	4
6	1	3	4	2	5
1	3	5	6	4	2
4	6	1	2	5	3
5	2	4	3	1	6

© DAVID STÄGGE • 18/06/2016 •

Anleitung

Kein Würfel zur Hand? Kein Problem: Schließe die Augen und tippe mit der Spitze deines Stiftes auf dieses Blatt. Die Stelle, welche du getroffen hast entspricht dann dem Würfelwurf.

