

Das Grabmal des Königs

von Macita

Ein Beitrag für den Splittermond-Abenteuerwettbewerb 2016

Dies ist ein Soloabenteuer für einen Spieler in der Welt von Splittermond.

Denke dir einen Namen aus und schreibe ihn auf dem Notizbogen am Ende des Abenteuers. Du wirst weitere Werte auf diesem Notizbogen notieren müssen. Wenn du das Abenteuer mehrfach spielen willst, nimm dazu einen Bleistift oder kopiere dir den Bogen.

Dann beginne den Text zu lesen und folge den Anweisungen. Sie werden dich quer durch das Abenteuer führen.

Du benötigst keinen Würfel.

König Finn von Harreburg, König von Midstad, hat beschlossen, dass seine Grösse und seine Macht für immer im Gedächtnis seiner Untertanen bleiben sollen. Er will dazu bereits jetzt sein Grabmal bauen lassen. Er hat einen Architekten aus Selenia gefunden, der ihm eine Prunkanlage versprochen hat. Zum Aufseher über das Projekt und die dabei beteiligten Arbeiter hat er seinen Grossneffen Ursan von Bocksfurt bestimmt.

Als Baustelle hat sich der König einen Platz auf einem Hügel in der Nähe des Örtchens Velsing ausgesucht. Dort an der Königsstrasse zwischen Harreburg und Tralfeim soll jeder Reisenden sein Werk bestaunen.

Die Rebellen haben von dem Plan gehört, aber bisher war niemand so recht sicher, was man dagegen tun könnte.

Eine Karte des Königreichs Midstad findet sich übrigens im Download-Bereich der Splittermond-Webseite in den Karten zum Abenteuer "Fluch der Hexenkönigin":

http://splittermond.de/wp-content/uploads/2014/07/DFdH_Karten.pdf

Du bist eigentlich Holzfäller, hast dich aber schon vor drei Jahren den Rebellen angeschlossen. Bisher haben deine Taten noch nie den Ausschlag gegeben, denn man hat dich immer wieder nur als Boten und Kontaktmann eingesetzt. Dein grösster Vorteil ist deine Unauffälligkeit. Nicht, dass du schleichen könntest (das lernt man als Holzfäller nicht gerade), aber du fällst in einer Menschenmenge einfach nicht auf. Das hat dir zwar noch keinen Ruhm, aber doch in gewissen Kreisen einen Ruf eingetragen. Du bist ziemlich nervös, als dich Ilyra von Karing zu einem geheimen Treffen auffordert. Gehe zu Abschnitt 42.

Abschnitt 1:

Die königlichen Soldknechte haben dich erwischt. Als Gefangener wirst du nach Harreburg gebracht und dort erst mal ins Gefängnis geworfen. Am nächsten Richttag sollst du aufgehängt werden. Doch Hekaria, die Herrin der Kreuzwege, ist mit dir. Wegen völliger Überfüllung des Gefängnisses werden zehn zufällige Gefangene frei gelassen. Erst erscheint es dir wie ein Wunder, dass du dabei bist. Dann fällt dir jedoch der Gerichtsdienner auf, den du schon mal irgendwo bei den Rebellen gesehen hast. Deine neue Freiheit wird dir allerdings schnell vergällt. Du hast bei deinem Auftrag versagt. Statt einer heimlichen Aktion haben die Rebellen schliesslich einen Frontalangriff gegen die Baustelle des Grabmals durchführen müssen. So wie es dir erzählt wird, muss es eine richtige Schlacht gewesen sein. Jedenfalls sind ziemlich viele Rebellen dabei gefallen. Diese Toten werden für immer auf deinem Gewissen lasten.

Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 2:

Du bist dir selbst genug. Das sollte doch gelacht sein, wenn ein wagemutiger Rebell nicht so eine blöde Steinlieferung aufhalten könnte. Und das kostet dann auch kein Geld. Vielleicht brauchst du das ja später noch.

Dein erster Ansatz ist, dir eine dicke Steineiche direkt an der Strasse zu suchen und deine Axt damit zu beschäftigen, diesen kapitalen Baum zu fällen. Das funktioniert soweit auch ganz gut – gelernt ist eben gelernt.

Als der Wagen mit den Steinen dann eintrifft, kommen allerdings auch einige königliche Soldknechte mit an. Offenbar sind diese Bausteine wertvoll genug, um eine Wache zu bezahlen.

Und die halten ziemlich gut Wache. Die packen kein Stück dabei an, als der Kutscher und sein Gehilfe den Baum aus dem Weg schaffen – wofür sie länger brauchen, als du für das Fällen, aber eben nicht ewig. Jedenfalls ergibt sich bei dieser Aktion keine Möglichkeit für dich, an den Wagen heran zu kommen.

Frustriert spielst du mit dem Gedanken aufzugeben. Aber die ganze Hoffnung der Rebellen lastet auf dir und das lässt sich nicht so einfach abschütteln.

Du reist ein paar Tage die Strasse entlang und erfährst schliesslich bei einem Bauern von einem Rastplatz, der ziemlich abgelegen ist. Das hört sich für dich ganz brauchbar für eine nächtliche Sabotage an und du legst dich auf die Lauer.

Gehe weiter zu Abschnitt 36.

Abschnitt 3:

Du greifst nach dem Fläschchen mit dem Schlafgift und nach deinem Geldbeutel. Irgendwas fällt da raus, aber du hast jetzt keine Zeit das zusammen zu suchen.

Streiche dir 15 Lunare von deinem Notizbogen, die du in der Eile hast fallen lassen. Streich dir ausserdem die Decke, den Proviant und die Wasserflasche von deinem Notizbogen.

Du rennst weg.

Aus der Scheune schaffst du es so gerade noch.

Draussen im Schatten siehst du mehrere Gestalten.

In einem mutigen Sprint biegst du ab, weg in entgegen gesetzter Richtung vom Dorf.

Gehe weiter zu Abschnitt 27.

Abschnitt 4:

Die Baustelle für das Grabmal des Königs liegt auf einem kleinen Hügel. Die Arbeiter, die Soldknechte und die adeligen Herrschaften sind dagegen alle in einem grossen Zeltlager direkt neben der Königsstrasse untergebracht.

Die Baustelle selbst besteht aus dem Fundament der Umfassungsmauer, die aus Feldsteinen erbaut wird, und einem Gerüst für das Hauptgebäude. Du hast nicht viel Ahnung von Baukunst, aber für dich sieht es so aus, als wenn das Hauptgebäude rund werden soll. Auch dort ist bisher nur das Fundament wirklich vorhanden. Das restliche Gerüst ist wohl wenigstens teilweise als Stütze für die Konstruktion gedacht.

Der Platz mit dem Baumaterial ist erfreulich leer. So wie du das einschätzt, haben sie momentan noch genug Steine, um vielleicht zwei Wochen weiter zu machen. Dann ist erst mal Schluss mit dem Hauptgebäude. Natürlich können sie dann noch an der Umfassungsmauer weitermachen.

Glücklicherweise ist deine Aufgabe aber nicht die Organisation der Arbeitskräfte, sondern die Sabotage des Baugerüsts. So wie das aussieht, ist das nicht so leicht wieder auf zu bauen. Vor allem wenn die Balken zu Bruch gehen sollten. Klare Ziele sind doch schon mal ein Anfang.

Leider gibt es hier eine Menge königliche Soldknechte, die alles und jeden bewachen. Unter anderem bewachen sie offenbar die Arbeiter, die aussehen, als wenn sie letzte Woche noch einfache Handwerker in Harzburg gewesen wären. Du fragst dich kurz, ob es unter denen wohl potentielle Rebellen gibt. Aber erst mal kommt deine Aufgabe, diesen Bau aufzuhalten.

Du beobachtest das Zeltlager und kannst auch ziemlich schnell das Küchenzelt ausmachen. Das ist dein Ziel, wenn du das Schlafgift einsetzen willst. Oder du schüttest es direkt in den grossen Kessel, der auf einen Platz getragen wird, wo dann die Arbeiter ihren Eintopf erhalten.

An Wachpläne oder weitere Informationen kommst allerdings durch reines Zugucken nicht heran.

Möchtest du im Dorf mit dem Wirt Marten sprechen und dort für ein bisschen Geld ein paar Informationen kaufen, dann streiche dir 15 Lunare von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 8.

Wenn du lieber in das Zeltlager schleichen möchtest, um die Informationen selbst auszukundschaften, dann streiche dir einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 14.

Wenn du meinst, dass deine bisherigen Informationen doch gut genug sind und ein wahrer Held nicht trödeln sollte, dann gehe weiter zu Abschnitt 24.

Abschnitt 5:

Mit dem aktiven Zauber ist es plötzlich ganz deutlich. Da sind Geräusche am Scheunentor. Und an der Rückwand. Und auf dem Dach klettert auch jemand herum.

Verdammt, jemand ist dir gefolgt. Vielleicht hat auch der eine oder andere mehr erzählt als er sollte. Oder hat dich jemand verraten? Jedenfalls ist dein Versteck aufgefliegen.

Möchtest du einen Splitterpunkt ausgeben und herausschleichen? Dann streiche den Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 47.

Wenn du lieber einfach weglaufen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 3.

Abschnitt 6:

Die Rattlinge rennen. Du rennst auch. Irgendwo hinter euch hörst du die Wachen. Erst sind sie ziemlich nah, aber dann bekommt ihr langsam Vorsprung.

Sobald du sicher bist, dass niemand mehr hinter euch ist, schlägst du dich in die Büsche. So viel Feigheit und Unfähigkeit braucht ja sicher nicht noch eine Belohnung.

Leider befürchtest du, dass die Wachen deine Spuren finden könnten. Du hast eben nicht so viel Erfahrung mit dem heimlichen Verschwinden.

Wenn du noch einmal von vorne anfangen möchtest, indem du die Räuber für 20 Lunare anheuerst, dann gehe weiter zu Abschnitt 41 (Du musst das Geld noch nicht abstreichen).

Wenn du es noch einmal versuchen alleine möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 2.
Wenn du den ersten Teil einfach als gescheitert ansiehst und dich lieber auf die Sabotage der Baustelle konzentrieren möchtest, dann gehe zu Abschnitt 53.

Abschnitt 7:

Du hast gerade das Fläschchen in den Eintopf geleert, als jemand mehrere Leute zusammenruft. Du wirst als Handlanger mit eingespannt. Das Fleisch wird klein geschnitten und kommt in einen kleineren Kessel. Dann wird von dem Eintopf da rein geschöpft.

Und danach kannst du dich endlich aus dem Küchenzelt stehlen.

Wie du beobachten kannst, wird der kleinere Kessel in das Zelt gebracht, in dem die Soldknechte und die Adligen essen. Der restliche Eintopf wird auf einem Platz an die Arbeiter verteilt.

Bei der ganzen Aufteilung wird dir bewusst, wie wenig Gift das war. Und wenn jetzt auch eigentlich alle Leute im Lager etwas davon bekommen, dann möglicherweise nicht ganz genug.

Unsicher, ob dir das heute Nacht die Wachen wirklich vom Leib halten wird, benutzt du die Aufregung beim Abendessen um ungesehen das Zeltlager zu verlassen.

Gehe weiter zu Abschnitt 19.

Abschnitt 8:

Im Gasthof zum Ochsen trinken nicht nur die Bauern und durchreisenden Händler, sondern offenbar auch die Offiziere der Soldknechte. Du selbst hältst dich bedeckt, aber der Wirt hat offenbar ein Herz für Rebellen und kann dir einige Informationen zuschieben.

Du erfährst, dass es insgesamt 20 Soldknechte auf der Baustelle gibt, die von drei Offizieren kommandiert werden. Acht Soldknechte sind ständig auf Wache, auch nachts. Sie gehen dabei Patrouille und überwachen sowohl das Zeltlager als auch die Baustelle und das Steinlager.

Die Offiziere sind genau wie der Architekt und der Oberaufseher von adeligem Stand und geben sich nicht so gerne mit den einfachen Soldaten und Arbeitern ab.

Die Soldaten bekommen daher ihren Wein aus der Küche, während die Offiziere lieber hier im Gasthaus trinken. Ob die Arbeiter auch etwas von dem Wein bekommen, erfährst du nicht.

Ausserdem lernst du, dass die Mahlzeiten für die Arbeiter und Wachen zwar im Prinzip aus dem gleichen Kessel kommen, dass es dann aber einen kleineren Kessel gibt, in dem noch eine zusätzliche Portion Fleisch zum Eintopf gemischt wird. Dieser kleinere Kessel ist für die Soldaten und die Adligen.

Gehe weiter zu Abschnitt 18.

Abschnitt 9:

Du leerst das Fläschchen in den Kuchenteig und rührst noch einmal um. Aber das war wohl nicht so unauffällig, wie du dachtest. Jedenfalls schnauzt dich der Küchenchef an, dass du dort nichts zu suchen hast und schickt dich aus dem Zelt. Immerhin kommst du damit einfach raus.

Anschliessend treibst du dich noch ein wenig in der Nähe herum, um zu erfahren, wer den Kuchen denn jetzt wohl bekommt.

Das Abendessen ist schon vorüber und du fragst dich, wie du jetzt noch aus dem Lager kommen sollst, als endlich der Kuchen fertig ist. Und dann wird er ausschliesslich zu den Zelten der Adligen getragen.

So ein Mist.

Die Wachen bekommen kein Stück ab.

Gehe weiter zu Abschnitt 25.

Abschnitt 10:

Es ist knapp, aber du schaffst es, bis zum Baugerüst zu kommen. Und als hätten sie dir helfen wollen, haben irgendwelche Arbeiter dort ihr Werkzeug liegen lassen. Das wird zumindest ein bisschen einfacher als gedacht. Du schaust dir das Gerüst noch einmal an und bestimmst, welche Balken du wie ansägen willst. Mit Heimlichkeit kennst du dich vielleicht nicht aus, aber dafür mit Holz. Das wird einen ziemlichen Lärm machen, wenn es zusammenbricht. Aber es wird so kaputt sein, dass die Arbeiter es komplett neu bauen müssen. Das wird sicher einige Zeit dauern. Du brauchst fast die ganze Nacht, um alle Vorbereitungen zu treffen. Zwischendurch musst du immer wieder in Deckung gehen, wenn Soldknechte zu nahekommen. Aber die Dunkelheit ist dein Freund, so dass deine bescheidenen Kenntnisse in Heimlichkeit reichen. Als du mit deiner Arbeit fertig bist, gibt es nur noch eine Entscheidung zu treffen: Willst du das Gerüst jetzt einstürzen lassen und damit die Wachen auf dich aufmerksam machen, dann gehe weiter zu Abschnitt 30. Oder willst du deine Vorbereitung so lassen wie sie ist, was morgen beim Benutzen zum Zusammenbruch führen wird, dann gehe weiter zu Abschnitt 29.

Abschnitt 11:

Du hast alles gegeben. Aber es hat nicht ganz gereicht. Die königlichen Soldknechte haben dich erwischt. Die Sabotage konnten sie nicht verhindern, aber sie haben einen Schuldigen. Und du triffst den König. Dieser sitzt persönlich über dich zu Gericht und gibt dir die Schuld daran, dass sein Grabmal nun nicht gebaut wird. Dafür verurteilt er dich zum Tod durch den Strang. Gut nur, dass die Rebellen dich nicht hängen lassen. Drei vermummte Gestalten überfallen deinen Henkerszug und retten dich in letzter Sekunde. Danke Hekaria, die Herrin der Kreuzwege, für ihre Gunst und deinen Kameraden für ihren Wagemut. Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst. Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 12:

Die Räuber machen das nicht zum ersten Mal. Das merkt man sofort. Ihr legt einen Hinterhalt und wartet auf den Wagen. Der kommt auch ganz nach Plan. Auf das Zeichen hin springst du mit den anderen aus eurem Versteck und greifst an. Du schlägst mit deiner Axt nach einer der Wachen und diese zuckt zurück und versucht verzweifelt, ihr Schwert zu ziehen. Doch du gibst ihr keine Zeit und setzt sofort nach. Irgendwie stolpert dein Gegner und reisst bei seinem Fall sogar noch eine weitere Wache zu Boden. Als du dich kurz umschaust, siehst du, dass die Räuber die Oberhand haben. Daher gewährst du Pardon, als die beiden Wachen ihre Waffen strecken (vielleicht haben sie die auch während des Falles einfach verloren - du bist dir nicht ganz sicher). Mit vereinten Kräften schieben die Wachen dann den Wagen mit den Steinen den Abhang hinab, während die Räuber sie in Schach halten. Mit Krach und Getöse brechen die Achsen und die Steine poltern in den Bach, der unten im Tal fließt. Die wird nicht so schnell jemand zu einem Grabmal verbauen. Als du dich mit den Räufern und den Zugpferden zurückziehst, steckt dir der Anführer noch 5 Lunare zu (notiere das Geld auf deinem Notizbogen). Die Wachen hatten offenbar einiges an Geld dabei und das ist dein Anteil (obwohl es dir doch gar nicht um eine Plünderung ging). Wenn du die Räuber wie vereinbart bezahlen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 32. Wenn du die Räuber nicht bezahlen möchtest (immerhin haben sie schon die Zugpferde und das Geld der Wachen), dann gehe weiter zu Abschnitt 22.

Abschnitt 13:

Geschickt nutzt du die Aufregung der Wachen und das Getöse der fallenden Steine, um dich unauffällig vom Ort des Geschehens zu entfernen. Kaum hast du den Waldrand erreicht, springst du doch auf und rennst.

Du hörst nichts davon, dass man dich verfolgt. Du hoffst, dass sie nicht irgendwie deine Spuren finden. Und dass der Bauer seinen Mund hält, dem du noch in der gleichen Nacht seine Säge vor die Tür legst.

Mit einem leicht unguuten Gefühl im Magen wendest du dich dem zweiten Teil deines Auftrags zu.

Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 53.

Abschnitt 14:

Dein unauffälliges Aussehen bewährt sich einmal mehr. Ansonsten wärest du bestimmt vier Mal entdeckt worden. Aber nur einmal hat dich jemand angesprochen und du hattest eine kurze, mürrische Antwort zur Hand, die das Gespräch schnell beendet hat.

Du erfährst, dass es insgesamt 20 Soldknechte auf der Baustelle gibt, die von drei Offizieren kommandiert werden. Acht Soldknechte sind ständig auf Wache, auch nachts. Sie gehen dabei Patrouille und überwachen sowohl das Zeltlager als auch die Baustelle und das Steinlager.

Die Offiziere sind genau wie der Architekt und der Oberaufseher von adeligem Stand und geben sich nicht so gerne mit den einfachen Soldaten und Arbeitern ab.

Die Soldaten bekommen daher ihren Wein aus der Küche, während die Offiziere lieber ins Gasthaus im Dorf gehen. Ob die Arbeiter auch etwas von dem Wein bekommen, erfährst du nicht.

Ausserdem lernst du, dass die Mahlzeiten für die Arbeiter und Wachen zwar im Prinzip aus dem gleichen Kessel kommen, dass es dann aber einen kleineren Kessel gibt, in dem noch eine zusätzliche Portion Fleisch zum Eintopf gemischt wird. Dieser kleinere Kessel ist für die Soldaten und die Adeligen.

Gehe weiter zu Abschnitt 18.

Abschnitt 15:

Du wartest ungeduldig bis es dunkel wird. Die Wachen sind zuerst mal auf ihrem Posten. Aber kaum, dass es im Lager ruhiger wird, bleibt auch schon die erste Patrouille aus. Vorsichtig schleichst du dich näher an das Lager.

Aus den Zelten der Soldknechte ertönt lautes Schnarchen.

Und dort, wo gestern Nacht noch Wachen am Feuer sassen, liegen heute einfach nur dunkle Silhouetten, die sich kaum rühren. Wenn du ganz still bist, kannst du auch von dort ein tiefes regelmässiges Atmen hören.

Du nutzt den Sichtschutz aus, den die Fundamente der Umfassungsmauer bereits bieten. Aber der Weg zum Baugerüst führt über offenes Gelände. Nur gut, dass weit und breit keine Wache in Sicht ist. Selbst mit deinen beschränkten Kenntnissen über das Schleichen ist es ein Kinderspiel, bis zum Baugerüst zu kommen.

Und als hätten sie dir helfen wollen, haben irgendwelche Arbeiter dort ihr Werkzeug liegen lassen. Das wird ja beinahe zu einfach.

In aller Ruhe schaust du dir das Gerüst noch einmal an und bestimmst, welche Balken du wie ansägen willst. Mit Heimlichkeit kennst du dich vielleicht nicht aus, aber dafür mit Holz.

Das wird einen ziemlichen Lärm machen, wenn es zusammenbricht. Aber es wird so kaputt sein, dass die Arbeiter es komplett neu bauen müssen. Das wird sicher einige Zeit dauern.

Die Wachen sind immer noch nicht in Sicht. Aber wenn das Gerüst zusammenbricht, dann wird auch der letzte im Lager wach werden. Bis die hier sind, kannst du natürlich genügend Vorsprung haben, damit sich dich nicht erwischen.

Aber dann denkst du noch mal an die Arbeiter. Vielleicht könnte man dort noch einen oder zwei neue Rebellen rekrutieren. Das würde aber bedeuten, dass du noch mal ins Lager musst.

Zu riskant ist das sicher nicht, immerhin werden die Leute wohl in erster Linie mit dem hier beschäftigt sein. Aber es würde wieder deine ungeliebte Heimlichkeit auf die Probe stellen.

Das ist aber erst mal zweitrangig. Du überprüfst noch einmal deine Vorbereitungen.

Dann ziehst du die Reissleine.

Der erste Balken rutscht weg. Darüber der Bretterweg neigt sich, drückt auf den nächsten Balken. Dieser gibt nach, weil du ihn angesägt hast.

Und dann kommt alles ins Rutschen und poltern. Schliesslich neigt sich der ungestützte Teil und kracht mit riesigem Getöse zu Boden.

Möchtest du noch einmal ins Lager schleichen, dann streiche einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 39.

Wenn du einfach nur wegwillst, dann geht es bei Abschnitt 35 weiter.

Abschnitt 16:

Das Ziel ist erreicht, wenn auch nicht ganz so heroisch, wie du es dir ausgemalt hattest. Aber du stehst zu deinem Wort. Du gehst zum nächsten Dorf und kaufst dort für 10 Lunare ein Fässchen Wein (streiche das Geld von deinem Notizbogen). Die Rattlinge sind überrascht, als du wieder auftauchst. Sie hatten offenbar damit gerechnet, dass du sie einfach im Stich lässt. Aber zumindest diese Rattlinge haben jetzt eine gute Meinung von den Rebellen von Midstad. Vielleicht wird das noch mal jemandem nützen.

Du erhältst zwei Erfahrungspunkte, die du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 4.

Abschnitt 17:

Du legst dich zum Schlafen hin und versuchst das dumme Gefühl zu ignorieren. Es sind bestimmt nur die Nerven.

Du bist schon fast eingeschlafen und das Geräusch war bestimmt nur eine Maus.

Du drehst dich auf deinem Lager herum und versuchst die andere Seite.

Plötzlich stehen fünf königliche Soldknechte vor deinem Lager. Das sind zu viele um sie alleine zu bekämpfen. Du lässt alles stehen und liegen und rennst.

Streiche dir dein gesamtes Geld und das Giftfläschchen von deinem Notizbogen. Streich dir ausserdem die Decke, den Proviant, die Wasserflasche und die Holzfälleraxt von deinem Notizbogen.

Möchtest du einen Splitterpunkt ausgeben, um noch schneller zu rennen? Wenn ja, dann streiche dir den Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe zu Abschnitt 27.

Ansonsten geht es weiter bei Abschnitt 1.

Abschnitt 18:

Was möchtest du nun machen:

- Wenn du ins Küchenzelt schleichen und den Wein vergiften willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 33.
- Wenn du den kleinen Kessel mit dem Eintopf für die Wachen vergiften willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 28.
- Wenn du meinst, der Eintopf für die Arbeiter wäre ein gutes Ziel für dein Gift, dann gehe weiter zu Abschnitt 44.
- Wenn du kein Gift mehr hast und die Sabotage trotzdem versuchen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 38.
- Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 19:

Du wartest ungeduldig bis es dunkel wird. Die Wachen sind zuerst mal auf ihrem Posten. Aber kaum, dass es im Lager ruhiger wird, als die Patrouille nicht mehr so regelmässig ihre Runde geht.

Vorsichtig schleichst du dich näher an das Lager.

Aus den Zelten der Soldknechte ertönt lautes Schnarchen.

Die Wachsoldaten am Feuer sind leider nicht eingeschlafen. Aber richtig wach sind sie offenbar auch nicht. Als die nächste Patrouille aufbricht, siehst du wie die Soldknechte schwanken und nur mit müde schlurfenden Schritten ihre vorgeschriebene Runde machen.

Du nutzt den Sichtschutz aus, den die Fundamente der Umfassungsmauer bereits bieten. Aber der Weg zum Baugerüst führt über offenes Gelände. Du wartest, bis die Wachen ausser Sicht sind und schleichst los.

Es ist knapp, aber du schaffst es, bis zum Baugerüst zu kommen.

Und als hätten sie dir helfen wollen, haben irgendwelche Arbeiter dort ihr Werkzeug liegen lassen.

Das wird zumindest ein bisschen einfacher als gedacht.

In aller Ruhe schaust du dir das Gerüst noch einmal an und bestimmst, welche Balken du wie ansägen willst. Mit Heimlichkeit kennst du dich vielleicht nicht aus, aber dafür mit Holz.

Das wird einen ziemlichen Lärm machen, wenn es zusammenbricht. Aber es wird so kaputt sein, dass die Arbeiter es komplett neu bauen müssen. Das wird sicher einige Zeit dauern.

Du brauchst fast die ganze Nacht, um alle Vorbereitungen zu treffen. Zwischendurch musst du immer wieder in Deckung gehen, wenn Soldknechte zu nahekommen. Aber die sind so unaufmerksam, dass deine bescheidenen Kenntnisse in Heimlichkeit reichen.

Es geht weiter bei Abschnitt 30.

Abschnitt 20:

Du rennst über das offene Gelände zum Baugerüst und greifst nach einer Axt, die ein hilfreicher Arbeiter dort hat liegen lassen.

Ohne über Heimlichkeit auch nur nachzudenken machst du dich mit voller Konzentration daran, dass Gerüst zu fällen. Lass da mal einen Holzfäller ran, dann geht das ganz fix.

Natürlich haben die Wachen dich gesehen oder spätestens die ersten Axtschläge gehört.

Aber offenbar glauben sie nicht ganz, was sie da hören.

Jedenfalls lassen sie dir Zeit den ersten Balken zu zerstören. Du bist in der Mitte des zweitens, als die Wachen nahe genug sind um dich aufzuhalten.

Als dich drei Soldknechte schliesslich niederreissen, verkantest du die Axt im Balken und lässt deine Angreifer die letzte Arbeit machen. Über und neben dir fällt Holz zusammen.

Dann wird es schwarz vor deinen Augen.

Gehe weiter zu Abschnitt 11.

Abschnitt 21:

So richtig war dies nie dein Auftrag. Das alles hört sich doch ziemlich dämlich an. Und für wen sollst du da eigentlich deinen Hals riskieren. Du gibst auf.

Solltest du noch Geld übrighaben, so gibst du dies in der nächsten Taverne aus, um dein schlechtes Gewissen zu ersäufen. Solltest du kein Geld mehr haben, so lässt du deine Zeche beim Wirt anschreiben und bist am nächsten Tag in grösseren Schwierigkeiten als du dachtest.

Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 22:

Deiner Meinung nach haben die Räuber schon genug Vorteile aus deiner Rebellen-Aktion gehabt. Bevor sie dich nach ihrer Bezahlung fragen, schlägst du dich in die Büsche und rennst weg.

Offenbar hat damit niemand gerechnet, denn sie scheinen dich nicht zu verfolgen. Natürlich solltest du dich besser in nächster Zeit nicht hier sehen lassen. Du hoffst, dass die Räuber dich jetzt zumindest nicht bei den Soldknechten verraten. Mit einem leicht unguuten Gefühl im Magen wendest du dich dem zweiten Teil deines Auftrags zu.

Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 53.

Abschnitt 23:

Du rennst. Quer über den Lagerplatz und in die Büsche. Leider waren die Wachen wohl doch nicht ganz so überrascht wie du dachtest.

Es geht weiter mit Abschnitt 1.

Abschnitt 24:

Wie möchtest du vorgehen:

- Wenn du ins Küchenzelt schleichen und das Gift einsetzen willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 33.
- Wenn du meinst, der Eintopf für die Arbeiter wäre ein gutes Ziel für dein Gift, dann gehe weiter zu Abschnitt 44.
- Wenn du kein Gift mehr hast und die Sabotage trotzdem versuchen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 38.
- Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 25:

Die Wachen (und auch die übrigen Soldknechte) werden wohl diese Nacht nicht tiefer schlafen als sonst. Zumindest werden die Offiziere wohl Probleme haben. Aber das war nicht ganz das was du dir erhofft hattest.

Wenn du es trotz der aufmerksamen Wachen versuchen möchtest, gehe weiter zu Abschnitt 38.

Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 26:

Diese blöden Rattlinge hätten beinahe alles versaut. Wie kann man nur so feige sein. Das verdient wirklich keine Bezahlung.

Du erzählst ihnen, dass du jetzt den Wein kaufen gehst. Dann machst du dich einfach aus dem Staub.

Immerhin hast du noch andere Aufgaben. Sollen die Rattlinge doch warten bis sie schwarz werden.

Mit einem leicht unguuten Gefühl im Magen wendest du dich dem zweiten Teil deines Auftrags zu.

Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 53.

Abschnitt 27:

Sie sind hinter dir.

Fast haben sie dich eingeholt.

Und es sind fünf.

Gegen einen.

Du versuchst schneller zu rennen.

Die sind aber auch ganz schön fix.

Möchtest du einen Splitterpunkt ausgeben, um deine Athletik zu steigern und noch schneller zu rennen? Wenn ja, dann streiche dir den Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe zu Abschnitt 34.

Wenn du noch Geld hast und versuchst sie damit abzulenken, dann gehe zu Abschnitt 56.
Ansonsten erwischen sie dich und es geht weiter bei Abschnitt 1.

Abschnitt 28:

Mit einem klaren Ziel vor Augen ist es gar nicht so schwer, sich durch das Zeltlager zu bewegen. Natürlich hilft dir hier wieder dein unauffälliges Aussehen, aber du hattest es dir auch damit schwerer vorgestellt.

Ohne grosse Probleme kannst du kurz vor dem Abendessen in das Messe-Zelt der königlichen Soldknechte schleichen. Dort wartest du versteckt, bis der kleine Kessel mit dem besonderen Eintopf gebracht wird. Als der Koch wieder nach draussen geht, um mit lauter Stimme zum Essen zu rufen, nutzt du die Gunst des Augenblicks.

Schnell schüttest du den Inhalt deines Fläschchens in den Kessel und rührst noch einmal um.

Dann wird es ein bisschen knapp, als du bei einer losen Zeltplane hinaus huscht, während der Koch und die ersten Soldknechte schon wieder hereinkommen. Aber entweder haben sie zu grossen Hunger oder sie achten nicht auf Leute, die aussehen wie normale Arbeiter.

Streiche das Fläschchen mit dem Schlafgift von deinem Notizbogen.

Gehe weiter zu Abschnitt 15.

Abschnitt 29:

Am nächsten Vormittag, als der Betrieb der Baustelle wieder losgeht, befindest du dich auf einem Hügel in sicherer Entfernung, aber in Sichtweite. Immerhin willst du ja wissen, ob alles wie geplant funktioniert.

Die Arbeiter scheinen eher unwillig zu sein, jedenfalls gehen sie sehr langsam an die Arbeit. Oder ist das nur deine Einbildung, die möchte, dass es endlich vorbei ist?

Am Fusse des Baugerüsts kommt es dann noch zu einem Auflauf. Hat jemand etwas bemerkt?
Du hältst den Atem an.

Dann aber klettern die Arbeiter doch auf die Balken und Planken.

Was dann genau passiert, kannst du nicht erkennen, aber das Resultat ist klar. Das ganze Baugerüst kommt ins Wanken und stürzt schliesslich zusammen. Mit leichter Verspätung erreichen dich auch die Schreie und das Getöse des Zusammenbruchs. Eine grosse Staubwolke steigt dort auf, wo der König sein Grabmal errichten lassen wollte.

Einen Moment denkst du an all die Arbeiter, die möglicherweise verletzt oder sogar tot unter den Trümmern liegen. Aber schliesslich müssen Opfer gebracht werden.

Es geht weiter bei Abschnitt 50.

Abschnitt 30:

Du ziehst die Reissleine.

Der erste Balken rutscht weg. Darüber der Bretterweg neigt sich, drückt auf den nächsten Balken. Dieser gibt nach, weil du ihn angesägt hast.

Und dann kommt alles ins Rutschen und poltern. Schliesslich neigt sich der ungestützte Teil und kracht mit riesigem Getöse zu Boden.

Die Wachen sind im ersten Moment geschockt und du bekommst einen winzigen Vorsprung. Aber dann sind sie dir auf den Fersen. Und sie sind ganz schön schnell.

Willst du noch einmal alles geben, dann streiche einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 45.

Ansonsten erwischen sie dich. Dann geht es weiter bei Abschnitt 11.

Abschnitt 31:

Zuerst sollst du also diese Steinlieferung aus der Hochwarte aufhalten. Du kennst die Strasse von deinen bisherigen Einsätzen ganz gut. Und leider weisst du auch, dass der letzte Rebellentrupp hier in der Gegend von den königlichen Soldknechten vertrieben worden ist. Da kannst du also nicht so einfach Unterstützung erhalten.

Es gibt aber noch ein paar andere Möglichkeiten.

Du könntest eine Räuberbande anheuern, die entlang der Strasse ihr Unwesen treibt. Das könnte allerdings teuer werden, denn normalerweise überfallen die keine königlichen Lieferungen, weil das zu viel Ärger gibt.

Als Alternative fallen dir noch ein paar Rattlinge ein, die man vielleicht auch anstiften könnte einen Wagen zu überfallen. Ob die aber so zuverlässig sind, weisst du nicht.

Oder du könntest die Sache alleine in die Hand nehmen. Ein Held der Rebellen kann so eine Kleinigkeit ja wohl selbst erledigen. Schliesslich sollst du die Steinlieferung ja nur aufhalten und nicht abtransportieren.

Wenn du die Räuber für 20 Lunare anheuern willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 41 (Du musst das Geld noch nicht abstreichen).

Wenn du die Rattlinge für 10 Lunare anstiften willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 51 (Du musst das Geld noch nicht abstreichen).

Wenn du es alleine versuchen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 2.

Abschnitt 32:

Die Räuber haben ihren Teil eurer Abmachung eingehalten. Sie haben dabei zwar noch ein bisschen mehr mitgehen lassen, als du vorher gedacht hattest, aber das schreibst du einfach als eine Lebenserfahrung ab. Das nächste Mal wirst du härter verhandeln.

Aber erst mal erfüllst du auch deine Seite und bezahlst die Räuber wie vereinbart. Ziehe 20 Lunare von deinem Geld auf den Notizbogen ab.

Du erhältst zwei Erfahrungspunkte, die du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 4.

Abschnitt 33:

Mit einem klaren Ziel vor Augen ist es gar nicht so schwer, sich durch das Zeltlager zu bewegen. Natürlich hilft dir hier wieder dein unauffälliges Aussehen, aber du hattest es dir auch damit schwerer vorgestellt.

Ohne grosse Probleme kommst du vor dem Abendessen in das Küchenzelt.

Hier ist jede Menge los und so fällst du kaum auf, vor allem, da du als Ausrede noch schnell einen Laib Brot in die Hand nimmst, den du scheinbar irgendwo hinbringen sollst.

Es gibt im Zelt einen grossen Kessel, in dem Eintopf gekocht wird. Weitere Kessel sind ordentlich ineinander gestapelt, werden aber zumindest momentan nicht gebraucht.

Dann wird über einem offenen Feuer noch ein grosses Stück Fleisch gebraten, das sehr verführerisch duftet. Leider fällt dir keine gute Methode ein, wie du das Schlafgift dort einsetzen solltest.

Daneben steht eine Form mit Teig, der offenbar zu einer Art Kuchen gebacken werden soll. Für wen oder was ist nicht klar, aber wohl kaum für die Hunde.

Neben dem Zeltingang steht ein grosses Fass mit Wein, von dem hin und wieder ein Krug abgezapft und aus dem Zelt getragen wird.

Ansonsten gibt es hier noch ein grosses Sortiment an scharfen Messern und grossen Löffeln. Und mehrere Kisten und Säcke, in denen offenbar Vorräte gelagert werden. Die Säcke enthalten dabei wohl die Hirse, die den Grundstock für den Eintopf bildet.

Was möchtest du tun:

- Wenn du erst mal mit deinem Wissen über Heilkunde abschätzen möchtest, wo das Schlafgift wohl am besten wirkt, dann streiche einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 48.
- Wenn du empathisch einschätzen möchtest, wer im Lager wohl welches Essen bekommt, dann streiche einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 37.
- Wenn du das Schlafgift in den Eintopf schütten willst, dann streiche das Fläschchen mit dem Schlafgift von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 7.
- Wenn du das Schlafgift in den Wein schütten willst, dann streiche das Fläschchen mit dem Schlafgift von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 54.
- Wenn du das Schlafgift in den Kuchenteig schütten willst, dann streiche das Fläschchen mit dem Schlafgift von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 9.
- Wenn du die Sabotage lieber ohne Gifteinsatz versuchen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 38.
- Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 34:

Die Schritte hinter dir scheinen nun von weiter weg zu kommen.

Du rennst in den Olivenhain und biegst nach der ersten Reihe sofort rechts ab.

Nicht anhalten, nicht horchen.

Aber es scheint so, als wenn sie nun noch weiter hinten sind.

Die rufen sich irgendwas zu. Du bist offenbar schon weit genug weg, um es nicht mehr verstehen zu können.

Vorsichtig wirst du langsamer, siehst dich um. Niemand in Sichtweite.

In der Ferne siehst du Fackelschein. Sie suchen jetzt offenbar nach Spuren.

Das machst du nicht noch einmal falsch. Hinter dem Olivenhain verläuft ein Bach. Den watest du hinauf, bis du zu einer felsigen Stelle kommst. Von dort schlägst du einen grossen Bogen und kreuzt zweimal die Königsstrasse. In einem kleinen Kiefernwäldchen findest du nach vier Stunden ein neues Versteck. Nicht so gut wie dein altes, aber gut genug für die Nacht.

Hoffst du zumindest.

Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Gehe weiter zu Abschnitt 4.

Abschnitt 35:

Deine Sabotage war ein voller Erfolg. Und es wird schnell klar, dass du das Grabmal nicht nur eine Weile verzögert hast. Der König ist offenbar nicht so ganz davon begeistert, wie viel das Vorhaben kostet. Und deine Sabotage liefert ihm den Grund zum Aufhören. Das Grabmal des Königs wird beerdigt und niemand spricht mehr davon.

Und niemand wird sich an diesen Tyrannen erinnern, sobald ihr ihn erstmal gestürzt habt.

Du erhältst zwei Erfahrungspunkte, die du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 36:

Der Rastplatz ist wirklich ziemlich abgelegen. Und vor allem so nahe am Waldrand, dass es selbst mit deinen schlechten Fähigkeiten im Schleichen möglich sein sollte, nachts zum Wagen zu kommen.

Wenn dir die ganze Sache zu riskant geworden ist, könntest du doch die Räuber für 20 Lunare anheuern. In diesem Fall gehe weiter zu Abschnitt 41 (Du musst das Geld noch nicht abstreichen).

Oder du könntest doch versuchen die Rattlinge für 10 Lunare anzustiften. Wenn du das machen möchtest, gehe weiter zu Abschnitt 51 (Du musst das Geld noch nicht abstreichen).

Wenn du das hier für zu gefährlich hältst und die ganze Aktion lieber abbrechen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 21.

Ansonsten musst du auf deinem Notizbogen einen Splitterpunkt streichen. Den benötigst du, um des Nachts heimlich bis zum Wagen mit den Steinen vorzudringen. Wenn du diesen Weg wählst, geht es bei Abschnitt 46 weiter.

Abschnitt 37:

Du schaust dich so um und stellst dir vor, wie die Verteilung der Speisen wohl ablaufen wird.

Du bist ziemlich sicher, dass alle hier auf der Baustelle von dem Eintopf essen. Selbst die Adligen haben ja keinen eigenen Koch mitgebracht.

Der Wein ist vermutlich nur für die Wachen und vielleicht auch für die Adligen. Aber die könnten auch ihre eigenen Fässchen in ihren Zelten haben. Aber die Arbeiter kriegen deiner Meinung nach keinen Wein.

Der Kuchen ist fast sicher nur für die Adligen. Es ist einfach nicht genug, dass er für die Wachen auch noch reichen würde. Oder er ist sogar nur für die Küchencrew. Deiner Erfahrung nach isst man in der Küche generell am besten.

Gehe zurück zu Abschnitt 33.

Abschnitt 38:

Du wartest bis es dunkel wird. Die Wachen sind natürlich auf dem Posten und gehen auch regelmässig zwischen Zeltlager und Baustelle hin und her.

Die Fundamente der Umfassungsmauer sind ein nützlicher Sichtschutz, als du dich in Richtung der Baustelle schleichst. Aber zwischen der Mauer und dem Baugerüst liegt eine ziemliche Strecke, die offen und ohne Deckung ist. Natürlich ist es dunkel, aber so gut bist du im Schleichen einfach nicht. Möchtest du einen Splitterpunkt ausgeben, um doch heimlich genug zu sein, dann streiche einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 10.

Wenn du keinen Splitterpunkt mehr hast, aber trotzdem die Sabotage durchführen willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 20.

Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 39:

Das Lager ist in Aufruhr. Alles rennt und schreit durcheinander. Die Dunkelheit trägt noch zu der allgemeinen Unübersichtlichkeit bei und dir gelingt es, zwischen die Zelte der Arbeiter zu kommen. Als die Wachen die Arbeiter in die Zelte schicken und damit drohen alle Personen zwischen den Zelten einzusperren, könntest du dich einfach in ein Zelt hineinschmuggeln.

Wenn du das machen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 49.

Wenn du doch lieber das Weite suchen möchtest und die Sache für zu riskant hältst geht es bei Abschnitt 35 weiter.

Abschnitt 40:

Deine Sabotage war ein voller Erfolg. Und es wird schnell klar, dass du das Grabmal nicht nur eine Weile verzögert hast. Der König ist offenbar nicht so ganz davon begeistert, wie viel das Vorhaben kostet. Und deine Sabotage liefert ihm den Grund zum Aufhören. Das Grabmal des Königs wird beerdigt und niemand spricht mehr davon.

Und niemand wird sich an diesen Tyrannen erinnern, sobald ihr ihn erstmal gestürzt habt.

Ausserdem haben die Rebellen neuen Zulauf erhalten. Damit wird es noch schneller gehen, den König abzusetzen.

Du erhältst drei Erfahrungspunkte, die du auf deinem Notizbogen notieren kannst.
Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 41:

Wie erwartet verlangen die Räuber eine Menge Geld. Aber da du dich bereit erklärst, bei dem Überfall dabei zu sein, kannst du sie nachher bezahlen.

Die Räuber haben offenbar ziemlich viel Erfahrung mit der Strasse. Sie wissen genau, wo sie so eng ist und am Hang eines Hügels entlangläuft, dass die Wachen nicht so gut auf den Wagen aufpassen können. Du hörst ihnen bei den Planungen genau zu und versuchst zu lernen.

Gehe weiter zu Abschnitt 12.

Abschnitt 42:

Die Nervosität war berechtigt. Du hast einen Auftrag. Einen richtigen Auftrag. Es kommt auf dich an, auf dein Geschick und auf deine Fertigkeiten.

Es geht darum, das Grabmal-Projekt des Königs zu sabotieren und bestenfalls zu stoppen. Dazu sollst du zuerst einmal eine Steinlieferung aus der Hochwarte aufhalten. Danach sollst du noch dafür sorgen, dass das Baugerüst auf der Baustelle zusammenbricht.

Als Ausrüstung hast du 20 Lunare und ein Fläschchen mit Schlafgift bekommen.

Daneben verfügst du über 5 Splitterpunkte, die dir für diesen Auftrag gut gelegen kommen.

Es geht weiter in Abschnitt 31.

[Wenn du es dir schwieriger machen möchtest, dann streiche dir bereits jetzt zwei Splitterpunkte von deinem Notizbogen. Solltest du auch mit drei Splitterpunkten erfolgreich sein, so erhältst du einen zusätzlichen Erfahrungspunkt.]

Abschnitt 43:

Die Rattlinge haben tatsächlich den Wagen mit den Steinen gefunden. Du hattest schon nicht mehr daran geglaubt. Aber Hekaria ist offenbar mit euch.

Die Rattlings-Rotte folgt dem Wagen ganze zwei Tage lang und du fragst dich schon, ob das noch etwas wird, als der Anführer dir abends mitteilt, dass man am frühen Morgen angreifen will. Offenbar ist die Verlockung des versprochenen Weinfässchens doch stärker als die Angst vor den Wachen.

Am nächsten Morgen startet tatsächlich wie geplant der Angriff. Der Wagenzug ist gerade dabei aufzubrechen und es ist noch ziemlich dunkel. Aber du zückst deine Axt und versuchst, den Rattlingen zu folgen. Aber diese sind scheinbar mit der Dunkelheit verschmolzen - oder doch weggelaufen.

Du willst dich gerade enttäuscht zurückziehen, als die Rattlinge zehn Meter vor dir aus dem Gebüsch brechen und sich mit lautem Gebrüll auf die Wachen stürzen. Diese sind einen Augenblick lang überrascht, zögern aber nicht lange mit einem Gegenangriff, während du versuchst, die Entfernung zu überwinden.

Du bist gerade beim Kampfgeschehen, als der erste Rattling zu Boden geht. Seine Freunde zögern und scheinen eine Flucht in Erwägung zu ziehen. Da der Wagen noch völlig unangetastet ist, wäre das ein Fehlschlag.

Du schreist dir die Seele aus dem Leib und stürzt dich mit deiner Axt ins Getümmel. Dein Kampfschrei hat beinahe die gewünschte Wirkung.

Wenn du die Rattlinge durch dein Vorbild zum Weiterkämpfen motivieren möchtest, streiche dir einen Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe zu Abschnitt 52.

Wenn das gar kein Kampfschrei war, sondern ein Angstschrei und du lieber mit den Rattlingen gemeinsam wegelaufen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 6.

Abschnitt 44:

Mit einem klaren Ziel vor Augen ist es gar nicht so schwer, sich durch das Zeltlager zu bewegen. Natürlich hilft dir hier wieder dein unauffälliges Aussehen, aber du hattest es dir auch damit schwerer vorgestellt.

Ohne grosse Probleme schaffst du es, kurz vor der Ausgabe des Abendessens am grossen Kessel zu sein. Bereitwillig lässt sich der Koch, der gerade umrührt, ablösen.

Du leerst den Inhalt des Fläschchens in den Kessel und rührst dann kräftig um. Ein ganz schön grosser Topf für so wenig Gift.

Leider kommt dann der Koch nicht wieder, sondern es liegt an dir, den Eintopf an die Arbeiter zu verteilen. Mit teilnahmslosen Gesichtern stehen sie vor dem Kessel Schlange. Bei jedem Löffel, den du in einen hin gestreckten Holzteller gibst, tritt dich dein schlechtes Gewissen.

Ja sicher, es ist für einen höheren Zweck, aber diese unschuldigen Arbeiter zu vergiften, kommt dir zumindest momentan nicht richtig vor.

Du bist froh, als das Essen fassen zu Ende ist.

Leichten Fusses verabschiedest du dich wieder aus dem Lager.

Streiche das Fläschchen mit dem Schlafgift von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 55.

Abschnitt 45:

Du rennst. Nichts wie weg und irgendwo ein Versteck suchen.

Erst mal sind aber die Wachen hinter dir.

Aber mittlerweile kennst du die Gegend hier ganz gut. Du rennst auf die Olivenhaine zu und tauchst in deren Finsternis völlig unter.

Es dauert eine Weile, aber schliesslich lassen die Wachen von der Verfolgung ab.

Du bist tatsächlich davongekommen.

Weiter geht es bei Abschnitt 35.

Abschnitt 46:

Im Dunkeln schleichst du dich bis zum Wagen. Als Vorbereitung hattest du dir beim netten Bauern, der dir auch diesen Platz empfohlen hat, eine kleine Säge geliehen.

Mit einer Säge kannst du nämlich umgehen. Auch im Dunkeln. Und wenn man ganz, ganz langsam sägt, dann macht das auch fast keine Geräusche.

Du hast genau den richtigen Moment gewählt, um dich unter dem Wagen weg zu rollen. Mit lautem Krachen bricht die Achse. Die Steinladung gerät ins Rutschen und donnert zu Boden. Die sind so schnell nicht mehr brauchbar.

Allerdings sind die Wachen jetzt alle ganz wach.

Möchtest Du einen Splitterpunkt auf deinem Notizbogen streichen, um weg zu schleichen, dann gehe weiter zu Abschnitt 13.

Wenn du einfach aufspringst und rennst, dann geht es weiter bei Abschnitt 23.

Abschnitt 47:

Leise suchst du deine Sachen zusammen.

Die Decke und deinen Proviant musst du wohl hierlassen. Aber zumindest hast du das Fläschchen mit dem Schlafgift und dein Geld. Das muss einfach reichen.

Jetzt nur noch leise hier herauskommen.

Streich dir die Decke, den Proviant und die Wasserflasche von deinem Notizbogen.

Gut dass du diese kleine Öffnung in der Nordwand gefunden hattest. Die ist vermutlich für Schafe, die hier im Winter gehalten werden. Aber jetzt ist sie dein Notausgang.

Du bist schon fast weg, als ein trockener Ast unter Deinem Stiefeln landet und mit lautem Knacken zerbricht.

Du rennst los.

Gehe weiter zu Abschnitt 27.

Abschnitt 48:

Du meinst, dass das Gift sich ganz gut mit Alkohol verbinden würde. Oder mit Zucker. Das heisst, im Wein und im Kuchen wäre das Gift effektiver als im Eintopf.

Gehe zurück zu Abschnitt 33.

Abschnitt 49:

Im Zelt fällt natürlich sofort auf, dass du nicht hierhergehörst. Du beginnst zu erzählen, dass die Rebellen für den Zusammenbruch verantwortlich sind. Und du hast einige Zuhörer.

Aber so richtig begeistert ist noch niemand. Offenbar ist hier echte Diplomatie gefragt.

Verdammt, du warst Holzfäller. Reden ist nicht deine Stärke.

Wenn du einen Splitterpunkt ausgeben möchtest, um doch noch Rebellen anzuwerben, dann streiche den Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 40.

Ansonsten hört man dir nur zu und verrät dich nicht an die Wachen. Du bekommst ein trockenes Nachlager und kannst beim Frühstück unauffällig verschwinden. Dann geht es weiter bei Abschnitt 35.

Abschnitt 50:

Deine Sabotage war ein voller Erfolg. Und es wird schnell klar, dass du das Grabmal nicht nur eine Weile verzögert hast. Der König ist offenbar nicht so ganz davon begeistert, wie viel das Vorhaben kostet. Und deine Sabotage liefert ihm den Grund zum Aufhören. Das Grabmal des Königs wird beerdigt und niemand spricht mehr davon.

Und niemand wird sich an diesen Tyrannen erinnern, sobald ihr ihn einmal gestürzt habt.

Leider hat der Einsturz des Baugerüsts fünfzehn Arbeiter getötet. Diese Leben werden immer auf deinem Gewissen lasten, auch wenn sie für einen guten Zweck gestorben sind.

Da der König verbreiten lässt, dass es rebellische Terroristen waren, die für den Einsturz verantwortlich sind (womit er nicht einmal völlig danebenliegt), ist der Ruf der Rebellen gerade ziemlich schlecht. Und zumindest deine Auftraggeberin weist die Schuld daran dir zu.

Möglicherweise wäre es gut, die nächsten Abenteuer ausserhalb von Midstad zu suchen.

Du erhältst einen Erfahrungspunkt, den du auf deinem Notizbogen notieren kannst.

Das Abenteuer ist hier zu Ende.

Abschnitt 51:

Die Rattlinge zu finden war recht einfach, aber sie von einem Überfall zu überzeugen ist es nicht.

Glücklicherweise spricht der Anführer ein bisschen Basargnomisch, so dass ihr verhandeln könnt.

Schlussendlich wollen die Rattlinge, dass du bei dem Überfall dabei bist und dann im nächsten Dorf ein Fässchen Wein für sie kaufst. Das würde dich bestimmt zehn Lunare kosten, aber vielleicht kannst du die Dummköpfe ja übers Ohr hauen.

Gehe weiter zu Abschnitt 43.

Abschnitt 52:

Ob es nun dein Kampfschrei war oder der zurück gekehrte Mut der Rattlinge, die Wachen werden jedenfalls kurzzeitig zurückgedrängt. Dabei kommst du in die Nähe der Zugpferde. Ohne zu zögern gibst du dem einen Pferd einen kräftigen Schlag auf die Flanke. Und dann springst du zurück. Denn wie vermutet geht das Tier durch. Da es am Wagen angespannt ist, zerrt es den Wagen hinter sich her. Allerdings ist dieser nicht so ganz geländegängig. Mit lautem Getöse bricht eine Achse und die Bausteine rutschen von der Ladefläche. Die wird in nächster Zeit keiner mehr für ein Grabmal verwenden.

Zusammen mit deinen rattigen Kampfgefährten ziehst du dich zurück - wir wollen ja nicht von einer kopflosen Flucht sprechen.

Wenn du den Rattlingen wie vereinbart den Wein besorgen willst, dann gehe weiter zu Abschnitt 16.

Wenn du meinst, dass so viel Feigheit keine Belohnung verdient, dann gehe weiter zu Abschnitt 26.

Abschnitt 53:

In der Nähe von Velsing hast du dein Lager in einer abgelegenen Scheune aufgeschlagen. Hier fühlst du dich einigermassen sicher. Das Heuen ist schon abgeschlossen und die Olivenernte hat noch nicht angefangen. Kein Grund also, dass sich irgendjemand hier herumtreiben sollte.

Von hier aus hast du schon das Dorf und die generelle Lage der Baustelle erkundet. Wie du genau weiter vorgehen willst, weisst du noch nicht, aber dir wird schon noch etwas einfallen.

Heute Abend hast du aber irgendwie ein schlechtes Gefühl. Vielleicht ist es nur das drückend schwüle Sommerwetter oder der Hirsebrei, den du zum Frühstück gegessen hast.

Möchtest du einen Splitterpunkt ausgeben, um den Zauber "Gehör verbessern" zu aktivieren?

Wenn ja, dann streiche den Splitterpunkt von deinem Notizbogen und gehe weiter zu Abschnitt 5.

Wenn du das alles nur für Einbildung hältst, dann gehe weiter zu Abschnitt 17.

Abschnitt 54:

Du leerst das Fläschchen in das Weinfass und verlässt dann unauffällig das Küchenzelt. Danach beobachtest noch eine Weile, wo der Wein denn wohl hingebracht wird.

Bis zum Abendessen bist du dir sicher, dass er nur in die Zelte der königlichen Soldknechte gebracht wird. Da trifft es ja genau die richtigen.

Frohen Mutes nutzt du die Aufregung beim Abendessen, um ungesehen aus dem Zeltlager zu kommen.

Gehe weiter zu Abschnitt 15.

Abschnitt 55:

Am nächsten Vormittag, als der Betrieb der Baustelle wieder losgeht, befindest du dich auf einem Hügel in sicherer Entfernung, aber in Sichtweite. Immerhin willst du ja wissen, ob alles wie geplant funktioniert.

Bereits das Frühstück läuft offenbar nicht wie gewohnt. Jedenfalls siehst du eilige Soldknechte, die in die Zelte der Arbeiter laufen.

Dann passiert lange Zeit nichts – oder zumindest nichts, was du von hier aus erkennen könntest.

Irgendwann marschieren dann zwei Soldknechte in Richtung Velsing und kommen einige Zeit später in Begleitung einer älteren Frau zurück.

Die Frau verschwindet in den Zelten der Arbeiter. Dann wird sie irgendwann in eines der grossen Zelte der Adligen gebracht.

Schliesslich lässt man die Frau offenbar gehen.

Ansonsten passiert den restlichen Vormittag über nichts. Beim Mittagessen sind wieder Arbeiter zu sehen. Und am Nachmittag geht die Arbeit am Grabmal wie zuvor weiter.

Mist.

Das war wohl nichts. Und das Gift ist auch weg.

Wenn du die Sabotage nochmal versuchen möchtest, dann gehe weiter zu Abschnitt 38.

Wenn du das ganze eher sinnlos findest, gehe weiter zu Abschnitt 21.

Abschnitt 56:

Du wirfst deinen Geldbeutel hinter dich während du weiter rennst.

Streiche dein gesamtes Geld von deinem Notizbogen.

Wie du vermutet hast, war mindestens einer von den Soldknechten aufmerksam genug, um es zu sehen.

Mit lauten Rufen machen sie sich über dein Geld her während du weiter rennst.

Weiter geht es bei Abschnitt 34.

Notizbogen

Dein Charakter-Name: _____

Deine Splitterpunkte:

Dein Geld: 20 Lunare

Ein Fläschchen mit Schlafgift

Eine Holzfälleraxt

Ein Dolch

Eine Decke

Proviand und Wasserflasche.

Deine Erfahrungspunkte: 0
