

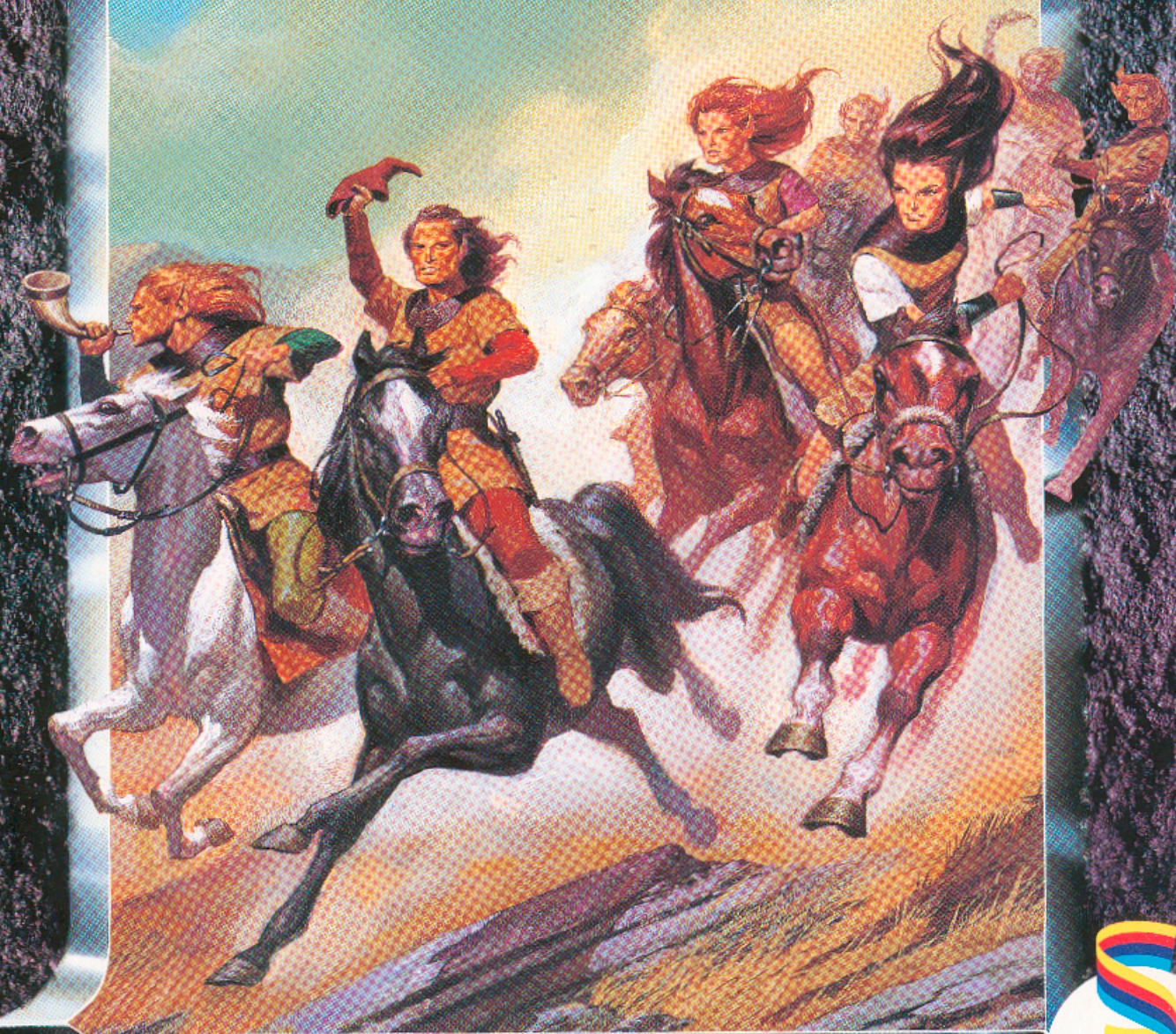
ERFAHRUNGSTUFEN

1-4

ABENTEUER
39

Das Schwarze Auge

DES ELFENKÖNIGS ZAUBERMACHT



Ein Soloabenteuer für einen Helden


**Schmidt
Spiele**

Solo-Abenteuer

Des Elfenkönigs Zaubermacht

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
Von Ugurcan Yüce

© 1992 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Scan und pdf-Format: 2350924429659

Des Elfenkönigs Zauberkraft

Ein Soloabenteuer von
Jörg Raddatz

Entstanden aus einem Gruppenabenteuer mit

Stephan Johach
Heike Kamaris
Stefan Küppers
Thomas Moers
Beate Razen



Vorbemerkung

WILLKOMMEN zu einem besonderen Soloabenteuer.

Diesmal verkörpern Sie keinen Anfänger des Heldenlebens, sondern einen gestandenen Krieger und Waldläufer: Graf Golambes von den Trollzacken, einen entfernten Verwandten der kaiserlichen Familie.

Eine Besonderheit des Halbelfen liegt darin, dass er als Kind über gewisse magische Kräfte verfügte, die allerdings nicht genügend geschult wurden – erst als Erwachsener hat er sich in das Studium magischer Bücher vertieft, an die er dank seiner Position relativ einfach herankommen konnte.

In diesem Solo heißt das, dass er zwar sehr hohes Magiewissen besitzt (TaW 14), seine Astralenergie dagegen beträgt nur 10 Punkte und ist zudem sehr unzuverlässig...

Damit Sie nicht endlos durch Charakterbögen lesen müssen, sind bei allen Talent- und Zauberproben die entspre-

chenden Werte angegeben, aus diesem Grund seien hier nur einige Grundwerte angeführt:

Stufe:	14
MU:	14
KL:	16
IN:	15
CH:	17
FF:	13
GE:	17
KK:	16

Wenn Sie das Solo erst einmal durchgespielt haben und die Spielhandlung für ein Gruppenabenteuer nutzen wollen: Im Anhang finden Sie dafür einige hilfreiche Tipps.

Doch nun wünschen wir Ihnen viel Freude und Glück auf Ihren Wegen!

1

Orks, Schwarzpelze, Strafe der Götter – seit einigen Wochen und Monden wird ihr Name nur noch angstvoll gemurmelt oder zornig geschrien. Denn aus den primitiven Räubern und Wegelagerern ist eine Armee geworden, die Meile für Meile Reichsboden, die eine Ansiedlung nach der anderen erobert und verwüstet. Die von Marschall Haffax und Prinz Brin geführte kaiserliche Armee kann die Orks allenfalls hinhalten. Die Verbindungen zu den nördlichen Provinzen sind fast abgebrochen – nur hin und wieder hört man Berichte von heldenhaftem Widerstand einzelner Barone und Regenten, aber auch einfacher Abenteurer.

In dieser Lage habt Ihr, Graf Golambes, als Herrscher der Trollzacken eigentlich alle Hände voll zu tun – Landwehren müssen ausgehoben und angelernt werden, während zugleich Scharen von Flüchtlingen ein Dach über dem Kopf suchen. Dennoch hat Euch soeben eine Eilbotin aus Gareth eine Nachricht des Kaiserlichen Hofes überbracht, in der Ihr dringend nach Gareth gebeten werdet, um die Instruktionen für einen gefährvollen Auftrag entgegenzunehmen.

Nachdem Ihr das Schreiben rasch überflogen und auf seine Echtheit überprüft habt, schaut Ihr auf. Die Botenreiterin ist allmählich wieder zu Atem gekommen und bittet um eine rasche Antwort.

Wollt Ihr schnell Eure Sachen packen und mit der Botin in die Kaiserstadt reiten (17)?

Oder lasst Ihr sie in Gareth ausrichten, Ihr hättet derartig viel in Eurer Grafschaft zu erledigen, dass Ihr die Einladung bedauernd ausschlagen müsst (9)?

2

Um den Zauber zu wirken, müsst Ihr wohl oder übel das Schwert rasch wegstecken – doch dieses Risiko zahlt sich aus, als Ihr das Entsetzen in den Augen der Goblins seht, die völlig entgeistert Euren magischen Doppelgänger betrachten, der immer wieder mit Euch verschmilzt und sich erneut abspaltet. Selbst wenn sie Euch treffen wollten, hätten sie Schwierigkeiten, doch vorerst weichen sie nur langsam vor dem grimmig lächelnden Elfenmagier zurück, der so urplötzlich in ihre Höhle eingedrungen ist. (35)

3

Während Ihr schon mit dem Leben abgeschlossen habt, baut sich der Bär vor Euch auf und fängt an zu lachen – ja, tatsächlich zu *lachen*...

Dann greift er sich mit der Tatze an den Hals – einen Moment später steht da anstelle der Bestie ein nur wenig kleinerer rothaariger und -bärtiger Hüne in Kettenpanzer und Bärenfellmantel – Herzog Waldemar, der Bär von Weiden!

„Holla, Golambes, mein Kampfgefährte – nur nicht so furchtsam, ich fress’ dich schon nich’ an, hoho. Wer wird denn als starker Krieger vor ’nem Bärenmantel Angst haben, auch wenn er ’n bisschen magisch ist...“ (13)

4

Nachdem Ihr den Gefesselten auf seine Lagerstätte ge-



bettet habt, taucht Ihr hinab in die Höhle und schwimmt eilig ins Freie, wo Flinkflosse schon wartet. Kaum hat Euch der Fischgeist erblickt, hört Ihr auch schon in Eurem Kopf seine Ausrufe der Freude: „Oh, welch schöner Tag, edler Recke – nun habt Ihr uns befreit und unser Leiden beendet. Endlich können wir wieder in der Lichthöhle tanzen und feiern!“ Während Ihr gemeinsam mit dem Geist fortschwimmt, bemerkt Ihr, dass alle Neunaugen aus der Gegend verschwunden sind – nun ist also endlich der Zauberbann des bösen Magiers über die Tiere gebrochen.

Ihr stellt fest, dass Ihr Euch einer aus dem Dunkel emporragenden Felsnadel nähert, die bis wenige Schritt unter den Wasserspiegel reicht. Sollt Ihr hier etwa an Land gehen...? Doch dann erblickt Ihr eine Schar von forellen-ähnlichen Fischen, die sich rund um die Spitze versammelt haben und Euch erwartungsvoll entgegenschauen (auch wenn Ihr noch vor kurzem jeden für, nun ja, verwirrt gehalten hättet, der von einem Fisch Mimik erwartet...)

Flinkflosse, der eine Art Anführer zu sein scheint (vielleicht der legendäre Fischkönig..?) berichtet von Eurem Sieg – und zum ersten Mal im Leben hört Ihr einen Schwarm Fische jubeln.

Die surreale Szenerie wird noch verstärkt, als Euer Begleiter auf einen kleinen Stapel perlmuttglänzender, talergroßer Schuppen weist, die oben auf der Felsnadel liegen: „Ihr habt uns unser größtes Heiligtum zurückgegeben, edler Meister von Kampf und Magie. Deshalb wollen wir Euch auch von unseren Heiligtümern geben: Nehmt also eine der Geweihten Schuppen des Großen

Welses!“

Flinkflosses nächste Worte treffen Euch völlig unvorbereitet: „Ihr seid so ein großer Held, wollt Ihr nicht bei meinem Volke bleiben und uns auch gegen die Zweibeiner verteidigen, die schon so manchen unerfahrenen Jüngling in ihren Netzen aus dieser Welt entführt haben..? Ich verspreche Euch, Ihr würdet viele Freude haben und auch an unserer Magie teilhaben können...“

Wollt Ihr auf dieses großzügige Angebot eingehen (15) oder es dankend zurückweisen, um nach so vielen Verzögerungen an Land geführt zu werden (27)? Ihr seid in ganz besonderer Eile, und auf Euch wartet eine gewisse Oionil. Falls Ihr wisst, wovon hier die Rede ist und Ihr den Namen *Oionil* kennt, dann – und nur dann, lieber Graf – begeben sich Ihr Euch sofort zu Abschnitt 12.

5

Die Gäste des „Schwarzen Bären“ unterbrechen ihre Gespräche und schauen Euch an. „Verdopplung..?“ fragt einer. „Ich würde eher sagen, Nachahmung. Die Eslamsrodener haben alles kopiert, was wir hier in Oberheim gebaut haben. Alles Halunken, die würden sich in ihrem Hochmut selbst mit dem Namenlosen zusammentun...“ Er spuckt aus, während eine Frau beruhigend einwirft, dass Ihr als Fremder natürlich nicht wissen konntet, welche Schurken die Eslamsrodener sind. (Weiter bei 23)

6

Nur mit Mühe könnt Ihr Euch auf der panischen Zulhamin halten – doch ein weiterer Aufenthalt in diesem Gebüsch würde sie offensichtlich nur noch weiter aufregen, daher lenkt Ihr die Stute wieder zum Pfad zurück, eine Richtung, die sie nur allzu gern einschlägt.

Auf dem seltsamen Weg überlegt Ihr nur kurz: Euer Pferd hier zurückzulassen und allein in den Wald zu gehen, kommt für Euch nicht in Frage – deshalb beschließt Ihr notgedrungen, die Geheimnisse des Waldes vorerst auf sich beruhen zu lassen und beim Weiterreiten nach Abschnitt 31 einfach sorgfältig die Augen und Ohren offen zu halten.

7

Das hat ja dann nicht geklappt (und Euch trotzdem 3 ASP gekostet) – wollt Ihr Euch nun den Wunsch des Fisches anhören (89), in Abschnitt 77 noch einen anderen Zauber aussuchen oder Euch lieber ganz abwenden, da es sich um eine Falle handeln könnte (69)?

8

Die Sprecherin runzelt die Stirn, als Ihr ihr die Gabe überreicht: „Gewiss etwas, für das die Menschen viel Gewalt und Betrug verüben würden...“ Besorgnis huscht über ihr Gesicht. „Nun denn, so will ich den Ring dem König präsentieren. Aber ich habe wenig Hoffnung, ist dieser Ring doch eher eine Legitimation als eine echte Freundschaftsgabe“.

Nach Eurem Abschied macht sich die scheinbar alterslose Elfe auf, um den Ring zu den Weisen zu bringen – und am Tag darauf kehrt sie mit einer niederschmetternden

Nachricht zurück: „Wie ich es befürchtete: Der König lehnt es ab, Euch zu sehen und über ein Bündnis auch nur nachzudenken...“

Während Ihr Euch mit den Trostworten Oionils im Kopf auf den Heimweg macht, versucht Ihr immer wieder zu ergründen, woran Eure Mission nun eigentlich gescheitert ist...

9

Nach einer kurzen Erholungspause verlässt die Reiterin Eure Residenz und kehrt nach Gareth zurück. Von dort kommt auch einige Tage später ein zweiter Brief, der Euer Pflichtbewusstsein lobt. Dennoch ist er in recht scharfem Ton gehalten, und Ihr werdet das Gefühl nicht los, dass Ihr es Euch mit dem Hof einigermaßen verscherzt habt...

Mit einem Achselzucken wendet Ihr Euch wieder Euren Unterlagen zu und seid bald in eine ganz neue Welt von Berechnungen, Komiteeberichten und Sollstärken eingehüllt. Respekt, Respekt, die Reifung vom Kämpfer und Abenteurer zum Verwalter und Bürokraten ist Euch reibungslos geglückt!

10

Die anderen Gäste des „Beilunker Reiters“ unterbrechen ihre Gespräche und schauen Euch an. „Verdopplung...?“ ruft eine Frau empört, „ich finde eher, Nachäfferei! Die Oberheimer haben alles kopiert, was wir hier in Eslamsrod gebaut haben. Alles Schurken, die würden sich in ihrem Hochmut selbst mit dem Namenlosen zusammentun...“ Sie spuckt aus, während ein anderer Gast beruhigend einwirft, dass Ihr als Fremder natürlich nicht wissen konntet, was für Halunken die Oberheimer sind. (23)

11

Verzweifelt versucht Ihr, Euch auf die richtigen Worte, Gesten und Rituale eines Kampfzaubers zu besinnen. Dann lasst Ihr das Schwert fallen, hebt die rechte Hand zur Schulter und deutet über die Köpfe der Goblins hinweg in den Saal... Wie gewünscht rast ein siedendheißer Flammenstrahl über die Köpfe der Angreifer und lässt irgendwo in der Ferne ein Stück Höhlenwand bersten. Ihr habt zwar nun keine astrale Energie mehr in Euch – doch Euer taktisches Gespür sagt Euch, dass Ihr einige kostbare Momente gewonnen habt. Wollt Ihr sie zu einer selbstsicheren Ansprache nutzen, um die kleinen Unholde mit Euren „immensen magischen Kräften“ einzuschüchtern und sie von ihren Angriffsplänen abzubringen (94) – oder wollt Ihr auf derart theatralische Effekte klugerweise verzichten und die Flucht nach 30 ergreifen?

12

Ihr beglückwünscht Euch zu der Klugheit, mit der Ihr diese Abkürzung gefunden habt: Nachdem Ihr Zulhamin bestiegen habt, reitet Ihr an Donnerbach vorbei ins Gebirge. Der Torwächter erkennt Euch bereits und lässt Euch ohne Umschweife vor zu Oionil, der Ihr nicht ohne Stolz Euer Geschenk für den Elfenkönig überreicht: die Schuppe des Welses. (56)

13

Nun – Takt war noch nie die Stärke des alten Recken, und an die Ausdrucksweise des Halbtrolls habt Ihr Euch auch gewöhnt – irgendwie ist sie Euch immer noch lieber als die gestelzte Sprache der Hofschranzen...

Auf jeden Fall hat Waldemar mit der Vernichtung dieser Orkbande sein Tagespensum vollbracht, und als ihr gemeinsam den Rest des Weges nach Trallop reitet, erzählt Ihr ihm von Eurer Aufgabe. Natürlich ist er voller Spott: „Du willst die Elfen anheuern – na, dass ihr mir nich’ *alle* Bären abschachtet...“, doch sein Versprechen, sich nach einem guten Reiseweg umzuhören, ist ehrlich gemeint.

Die nächsten zwei Tage in der Hauptstadt Weidens nutzt Ihr, um Euch wieder mit der nötigen Ausrüstung und Proviant einzudecken, den Bewohnern Trallops zu sprechen und die Kriegsmaßnahmen zu untersuchen – es ist, wie Waldemar schon berichtet hat: Mit seinen Truppen kann er Weiden wohl bis auf weiteres halten, doch für einen Vorstoß nach Süden sind sie zu schwach – zumal er als treuer Landesvater kaum seine Heimat von jedem Schutz entblößen würde.

Am dritten Tag nach Eurer Ankunft kommt schließlich Herzog Waldemar zu Euch: „Also, Golambes, wenn du denn zu den Elfen willst, solltest du am Besten mit dem Schiff nach Donnerbach fahren – das is’ eindeutig der kürzeste Weg. Die Neunaugen sin’ zwar lästig, aber einer von meinen gepanzerten Galeeren wer’n se schon nichts anhaben können – habense noch nie gekonnt. Kannst eine nehmen, wenn de willst, gegen Orks helfen mir Kähne eh nichts.“ (191)

Auf Nachfragen erzählt Euch der alte Recke dann, dass es noch zwei weitere Möglichkeiten gäbe, von denen er allerdings eher abrät:

Ihr könnt auch an der Westseite des Sees durch das verrufene und von üblen Lüften umwehte Nebelmoor reiten (20) – oder Ihr nehmt den Umweg östlich des Sees über das Dorf Hardorp unweit der Roten Sichel – eine Gegend, die für ihre plötzlichen und bösartigen Staubwinde berüchtigt ist (40). Welchen Weg Ihr auch schließlich wählt – der Herzog verabschiedet sich schon einmal von Euch, denn er wird jetzt wieder für einige Zeit aufbrechen, um in seiner Provinz Schwarzpelze zu jagen – Ihr seid schließlich nicht der einzige, der in diesen Zeiten eine Mission zu erfüllen hat, wie er grimmig anmerkt...

14

Nachdem Ihr mit der Kapitänin ausgemacht habt, dass sie Zulhamin in Donnerbach bei einem zuverlässigen und gewissenhaften Stallmeister unterstellen wird, bei dem sie auch Eure anderen größeren Besitztümer hinterlegt, wagt Ihr den sprichwörtlichen Sprung ins Ungewisse und taucht bei Abschnitt 181 in die kühlen Fluten des Neunaugensees.

15

Der Herr Graf sind also der Ansicht, sein Glück bestehe darin, im Wasser zu leben und gegen Fischer zu kämpfen? Eine seltsame Auffassung für einen Adligen des Mittelreiches, aber vermutlich ist Euch die ganze seltsame

Szenerie auf’s Gemüt geschlagen. Erst als Flinkflosse mit dem Vorschlag zu Euch kommt, Euch in einen Fisch zu verwandeln und mit einem der schönsten Forellchen seines Volkes zu vermählen, fangt Ihr an, Euch zu wehren. Doch für Eure Mission ist es längst zu spät...

16

„Eine Eichel..? Oh, ich sehe...“ Mit freundlichem Lächeln wendet sich Oionil Euch zu: „Ich denke, dass diese Gabe nicht das richtige für den König ist...“ Dann fährt sie fort: „Weißt du was, Junge, ich glaube, der König hat mehr Freude an Dingen, die es hier im Waldgebirge selten gibt: Warum reitest du nicht zurück nach Donnerbach und watest einmal am Strand östlich der Stadt zur Hundekopfklippe hinaus. Ich bin sicher, dort im Neunaugensee findest du ein Geschenk, das den König erfreut...“

Ihr ahnt, wovon die Elfe spricht, denn Ihr besitzt den fraglichen Gegenstand bereits. Also geht Ihr zurück zu Abschnitt 115 und trifft dort eine bessere Wahl. Nein, Ihr wisst nicht, worauf Oionil anspielt. Also wird Euch wohl nichts anderes übrig bleiben, als Euch dem Rat der Elfe zu fügen und Euch – bei allem Ärger über die neuerliche Verzögerung – zu Abschnitt 37 zu begeben. Für einen weiteren Ausflug bleibt Euch wirklich keine Zeit mehr, also werdet Ihr mit harten Worten auf einer sofortigen Audienz bestehen (21)?

17

Eilig sucht Ihr das Allernötigste zusammen, ernennt einen vorläufigen Vertreter, besteigt Euer Pferd und reitet an der Seite der Botin in den Sonnenuntergang. Eigentlich eine etwas unpassende Beleuchtung für ein gerade beginnendes Abenteuer, denkt Ihr, doch was will man machen – Gareth liegt nun einmal genau im Westen.

So drängend schien der Brief, dass Ihr auch in der Dunkelheit weiterreitet. Allmählich nimmt Euch der Geist des Abenteuers wieder gefangen – fast hattet Ihr über der ganzen Verwaltungsarbeit vergessen, wie schön solch ein nächtlicher Ritt sein kann.

Erst als die Reiterin neben Euch Zeichen von Erschöpfung zeigt, fällt Euch ein, dass die Botin ja schon den ganzen Tag geritten ist. Eilig schlägt Ihr vor, ein Nachtlager aufzuschlagen, was sie sichtlich erleichtert.

Wollt Ihr hier an Ort und Stelle rasten – etwas abseits der Straße am launig dahinplätschernden Natterfluss – (22) oder lieber noch bis nur nächsten Herberge reiten, wo Euch ein eher standesgemäßes Nachtlager erwarten könnte (34)?

18

Schnell lasst Ihr das Schwert fallen, wirkt den Zauber und spürt, wie sich Eure ganze magische Kraft in ihn entlädt – doch das stört Euch noch weniger als die einfache Tatsache, dass die übrigen Goblins anscheinend gar nicht recht bemerken, was mit ihren Kumpanen passiert, die Ihr als Euer Opfer ausgesucht hattet. Statt in ihrem Ansturm auch nur für einen Moment innezuhalten, stürmen sie weiter vor – und Ihr, Herr Graf...? Ohne Waffe oder Ast-ralenergie habt Ihr keine andere Möglichkeit, als Euch

ergreifen und nach 146 zerren zu lassen.

19

Ihr habt Euch also entschlossen, Euch vor Vollendung Eurer Mission erst noch ein wenig umzuhören. Schon am ersten Tag fragt Ihr Euch, ob sich dieser Umweg lohnt, doch ehe Ihr Euch zur Umkehr entschließen könnt, habt Ihr auch schon das Flüsschen Rathil erreicht, das hier die offizielle Grenze des Neuen Reiches bildet. Und Ihr glaubt Euren Augen kaum zu trauen, als Ihr hier in dieser Einsamkeit tatsächlich ein Zollhäuschen in den rot-gold-blauen Reichsfarben erblickt, neben dem ein einzelnes Gehöft mit einer Schenke liegt. Offensichtlich erwartet der ältliche Grenzschützer auf seinem müden Gaul von Euch, dass Ihr Euch ausweist, und tatsächlich – als Ihr näher kommt, fragt er Euch nach Name, Herkunft und Absichten.

Was wollt Ihr dem Büttel antworten, Hochwohlgeboren:

– „Ich bin Graf Golambes von den Trollzacken, Vetter des Prinzregenten, und unterwegs auf einer höchst geheimen und bedeutenden Mission!“ (26)

– „Weder das eine noch das andere geht einen Schergen deines niederen Ranges etwas an. Und jetzt lass mich durch, Büttel!“ (36)

– „Golambes ist mein Name, und eigentlich will ich nur eine Auskunft, guter Mann: Wie steht der Krieg der tapferen Reichsarmee gegen die Schwarzelze?“ (44)

– „Wenn es Euch denn wirklich keine Umstände macht... Ich nenne mich Gob, hochedler Wächter dieser ehrwürdigen Grenze, und falls mir diese Ehre gestattet wird, würde ich mir doch allzu gerne den Herzenswunsch erfüllen und einmal das vielgerühmte, majestätische Neue Reich betreten – nur ein einziges Mal, wirklich. Mein Dank – und der meiner Kindeskinde - wird Euch ewig sicher sein!“ (52)

20

Der Weg von Trallop nach Olat ist angenehm sicher und führt durch dichter besiedeltes Gebiet. Im Norden seht Ihr die Weite des Neunaugensees schimmern und erblickt sogar einige Fischerboote – denn wie man Euch in mehreren Dörfern bestätigt, ist eigentlich nur der Nordteil des Sees bei Donnerbach wirklich gefährlich. Das idyllische Bild ändert sich erst allmählich, als die bestellten Felder und geputzten Dörfer verschwinden und einer öden Vennlandschaft Platz machen, in der Ihr dann auch das Torfstecherdorf Olat findet. (Weiter bei 32)

21

Erst prägt Verblüffung, dann Ärger die Miene der alterslosen Elfe: „Ich glaube, die Jugend lernt heute noch weniger Takt als zu meiner Zeit. Wenn du das, diese ...Unhöflichkeit vielleicht als angemessene Gegengabe zu des Elfenkönigs Zaubermacht erachtest, bitte schön. Aber ich lehne es ab, ihn mit deiner Bitte auch nur zu belästigen!“

Trotz Eurer inständigen Bitten weigert sich die Sprecherin der Weisen, ihre Meinung zu ändern. Während Ihr Euch auf den langen Weg zurück macht, habt Ihr viel Gelegen-

heit, über das schmachliche Ende Eurer Mission nachzudenken...

22

Ohne auf gräfliche Würden zu achten, striegelt und pflegt Ihr Euer Pferd selbst und hilft bei der Errichtung des Lagerfeuers. Bei einem eher kargen Mahl unterhaltet Ihr Euch mit der jungen Botenreiterin Harlanna. Obwohl Ihr ihr das ehrfürchtige „Hochwohlgeboren“ partout nicht abgewöhnen könnt, fasst sie doch schnell Vertrauen und erzählt aus ihrem kurzen, aber ereignisreichen Leben – wie sie auf einem Bauernhof bei Baliho aufwuchs und eine Reiterin der Gräfin wurde. Ihr letzter Auftrag führte sie nach Gareth, vorbei an den ersten Orkhorden.

Seitdem lebt sie hier unten und dient dem Kaiserhof, von ihren Eltern und Brüdern aber hat sie nichts mehr gehört. Ein Zittern läuft durch ihren Körper, das wohl nicht nur vom heruntergebrannten Feuer kommt.

Es ist nun Zeit für die Nachtruhe. Eigentlich befindet Ihr Euch so weit südlich, dass mit einem Ork-Überfall nicht zu rechnen ist, doch wer weiß? Wollt Ihr darum Nachtwache halten (42) oder diese Bedenken beiseite schieben und die erschöpfte Harlanna trösten (50)?

23

Danach beruhigen sich die Bauern und Bürger wieder und reden weiter über die Ernte, das Wetter und vor allem die Orks. Allgemein ist man sich einig, dass die Stadt es mühelos gegen die Schwarzelze aushalten wird, während es seltsam ist, dass die Feiglinge von der anderen Straßenseite nicht schon längst fortgerannt sind...

Als Ortsfremder werdet Ihr eher gemieden, so dass Euch genügend Zeit für eigene Überlegungen bleibt. Vielleicht haben die wackeren Landleute ja recht mit ihren Andeutungen – vielleicht haben die Bürger der feindlichen Schwesterstadt sogar ein geheimes Bündnis mit den Schwarzelzen geschlossen. Viele Berichte von Verrat und Feigheit kursieren in diesen Tagen, und falls die Orks den Weg nehmen, den Ihr gekommen seid, könnten sie Wehrheim umgehen und fast ohne Widerstand Gareth selbst erreichen...

Als Ihr in Euren Überlegungen so weit gekommen seid, verschüttet Ihr vor Aufregung fast Euer Bier. Mühsam ruft Ihr Euch zur Ordnung und denkt weiter nach. Genauso gut mag die ganze Theorie eine Ausgeburt der Erschöpfung und des Bieres sein, nur dazu geeignet, Euch abzulenken.

Was wollt Ihr also tun? Ein Zimmer aufsuchen und einmal richtig ausschlafen (145) oder aber die Nacht nutzen, um Euch auf der anderen Seite ein wenig umzuschauen (38)?

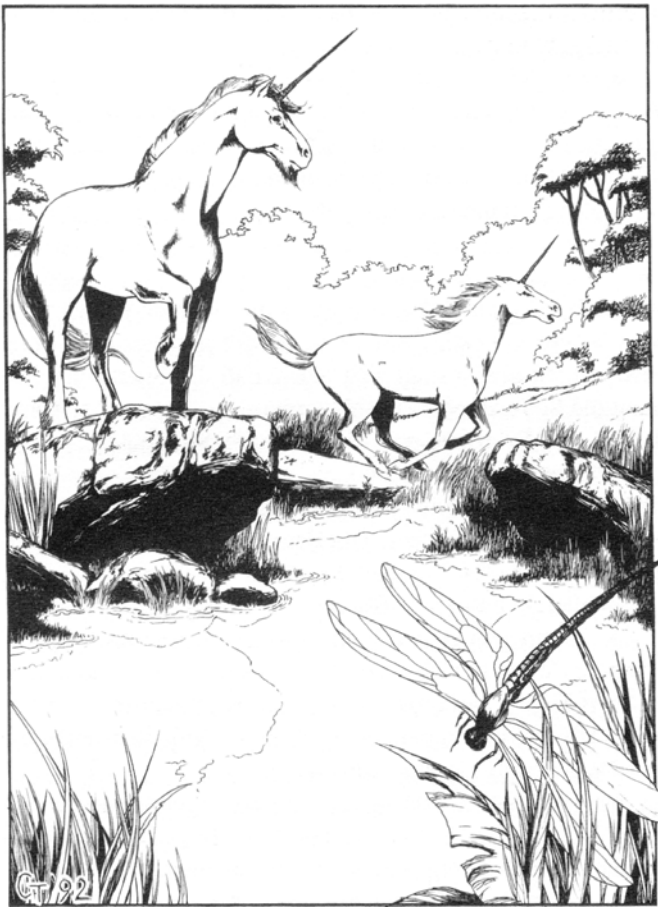
24

Nachdem Ihr Eure ganze Astralkraft in den Zauber gelegt und mit der linken Faust auf den vordersten der Goblins gedeutet habt, seht Ihr, wie er, wie von einem unsichtbaren Blitz getroffen, zusammenbricht, kaum dass er Euch erreicht hat – und das ist auch Euer Problem, Hochwohlgeboren: Die anderen Rotpelze haben nicht einmal er-

kennt, dass Ihr einen Zauber gewirkt habt und dringen einfach in gewaltigen Wellen weiter gegen Euch vor. (119)

25

Vor Euch erstreckt sich eine grüne Lichtung, umringt von hellem Laubwald, der von zahlreichen kleinen und größeren Tieren bevölkert wird – Hasen, Hirsche, Rehe, ja sogar Flügelrösser und Einhörner glaubt Ihr zu erkennen, am schönsten aber ist die sanft sprudelnde Quelle zu Eurer Linken, die einen glitzernden Teich auf der Lichtung speist. Beim Heranreiten erblickt Ihr zahllose blitzende Libellen, die über den sich in einer Brise wiegenden Schilfrohren schweben. Kein dichter Urwald, keine verkohlten Baumstümpfe – so etwa beschreiben die Barden das Märchenland, denkt Ihr Euch.



Nachdem Ihr nun entdeckt habt, was die Bewohner dieser Gegend so eifersüchtig mit Illusionen schützen wollten, habt Ihr eigentlich etwas Ruhe verdient – eine Stunde mehr oder weniger macht ja nun auch nicht die Welt aus, und der wunderschöne See lädt geradezu zu einem Moment der Ruhe ein. Und wie die reifen Erd- und Brombeeren lachen... (39) Oder wollt Ihr diese Naturschönheit ignorieren und pflichtbesessen wieder zum Pfad zurück und weiterreiten (47)?

26

Zuerst misstrauisch, dann immer ergebener und serviler überprüft der Grenzer rasch Eure Legitimationen; danach wünscht er Euch unter zahlreichen Bücklingen – ein etwas seltsamer Anblick bei einem Reiter – noch einen

schönen Aufenthalt im Mittelreich und bittet Euch inständig, ihm seine pflichtgemäße Neugierde nicht übel zu nehmen.

Nachdem Ihr den Grenzübergang hinter Euch gelassen habt, gebt Ihr dem Pferd die Sporen und reitet schnell in Richtung Trallop, das Ihr bei Abschnitt 185 erreicht.

27

Bedauernd akzeptiert der Fischgeist Euren Wunsch: Nachdem Ihr uns so sehr geholfen habt, werden wir Euch nicht gefangen halten – doch Euer Name wird bei uns in Zukunft immer gepriesen werden. Auch wenn wir sie nicht besonders verehren: Möge die göttliche Zwölf Euch zu einem raschen Weg an Euer Ziel verhelfen!“

Flinkflosse bringt Euch dann zum Strand in der Nähe von Donnerbach, wo Ihr wieder aus dem Wasser klettern könnt. Im rechten Moment wechseln Eure Lungen wieder auf Luftatmung, und Ihr wisst, dass Ihr die besondere Gabe nun verloren habt. Doch der See liegt hinter Euch, vor Euch aber Euer Ziel: die Elfen. Zuerst aber sucht Ihr Euer Pferd...

Die Donnerbacher scheinen sich über die Nässe Eurer Kleider zu wundern, aber das stört Euch nicht besonders – doch als Ihr Zulhamin endlich gefunden habt, kommt es noch zu einem heißen Kampf, bis der „Elfenstreuner“ seine edle Shadifstute und sein anderes Hab und Gut wieder in Besitz nehmen kann... (78)

28

Ohne den herumstehenden oder aufgeschreckt durch die Gegend laufenden Leuten einen näheren Blick zu gönnen, passiert Ihr den klobigen Wagen voller stinkender, ungewaschener Erwachsener und Kinder und seht zu, daß Ihr Euch rasch von diesem lärmenden Volk entfernt.

Einige Meilen weiter habt Ihr die Reisenden schon fast vergessen. Euer Nachtlager könnt Ihr an einer ruhigen Stelle aufschlagen, von der die Menschen in ihren langsamen Karren zum Glück noch lange entfernt sind. Während Ihr Euch ein karges Abendessen aus Trockenfleisch und Brot bereitet, überlegt Ihr, wie wohl Eure elfischen Verwandten die Menschen aufnehmen werden – denn daran, dass der Weg direkt ins Elfenland führt, kann kein Zweifel bestehen: Viele kleine Markierungen am Wegesrand wie verschlungen wachsende Zweige oder von Wind und Wasser (?) gestaltete Felsstücke sprechen für den Eingeweihten eine deutliche Sprache. Am nächsten Morgen kommt Ihr nur wenige Stunden nach Eurem Aufbruch zu Abschnitt 70.

29

Es ist schon ein, zwei Stunden nach Mittag, als Ihr das lärmende und stinkende Gareth hinter Euch gelassen habt. Während Eure Stute Zulhamin kraftvoll ausholt, macht Ihr Euch Gedanken über den vor Euch liegenden Weg. Laut allen Legenden lebt der Elfenkönig – so es ihn denn gibt – irgendwo im Gebirge der Salamandersteine, genau nördlich von Euch. Dorthin führen mehrere Wege: Der kürzeste und vermutlich schnellste wäre natürlich die Reichsstraße über Wehrheim nach Trallop. Die gute Be-

schaffenheit der Straße könnte Euch wertvolle Tage einsparen helfen, andererseits wird sich dort auch irgendwo das Heer der Orks befinden... (58)

Andererseits zweigt Eures Wissens relativ bald ein alter Karrenweg ab, der die großen Städte umgeht und durch wilde Wälder nordwärts führt. Er ist zwar weit schlechter, doch müssten die Orkhorden ihn eigentlich schon längst überquert haben, so dass Ihr quasi in ihrem Rücken zu Eurem Ziel gelangtet. (67)

30

Eure eilige Flucht scheint zuerst erfolgreich: Eure wesentlich längeren Beine distanzieren die kleinen Goblins rasch, so dass sie bald hinter der nächsten Gangbiegung verschwunden sind. Dann aber erfahrt Ihr, was es bedeutet, sich mit einem Rotpelzstamm in seiner Heimathöhle anzulegen: Offensichtlich gibt es noch zahlreiche von Euch unbemerkte Quergänge und -verbindungen; auf jeden Fall scheinen aus jedem Gang, den Ihr nehmen wollt, Dutzende Goblins hervorzuströmen...

So müsst Ihr schließlich doch vor der schieren Übermacht der Feinde kapitulieren und Euch den kleinen Unholden zum Kampf stellen. Beschämend schnell haben die schier zahllosen Gegner Eurer Hand das Schwert entwunden – nicht ohne sich selbst schwerste Schnitte zuzufügen, wie Ihr mit einem Rest Befriedigung feststellt – und Euch nach 146 gezerzt.

31

Ohne Euch intensiver um die seltsamen Waldgebiete zu Eurer Rechten und Linken zu scheren, seht Ihr zu, dass Ihr rasch vorwärtskommt – sollen sich andere um fehlende Tiere kümmern – Ihr sucht den König der Elfen! Diesem hohen Ziel eingedenk, beachtet Ihr nur die nötigen Sicherheitsmaßnahmen, in dem Ihr Euch nur langsam unübersichtlichen Wegstrecken nähert, den Boden und den Waldrand stets scharf auf die Spuren von Schwarzpelzen untersucht und auch des Nachts nur leicht schläft – und das nicht, ehe Ihr dünne Schnüre mit kleinen Glöckchen rund um Euren Lagerplatz gespannt habt. Doch was sich meistens als sinnvolle, aber lästige Sicherung erwiesen hat, stellt sich diesmal als völlig unnötig heraus – nicht einmal ein neugieriges Karnickel lässt die kleinen Glocken warnend klingeln.

Deshalb kommt Ihr trotz der aufwendigen Vorsicht angenehm schnell voran und könnt zugleich alle zuvor durch Kämpfe, Unglücke und pure Erschöpfung erlittenen Schäden (und andere Punktverluste) völlig auskurieren. Zwar wundert Ihr Euch, nicht auf Orkspuren zu stoßen, da die Schwarzpelze doch eigentlich genau hier durchgezogen sein müssen – aber andererseits ist es Euch nur recht, dass Ihr so problemlos zu Abschnitt 194 kommt.

32

Obwohl Euch schon am Nordrand von Olat die ekligen Ausdunstungen des Moores entgegenschlagen, bleibt Ihr doch bei Eurer Absicht und reitet mit steinernem Gesicht auf schwammig nachgebendem Grassaum tiefer in das gespenstisch gluckernde Moor. Bald seid Ihr so weit in

die Nebel vorgedrungen, dass Ihr kaum weiter sehen könnt als fünf Schritt. Als wenig später in Minutenschnelle die Nacht hereinbricht, kampiert Ihr in fast völliger Dunkelheit auf einer kaum zwei mal vier Schritt großen Insel inmitten des tödlichen Sumpfes. An Schlaf ist natürlich nicht zu denken – zu viel wisst Ihr über die bösartigen Gefahren, die hier überall im undurchsichtigen Moorwasser hausen sollen.

Am nächsten Morgen fühlt Ihr Euch ausgesprochen erschöpft und vom Gifthauch der stehenden Luft geschwächt – seit über zwölf Stunden habt Ihr nicht mehr gewagt, anders zu atmen als in kurzen, flachen Zügen.

Bis zu Eurem Ziel sind es noch drei weitere Tage durch den unsicheren Sumpf (60) – oder wollt Ihr jetzt einen Rückzieher machen und zum Spott der Leute nach Olat zurückreiten (76)?

33

So gut es geht, macht Ihr den Gefesselten für den Weg durch das Wasser klar – nicht ohne vorher hinabzutauchen und dem erfreuten, aber erschöpften Fischgeist zu berichten, dass die Zeit der Unterdrückung vorbei sei, und ihn zu bitten, sich bereitzuhalten, um noch einem zweiten die Gabe der Wasseratmung zu verleihen – etwas widerwillig stimmt er Euch zu, doch Ihr gebt ihm zu verstehen, dass Ihr Euren Gefangenen trotz all seiner Verbrechen nicht der Rache der Geister aushändigen werdet.

Nachdem der spürbar verärgerte Flinkflosse Euch und den Magier zu einem flachen Strand nahe Donnerbach geführt hat, macht Ihr Euch auf den weiten Weg nach Elenvina, stets dabei auf den mächtigen und ständig auf Flucht bedachten Magier achtgebend.

Nun, Herr Graf – damit beginnt ein Abenteuer ganz eigener Art. Eure eigentliche Mission habt Ihr ohnehin schon längst verlassen...

34

Nach ein, zwei Meilen erreicht Ihr das Dorf Hartsteen, wo es ein einfaches Landgasthaus gibt, die „Schenke zum Roten Maulwurf“. Obwohl sie schon recht voll ist, bekommt Ihr als Graf natürlich ein eigenes Zimmer, während die Botenreiterin im Stroh schläft. Am nächsten Morgen stärkt Ihr Euch mit einem guten, wenn auch schlichten Frühstück und reitet weiter nach Gareth, das Ihr bei 63 erreicht.

35

Schließlich wird ein Wort laut, dass immer eifriger die Runde macht: Eine alte Goblinfrau in vorderster Reihe nähert sich Euch mit ehrfürchtigem Gesichtsausdruck und ruft immer wieder „Kruzakeck Kroll!“, was sie Euch zu Ehren nach einigem Nachsinnen übersetzt: „Elfens ihr König!“

Während die Schamanin weiter auf ihr Volk einredet, überlegt Ihr rasch: Also kennen selbst diese Wilden den legendär mächtigen Elfenkönig – nun, im Moment kann es Euch nur Recht sein, dass sie Euch mit ihm verwechseln.

In zweifelhaftem Garethi erklärt Euch die alte Schamanin

voller Stolz: „Dissir sinn debessten unn bessten vonns Goblinnvolke. Werrn kemmpfen gegen alle Feind’, umm auch zu machens gross Beut’ und mal so richtich zeigen de dumm Orsken, werir bessser iss.“ Dann guckt sie Euch ängstlich an: „Oder du meins’, iss nich gut zerhacksel Mensch? Schade – sein wir doch so gutt Helden!“

Zweifelnd blickt Ihr in die trübe Dunkelheit – tatsächlich, dort steht eine schier unüberschaubare Menge von kleinwüchsigen pelzigen Wesen, alle mit groben Keulen, Steinbeilen und Faustkeilen bewaffnet“. Es scheint noch mehr Goblins zu geben, als Ihr euch je vorgestellt habt. Doch nun beginnen sich die vordersten Rotpelze vor Euch niederzuwerfen, die weiter hinten stehenden folgen nach einiger Zeit ihrem Beispiel. Die alte Schamanin neben Euch erwartet mit zitternden Händen Eure Befehle. Wollt Ihr den Goblins gebieten, sich wieder zu zerstreuen und in ihre Jagdgründe zurückzukehren (80) oder wollt Ihr die einmalige Gelegenheit nutzen, dass hier so viele – wenn auch nicht eben hervorragende – Kämpfer versammelt sind und ihnen befehlen, ihre alten Konkurrenten und Rivalen, die Orks, anzugreifen? Bei der offensichtlichen Armut dieser Wesen kann sich das Mittelreich bestimmt auch eine Belohnung leisten, die den Goblins als fürstlich erscheinen muss (43).

36

Als Ihr ihm diese Beleidigung an den Kopf werft, ist der gute Mann zuerst ganz starr vor Überraschung: Das ihm, einem vereidigten Amtsmann des Reiches! Doch dann zieht er sein Schwert und brüllt: „Niemand nennt Uvocrono von Sanogusto einen Büttel! Flieh, Feigling, oder stell dich zum Duell!“ Recht hat der Mann; genau das sind Eure Möglichkeiten, Hochwohlgeboren: Ihr könnt eilig Zulhamin herumreißen und den Rückzug antreten (65) oder aber auch das Schwert ziehen und Euch Uvocrono entgegenstellen (81).

37

„Glaub mir, mein Junge, du tust gut daran. Und Sorge dich nicht wegen der verlorenen Zeit: Ich bin sicher, wenn du nur aufmerksam bist, wirst du schon zum rechten Zeitpunkt einen schnellen Weg hierher zurück finden...“ Mit einem freundlichen Lächeln verabschiedet sich Oionil von Euch. Am nächsten Tag brecht Ihr auch schon auf – südwärts. Wenige Tage später seid Ihr nach Donnerbach zurückgekehrt – doch Ihr ignoriert die Stadt und sucht statt dessen das angegebene Stück Strand. Doch kaum habt Ihr Euch dem Meer genähert, fallen Euch nicht nur alle Berichte über die gefährlichen Neunaugen wieder ein – Ihr glaubt sogar, eines der Tiere draußen im Wasser zu sehen. Und unter diesen Umständen sollt Ihr für einen exzentrischen Monarchen auf Souvenirsuche gehen? Euch erscheint es klüger, einfach nach Donnerbach zu reiten und Euch etwas Ruhe zu gönnen (78).

Oder wollt Ihr es doch riskieren, die treue Zulhamin und den Großteil Eurer Ausrüstung hier am Strand zurückzulassen und ins Wasser zu waten (45)?

38

Zum Schein lasst Ihr Euch von dem kahlköpfigen Wirt auf ein Zimmer führen. Statt Euch auszuziehen und nach einem Bad schleunigst schlafen zu gehen, wie es Euer müder, gräflicher Körper von Euch verlangt, setzt Ihr Euch im verdunkelten Raum ans offene Fenster, um keine verdächtige Bewegung auf der anderen Straßenseite zu verpassen. Lang und länger wird Euch die Zeit, und immer wieder drohen Euch die Augen zuzufallen. Leider könnt Ihr Euch nicht einmal auf die alterprobten halbmagischen Kniffe zur Schlafvermeidung verlassen – denn derartige Meditation würde Euch auch vom Spähen abhalten.

Schließlich aber seht Ihr Eure Ausdauer belohnt: Aus einer nur schwach erleuchteten Tür huscht ein Schatten, die Gestalt eines Menschen (?) mit langem Kapuzenmantel. Etwas später seht Ihr einen anderen Vermummten das Haus betreten, der sich wiederum eine Weile später wieder davontiehlt – und so geht es noch mit zwei weiteren...

Wollt Ihr dieser offensichtlichen Verschwörung nachgehen, um vielleicht einen gemeingefährlichen Staatsstreichsplan aufzudecken (46); oder sagt Ihr Euch, dass diese Kleinstadteintrigen so gefährlich ja nun auch wieder nicht sein können und legt Euch lieber hin, um in Abschnitt 100 wenigstens etwas Schlaf zu bekommen?

39

Natürlich steigt Ihr erst einmal vom Pferd, streckt Euch ausgiebig und zieht dann die schweren Reitstiefel und die verschwitzten und angeschmutzten Kleider aus – das Bad im angenehm temperierten See ist gerade das richtige für Eure verspannten Muskeln, während Ihr Eurem gräflichen Magen einige der köstlichen Beeren vom Uferrand gönnt.

Allmählich entspannt Ihr Euch, die Beeren erfüllen Euch mit angenehmer Wärme, das Wetter ist einfach ideal – da überrascht es Euch auch nicht weiter, als eine junge Frau langsam neben Euch ins Wasser gleitet. Es verwundert Euch nur ein wenig, wo hier mitten in der Wildnis eine solch unbeschreibliche Schönheit mit nicht mehr als einigen Blütenblättern am Leibe herkommen mag.

Mit sanft streichelnden Bewegungen beginnt die unbekannte Schöne, Euch zu liebkosten. Bald fühlt Ihr Euch so wohl, als wäret Ihr nicht ein kleiner Graf aus den Trollzacken, sondern der Fürst von Darpatien. In hitzigen Wellen steigt die Erregung in Euch auf. Der Gedanke, dass die Fremde Euch wieder verlassen könnte, versetzt Euch in Unruhe, und so gebt Ihr Euch ganz ihrem bedrängenden Körperspiel hin und lasst Euch nach Abschnitt 72 gleiten. Oder seid Ihr etwa so verklemmt, dass Ihr versucht, Euch von der jungen Fremden loszumachen? Aber, Hochwohlgeboren!? Dann müsst Ihr allerdings eine um 12 Punkte erschwerte Probe auf Selbstbeherrschung (MU/KK/KK bei TaW 4) schaffen, um nach Abschnitt 90 gehen zu können.

40

Eure Reise führt erst nördlich entlang des Sees – auf dem trotz seiner angeblichen Gefährlichkeit sogar einige Fi-

scherboote zu sehen sind – doch Ihr kommt durch kein Dorf, wo man Euch diesen Widerspruch erklären könnte. Später schwenkt der Weg dann nordöstlich ins Landesinnere ab – und sofort scheint sich das Wetter zu verschlechtern: Heftige Stürme treiben fast jeden Tag blutfarbenen Staub aus dem Massiv der Roten Sichel auf Euch zu – fast als hätte sich auch die Natur mit den Orks verbündet. Jeden Morgen seid Ihr von einer fast fingerdicken Staubschicht bedeckt, tagsüber müsst Ihr Euch tief in Euren Mantel hüllen, um überhaupt atmen zu können – kein Wunder, dass kein anderer Reisender auf der Straße ist. So lästig ist dieser stetige Wind, dass Ihr ernsthaft erwägt, nach Trallop zurückzukehren und einen anderen Weg einzuschlagen (48) – oder sagt Ihr Euch, dass ein bisschen Staub einen berühmten Grafen eigentlich nicht weiter stören sollte (73)?

41

Als Ihr aufwacht, liegt Ihr seltsamerweise wieder allein in der Höhle des Schwarzmagiers – und nur allmählich dämmert es Euch, dass Ihr wohl einen verdorbenen Zaubertrank erwischt haben müsst – denn manchmal verursacht die Astralkraft keine Stärkung, sondern nur eine gründliche Verwirrung des Geistes... Ihr habt also alles nur phantasiert – aber das ist auch nur gut so, denn solche „Gefährten“ wären in der Realität wohl das Ende jeder edlen Mission... Nachdem Ihr mühsam Euren hochwohlgeborenen Kopf von den Resten des Albtraums befreit habt, erhebt Ihr Euch mit zitternden Beinen und schwört, keine weiteren Versuche mit diesem tückischen Zeug anzustellen, sondern die Höhle sofort zu verlassen (163).

42

Während sich Harlanna in eine Decke hüllt und neben der Glut zusammenrollt, setzt Ihr Euch an einen Baum, das Schwert griffbereit neben Euch. Euren scharfen Halbelbensinnen entgeht wenig, doch nichts deutet auf die Annäherung von Schwarzipelzen hin, so dass Ihr bei Sonnenaufgang allenfalls vom Schlafmangel angegriffen seid. Nachdem Ihr gemeinsam mit Harlanna die Reste des Proviantes verzehrt habt, geht es weiter nach Gareth, das Ihr bei Abschnitt 63 erreicht.

43

Schon als die Schamanin Eure Worte in ihre Sprache übersetzt, habt Ihr das Gefühl, einen Fehler gemacht zu haben; kaum hat sie geendet, bricht ein wahrer Sturm der Begeisterung los: Goblins stürmen auf Euch los, pressen ihre glitschigen Schaulen auf Hände und Kleidung und versuchen, Eure Knie zu umarmen. Ein besonders mutiger Goblin hüpfte seinen Genossen auf Schultern und Köpfe und zieht hingebungsvoll an Euren Ohrspitzen. Schließlich tritt die Schamanin heran, sorgt mit einigen Tritten und Hieben für Ordnung und gürtet Euch mit einem Band aus altem Bärenfell, an dem zahlreiche Steinwaffen und Amulette baumeln.

Wie sie Euch stockend erklärt, seid Ihr soeben per Akklamation zum unumschränkten Kriegshäuptling der gesamten Goblin-Nation gewählt worden – Ihr, und nur Ihr

werdet sie in den Kampf gegen die Schwarzipelze führen... Nun – über die sich jetzt anschließenden Tage, Wochen und Monate sei ein Mantel des Schweigens gebreitet. Zu Eurem Glück scheinen sich auch die menschlichen Chronisten der Erwähnung eines Goblinheeres zu schämen, das in der Schlacht an den Pandlaruquellen einem wichtigen Teil der orkischen Streitkräfte eine entscheidende Niederlage beibrachte. So berichten später auch nur wenige Annalen über den hochgewachsenen, vermutlich menschlichen Anführer der Goblins, der sein Gesicht stets hinter einer Fellmaske verborgen hielt, als ob er sich irgendeiner Sache schämte...

Tja, auch wenn Ihr auf diese Weise Euren Teil zur Rettung des Reiches beigesteuert habt – an Eurer eigentlichen Mission seid Ihr meilenweit vorbeigelaufen...

44

Ein frohes Lächeln huscht über das Gesicht des Alten: Endlich einmal jemand, der sich für seine weitreichenden Kenntnisse und Erfahrungen interessiert! Dafür vernachlässigt er selbst seinen langweiligen und öden Dienst, und bei einem kühlen Bier in der naheliegenden Schänke erzählt er Euch alles, was Ihr wissen wollt – und noch viel mehr: von seinen ersten Gefechten auf Maraskan, den Heldentaten seines Urahns in den Magierkriegen, der örtlichen Flora und Fauna samt den besten Jagdplätzen und schließlich noch einige Anekdoten über die Bauern Nordweidens...

Nur mühsam könnt Ihr aus diesem Wortschwall herauslesen, daß die Orks sich anscheinend genau entlang der Reichsstraße nach Süden bewegt haben und nun drauf und dran sind, Wehrheim einzuschließen, die örtlichen Weidener Streitkräfte der Barone und vor allem des Herzogs aber sind vollauf damit beschäftigt, die vielen nach Norden abgeschwenkten Trüppchen zu bekämpfen, was ihnen natürlich schon deshalb schwerfällt, weil sie einen so talentierten Strategen wie Euren Gesprächspartner nutzlos in einer einsamen Grenzstation verkommen lassen – so jedenfalls sieht es der alte Zollsoldat...

Nachdem des alten Mannes bierschwerer Kopf langsam auf die Tischplatte gesunken ist, habt Ihr jetzt zwei Möglichkeiten: Ihr könnt nun ungehindert weiterreiten nach Trallop, wo sicherlich fähigere Leute zu finden sind (180), andererseits habt Ihr allerdings gerade gehört, dass das Reich in größter Gefahr ist und die Zeit immer mehr drängt – vielleicht solltet Ihr also rasch den alten Säuer verlassen und zurückreiten nach Norden (97).

45

Der obskuren Empfehlung einer alten Frau folgend, vertraut Ihr also Eure Besitztümer dem Zufall und Euer Leben der Gnade der Neunaugen an und tappt langsam hinaus in das Binnenmeer.

Eure empfindlichen nackten Grafenfüße treten schmerzhaft auf scharfe Muschelkanten, glitschige Quallen umwabern Eure Knöchel und immer wieder verfangt Ihr Euch in irgendwelchem Kraut. Und als Ihr gerade dabei seid, wieder einmal einem scharfkantigen Felsen auszuweichen, tretet Ihr in einen Priel, werdet von der schnell-

len Strömung von den Beinen, unter Wasser und nach Abschnitt 181 gerissen...

46

Vorsichtig, um niemanden aufzuwecken und keinen vorzeitigen Alarm hervorzurufen, verlässt Ihr Euer Zimmer und das Wirtshaus. Eure Krieger- und Jägererfahrung machen es Euch leicht, ungesehen zum fraglichen Haus zu kommen. Übrigens sind seine Fenster die einzigen auf der ganzen Straßenseite, aus denen noch ein wenig Licht scheint; wenn auch durch dicke rote Vorhänge abgeschirmt, die der ganzen Szenerie einen unwirklich blutigen Schimmer verleihen und Eure düstersten Befürchtungen noch verstärken.

Nachdem Ihr nun schon einmal bis hierher vorgedrungen



seid, haben Zögern und Halbheiten auch keinen Sinn mehr und durch weiteres müßiges Abwarten werdet Ihr das finstere Geheimnis dieses Hauses nicht lösen. Deshalb zieht Ihr kurzentschlossen Euer Schwert und drückt damit gegen die Tür – ein erfahrener Kämpfer wie Ihr löst keine Fallen durch plumpes Drauftappen aus. Zum Glück ist kein Riegel vorgelegt, so daß Ihr ohne unnötige Aufenthalte in das Haus huschen und eine schwach erleuchtete Treppe hochschleichend könnt, bis Ihr vor einer nur angelehnten Tür steht... Doch was ist das? Geräusche wie von einem erbitterten Ringkampf dringen an Eure scharfen Ohren. Sind die Verschwörer in Streit geraten?

Ohne nachzudenken tretet Ihr die Tür auf und stürmt mit erhobenem Schwert in den kleinen Raum. Sofort ertönt ein metallenes Rasseln und Klirren. Ihr macht Euch

bereit, um den Feinden einen heißen Empfang zu gewähren – um nur Augenblicke später zu begreifen, dass Euch Eure Erschöpfung wohl sehr genarrt hat und Ihr vor einem breiten metallisch klirrenden Messingbett steht, in dem eine nackte Frau mühsam ihre Blöße zu bedecken versucht, während ein unbekleideter Mann gerade voller Entsetzen in einen Kleiderschrank klettert und dabei verzweifelt stammelt: „Aber Schatz, mein Täubchen, du hast doch gesagt, dein Mann würde gegen die Orks kämpfen...“

Anscheinend habt Ihr statt einer weltenerstatternden Verschwörung ein ländliches Liebesnest aufgedeckt.

Legt eine gräfliche Probe auf Klugheit ab:

Ist sie gelungen, so lest bei Abschnitt 71 weiter, ansonsten geht zu Abschnitt 85.

47

Ohne der schönen Lichtung noch einen Blick zu schenken, reitet Ihr weiter – denn das Wichtigste wisst Ihr ja nun: Hier inmitten aller Schönheit werden sich bestimmt keine Orks verstecken...

Der Rest des Tages vergeht angenehm rasch, und abends richtet Ihr Euch einen Lagerplatz unter freiem Himmel ein – denn es sieht nicht so aus, als würde es hier bald regnen. Tatsächlich vergeht die Nacht ohne jede Störung – wenn man von den sanft leuchtenden Nachtvögeln absieht, die leise zwitschernd über Euch kreisen. Am nächsten Morgen steht Ihr erholt auf und reitet weiter durch den lichten Laubwald nach Abschnitt 25.

48

Auch ein erfahrener Sterblicher kann nicht gegen die Macht der unsterblichen Umwelt antreten – schließlich gebt Ihr der feindlichen Natur nach und reitet zurück nach Trallop – Euer mürrisches Grummeln übertönt aber beinahe den wütenden Sturm hinter Euch... (185)

49

Ohne unnötige Risiken einzugehen, öffnet Ihr das Fläschchen und riecht daran – und wirklich befindet sich ein Magietrank darin, und dem Geruch nach ein starker Tropfen. Deshalb setzt Ihr es kurzentschlossen an die Lippen und trinkt die Flüssigkeit in einem Schluck aus. Zuerst spürt Ihr gar nichts, doch dann merkst Ihr, wie ein wenig neugewonnene astrale Kraft in Euren Adern pulsiert: Ihr erhaltet zwei Astralpunkte, sofern das nicht Euren Grundwert von 10 übersteigt.

Na – da gab es aber schon bessere Astraltränke – anscheinend habt Ihr einen schlechten Jahrgang erwischt. Deshalb überlegt Ihr Euch in Abschnitt 113, ob Ihr einen weiteren Versuch machen sollt...

50

Im Vertrauen auf eine ruhige Nacht – zumindest was Orks betrifft – setzt Ihr Euch näher an die zitternde Botenreiterin und legt Euren Arm um sie...

Am nächsten Morgen verzehrt Ihr das restliche Essen und reitet weiter nach Gareth, das Ihr bei 63 erreicht.

51

Den Rest Eures Rittes über wundert Ihr Euch zwar immer wieder einmal über das Fehlen der Goblins – aber was soll es, mit einer Mission wie der Euren sollte man froh sein, wenn einem nicht noch weitere Steine in den Weg gelegt werden. So kommt Ihr nach einigen Tagen völlig erholt und unbehelligt in Abschnitt 92 an.

52

Es scheint, als hättet Ihr Euch etwas im Ton vergriffen: Der Grenzsoldat zieht jedenfalls argwöhnisch seine Augenbrauen zusammen und erklärt: „Ich denke, du willst mich verhöhnen, Fremder. Aber nicht mit Uvocrono von Sanogusto! Ich an deiner Stelle würde lieber wieder umkehren!“

Es sieht nicht so aus, als würde Euch der Zollmeister ohne weiteres über die Grenze lassen. Was wollt Ihr nun tun? Ihr könnt natürlich einfach umkehren (97), genauso gut aber könnt Ihr Euch bei Abschnitt 19 eine andere Antwort aussuchen – oder zieht Ihr Euer Schwert und riskiert einen Angriff auf den Alten, um die Grenze gewaltsam zu übertreten (81)?

53

Ihr schaut Euch nicht nur auf dieser Bordseite um, sondern auch auf der anderen und sogar unter Deck – doch den Urheber dieses Unsinns könnt Ihr nicht entdecken. Nun ja, soll er doch mit seinen blöden Scherzen glücklich werden, denkt Ihr Euch und kehrt an Deck zurück. (69)

54

Den Misserfolg des selten erprobten Zaubers (und den Verlust von 3 ASP) tut Ihr ja noch mit einem Achselzucken ab – da ist schon ärgerlicher, dass der Versuch Euch offenbar dem Hausherrn verraten hat, der nun voller Zorn herumfährt und auf Euch zu stürmt. Was wollt Ihr tun? Euch bleibt kaum Zeit zum Nachdenken: Wollt Ihr den Angriff erwidern (61), oder Euch lieber zu erkennen geben – denn letzten Endes ist der Fremde ja rechtmäßiger „Hausherr“ der Höhle (143).

55

Nachdem Ihr Eure Hoffnung (und 3 ASP) in diesen Zauber gesteckt habt, stellt Ihr fest, dass es doch nicht ganz so geklappt hat wie gehofft. Tja – nun könnt Ihr entweder (in Abschnitt 59) einen anderen Spruch wählen, falls Eure ASP dafür noch ausreichen – oder aber Ihr gebt einfach nach und lasst dem seltsamen Wald seine Geheimnisse... (31)

56

Freude und Befriedigung überziehen das Gesicht der Sprecherin Oionil: „Nun – diese Gabe zeigt, dass du ein tapferer Kämpfer für die Unterdrückten und einer Audienz würdig bist. Wenn du willst, kannst du mich gleich begleiten...“

Und ob Ihr wollt! Eilfertig folgst du ihr den langen und steilen Weg auf den Berg – doch statt dass Ihr Eurer Urgroßmutter beistehen müsst, ist sie es, die Euch mehrmals

hilft, wenn Ihr auf schwierigem Gelände zu straucheln droht. Schließlich aber habt Ihr ein baumbeständenes Plateau erreicht, auf dem Euch keineswegs ein herrlicher Palast erwartet – nur einige einfache Hütten wie im Tal hinter Euch.

„Willkommen im Hochwald, Golambes. Sei dir der Ehre bewusst, hierher kommen zu dürfen. Hierher ziehen sich manche Alte unseres Volkes zurück, wenn sie ihr Weg in der Welt zu sehr ermüdet hat.“

Stumm schaut Ihr Euch um. Tatsächlich handelt es sich bei dieser Hochfläche um einen der friedvollsten und – auf eine stille Art – schönsten Plätze, den Ihr je gesehen habt: Ein weiter blauer Himmel wölbt sich über einen Ring schlanker, ebenmäßig gewachsener Buchen und Silberbirken. Am Waldrand stehen Holderbüsche, strotzend von schweren, schwarzen Beeren. Bunte, zwitschernde Vögel flattern über den Dolden und picken emsig die reifen Früchte auf. Dieser Ort ist ein Idyll, genau richtig, um sich einige Tage von allen Strapazen zu erholen.

Währenddessen fährt Oionil fort: „Einst haben sie mich, eine noch junge Frau, aufgenommen, als mein Schmerz zu groß wurde – und hier kann ich immer die Ruhe finden, die die Seele braucht, wenn der Geist nichts vergisst, nicht Freude noch Leid vergangener Tage. Und so helfe ich den Weisen jetzt und danke ihnen, indem ich ihnen als Brücke zur schnellen Welt außerhalb diene, bis ich dereinst einen Nachfolger brauche, weil auch ich zu viele Freunde verlor, um die Welt länger zu ertragen...“

Auch wenn es Euch schwerfällt, die Rede der alten Frau zu unterbrechen – Euch liegt im Moment weit weniger an Ruhe und Frieden für Euch selbst, sondern an einem Bündnis, um den Menschen den Frieden wiederzubringen. Deshalb wartet Ihr eine Pause ab und erinnert dann in Abschnitt 62 Oionil an die versprochene Audienz.

57

Behutsam öffnet Ihr die Phiole und schnüffelt – tatsächlich steigt der Duft von starkem Zaubertrank daraus auf, also setzt Ihr kurz entschlossen an und trinkt die Flüssigkeit in einem Schluck aus.

Sofort erfüllt Euch eine bislang ungeahnte magische Kraft, zugleich aber auch eine leichte körperliche Schwächung: Ihr gewinnt 2W20 ASP – für jeden Punkt über Eurem Grundwert von 10 verliert Ihr allerdings einen Punkt der Lebensenergie...

Bei den Göttern, dieser Trank muss zu den Besten überhaupt gehört haben – angesichts dieser ungeahnten Stärkung könnt Ihr gut auf weitere Versuche verzichten und einfach in Abschnitt 129 mit der Durchsuchung der Höhle fortfahren.

58

Natürlich entscheidet Ihr Euch für die schnellere Variante – zumindest bis Wehrheim ist die Reichstraße sicher, und dann kann man ja immer noch weitersehen.

Tatsächlich ist der Weg bis zur „Rüstkammer des Reiches“ eher interessant als gefährlich: Bei Eurem eiligen Ritt überholt Ihr mehrere Kompanien schwitzender und

fluchender Fußsoldaten, die gegen die Orks marschieren, während Euch zugleich immer wieder Planwagen und Karren von Flüchtlingen aus dem Norden entgegenkommen. Eine Weile reitet Ihr zusammen mit einer Schwadron tulamidischer Söldner aus dem fernen Fasar, die Eure edle Stute aus Shadifzucht bewundern und ihre eigenen Rösser nicht minder preisen. Die paar Tage bis Wehrheim vergehen ohne jede auffällige Störung – die fünfzig kühn blickenden Lanzenreiter sind dazu angetan, jeden Wegelagerer eines Besseren zu belehren.

Nachdem Ihr die Stadt erst einmal erreicht habt, trennen sich Eure Wege: Die Söldner ziehen zur großen Sammelstelle und Soldkasse auf den Dergelfeldern vor den Mauern, während Ihr in Wehrheim einreitet.

Wie Gareth befindet sich auch Wehrheim in höchster Aufregung, doch auf eine andere Art: Während im Süden vor allem heimatlose Flüchtlinge ziellos umherlaufen, sind hier Krieger und Handwerker aus dem ganzen Reich gezielt damit beschäftigt, die Stadt für die Verteidigung vorzubereiten. Barrikaden werden errichtet, die Stadttürme mit Vorkragen versehen, die Bürger bewaffnet, während die zahllosen Schmieden der Stadt in höchster Eile Schwert um Schwert, Pfeilspitze um Pfeilspitze erzeugen. Euch fällt auf, dass Ihr seit Gareth keine ernstzunehmenden Befestigungen mehr gesehen habt – wenn also Wehrheim fällt...

In der Zitadelle im Herzen Wehrheims trifft Ihr auf Markgraf Helme Haffax, den Reichsmarschall, der Eure Befürchtungen bestätigt: Nach neuesten Meldungen wagemutiger Kundschafter sind die Orks nur noch wenige Tagesmärsche nördlich der Stadt – und ihre Zahl ist nicht kleiner geworden, eher im Gegenteil...

Nachdem Ihr Euch erfrischt und eine Nacht lang ausgeruht habt, steht Ihr vor einem Problem: Wollt Ihr unter diesen Umständen tatsächlich auf der Reichsstraße nach Trallop weiterreiten, vermutlich direkt in die Orks hinein (171)? Ein Blick auf die Karte zeigt, dass Ihr statt dessen entweder nach Westen reiten könnt, um die Orks im Rücken zu umgehen (67) – oder Ihr nehmt die Reichsstraße nach Warunk, um Euch dann über Ysilia den Elfen zu nähern – sicherlich der längste, aber auch der sicherste Weg (109).

59

Wenn die Orkschamanen etwa über besondere dämonische Ränke verfügen, die ihren Truppen die unsichtbare Fortbewegung ermöglichen, ist das ein gefährliches Geheimnis, das unbedingt aufgedeckt werden muss – die möglichen Folgen für die Reichsarmee wagt Ihr Euch kaum auszumalen!

Doch was genau wollt Ihr tun? Das einfachste wäre, einfach seitlich in den Wald zu reiten – das würde Euch zwar Zeit kosten, doch irgendwo muss die Lösung ja zu finden sein (150).

Andererseits – wenn Ihr bislang nichts haben sehen können, wird es vermutlich einige Schritt weiter seitlich auch nicht viel anders sein. Und wenn es um arkane Ränke geht – auch Ihr habt schließlich einige Grundkenntnisse auf diesem Gebiet erworben...

Wollt Ihr also einen der folgenden Sprüche versuchen? Doch bedenkt, dass Ihr über nur so wenig astrale Kraft gebietet, dass Ihr kaum in der Lage sein werdet, mehr als einen Zauber zu wirken!

– ODEM ARCANUM (KL/IN/CH gegen TaW 3): 68

– ILLUSIONEN ZERSTÖREN (KL/IN/CH gegen TaW -2): 84

– ANALÜS ARCANSTRUKTUR (KL/KL/IN gegen TaW 0): 102

– VERWANDLUNGEN BEENDEN (MU/KL/CH gegen TaW -5): 127

Ein Misserfolg bei der Probe führt direkt zu Abschnitt 55.

60

Auch wenn es Euch schwer fällt – ein echter aventurischer Graf gibt nicht auf, mag die Umgebung ihm noch so viele Steine in den Weg legen. Mit diesem Gedanken besteigt Ihr Euer Pferd und reitet weiter.

In der zweiten Nacht braucht Ihr Euch gar nicht gegen den Schlaf zu wehren – Euer rauer Husten lässt Euch eh kein Auge zu tun. Am dritten Tag spürt Ihr eine rätselhafte Schwäche und stürzt urplötzlich vom Pferd.

Wie Euch ein Moorbauer später in seinem Haus erklärt, müssen die Götter an Eurer Rettung besonders interessiert gewesen sein – und auch bei Zulhamin solltet Ihr Euch herzlich bedanken: Die kluge Stute hatte den Mann erst auf Euren leblosen Körper aufmerksam gemacht. Den fahrenden Medicus aber, der bald darauf eintraf, können nur die Götter geschickt haben. Der kluge Doktor sagte übrigens, dass gerade Elfen und ihre Abkömmlinge viel leichter an den giftigen Lüften des Moores sterben als Menschen.

Nun, wie Ihr Euch während der folgenden Wochen in der kleinen Hütte abseits des Moores selber sagt: Aus welchem Grund die Götter Euch auch haben retten wollen, Eure Mission kann es nicht gewesen sein – die ist auch nach Eurer Heilung vorbei. Aber wie dem auch sei, Euer Retter beköstigt Euch großzügig mit Bier und Elchschinken – Ihr führt ein Leben wie die sprichwörtliche Made im Speck, und erst als die arme Zulhamin die gräfliche Leibesfülle kaum mehr zu tragen vermag, tretet Ihr satt und vergnügt den Heimweg an...

61

Ihr erhebt Euch und rennt ebenfalls los – auf den Fremden zu, der im Laufen ein kleines Fläschchen aus seinem Gewand zerrt und zu öffnen versucht. Doch ehe er es an die Lippen führen kann, trifft ihn schon Euer rascher Schlag, der die Phiole auf dem Boden zerbersten lässt und dem Mann für einen Moment die Sinne raubt, so dass Ihr ihn eiligst fesseln und knebeln könnt – noch ehe er in der Lage ist, einen Zauber zu wirken. (Weiter bei 83)

62

Mit einem sanften, fast mitleidigen Lächeln wendet sich Oionil Tauglanz Euch zu: „Golambes, ahnst du es denn nicht? Es gibt keinen Elfenkönig. Kannst du wirklich glauben, dass unser Volk sich den Befehlen und Gesetzen eines Einzelnen beugt – oder dass die Weisen Interesse an

der Macht hätten?“

Nach einem langen Moment des Schweigens werft Ihr ein, dass es doch genügend Verträge und Berichte gäbe, die das Amt und sogar den Namen eines Elfenkönigs erwähnten. „Das stimmt, mein Freund, aber das Bild des Elfenkönigs ist nur eine Idee, ein Schein. Wenn du so willst, ist diese machtvolle Gestalt nichts weiter als eine simple List, die wir um unserer Ruhe willen den Menschen, Orks und Goblins gegenüber anwenden. Oh, diese Völker glauben nur zu gern an mächtige und strenge Despoten!

Und doch hat es – da liegst du nicht falsch – immer wieder einen Elfenkönig, eine -königin, gegeben. In der Vergangenheit erklärte sich in Zeiten höchster Not stets einer der Unseren bereit, als eine Art Kriegshäuptling zu posieren. Das geschah immer dann, wenn es nötig war, für alle Elfen mit einer Stimme zu sprechen. Zugleich war es dienlich, um Menschen wie junge Elfen anzuspornen und Feinden ein neues Angriffsziel zu geben. Große Helden waren unter jenen, die diese Bürde auf sich nahmen – mehr als einer hat sich bei Angriffen mächtiger Wesenheiten und Götter geopfert. Ein jeder aus unserem Volk konnte dieser König sein; es hat aber – warum wissen wir nicht – zu jeder Zeit immer nur einen gegeben, der sich berufen fühlte...

Aber heute ist so etwas nicht mehr möglich: Wir sind nicht allzu viele hier im Hochwald, und keiner davon wird bereit sein, sein sinnerfülltes und friedvolles Leben aufzugeben, um als Kriegerfürst durch die Lande zu ziehen. Ehe du fragst: Nein, selbst um des Mittelreichs und der Menschen willen nicht. Die meisten der Weisen betrachten sie ohnehin eher als lästige Störenfriede in der Welt, die Bäume niederbrennen, Äcker anlegen und Häuser bauen, wo heute noch schönster Wald sein könnte.“

Ein trauriges Lächeln huscht über ihr Gesicht: „Glaube mir, ich habe alles versucht, seitdem ich vom Überfall der Schwarzpelze hörte; aber vergeblich – und ich selbst fühle, dass mich diese Anstrengungen wieder um einen guten Teil des inneren Friedens gebracht haben, den ich hier zu finden gehofft hatte.“

Fast möchtet Ihr aufschreien und toben vor Wut und Verzweiflung! Das größte Reich der Menschen steht vor dem Untergang, Tausenden und Abertausenden drohen Tod und Versklavung, und hier sorgen sich die „Weisen Elfen“ um nichts als ihren inneren Frieden!

Wollt Ihr dem aufkeimenden Zorn nachgeben, um die selbstsüchtigen Elfen durch die volle Macht Eurer Gefühle umzustimmen (74) oder lieber kühl überlegen, welche Möglichkeiten es noch geben mag (82)?

63

Gareth, Stadt der Kaiser, Metropole Aventuriens – zur Zeit ein von Lärm und Unruhe gärender Ameisenhaufen. Zeltstädte und Baracken umgeben die Stadt wie ein Ring des Elends: Die Hauptstadt scheint den Flüchtlingen aus den Nordprovinzen ein fast magisches Gefühl der Sicherheit zu vermitteln – wie sonst wäre es zu erklären, dass so viele diesen furchtbaren Schmutz, den Gestank und die Enge ertragen, während die Garether Garde alle Hände

voll zu tun hat, wenigstens den Anschein von Ruhe und Ordnung aufrechtzuerhalten.

Euer elfisches Erbe rebelliert gegen den Gestank ungewaschener Horden, als Ihr Euch mühsam den Weg zum Stadttor bahnt. Irgendwo in Eurem Geist merkt eine Stimme an, dies sei eine gute Vorbereitung und Abhärtung, falls es gegen die Orkhorden gehe...

In der eigentlichen Stadt geht es kaum besser zu, und so braucht Ihr für die Strecke zum Kaiserpalast das Vierfache der üblichen Zeit. Erst im Palast selbst könnt Ihr wieder eine fast wildnishaft Stille genießen – so beklemmend nach dem Lärm draußen, dass Eure Hand unwillkürlich nach dem Schwert zucken möchte.

Nachdem Ihr Euch von der Botenreiterin verabschiedet habt, führt Euch ein beflissener Höfling zum Kaiserlichen Arbeitszimmer, wobei er zaghaft gegen Eure unpassende Kleidung und Bewaffnung protestiert. Ohne der Schranze viel Aufmerksamkeit zu schenken, tretet Ihr schließlich an ihm vorbei in einen Raum, wo Euch eine Frau und ein Mann erwarten:

An einem Tisch voller Papiere sitzt Hitta vom Berg, Reichsrätin für das Kriegswesen. Der Mann, der sich auf einem Schemel am Kopfende des Tisches niedergelassen hat, ist Euch gut bekannt: Der schwarzhäutige Greif ist nicht nur der oberste Botschafter des Reiches und Diener des Sonnengottes, sondern auch ein alter persönlicher Freund.

Gespannt tretet Ihr näher, nehmt Platz und lauscht den Worten der obersten Kriegsherrin:

„Dass das Reich momentan eine der schwersten Prüfungen seiner Geschichte durchmacht, muss ich nicht erläutern. Tatsache ist, dass die Reichstruppen die Schwarzpelze allenfalls hier und dort aufhalten konnten – einen wirklich entscheidenden Sieg gab es schon seit Monden nicht mehr. Der junge Prinz kämpft wie ein Löwe, aber die schieren Zahlen sprechen gegen ihn. Im Vertrauen: Man muss täglich damit rechnen, dass der Heißsporn ein Gefecht nicht überlebt! Wenn aber irgend jemand die Orks von Norden angriffe, während wir den Süden halten, dann ließe sich das Kriegsglück wenden.“

Ihr nickt zustimmend, und die Reichsrätin fährt fort: „Unsere Vasallen im Norden allerdings sind entweder besiegt oder müssen um ihr Überleben kämpfen – von Herzog Waldemar etwa haben wir schon lange nichts mehr gehört, vielleicht ist der alte Haudegen schon zu Rondra gegangen. Das Bornland ist zu weit entfernt, seine Landarmee klein, die Svelltstädte liegen am Boden.“

Nachdem wir auf diese Weise die naheliegenden Verbündeten ausscheiden mussten, sind wir zu den eher zweifelhaften Kandidaten gelangt. Unter diesen allerdings sind die Elfen die weitaus hoffnungsvollste Möglichkeit...“

Die Elfen, das Volk Eurer Vorväter – freundliche, magiebegabte Jäger in den Wäldern, verspielt und freiheitsliebend. Schon der Gedanke an eine Elfenarmee ist, nun ja, eigenartig.

Wie um Eure unausgesprochenen Einwände abzufangen, hebt der Greif schnell seine dunkle Rand und wirft ein: „Hier auf dem Tisch liegt die Urschrift des Vertrages von



Trallop, über 1000 Jahre alt. Damals ist der Norden des Reiches schon einmal von Orks überrannt worden, aber Kaiser Murak schaffte es, die Unterstützung der Elfen zu gewinnen. Nach dem Sieg über die Orks wurde dieser Vertrag geschlossen, der vieles über Freundschaft und Frieden enthält, aber auch eine sehr vage Klausel über gegenseitige Hilfe in Zeiten der Not und Gefahr – unterzeichnet von Murak-Horas und dem Elfenkönig Leuthe-
 rion Morgenstern.“

Hitta vom Berg ergänzt: „Wir kennen ja nun alle die Volkssagen über den Elfenkönig, laut denen er ein unsterblicher Meister der Arkanen Künste sein soll. Deswegen haben wir entschieden, Euch als Gesandten zu den Kindern des Waldes zu schicken. Eure Erfahrung in Wildnis und Kampf, aber auch Eure elfischen Vorfahren machen Euch zum bestmöglichen Botschafter unserer Sache.“ Dann entspannt sich die strenge Miene der Reichsrätin. „Ich will nicht leugnen, dass das Ganze ein sehr zweifelhaftes und riskantes Unternehmen ist – aber, so wie die Lage ist, eine unserer wenigen Hoffnungen.“ Nehmt Ihr den schwierigen Auftrag an (93) oder wollt Ihr unter Hinweis auf die Verpflichtungen in Eurer Heimatprovinz darum bitten, einen anderen zu senden (79)?

64

Obwohl Ihr in den darauffolgenden Tagen immer wieder einmal bemerkt, dass nachts kleine Gestalten in großem Abstand Euren Lagerplatz umkreisen, scheinen sie doch keinen Angriff zu wagen – und mit fortschreitender Zeit werden auch diese Ereignisse – eher lästige Störungen als Gefahren – immer seltener, und als Ihr schließlich Abschnitt 92 erreicht, habt Ihr trotz fehlenden Schlafes immerhin 1W6 LP regenerieren können.

65

Das alte Pferd des Büttels ist Eurer edlen Zulhamin natürlich nicht im mindesten gewachsen – und außerdem scheint er zufrieden damit zu sein, den Unverschämten in die Flucht gejagt zu haben.

Nach diesem Misserfolg reitet Ihr lieber wieder nordwärts nach Abschnitt 97.

66

Vorsichtig entfernt Ihr den Verschluss und riecht an dem kleinen Fläschchen – tatsächlich ist ein Zaubersant in darin, und dem Geruch nach eine starke Essenz. Deshalb setzt Ihr kurz entschlossen an und stürzt die Flüssigkeit in einem Schluck hinunter.

Nach einem kurzen Moment des Wartens spürt Ihr, wie die ganze Höhle zu flimmern und sich um Euch zu drehen beginnt – ganz wie es immer in Schriften über Teleportationszauber beschrieben wird.

Und tatsächlich steht Ihr auch schon unter freiem Himmel – doch vor Euch seht Ihr unzählige Scharen Orks, gegen die Ihr nun waffenlos antreten müsst. Doch zum Glück seid Ihr ja nicht alleine, sondern habt treue Gefährten: Ein Magier schwebt über den Schwarzpelzen und setzt ihnen mit Strahlen kochenden Wassers zu, ein Zwerg haut mit einer Laterne um sich und ein Ziegenbock hüpf um die Orks herum und stößt sie mit seinen Hörnern. Auch Ihr treibt die Orks immer weiter zurück. Schon scheint die Schlacht gewonnen, als sich einer der Schwarzpelze in einen Wolf verwandelt und Euch in die Wade beißt. Schmerzerfüllt dreht Ihr Euch zur Seite und erblickt voller Freude eine Tsageweihete, die Euch die Linderung Eurer Leiden verspricht und zu diesem Zweck einen vollen Weinkrug auf Eurem Kopf zerschlägt. (Weiter bei Abschnitt 41)

67

Die Straße ist (noch) schlechter, als Ihr sie in Erinnerung hattet, kein Wunder, schließlich hat das Reich zur Zeit dringendere Aufgaben als den Straßenbau...

So vergeht fast eine Woche, in der Ihr kaum einem Menschen begegnet – nur hin und wieder könnt Ihr erkennen, wie sich Flüchtlinge ungeschickt im Wald verbergen, wenn sie der Hufschlag Zulhamins hören. Nach drei vergeblichen Versuchen, die Verschreckten zu vernünftigen Auskünften zu bewegen, reitet Ihr nur noch mit einem flüchtigen Gruß weiter, wenn Ihr wieder einmal Bauern fluchend und stolpernd in den Wald rennen oder auf verbarrikadierte Hütten zustürzen seht.

Das eigentliche Problem dieser Zeit aber sind die Nächte, Nächte, in denen es unaufhörlich zwischen den Bäumen raschelt, die Zweige gespenstisch im Wind rauschen und von Ferne immer wieder einmal der Rauch eines fremden Feuer heranweht. In solchen Nächten findet Ihr nur wenig Erholung, während Euch die Tage mit immer neuen Strapazen bedenken – mal müsst Ihr im tiefsten Wald einen Baumstamm umgehen, den irgendwelche Flüchtlinge über den Pfad gelegt haben, mal führt der Weg an einer niedergebrannten Brücke über einen reißenden Fluss. Einmal glauben zwei ungewaschene Wegelagerer, Ihr wäret das Glück ihres Lebens, wo Ihr ihnen doch nur dessen Ende bringt.

Kurzum, nach sechs Tagen seid Ihr angegriffener, als Ihr gedacht hattet (-10 LP) – vielleicht war das ruhige Grafenleben doch ein wenig zu bequem.

So seid Ihr auch entsprechend erfreut, als Ihr gegen Abend des siebten Tages endlich vor Euch einen größeren Ort liegen seht, der offenbar noch bewohnt ist. Nachdem Ihr euch vergewissert habt, dass es sich bei den Bewohnern nicht um Orks handelt, reitet Ihr in der Hoffnung auf Erholung schnell nach Abschnitt 88.

68

Rasch sprecht Ihr die Formel und schaut dann eilig um Euch – und statt des erwarteten rötlichen Schimmers an irgendeiner Stelle blitzt urplötzlich überall purpurrotes Licht auf – so grell, dass Ihr die Augen schließen müsst. Dann ist auch schon alles vorbei, doch offensichtlich steht der ganze Wald unter einem unglaublich machtvollen Zauber – so mächtig, dass Euch Euer kleiner Zauberversuch entgegen aller Regel Eure gesamte Astralenergie geraubt hat...

Nun – eine Gewissheit habt Ihr jedenfalls: Orkischen Ursprungs ist dieser Zauber sicherlich nicht, denn wenn die Schwarzipelzschamanen über derartige Kräfte verfügten, gäbe es heute schon kein Gareth mehr...

Mit dem sicheren Gefühl, dass Ihr Euch besser nicht weiter in die Belange einer so großen Macht einmischen solltet, greift Ihr schnell nach Zulhamins Zügeln und reitet nach Abschnitt 179.

69

Wenig später erreicht Ihr dann auch schon Donnerbach, ohne dass Ihr eines der gefürchteten Neunaugen erblickt habt – es war also doch wohl die richtige Entscheidung, per Schiff zu reisen. Nachdem Ihr und Euer Pferd die „Prinzessin“ verlassen haben, ruft Euch die Kapitänin noch ein paar Glückwünsche nach – Ihr aber reitet aus dem Hafen in die Stadt. (78)

70

Vor Euch verläuft die Straße zwischen zwei Bergen durch eine enge Talmulde, rechts und links führen kaum bewachsene steile Hänge aufwärts, an denen nur direkt neben der Straße zwei silberrindige Bäume mit dunkelgrünen Blättern wachsen und mit ihren Zweigen eine Art Torbogen bilden – und Ihr seid ganz sicher, dass es sich dabei tatsächlich um ein Tor handelt: den Eingang zum Elfenreich. Möchtet Ihr hier nun erst einmal stehen bleiben und mit höflichen Rufen um Einlass bitten (104) – oder wollt Ihr auf diesen Lärm verzichten und einfach vorsichtig weiterreiten (86)?

71

„So, du Treulose!“ ruft Ihr, „Dein Mann schickt mich, weil er die Gerüchte anfangs nicht glauben mochte! Nun rechne mit seinem gerechten Zorn!“ Nach dem anfänglichen Schreck fassen sich die beiden Dorfleute ein wenig und machen hastige Vorschläge, wie sich dieses Problem lösen ließe. Schließlich stimmt Ihr widerwillig zu, keiner Menschenseele etwas über diesen Vorfall zu erzählen und kassiert dafür einige herumliegende Heller und Kreuzer – aus purer Erleichterung reicht Euch der nackte Mann noch seine eigene Geldbörse, als Ihr endlich den Raum

und das Haus verlasst...

Draußen müsst Ihr Euch erst einmal zusammennehmen, um nicht laut loszulachen – nun wird bestimmt niemand von diesem für Euch sehr peinlichen Irrtum erfahren. Anschließend deponiert Ihr Eure „Beute“ gerecht geteilt bei den zwei Traviatempeln – ein trollzackiger Graf hat es schließlich nicht nötig, sich mit Schweigegeld zu bereichern; und die Göttin der Gastfreundschaft kann in solche harten Zeiten sicherlich jeden Heller gut gebrauchen.

Danach kehrt Ihr auf Euer Zimmer zurück und schläft – erleichtert und beruhigt – schnell ein, so dass Ihr am nächsten Morgen gestärkt und ausgeruht (+1W6 LP) weiterreisen könnt nach Abschnitt 105.

72

Die nun folgende Stunde wird eine der schönsten Eures Lebens – und die nächste auch – und die übernächste, und die danach...

Tatsache ist, dass Ihr einer Nympe ins Netz gegangen seid. Die folgenden Tage sind eine bemerkenswerte Erfahrung – doch als Ihr schließlich nach einem weiteren erschöpfenden Tag in tiefen Schlaf gefallen seid, erwacht Ihr buchstäblich auf der Straße...

Da Ihr Euer Pferd nirgends finden könnt, setzt Ihr Euren Weg notgedrungen zu Fuß fort. Bald erreicht Ihr eine kleine Ansiedlung. Bei einem Gespräch mit einem Bauern stellt sich heraus, dass die Zeit mit der Nympe, die Euch wie ein paar Tage erschien, überall sonst ein ganzes Vierteljahr gedauert hat.

Nun – es sieht ganz so aus, als hättet Ihr Eure Mission verträumt...

73

Entschlossen reitet Ihr weiter durch den Staubwind – das wäre doch gelacht, vor ein wenig rotem Sand zurückzuweichen! Irgendwann passiert Ihr den Rathilbach, der hier die offizielle Nordgrenze des Reiches bildet – doch der Zollsoldat schenkt Eurem verummten Gesicht überhaupt keine Beachtung und will auch keine Ausweisscheine sehen – er ist froh genug, wieder in seine schützende Hütten zurückkehren zu können, obwohl der Sturm schon eindeutig dabei ist, abzuflauen... (Weiter bei 97)

74

Statt die wachsende Verärgerung und Erregung länger niederzukämpfen, steigert Ihr Euch tiefer in sie hinein und brecht in ein wütendes Gebrüll aus, wie es dieser paradiesisch stille Ort sicherlich in den letzten Jahrzehnten nicht mehr gehört hat. Aller Zorn und jede Entbehrung der zurückliegenden Reise brechen aus Euch hervor, als Ihr die schlanke Elfe mit ihrer ganzen Selbstsucht konfrontiert, während andernorts Menschen sterben. Gehen denn die Orks etwa sorgsamer mit der Natur um? Haben die weisen Elfen jemals einen Hain gesehen, der von den Schwarzipelzen niedergebrannt wurde? Haben die Elfen, König oder nicht, nicht einst einen Vertrag unterzeichnet? Wollen sie nun wortbrüchig werden? Sind sie denn so eitel und verblendet, dass sie ihre eigene Ruhe für kostba-

rer halten als das Leben von tausend Menschen?
Oionil hört sich all diese Vorwürfe mit steinernem Gesicht an. Als Ihr schließlich aus purer Erschöpfung innehalten müsst, meint sie kühl: „Nun, das ist deine Sicht der Dinge. Unsere kennst du ja bereits. Ansonsten sei nur gesagt, dass die Weisen wohl doch darin recht hatten, dass dein Menschenblut zu stark in dir ist. Ich hätte auf sie hören sollen, sie werden gewiss nicht amüsiert sein über diesen Krawall.“

Sie berührt Euch kurz an der Schulter, und danach fehlen Euch viele Erinnerungen: Ihr wisst nur noch, wie Ihr irgendwo in einem engen Bergtal standet, unfähig, den Weg zum Hochwald wiederzufinden. Auch an die Gespräche mit den Weisen – mit wem genau eigentlich? – könnt Ihr Euch nur schwach erinnern, Ihr wisst nur, dass alle Bitten um Hilfe vergeblich waren und Ihr in Eurer Mission irgendwie gescheitert seid...

75

Legt eine Probe auf Euer gräfliches Charisma ab.

Gelungen: Geht zu [94](#).

Misslungen: Lest bei [110](#) weiter.

76

Sollen die Torfbauern doch denken, was sie wollen – Ihr reitet so eilig, wie es Euch gerade noch sicher erscheint, zurück nach Süden – nur fort aus diesem Sumpf. So groß wird Euer Abscheu vor all diesem ekelhaften Gestank, dass Ihr nicht einmal in Olat anhaltet, sondern einfach weiterreitet.

Erst weitab des Nebelmoores schlägt Ihr Euer Nachtlager auf, am übernächsten Tag aber erreicht Ihr auch schon Trallop ([185](#)).

77

Ihr beschließt also, das Geschöpf vorerst ernst zu nehmen... Wollt Ihr Euch anhören, um was es Euch bittet ([89](#)) oder es lieber erst einer magischen Probe unterziehen? (Doch bedenkt Eure geringe Astralenergie.)

Welchen Zauber wollt Ihr versuchen?

– ODEM ARCANUM (KL/IN/CH gegen TaW 3): [101](#)

– ILLUSIONEN ZERSTÖREN (KL/IN/CH gegen TaW –2): [128](#)

– SENSIBAR – WAHR UND KLAR (KL/IN/CH gegen TaW –5): [164](#)

Ein Misserfolg bei der Probe führt direkt zu Abschnitt [7](#).

78

Nun habt Ihr also Donnerbach erreicht, den gastfreien Ort am Nordrand des Neuenaugensees. Es gehört zum vielgerühmten Selbstverständnis des Ortes, jeden Fremden auf das Herzlichste zu begrüßen, sei er nun über den See oder zu Land hierher gekommen – denn einst wurde Donnerbach von verfolgten Rondragläubigen gegründet, die hier von den Elfen Land zugewiesen erhielten.

Dementsprechend viele Flüchtlinge haben hier auch jetzt Aufnahme gefunden – vor allem Svelltaler, doch auch einige Mittelreicher. Von ihnen erfahrt Ihr einiges Neues

über die Heldentaten Prinz Brins, der den Orks erbitterte Gefechte liefert – aber auch bedrückende Neuigkeiten wie die, dass Teile der Reichsarmee bis nach Greifenfurt zurückgeworfen wurden. Wahrlich, es sieht nicht gut aus, und die Tage verstreichen immer schneller – Ihr solltet also am Besten rasch aufbrechen zu den Elfen ([158](#))!

Wenn Ihr Euch allerdings die Zeit nehmen wollt, könnt Ihr auch einen oder mehrere der folgenden Plätze besuchen, für die Donnerbach bekannt ist:

– den Donnertempel der kriegerischen Rondra ([87](#))

– die Magierakademie der Elfischen Verständigung ([98](#))

– das Ordenshaus des Anconius ([114](#))

79

Des Greifen schwarzes Gesicht scheint sich um noch einige Nuancen zu verdunkeln, während das der Reichsrätin einen bitteren Ausdruck zeigt.

„Wie Ihr wollt, Graf Golambes. Kehrt auf die Burg zurück, die das Haus Gareth Euch verliehen hat, und kümmert Euch um Eure eigenen Sachen – bis die Schwarzpelze auch an Eure Tür pochen.“ Ohne ein weiteres Wort wendet sich Hitta vom Berg den Akten zu.

Noch viele Wochen nach Eurer Rückkehr zweifelt Ihr, ob dies wirklich die sinnvollste Entscheidung war – denn die Orks rücken weiter und weiter vor und sind nicht mehr fern...

80

Murrend, aber überraschend gehorsam, fügen sich die Goblins dem Befehl des „Elfenkönigs“ und beginnen allmählich, sich zu zerstreuen.

Von Herzen froh, dass Ihr eine solch große Streitmacht friedlich habt auseinanderbringen können, reist Ihr weiter durch die Berge nach Abschnitt [92](#) – künftig von Goblins unbehelligt, ja fast unter ihrem Schutz stehend, wie die gehäuteten und bereits ausgenommenen Hasen beweisen, die Ihr jeden Abend am Wegesrand findet.

81

Der Grenzwächter reagiert trotz seines fortgeschrittenen Alters rasch und mit einem lauten Klirren prallen eure Klingen zusammen. Beim darauffolgenden Klingenspiel erkennt Ihr allerdings, dass die Kampfkraft des Alten ihren Höhepunkt lange überschritten hat – wenn sie denn je an die Eure herankam...

Wie sehr wollt Ihr unter diesen Umständen Euer Talent zum Tragen bringen? Seht Ihr auch diesen Kampf als kriegerische Prüfung, in der Ihr Euer Bestes zu geben habt ([111](#)) – oder haltet Ihr Euch mit Rücksicht auf Euren Gegner zurück ([202](#))?

82

Nur die paradiesische Stille der Umgebung hilft Euch, Eure aufkommende Wut zurückzuhalten.

Als Ihr Euch die Worte der ehrwürdigen Elfe noch einmal durch den Kopf gehen lasst, kommt Euch ein überaus kühner Gedanke: Wenn die Weisen schon nicht zu diesem Opfer bereit sind – es gibt noch jemanden, der ihr Geheimnis kennt und der Welt weniger

fern steht...

Wen wollt Ihr als passenden „Elfenkönig“ vorschlagen:

– Oionil Tauglanz (155)

– Euch selbst... (122)?

83

So – der fremde Magier liegt nun wehrlos vor Euch: Was wollt Ihr aber jetzt tun? Ihn selbst durchsuchen (113), den Raum durchsuchen (129) oder einfach wieder hinabtauchen in den Unterwassersaal (163)?

84

Nachdem Ihr dreimal in die Hände geklatscht habt, spürt Ihr nicht nur, wie Eure gesamte Astrale Kraft Euch verlässt – auch der Wald um Euch herum verändert sich: Statt des ruhigen, dichten Gehölzes seht Ihr auf einmal eine weite, offene Landschaft voller gefällter Stämme und verbrannter Baumstümpfe, zwischen denen kleines Wild herumhuscht oder sich zu verbergen versucht – Kleintiere genau wie die, von denen die vielen nun sichtbaren Spuren auf dem Weg stammen, die die zum Teil weit älteren Orkspuren überdecken. Rasch schaut Ihr Euch um, Euer Schwert zuckt aus der Scheide, doch zum Glück scheinen die letzten Schwarzipelze tatsächlich vor vielen Tagen oder gar Wochen hier gewesen zu sein – und dabei haben sie offenbar unglaubliche Zerstörungen angerichtet. Euer elfisches Erbe rebelliert gegen diese grausame Vernichtung von lebenden Pflanzen und Tieren. Und doch – selbst mit diesen schweren und schwersten Wunden hat dieser Wald etwas Natürlicheres als das stille Idyll zuvor. Vor Euren Augen beginnt sich allerdings der alte Anblick zu erneuern, die Spuren auf dem Weg verblassen rasch, bis nur noch ein kleines „Fenster“ schräg vor Euch die Zerstörung zeigt...

Was wollt Ihr jetzt tun? Anscheinend ist hier eine große Macht am Werke, mit der Ihr vielleicht besser keinen Streit anfangen solltet – das Klügste wäre also wohl, einfach nach den Zügeln zu greifen und schnell weiterzureiten nach Abschnitt 179. Allerdings seid Ihr nun einmal ein Halbelf – und das impulsive Elfenblut in Euren Adern drängt Euch, durch das sich eilig schließende „Fenster“ zu reiten, ehe Ihr den Kontakt zur realen Welt völlig verloren habt (208).

85

Schnell versucht Ihr, die erschreckten Dorfleute zu beruhigen: „Alles in Ordnung, Herrschaften, alles unter Kontrolle. Im Dienste des Reiches musste ich einen gefährlichen Räuber verfolgen, und es sah so aus, als habe er sich hierher geflüchtet – ach ja, und er hatte einen tollwütigen Hund bei sich und überhaupt... Tut mir sehr leid, Madame, dass ich ein ehrenhaftes Ehepaar, getreue Untertanen unseres geliebten Prinzregenten, so rüde erschreckt habe. Bitte verzeiht mir mein unhöfliches Eindringen...“

Irgendwie scheint Ihr die beiden nicht besonders zu überzeugen. Mit weiteren hastig gemurmelten Ausflüchten verlasst Ihr den Raum und das Haus und kehrt eilig auf Euer Zimmer zurück.

In dieser Nacht bekommt Ihr zwar noch etwas Schlaf, besonders erholt fühlt Ihr euch allerdings nicht (+1W3 LP), als Ihr diese seltsame Ortschaft verlasst und weiterreitet nach Abschnitt 105.

86

Statt hier laut herumzubrüllen, reitet Ihr einfach durch das Tor – doch Ihr kommt kaum vier Schritt weit, da seht Ihr auch schon mehrere Elfen oben am Rang auftauchen – und jeder hält einen schussbereiten Bogen. Das Ziel aber seid Ihr...

Dann tritt einer der Elfen heran und stellt sich als Gano-ri-ri, Hüter des Tores, vor. Mit nervösem Blick auf die Pfeile versichert Ihr ihm, keineswegs ein Eindringling zu sein, sondern ein offizieller Gesandter, der nur zur Hauptstadt der Elfen reisen wollte, um wichtige Dinge zu besprechen... (132)

87

Der Tempel liegt unter dem schützenden Wasserfall des Donnerbachs und hat fürwahr seinen Ruf verdient – er ist nicht nur überaus imposant mit seinem Portal direkt unter dem Flussturz; Ihr möchtet auch nicht die Aufgabe haben, ihn erobern zu müssen – schon ganz abgesehen von der zu erwartenden Strafe der Göttin wäre die Festung auch rein militärisch kaum einnehmbar.

Doch Euch, den einzelnen Besucher, begrüßen die Hüter des Heiligtums freundlich, nachdem Ihr Euch den schmalen Grat zwischen Feld und stürzenden Wasser entlang getastet habt. Euer geübtes Kriegerauge hat auch die Bewaffneten erblickt, die Euch die ganze Zeit beobachtet haben und nun ihre Schwerter sinken lassen, um zu den Waffenübungen zurückzukehren, deren gedämpfte Geräusche von einem benachbarten Saal herüberdringen – fürwahr, hierher sollten sich die Schwarzipelze nicht wagen!

Nachdem Ihr eine Weile zu Ronda um Mut und Kraft bei der vor Euch liegenden Aufgabe gebetet habt, spendet Ihr noch einige Dukaten und kehrt zurück in die Stadt (78).

88

Ihr reitet auf der nun angenehm breiten Straße in den Ort, blickt von einer Seite zur anderen und stutzt... Und schaut noch einmal.

Tatsächlich: Hier liegen sich zwei fast identische Häuserfronten gegenüber, ein Traviatempel dem zweiten, ein Gasthof, eine Wachstube der anderen. Offensichtlich können die Bürger von manchen Dingen den Hals nicht voll kriegen, denkt Ihr. Da auf der Straße kein Mensch zu sehen ist und es anscheinend weder Rathaus noch Stadtvogtei gibt, wendet Ihr Euch einem der Gasthöfe zu, die beide gleichwertig scheinen.

Wollt Ihr im „Schwarzen Bären“ (108) auf der Nord- oder im „Beilunker Reiter“ (136) auf der Südseite einkehren?

89

In eindringlichen Worten erklärt Euch das Wesen, dass sein ganzes Volk, die Wasserflinken, von einem mächtigen

gen Zweibeiner wie Euch verfolgt werde. Doch nun sei die Gelegenheit, dessen Joch ein für allemal abzuschütteln – und Ihr seid der einzige geeignete Zweibeiner in Reichweite, um sie dabei zu unterstützen. Dafür müsstet Ihr allerdings das Schiff verlassen und ins Wasser tauchen... Weist Ihr dieses gefährliche und zeitraubende Ansinnen höflich oder auch energisch zurück und wendet Euch ab (69) oder geht Ihr auf die Bitte des Wesens ein (14)?

90

Träge versucht Ihr, Euch aus der zarten Umarmung zu befreien und zurück zu Eurem Pferd zu taumeln – doch schon hat die hübsche Frau Euch wieder umschlungen, hält Euch fest und flüstert Euch mit sanfter Stimme Koseworte ins Ohr.

Dann aber ertönt eine andere, dunkel polternde Stimme, die Euch zu mehr Widerstand auffordert und an Eure Mission erinnert. Sofort lässt Euch die Frau ins weiche Gras zu ihren Füßen gleiten und stellt sich gegen den Neuankömmling. Von dem nun folgenden Wortwechsel nehmt Ihr nur wenig wahr, doch scheint es bei dem Streit um ein wertvolles Besitzstück zu gehen. Erst als Eure neue Freundin in böse hartem Ton ruft: „Er hat von meinen Früchten genossen, also ist er mein, und keiner deiner Sprüche darf ihn mir rauben. Ich werde ihn besitzen, bis ich seiner überdrüssig bin!“ und die dunkle Stimme schweigt, dämmert es Euch, um was – oder wen – es wirklich geht... (72)

91

Der Weg nach Trallop führt von hier aus bald durch besiedeltes und zum Teil bestelltes Land – doch mit der Zivilisation kehrt auch eine Fülle von fast vergessenen Problemen zurück: Rechtmäßige oder auch selbsternannte Barone wollen Euch kontrollieren oder gar in ihre Milizen einziehen; eine lästige Störung, die Euch dank Eurer guten Papiere – und manchmal auch dank Eures guten Schwertes – weniger aufhält als andere Reisende auf diesem Weg.

Einmal versucht gar ein Bauer, in dessen Garten Ihr übernachtet, Euer Pferd zu stehlen – doch soviel Dankbarkeit schuldet Ihr ihm auch wieder nicht, und Zulhamin ist der selben Meinung: Statt um eine edle Shadifstute ist der Landmann bald um eine lehrreiche Erfahrung und ein gebrochenes Steißbein reicher...

Alles in allem sind es also eher ruhige Tage, und auf Orks stoßt Ihr auch nicht – bis jetzt, wo Ihr hinter einer Wegbiegung zwölf von diesen Unwesen vor Euch seht. Rasch fährt Euer Schwert aus der Scheide, doch dann bemerkt Ihr, dass die Kreaturen andere Sorgen haben: Hinter ihnen erblickt Ihr einen gewaltigen Bär, der die Schwarzpelze geradezu zu jagen scheint – gerade jetzt trifft seine mächtige Tatze einen von ihnen und reißt ihn förmlich entzwei...

Wem wollt Ihr in diesem Kampf beistehen? „Der Feind meiner Feinde ist mein Freund“ sagt ein altes Sprichwort – also flugs heran und drauf auf die Orks? (106)

Andererseits sind die Schwarzpelze trotz aller Grausamkeit denkende Zweibeiner wie Ihr, die hier von einer

grausamen Bestie angegriffen werden. Und wer sagt, dass der Bär Euch verschonen wird... (126)

Schließlich könnt Ihr natürlich auch versuchen, Euch aus all diesem Chaos zurückzuziehen und den Kampfplatz weiträumig zu umreiten (151).

92

Nach einigen Tagen erreicht Ihr die Minenstadt Uhdenberg. Eng an die roten Hügel geschmiegt, erstreckt sich der Ort im Halbkreis um die Stolleneingänge. Die Straßen sind erfüllt von den Scharen der Flüchtlinge aus dem Mittelreich, die hier Rettung erhofften, aber nur Sklaverei fanden: Die „Kontrakte“, die die Minenherren ausgeben, sind nur wenig verschleierte Besitzurkunden. Hättet Ihr mehr Zeit, so schwört Ihr Euch, würdet Ihr hier einmal gründlich aufräumen. Angesichts der drängenden Zeitnot aber eilt Ihr Euch, die stinkende, überfüllte Ansiedlung so rasch wie möglich hinter Euch zu lassen – nachdem Ihr die örtlichen Autoritäten von dem seltsamen, beunruhigenden Verhalten der Goblins in Kenntnis gesetzt habt – und nach Westen weiterzureiten, wo Ihr in der Ferne schon die schimmernden Gipfel der Salamandersteine liegen seht. Im Vergleich zu den schmutzig braunroten Kuppen der Berge, aus denen Ihr gerade kommt, sind sie ein erhabener Anblick voller Hoffnung.

Fast scheint es, als ob selbst Zulhamin von der Schönheit der Berge ergriffen sei, denn Eure Stute läuft schneller und eifriger als je zuvor, seit ihr Gareth verlassen habt. So habt Ihr relativ bald einen kleinen Ort namens Hardorp erreicht, an dem selbst die Flüchtlingstrecks vorbeigezogen sind... Hier gabelt sich die Straße – wenn man diesen Wildnispfad aus Höflichkeit so nennen mag – und führt einerseits nach Nordwesten in Richtung der Salamandersteine (166), andererseits südwärts, vermutlich zurück ins Mittelreich (19). Welchen dieser Wege wollt Ihr einschlagen? In den Salamandersteinen wartet Euer Ziel, im Mittelreich könnt Ihr dagegen vielleicht etwas über den aktuellen Kriegszustand erfahren.

93

Abgesehen von Eurem Pflichtbewusstsein regt sich in Euch natürlich auch die eitle Hoffnung, einmal als Retter des Neuen Reiches in die Schulbücher einzugehen. Wenn Ihr dagegen scheitert – na ja, dann wird es vermutlich auch keine Schulbücher mehr geben..

Als Ihr annehmt, steht die Reichsrätin erfreut auf und drückt Euch ihren Siegelring in die Hand. „Nimm ihn als Legitimation, falls die Elfen so etwas für nötig halten.“ Dann greift sie nach einigen Papieren und verlässt den Raum mit Hinweis auf andere dringende Geschäfte. Von einem Hofsekretär erhaltet Ihr einige hilfreiche Dokumente wie etwa Landkarten und Sendschreiben an den Elfenkönig und andere Fürsten, denen Ihr auf dem Weg begegnen mögt; die klassische Abenteuerausrüstung (Notproviand, Seil, Fackeln etc.) ist ebenfalls schon zusammengestellt, Geld besitzt Ihr selbst genügend. Vor Eurem Aufbruch habt Ihr allerdings noch die Gelegenheit, eine der folgenden Personen zu sprechen und um Unterstützung zu bitten:

– den Kaiserlichen Hofmagier bei [107](#)
– den Oberkanzleirat für Diplomatie bei [167](#)
– den Botschafter des Elfenkönigs bei [183](#)
– Euren Freund, den Greifen bei [156](#)
Oder wollt Ihr sofort bei [170](#) aufbrechen, um keine Zeit zu verlieren?

94

Obwohl die Goblins den Inhalt Eurer Garethi-Worte sicherlich nicht verstehen – Euer selbstsicheres und charismatisches Auftreten schlägt diese leicht einzuschüchternen Wesen in den Bann. Ehrfürchtiges Gemurmel wird laut – wer so kühn und gutaussehend und reich und edel und mächtig ist, muss einfach eine Art Gott sein! ([35](#))

95

Kaum habt Ihr Eure Bitte geäußert, erscheint schon eine Reihe von Waldelfen mit gespannten Bögen an den Hängen rechts und links neben Euch – und Euch wird klar, dass sie Euch offenbar die ganze Zeit beobachtet haben. Dann lassen sie die Waffen langsam sinken, und einer von ihnen tritt auf Euch zu, stellt sich als Ganoriad Grünauge vor und fragt nach Eurem Begehrt. Froh, endlich am Ziel Eurer Reise zu sein, stellt Ihr Euch vor und bittet um eine Audienz beim Elfenkönig. Der alterslose Waldelf schaut Euch prüfend an und erwidert: „Du bittest also um Einlass? Unser Land ist klein und hat nicht Platz für viele Gäste. Also trifft selbst die Wahl – wir können dich einlassen und den König mit deinen Wünschen aus seiner Ruhe reißen – oder aber wir erlauben jenen Menschen auf dem Weg hinter dir, das Tor zu passieren...“ Ihr glaubt, nicht recht zu hören, als Euch der Elf vor diese Wahl stellt – doch sein Gesicht zeigt, dass er keine Scherze macht. Welche Wahl trifft Ihr also: Seid Ihr bereit, den Flüchtlingen zu einer neuen Heimat zu verhelfen ([115](#)) – oder denkt Ihr an das Mittelreich, Euren Auftrag und Euren Ruf und erklärt mit fester Stimme, den Zutritt für Euch selbst zu wünschen ([132](#)).

96

Ihr macht Euch also auf, im Hafen ein Boot zu suchen – keine leichte Aufgabe, denn die meisten Fischer schrecken zurück, sobald sie von Eurem Ziel hören. Sehnsüchtig betrachtet Ihr die schlanken, wohlgepanzten Galeeren des Herzogs, die in einem anderen Teil des Hafens liegen – doch selbst für einen Reichsgrafen mit Sondermission wäre es etwas gewagt, solch ein Schiff zu kapern... Schließlich aber stoßt Ihr dann doch auf ein geräumiges Fischerboot, das wie sein Besitzer schon bessere Tage gesehen hat – doch zu Eurer Freude folgt daraus, dass der erfahrene Mann Eure Dukaten gut gebrauchen kann und gegen einen kleinen Aufpreis sogar bereit ist, Zulhamin mitzunehmen – denn auf Eure treue Stute wollt Ihr fürwahr nicht verzichten. Alles in allem beläuft sich der Preis auf stolze 45 Dukaten – mehr als die Hälfte Eurer derzeitigen Barschaft. Wollt Ihr diesen Preis zahlen ([112](#)) oder lieber den Hafen verlassen und nach Abschnitt [205](#) zurückkehren, um Euch einen anderen Weg auszusuchen?

97

Das war dann ja wohl nichts mit dem Ruhm der Kaiserlichen Grenzschrützer – lohnt es sich überhaupt, ein Reich zu retten, das derartige Deppen zu Beamten macht..? Solche und ähnliche „ketzerische“ Gedanken gehen Euch durch den Kopf, während Ihr eilig nach Norden reitet, bis Ihr nach Hardorp kommt. In diesem winzigen, verschlafenen Nest erregt nicht einmal Eure Rückkehr nach so kurzer Zeit irgendwelche Aufmerksamkeit – vermutlich könntet Ihr Euch selbst auf den Dorfplatz stellen und brüllen: „Ich bin ein Werelch!“, ohne die trägen Bauern aus ihrer Ruhe zu bringen.

Statt aber die Probe aufs Exempel zu machen, entscheidet Ihr Euch lieber dafür, weiterzureiten in Richtung der Salamandersteine ([166](#)) – denn weder zur Grenzwacht zurück noch nach Uhdenberg zieht es Euch besonders...

98

Die Akademie befindet sich in heller Aufregung, als Ihr dort eintrefft – denn, wie Ihr feststellt, seid Ihr (beziehungsweise Prinzregent Brin) nicht der einzige, der auf die Idee kam, den Elfenkönig um Hilfe zu bitten: Fast jeder aus der Umgebung, der die alten Sagen kennt, bittet die Magier um Kontaktaufnahme – und diese müssen wohl ein Dutzend Male pro Tag gegenüber den Scharen der Bittsteller wiederholen, dass niemand im Gebirge auf ihre Rufe antwortet, und es scheine, als hätten sich der Elfenkönig und sein Hof in ein selbstgewähltes Exil zurückgezogen.

Gebt Ihr Euch mit dieser Auskunft zufrieden und kehrt in die Stadt zurück ([78](#)) oder besteht Ihr unter Vorweisen Eurer Empfehlungsschreiben auf einem Gespräch mit den örtlichen Autoritäten ([133](#))?

99

Eiligst greift Ihr nach dem geweihten Artefakt und setzt es ein – vorerst merkt Ihr gar nichts, doch dann erkennt Ihr die Verblüffung auf dem Gesicht des Fremden, als seine Formeln wirkungslos verhallen. Schnell springt Ihr vor und versetzt ihm einen so heftigen Schlag, dass Ihr ihn fesseln und knebeln könnt – ehe die Wirkung der Reliquie erlischt, die sich langsam vor Euren Augen in Licht auflöst. ([83](#))

100

In der Nacht hört Ihr zwar einmal ein leichtes Klopfen am Fenster und ein verdächtiges Kratzen an der Tür, doch ansonsten geschieht wenig, so dass Ihr am nächsten Morgen gestärkt und ausgeruht (+1W6 LP) weiterreisen könnt nach Abschnitt [105](#).

101

Nachdem Ihr den Spruch gewirkt habt (und 5 ASP verbraucht), müsst Ihr die Augen fast zusammenkneifen, so hell ist das hochmagische rote Leuchten, das den Fisch umgibt – oh ja, das ist mehr als ein gewöhnliches Tier. Wollt Ihr Euch nun seinen Wunsch anhören ([89](#)), in Abschnitt [77](#) noch einen anderen Zauber aussuchen oder Euch lieber ganz abwenden, da es sich um eine Falle han-

deln könnte (69)?

102

Sobald Ihr den Zauber gewirkt habt, schaut Ihr um Euch. Während Eure gesamte astrale Energie Euch verlässt, erkennt Ihr zugleich das Geheimnis dieses seltsamen Waldes: Ein unglaublich mächtiger – und zugleich erschreckend fremdartiger – Illusionszauber liegt über ihm und verhüllt seine wahre Gestalt. Den genauen Ursprung dieser Magie könnt Ihr nicht erkennen, doch Ihr seid sicher, dass es weder Gilden- noch Elfenmagie ist; doch auch kein Schamanenzauber der Orks. Am ehesten ließe sich die Art des Zaubers mit gewissen Koboldsprüchen vergleichen, doch sie ist zugleich unfassbar mächtiger als alles, was man etwa von Schelmen kennt.

Nun ja – mit einem inneren Achselzucken wendet Ihr Euch wieder dem Weg zu – wer (oder was) auch immer hinter dieser Magie steckt, er hat wenig mit den Schwarzpelzen zu tun. Und da er Euch mächtig genug erscheint, sich lästiger neugieriger Eindringlinge zu entledigen, greift Ihr lieber nach Zulhamins Zügeln und reitet rasch nach Abschnitt 179.

103

Nach einem Moment der Anpassung erblickt Ihr rund um Euch wieder die verwüsteten Überreste eines einst schönen Waldes. Und zwischen den schon leidvoll bekannten Schandungen der Natur seht Ihr außer flüchtenden oder sich eiligst verbergenden Tieren auch einen unverletzten Baum, der sich über alle anderen erhebt.

Langsam reitet Ihr näher heran; doch erst als der „Baum“ langsam seine beiden größten Äste sinken lässt, bemerkt Ihr, dass es sich um eine belebte Kreatur handelt – ein Wesen, das sich allmählich in Bewegung setzt und auf Euch zukommt... Was wollt Ihr nun tun? Der Kampf mit einem Waldschrat ist nicht besonders aussichtsreich – diese Geschöpfe neigen zum raschen Rückzug, nur um wenig später aus dem Hinterhalt erneut zuzuschlagen. Wenn Ihr den Schrat trotzdem herankommen lassen wollt, geht zu Abschnitt 147.

Andererseits scheint eine eilige Flucht weit aussichtsreicher zu sein – denn wenn Ihr erst einmal wieder auf dem Pfad seid, sollte Zulhamin die langsame Baumkreatur mühelos abhängen können. (124)

104

Sofort nachdem Ihr die Worte der Begrüßung gerufen habt, treten mehrere mit Bögen bewaffnete Elfen aus dem Wald oben am Hang und kommen auf Euch zu – ihr Anführer aber stellt sich als Ganoriad Grünauge vor und fragt nach Eurem Begehr. Rasch erzählt Ihr von Eurem Gesandtenstatus und bittet um eine Audienz beim König. Doch ehe Ganoriad noch antworten kann, wirft ein anderer Elf ein, dass der König nur selten Besucher empfängt, ganz gleich, von wo sie kommen – doch vielleicht solltet Ihr erst einmal mitkommen in ihr Dorf und dort auf eine Entscheidung des Hofes warten... (Weiter bei 132)

105

Hinter Euch bleibt dieser seltsame Ort zurück, Ihr aber

reitet ohne zu zögern auf dem alten Karrenweg weiter nordwärts.

In den nächsten Tagen geschieht nur wenig, so dass Ihr bald wieder vollständig erholt seid – selbst für Wegelagerer scheint auf dieser einsamen Straße zu wenig los zu sein...

Die Umgebung verändert sich nur langsam: Zu kahlen Feldern und brachliegenden Äckern, deren Besitzer schon längst geflohen sind, gesellen sich immer mehr Waldgebiete, bis der Weg schließlich ganz durch einen urtümlich dichten Wald verläuft. Links und rechts erstreckt sich ein urwaldartiges Gewirr aus Sträuchern, Baumsprösslingen und Unterholz zwischen mächtig aufragenden Eichen und Ulmen, die in Dicke und Höhe selbst die Portalsäulen des Neuen Kaiserpalastes übertreffen würden. Und fast scheint es, als ob hier nicht einmal ein Baron oder Landesherr seine Jagdrechte angemeldet hätte: Kein Weg zweigt ab, keine jüngeren Wagenspuren oder auch nur Hufabdrücke zeigen sich in dem staubigen Boden. Jetzt, wo Ihr darüber nachdenkt, merkt Ihr auch, was Euch besonders stört: Zwar umgibt Euch ein reges Vogelgezwitscher, doch irgendwelche Vierbeiner habt Ihr seit der letzten mageren Kuh drei Tage zuvor nicht mehr gesehen...

Vermutlich haben die durchziehenden Orks alles aufgefressen, denkt Ihr Euch. Aber nach einem Gebiet, das gerade einen Heerzug hinter sich hat, sieht es fürwahr nicht aus – es sei denn, die Schwarzpelze wären mit Mann und Maus geflogen...

Und doch – eigentlich müssen sie gerade hier durchgezogen sein. Wollt Ihr Euch näher um dieses Rätsel kümmern – und dabei vielleicht wertvolle Zeit vergeuden (59) – oder lieber schnell weiterreiten und die Augen nur allgemein gut offen halten? (31)

106

Unter den Hieben Eures Schwertes und der Tatzen des Bären fallen die Orks wie Kornhalme unter der Sichel – nach wenigen Augenblicken ist alles vorbei, ein Dutzend Leichen liegt im Staub und Ihr – bislang unverletzt – steht dem blutverschmierten Bären gegenüber...

Nun dämmert Euch, dass es vielleicht doch keine so gute Idee war, der Bestie auch noch das Werk zu erleichtern. Gleich wird sie sich gegen Euch wenden...

Noch habt Ihr allerdings die Chance, ihr mit einem raschen Schlag zuvorkommen (162) – oder wollt Ihr einfach zurückweichen und dem Tod entgegensehen... Dann wählt bitte Abschnitt 3.

107

Als Ihr die etwas abseits gelegenen Magielaboratorien des Palastes erreicht habt, stellt Ihr fest, dass sowohl der Oberste Hofmagier wie auch sein Stellvertreter nicht da sind – zur Zeit stellen sie ihre Fähigkeiten der Armee zur Verfügung. So habt Ihr es denn mit dem Dritten Hofmagus, Meister Melwyn, zu tun, der aufgrund seiner großen Verpflichtungen, und wohl auch wegen seiner noch größeren Leibesfülle, in Gareth geblieben ist.

Wollt Ihr mit ihm eine Weile freundlich über die Götter

und die Welt plauschen und dann unverbindlich nach einem hilfreichen Zauber, Artefakt oder Trank fragen (134) oder offen zugeben, dass Ihr Euch in der Theorie der Arkanen Künste ebenfalls gut auskennt und ihn um einen Astraltrank zur Verstärkung Eurer schwachen und unzuverlässigen Magischen Energie bitten (152)?

108

Ihr bindet Zulhamin draußen locker an und betretet den dunklen Raum. Vorbei an einem ausgestopften, schon sehr muffig riechenden Bären – dessen tiefschwarze Farbe offensichtlich aus einem Eimer stammt – geht Ihr zur Theke, an der einige wohlbewaffnete Bürger ihr Bier trinken. Der Wirt begrüßt Euch flüchtig und fragt nach Euren Wünschen. Wollt Ihr einfach ein Bier, ein Essen und ein Zimmer verlangen und Euch nicht weiter um diesen merkwürdigen Ort kümmern (145) oder lieber nach der seltsamen Verdopplung aller Gebäude fragen (5)?

109

Ihr habt Euch also entschieden, den weiten, weiten Weg über Tobrien zu nehmen. Das war klug, kommen Euch doch auf diesen Pfaden so bald keine Orks oder Heldentaten in die Quere. Von Wehrheim reitet Ihr über den Ogerpass nach Südosten, wobei Ihr zahlreiche Flüchtlinge überholt. In Eurer Residenz Altzoll werdet Ihr freudig empfangen, und Ihr helft dort in aller Eile einigen der Heimatlosen, sich anzusiedeln. In Warunk erkennen Euch die Wachen Markgraf Throndwigs, so dass Ihr zu einem zwei Tage dauernden



Höflichkeitsbesuch gezwungen seid, in denen Ihr ungeheure Mengen Semberquasts verspeist.

Doch selbst während Euch der freundliche Markgraf durch seine geliebten Blumengärten führt und stolz jede besondere Orchidee, jeden seltenen Schmetterling hervorhebt, auch bei Euren Gesprächen über die aventurische Kochkunst – Ihr erzählt von der Trollzackenschnitte, einer mit gut abgelagertem Elchschinken, einer Fruchtscheibe und Käse belegten Brotscheibe, die zum Überbacken in einen heißen Ofen geschoben wird – könnt Ihr Eure Gedanken nicht von der schrecklichen Gefahr abwenden, die all dieser Schönheit droht. Auf entsprechende Bemerkungen reagiert Throndwig allerdings fast verständnislos: Schließlich sei doch die ruhmreiche Reichsarmee schon längst bereit, die noch jeden Feind abgewehrt habe – und zudem habe er selbst, Markgraf Throndwig, dem Kaiserlichen Kommandanten eine Blüte der schönsten Blutroten Lotosorchidee geschickt, auf dass ihr Duft ihn erfreue und anfeuere. Mit einem listigen Lächeln fährt er fort: „Und darüber hinaus habe ich noch eine weitere Zwiebel im Ärmel, sozusagen, um dann wieder mit der Beschreibung und Erklärung besonders seltener Lilien und Tulipane fortzufahren.

Offensichtlich will er Euch nicht mehr verraten. Wollt Ihr ihn direkt auf sein Geheimnis ansprechen – und damit riskieren, ihn zu verärgern oder aber – noch schlimmer – weitere endlose Tiraden über Setzlinge, Knospen und Blütenfarben hervorzurufen (135) oder lieber nach angemessener Zeit den Besuch beenden und Euch eilig auf den Rücken Eures Pferdes schwingen, um die verlorene Zeit wieder einzuholen (168)?

110

Mutig tretet Ihr in die große Höhle und beginnt mit einer Rede – dann fällt Euch allerdings siedendheiß ein, dass diese ungebildeten Monster sicherlich kein Garethi verstehen... Unsicher sucht Ihr Eure wenigen Brocken Goblinsch zusammen und aus Eurer Ansprache wird ein hilfloses „Nix Feind, ich Freund“-Gestammel. Eine so jämmerliche Vorstellung beeindruckt die Goblins wenig – am wenigsten die wilden Wachen direkt neben Euch, die Euch in Abschnitt 140 zum Kampf zwingen.

111

Nun – Euer Bestes ist definitiv zu gut für den alten und schwachen Grenzbüttel. Fast überrascht es Euch, als er sich an die Brust greift und mit einem Aufstöhnen tot vom Pferd sinkt. Nachdem die Hitze des Gefechtes in Euch abgeklungen ist und Ihr wieder etwas klarer denken könnt, wird Euch klar, was Ihr damit angerichtet habt – selbst wenn es sich um einen ehrlichen Kampf handelte, fühlt Ihr Euch schuldig. Und das meinen sicherlich auch die Gefährten und Vorgesetzten des Toten, die gerade mit schwerem Kopf aus der nahen Schänke treten und die ganze Szene erblicken...

Nun, schon um nicht als gejagter Missetäter bei den Elfen einzutreffen, solltet Ihr Euch stellen (192) – doch andererseits mag Euch das viel Zeit kosten – und Ihr habt immer

noch die Gelegenheit, schnell zu fliehen, ehe die überraschten Büttel heran sind... (130)

112

Ein wohlgefüllter Beutel wechselt den Besitzer und Ihr kehrt in die Schenke zurück, um am nächsten Morgen mit Zulhamin das Boot zu betreten. Ein derart starker Fischgeruch schlägt Euch entgegen, dass Ihr bei aller Liebe zum Meer doch froh seid, nicht die Nacht auf der „Flachbutt“ verbracht zu haben.

Der alte Käptn Ogli stellt Euch kurz seine Mannschaft vor – die Handlanger Walla und Nöck und Fistik, den Koch, dann geht es auch schon los.

Auf dem ersten Teil eures Weges seht ihr noch einige andere Boote – „Feiglinge allesamt“, erklärt Ogli dir, „die sich nur so weit hinaus trauen, wie sie noch die Tralopper Burg sehen können. Obwohl die, na, schwierigen Gewässer erst im Raum um Donnerbach beginnen.“

Auf Eure Frage, warum er sich denn bis zum Nordufer wage, zuckt er mit den Schultern: „Ich fahre schon mehr Sommer auf dem alten See, als ich noch Haare auf dem Kopf habe. Die Neunaugen sind auch nicht so häufig, wie viele denken. Und wenn tatsächliche welche kommen – ich kenne auch meine Tricks...“

Vorerst sieht es allerdings so aus, als ob Ihr eine ruhige Passage gefunden hättet, die Euch einiges an Erholung beschert: Alle durch Erschöpfung oder Schaden reduzierten Werte erreichen wieder ihren Grundzustand.

Den Tag verbringt Ihr damit, den See zu beobachten und zuzuschauen, wie Trallop langsam am Horizont verschwindet. Abends setzt sich die ganze Besatzung in der kleinen Küche bei einem guten Glas Grog zusammen und redet über vergangene Erlebnisse – Ogli erzählt von den Tagen, als er noch auf dem Perlenmeer fuhr, Ihr berichtet von Euren früheren Abenteuern.

Nachdem auch Ihr eifrig dem gewürzten Grog zugesprochen habt, geht Ihr rechtzeitig ins Bett – d.h. in Eure Hängematte unter Deck, ehe Ihr sie nicht mehr erklimmen könnt...

Am nächsten Morgen seid Ihr trotzdem noch relativ träge, als Euch ein Ruf weckt: „Guten Morgen, Herr – kommt an Deck, wenn Ihr ‘mal was zum von Erzählen sehn wollt!“

Wollt Ihr wirklich zu dieser unmenschlich frühen Zeit Euer gemütlich schaukelndes Lager verlassen (131) – oder lieber die Augen schließen, um noch etwas erholsamen Schlaf zu finden (148)?

113

Ohne auf seine wütende Gegenwehr zu achten, durchsucht Ihr rasch das Gewand des Magiers. Neben allerlei üblichem Krimskrums findet Ihr auch eine sehr interessante Tasche mit kleinen durchnummerierten Glasphiole, von denen die meisten zerbrochen sind und ihren Inhalt vergossen haben: Von den Flecken steigt der unverkennbare Geruch reinen Magie-Elixiers auf – das also hatte der Fremde gesucht.

Doch unter den edlen Tropfen hatte sich wohl auch der ein oder andere überstarke Trank befunden, wie sich an den Stellen zeigt, wo sich das Gewebe der Robe langsam

aufzulösen und auf den astralen Bahnen zu verteilen beginnt...

Eure vorsichtige Suche fördert schließlich drei Exemplare zu Tage, die noch unbeschädigt sind. Da Ihr andererseits in der ganzen Höhle keine angemessen kleinen Behälter aus unzerbrechlichem Material findet – und die vier Tränke weder zusammenschütten noch in den fragilen Phiole mitnehmen mögt, bleibt Euch nur die Möglichkeit, entweder ganz auf die Tränke zu verzichten und Euch weiter umzuschauen (129) oder aber eines – oder mehrere – der Elixiere sofort zu probieren: Wenn sie gut sind, wird die Astralenergie ja nicht schlecht, und sterben müssen wir alle einmal...

Die Nummern auf den Fläschchen sind 49, 57 und 66.

114

Von allen rein weißmagischen Orten sind Euch die Anconiten noch am liebsten; denn ihre Verfechtung des rechten Weges führt nur dazu, dass sie sich aufopferungsvoll der Kranken und Leidenden annehmen – und nicht alles verfolgen, was ihre Weltsicht nicht teilt...

Deshalb betretet Ihr recht gelassen ihre Ordenshalle – doch dann schreckt Ihr schon vor den Schmerzensschreien mehrerer gequälter Seelen zurück. Ob der Orden in letzter Zeit seine Praktiken geändert hat..? Doch es sind nur einige der vielen verletzten Flüchtlinge aus dem Svellttal und dem Mittelreich, denen hier auf leider schmerzhaft Weise geholfen wird. Denn – wie Euch ein erschöpfter Magier rasch erklärt – die Zahl der Pflegebedürftigen ist so hoch, dass die Ordensleute ihre Heilungsmagie nur für die härtesten Fälle aufsparen und ansonsten zu den bewährten Techniken der Bader, Zahnreißer und Feldschere greifen müssen...

Mit einem Nicken seufzt der Magier: „So wenig Kraft...“ und eilt davon – du aber spendest wenigstens einige Dukaten für Heilmittel und eilst zurück in die Stadt (78).

Oder wollt Ihr der ebenfalls schwer erschöpften Oberin der Anconiten von Euren Erlebnissen und Erfahrungen der letzten Zeit erzählen und ihr gar ein erholsames Tauchbad im See empfehlen (154)?

115

Ihr denkt an die leidenden Kinder und die letzte Hoffnung der Erwachsenen und verzichtet zu ihren Gunsten. Ganoriad nickt und fängt an zu lächeln: „Damit hast du dein Recht auf Einlass verwirkt. Doch keiner hindert uns Elfen, einen großmütigen Mann als Gast einzuladen...“

Vorerst aber kümmern sich die übrigen Elfen um die Neuankömmlinge, deren Wagen allmählich ratternd auftauchen – und obwohl der Schmutz, Lärm und Gestank bei vielen der Gastgeber für Stirnrunzeln sorgt, werden die Hungernden doch erst einmal ausgiebig versorgt, ehe sie weiterfahren in ein ruhiges Tal, in dem sie künftig leben sollen. Einer der Elfen, Henian Morgendunst, erklärt sich gerne bereit, ihnen überlieferte elfische Künste des Ackerbaus nahe zu bringen... Euch hingegen teilt Ganoriad mit, dass sein Volk so freiheitsliebend ist, dass es tatsächlich nur vom König persönlich „dringende Vorschläge“ akzeptiert. Und da der Elfenkönig das wohl

weiß, lebt er zurückgezogen mit seinem Hofstaat, den „Weisen“ im Hochwald auf dem Berg über einem Dorf der Waldelfen. So groß ist seine selbstgewählte Verborgenheit und Isolation, dass tatsächlich nur einer jener Waldelfen über eine Audienz beim Elfenkönig entscheiden kann: die Sprecherin der Weisen, die manchmal im Dorf der Waldelfen, manchmal im Hochwald lebt. Doch dabei habt Ihr noch Glück im Unglück: Zufällig ist die Sprecherin erst heute morgen vom Berg herabgestiegen ins Dorf.

Trotz all der gefährlichen Kampfsituationen, denen Ihr schon gegenüberstandet, klopft Euer Herz wie noch nie, nachdem Ganoriad Euch zur Hütte der Sprecherin geführt und danach verlassen hat und während Ihr darauf wartet, dass die schmuckvolle Tür geöffnet wird: Denn jetzt wird es sich entscheiden, ob das Mittelreich einen neuen Verbündeten gewinnen kann. Dann tritt auch schon eine hochgewachsene Elfe ins Freie:

„Golambes? Ich muss sagen, du bist ganz schön gewachsen, Junge. Du trinkst doch gewiss eine Tasse Tee mit deiner Urgroßmutter?“

Mit vielem hättet Ihr gerechnet – doch nicht damit... Urgroßmutter? Erst allmählich fügen sich in Eurem Kopf die Bruchstücke zusammen: Natürlich – Euer Urgroßvater war nicht nur der Stammvater der späteren Kaiser Reto, Hal und Brin, sondern auch – und eigentlich – vermählt mit der Elfe Oionil Tauglanz, die das Elfenblut in deine Adern brachte; und die nach langem Abenteuererleben aus Kummer über die Untreue ihres Gatten Abschied von der Welt nahm und sich an einen unbekannten Ort zurückzog. Nur hattet Ihr das bislang immer für die taktvolle Umschreibung eines Freitodes gehalten... Inzwischen betrachtet Oionil Tauglanz, die Sprecherin der Weisen, Euch leicht amüsiert und fordert Euch dann noch einmal auf, einzutreten.

Nachdem Ihr einige persönliche Erinnerungen ausgetauscht habt, kommt Ihr zu Eurem eigentlichen Anliegen und bittet um eine Audienz beim Elfenkönig.

Sofort werden Oionils Augen dunkel vor Sorge: „Der König..? Er hat nur sehr wenig Zeit und liebt seine Ruhe. Dennoch werde ich ihm von deinem Wunsch berichten, sobald ich ihm dein Gastgeschenk überbringe – denn du hast doch gewiss eines dabei? Keine Sorge, es muss nicht das sein, was die Menschen wertvoll nennen; etwas Nettes, Persönliches ist ihm viel lieber.“

Was wollt Ihr der Sprecherin als Geschenk überreichen:

- den Ring des Prinzregenten, den Ihr in Gareth von der Reichsrätin bekommen habt (8)
- eine Eichel (16)
- eine Greifenfeder (21)
- eine Fischschuppe (56)?

116

Während Ihr noch ausharrt, ergibt sich eine Wendung, in der Ihr die Hand der freundlichen Götter zu spüren glaubt: Draußen bricht der Streit abrupt ab, als ein noch höher gestellter Ork die übrigen mit Flüchen und Hieben zwingt, weiterzuziehen und sich nicht länger vor der großen Schlacht gegen die Glatthäute zu drücken.

Und als sich draußen die Orks, Reittiere und Karren wieder in Bewegung setzen, denkt Ihr kurz an die Zuversicht des Häuptlings, und ein mulmiges Gefühl beschleicht Euch. Doch darauf könnt Ihr jetzt nichts geben – statt dessen reitet Ihr eilig weiter, sobald die letzten Nachzügler das Dorf verlassen haben.

In den nächsten Tagen kommt Ihr auf der Reichstraße angenehm schnell vorwärts – solange Ihr nicht auf die geplünderten und niedergebrannten Dörfer, Häuser und Hütten am Wegesrand achtet.

Mehrmals müsst Ihr gegen plündernde Orks kämpfen, die Euch für eine weitere leichte Beute halten – doch da es sich bei den Gegnern immer um kleinste Gruppen oder Einzelgänger handelt, kommt Ihr ohne schwerere Blessuren davon. Am meisten aber bedrückt Euch die Einsamkeit und Entvölkerung hier im darpatisch-weidenschen Grenzgebiet. Ihr schwört Euch, nach einem Sieg über die Schwarzpelze alles Machbare zum Wiederaufbau der Provinz zu tun, vorerst aber bleibt es bei kahlen Äckern, öden Feldern und verlassenen Dörfern. Erst allmählich kommt Ihr in die Gegend von Baliho, wo sich das Bild etwas ändert und Ihr zu Eurer Freude erfahrt, dass nicht nur Herzog Waldemar noch lebt, sondern mit seiner kleinen Armee auch den schwarzpelzigen Marodeuren in dieser Provinz gehörig zusetzen kann. (91)

117

Nun, wo Ihr Euch also doch entschieden habt, in Richtung Trallop zu reiten, seht Ihr zu, dass Ihr diesen Weg rasch zurücklegt. Darum brecht Ihr gleich am nächsten Morgen auf und reitet südostwärts. Fast die ganze Zeit begleitet Euch die weite, wolkenverhangene Ödnis des Nebelmoors zu Eurer Linken. Viele Geschichten von verschollenen Wagenzügen und Einzelreisenden gehen Euch durch den Kopf, doch zum Glück scheinen diese Legenden sogar die Schwarzpelze abzuschrecken – wie dem auch sei, es langen des nachts keine glitschigen Tentakel aus dem nahen Sumpf noch werdet Ihr von umherstreifenden Schwarzpelzen gestört – Ihr scheint fürwahr einen weiteren leblosen Landstrich in Aventurien entdeckt zu haben. Erst nachdem Ihr den kleinen Ort Olat erreicht habt, trifft Ihr wieder auf andere Menschen als geisterhaft davonhuschende Landleute am Horizont – denn Olat ist ein einfaches, bodenständiges Nest, dessen Bevölkerung allerdings zur Zeit durch die zahlreichen Flüchtlinge fast auf das Doppelte angeschwollen ist – und Gerüchte sprechen von heimlichen Fluchtpunkten irgendwo im Moor, auf die sich die Olater bei einem Vorstoß der Orks in ihre Richtung zurückziehen wollen.

Ihr habt in Olat die Möglichkeit, nordwärts auf unsicheren Pfaden durch das Nebelmoor nach Donnerbach zu reiten – was wirklich ein lächerlicher Umweg wäre (32) – oder aber einfach weiterzureisen in Richtung Trallop (91).

118

Ein tätlicher Angriff auf die Kaiserliche Garde – und das mitten in Gareth? Nun, während sich zwischen Euch und einigen der Soldaten ein heftiges Handgemenge entfaltet, seht Ihr aus den Augenwinkeln die Gäste eiligst davon-

laufen – wenigstens einige, die sich retten konnten, während Ihr schließlich von den Kriegern überwältigt werdet. Da keine Waffengewalt angewendet wurde und angesichts Eurer hohen Stellung erklärt sich das Hofgericht schnell bereit, die Anklage des empörten Hotelbesitzers niederzuschlagen – wenn Ihr den Schaden bezahlt, den ihm die Zechpreller angerichtet haben, die er gerade der Garde übergeben wollte, als Ihr hineinplatztet...

Schlimmer ist da schon, dass man Euch mitteilt, der Hof sei aufgrund Eurer Unbeherrschtheit an Euren Diensten nicht mehr interessiert: Wer aus einem Missverständnis heraus den Elfenkönig verprügeln könnte, ist für solch eine Mission sicherlich ungeeignet...

119

Setzt Ihr nicht vielleicht etwas zu viel Vertrauen in höhere Kräfte und Mächte und zu wenig in gesunden Kriegerverstand? Diese Frage schießt Euch durch den Kopf, als Ihr merkt, dass selbst nach dem Tod des dreißigsten – oder vierzigsten? – Goblins die anderen nicht zurückweichen, eher noch über die Leiber ihrer gefallenen Stammesgefährten hinwegklettern, um Euch von allen Seiten anzuspringen. Schließlich ist der Zeitpunkt da, wo Ihr aus zahllosen Wunden blutend (5W6 SP) den von Blut und Schweiß rutschigen Griff des Schwertes Eurer Hand entgleiten lasst und von den kleinen Monstern gepackt und nach 146 gezerzt werdet...

120

Am nächsten Morgen schlaft Ihr erst einmal richtig aus, um Euch dann zu erheben und nach einem erfrischenden Bad an Deck zu gehen. Die Galeere hat schon längst wieder Fahrt aufgenommen und schwenkt langsam auf Nordwestkurs, um sich Donnerbach zu nähern.

Von einem Platz vorn auf der Steuerbordseite betrachtet Ihr Euer Ziel, die stetig näher rückenden Salamandersteine, am Horizont. Ihr silberner Schimmer verschwimmt beinahe mit dem Himmel und verheißt unbekannte Wunder, als Euch eine Stimme aus den Gedanken reißt: „Entschuldigung mein Herr, aber könnt Ihr mir helfen? Ihr seht wie ein erfahrener Krieger aus und auch wohl in der Magie nicht ohne Kenntnisse.“

Überrascht schaut Ihr Euch um – doch niemand an Bord ist in Hörweite. Die Stimme erklärt: „Nein, werter Herr, schaut über die Reling, bitte.“ Ein Schiffbrüchiger..? Mit so gewählter Ausdrucksweise? Nein – ein Fisch, der nahe der Wasseroberfläche schwimmt und Euch aus seltsam klugen Augen anstarrt. Dem Anblick nach eine gewöhnliche Forelle, nicht einmal ein Neunauge...

Was wollt Ihr nun tun? Den Schelm suchen, dessen Bauchrednerkünste für die Überraschung verantwortlich sind (53) oder den ganzen faulen Zauber einfach ignorieren (69)? Falls Ihr dagegen ernsthaft auf diese Posse eingehen wollt, lest bei Abschnitt 77 weiter.

121

Inseheim fixiert Ihr den Fremden und wirkt den Zauber – und nachdem der Spruch zu Eurer eigenen Überraschung geglückt ist (und Euch 5 ASP gekostet hat), erhal-

tet Ihr kurzzeitig den Einblick in einen von Hass, Neid und Machtgier zerfressenen Geist – doch dann fährt der Fremde auch schon herum und stürmt auf Euch zu. Wie wollt Ihr nun vorgehen? Ihr habt kaum Zeit, zu planen: Wollt Ihr den Angriff erwidern (61), oder Euch lieber zu erkennen geben – schließlich ist er ja der rechtmäßige „Hausherr“ der Höhle (143). Oder wollt Ihr versuchen, Euch die Zeit zu nehmen und Euch mit der Feder zu wehren (99)?

122

Ihr selbst als Elfenkönig? Eine kühne Idee... Aber wenn das Amt ohnehin nur zum Schein besteht – höfisches Zeremoniell habt Ihr in Euren Garether Kindertagen genug erdulden müssen, um Ähnliches zu erfinden. Und die nötige Kampferfahrung kann Euch auch niemand absprechen...

Als Ihr Oionil Euren Gedanken vortragt, blickt sie Euch zunächst aus großen Augen an. „Mir scheint, du hast den Verstand verloren, lieber Golambes“, sagt sie endlich. „Du bist vielleicht zur Hälfte Elf, aber deine menschliche Hälfte lenkt und beherrscht dich! Reichsgraf bist du, Mensch unter Menschen, und strebst – wie ich höre – gar nach einem Fürstensitz oder dem Kaiserthron. Wie könntest du der König der Elfen sein? Und bedenke doch meine Worte: Es kann in diesen Zeiten keinen Elfenkönig mehr geben und auch kein machtvolleres Elfenheer. Die Zeiten sind vorüber.“ Sie zögert. „Und doch! Ein jeder muss tun, was er kann, um den Orks Einhalt zu gebieten in ihrem mörderischen Treiben! Es gibt nur eine Welt und man darf sie nicht verraten! Warte hier!“ Die Stimme der alten Elfe hat mit einem Mal einen festen, herrischen Klang angenommen. Ohne ein weiteres Wort dreht sie sich um und verschwindet im Wald, doch nur ein paar Herzschräge später hört Ihr donnernden Hufschlag, und ein Ritter in silberblinkendem Kettenhemd sprengt auf einem mächtigen Schimmel heran. Er trägt einen Waffenschild in schierem Weiß, weiß leuchtet auch der Federbusch auf dem Helm, aus dessen hochgeklapptem Visier Euch die Elfe Oionil entgegenblickt.

Lässig wie eine junge Kriegerin springt sie aus dem Sattel und führt Euch zu einem Platz am Rande der Hochebene, wo Ihr einen Brunnenschacht erblickt, der in unendliche Tiefen zu führen scheint. „Sieh hier einen der Gründe, warum wir uns diesen Ort erwählt haben: Hier ist der Platz, wo nach unseren ältesten Legenden unser Volk entstand, wo es durch ein Geschenk der Natur die Kräfte erhielt, die es auf immer von seinen Verwandten trennten – hier ist der Ort, wo jene Gabe lebt, die uns aus der Willkür der Götter löst.“

Verstehend schaut Ihr hinab in den tiefen, dunklen Brunnen und erblickt den Wasserspiegel weit unter Euch. Oionil spricht weiter, während sie langsam einen silbernen Eimer voll Wasser ans Tageslicht zieht:

„Dir und nur dir sei dies enthüllt – darum schweige jedermann gegenüber und wisse, wir haben vielerlei Wege, diesen Brunnen vor allen Unwürdigen zu schützen – gleich ob Elf oder Mensch.“

In diesem Moment hat der Eimer auch den Brunnenrand

erreicht. Oionil setzt ihn an die Lippen und nimmt einen tiefen Zug, dann hält sie Euch stumm den Eimer hin – und auch Ihr könnt einen tiefen Schluck des zugleich schwarzen und doch klaren Wassers nehmen – das übrige aber gießt Oionil zurück in den tiefen Schacht.

Doch schon dieser eine Schluck reicht aus, Euch mit ungeahnter magischer Energie zu füllen und Euren arkanen Kenntnissen eine neue Grundlage zu geben. Fürwahr – nun habt auch Ihr eine Vorstellung von des Elfenkönigs Zaubermacht! (Weiter bei Abschnitt 209)

123

Auch wenn Ihr es eilig habt – wenn Ihr jemanden seht, der so offensichtlich Eure Hilfe benötigt, könnt Ihr nicht einfach weiterreiten. Deshalb nähert Ihr Euch vorsichtig, begrüßt die Fremden aus sicherem Abstand und ergründet, ob sie irgendwelche feindlichen Absichten hegen. Nun, selbst wenn das der Fall sein sollte, ein bewaffneter Hinterhalt scheint sich in den Wagen nicht zu verbergen, und das weitere wird man ja sehen...

Wie sich im Gespräch mit der Führerin des Zuges herausstellt, handelt es sich bei den Leuten um Flüchtlinge aus dem Svellttal, die diesen ungewöhnlichen Weg gewählt haben, weil sie gerade nicht in anderen Städten in Armut und Sklaverei geraten wollen – statt dessen hoffen sie – so erklärt Euch die Anführerin Halla ihren kühnen Plan –, vom Elfenkönig Land zugewiesen zu bekommen, das sie besiedeln und bestellen können.

Auch wenn Ihr ihnen nicht allzu viel Mut machen möchtet – irgendwie fühlt Ihr, dass diese tapferen Leute Hilfe verdient haben. Gemeinsam gelingt es Euch relativ schnell, den umgestürzten Wagen wieder aufzurichten und die Fahrt fortzusetzen. Während der sich anschließenden zweitägigen Reise erfahrt Ihr viel über das Leiden der Svellttaler, aber auch über ihren Mut und ihre Hoffnung auf die Götter, die ihnen schließlich doch irgendwann wieder gewogen sein müssen... Doch zugleich seht Ihr, für wie viele der hungrigen und erschöpften Männer, Frauen, Kinder und Greise diese Fahrt die letzte Hoffnung ist, an die sie sich klammern.

Nun, vorerst könnt Ihr ihnen ein wenig mit Eurer Jagderfahrung helfen: Nicht, dass Ihr hier im Elfenland ein Tier tötet – aber Ihr könnt verhindern, dass sich die hungrigen Kinder die leuchtend roten Tropfbeeren in den Mund stecken und sich vergiften, und macht die Reisenden auf gewisse unansehnliche, aber nahrhafte Wurzeln aufmerksam – doch vor der Kochkunst des kahlen Iggo, der die mehligten Klumpen sogar in ein schmackhaftes Gericht verwandelt, zieht Ihr wiederum den Hut.

Am Abend des zweiten Tages nach Eurer Begegnung aber kommt Ihr an eine Stelle, wo der Pfad durch eine enge Klamm verläuft, die die Wagen dazu zwingt, genau in den Spuren des Vorgängers zu fahren. Ihr aber reitet voraus und erkundet den Weg.

Rechts und links erheben sich kaum bewachsene steile Hänge, an denen nur direkt neben der Straße zwei silberindige Bäume mit dunkelgrünen Blättern wachsen, die mit ihren Zweigen eine Art Torbogen bilden – und Ihr seid Euch ganz sicher, dass es sich dabei tatsächlich um

ein Tor handelt: den Eingang zum Elfenreich.

Wollt Ihr nun einfach hindurchreiten (86) oder aber mit lauter Stimme – und höflichen Worten – um Einlass für Euch und die Flüchtlinge bitten (95)?

124

Nachdem Ihr Zulhamin herumgerissen habt, fliegt Ihr auf ihrem Rücken in Richtung auf den Weg zu – doch ehe Ihr den staubigen Pfad voller alter Spuren erreicht, ändert sich wieder das Bild vor Euren Augen, und der verwüstete Landstrich weicht dem altbekannten dichten Urwald. Als Ihr Euch kurz umschaut, seht Ihr hinter Euch unwegsames Unterholz, wo Ihr gerade noch vorbeigeritten seid – der Waldschrat dagegen ist spurlos verschwunden...

Während Ihr Euch noch umschaut, ertönt in Eurem Kopf eine traurige dunkle Stimme, die sich voller Bedauern von Euch verabschiedet. Ihr aber ignoriert derlei faulen Zauber und beschließt, Euch nicht mehr um diesen wirren und gefährlichen Ort zu kümmern. Eilig reitet Ihr weiter nach Abschnitt 31, ohne noch einmal der Versuchung nachzugeben, in die Falle eines Waldschrates zu gehen.

125

Normalerweise ist der Sichelstieg der Hauptverkehrsweg zwischen Tobrien und Weiden – doch das heißt nicht viel, denn auch in Friedenszeiten spielte sich nur wenig Handel zwischen den beiden Nordprovinzen ab. So überrascht es Euch nicht, dass Ihr es mit einer zwar gut ausgebauten, aber nur wenig benutzten Straße zu tun habt. Doch die wenigen Reiter, die Euch entgegenkommen, können Euch immerhin warnen: Zwar wehren sich Prinz Brin und Herzog Waldemar erbittert gegen die Orks – doch ihre Mühen scheinen vergeblich, und eine einst blühende Provinz des Reiches droht wieder in jenes Chaos zurückgefallen, das das Land schon vor Jahrhunderten beherrschte.

Aber ungeachtet solch historischer Erwägungen – für Euch kommt die erste echte Prüfung dieser Mission wenige Tage, nachdem Ihr den höchsten Grat der Schwarzen Sichel überschritten habt und Euch dem Weidener Herzland nähert: An einem Engpass lauern Euch fünf Orks auf, denen Ihr nur unter Mühen Herr werdet (–2W6 LP). Als Ihr die Leichen vor Euch liegen seht, müsst Ihr zugeben, dass nicht nur die Zeiten allgemein, sondern auch die Orks im speziellen härter geworden sind.

Wenig später stoßt Ihr auf weitere Orks – diesmal allerdings zum Glück nur auf ihre Leichen, die von irgendeinem großen Raubtier zerfleischt wurden.

Voller Schauern seht Ihr vor Eurem geistigen Auge das Bild einer Landschaft, die ganz in urzeitliche Kämpfe zurückgefallen ist. Erst hinter der Einmündung des Weges von Festum nach Trallop ändert sich das Bild. (91)

126

Als der Bär Euch näherkommen und das Schwert heben sieht, verhält er sich äußerst merkwürdig: Mit der linken

Pratze schlägt er beiläufig einem Ork den Schädel ein, mit der rechten fährt er sich an seinen Hals – und einen Augenblick später steht da anstelle der Bestie ein nur wenig kleinerer rothaariger und -bärtiger Hüne in Kettenpanzer und Bärenfellmantel: Herzog Waldemar, der Bär von Weiden! Mit einem Aufschrei reißt er einen schweren Morgenstern aus dem Gürtel und beginnt auf die Schwarzpelze einzuschlagen – ein Beispiel, dem Ihr nach einer Schrecksekunde folgt.

Kurze Zeit später ist alles erledigt – die meisten Orks liegen erschlagen am Boden, die wenigen Überlebenden sind ohne Beute davongerannt und haben selbst ihre Waffen fortgeworfen.

Der Herzog aber wendet sich dir zu und poltert los: „He, alter Kumpel – hättest mich ja fast angegriffen, wenn ich nix getan hätte – kannst wohl nen Kerl in Bärenmantel nich von nem echten Bären unterscheiden... Na mach dir nix draus, könn’ die Orks auch nicht, und die sin’ mehr in der Wildnis als ihr feinen Garethter Stadtpinkel..!“ (13)

127

Obwohl Ihr die inneren Vorbereitungen für den Zauber richtig getroffen habt – und Euch dementsprechend auch Eure gesamte Astralkraft verlässt –, fällt Euch die Entscheidung schwer, was genau Ihr berühren sollt, um seine Verwandlung aufzuheben. Um den Zauber nicht zu verlieren, springt Ihr eilig vom Pferd, um den Weg zu berühren – doch wenn hier jemand etwas unsichtbar gemacht haben sollte, habt Ihr es verfehlt... Noch größer wird Euer Ärger, als Ihr beim Aufstehen merkt, dass Ihr Euch durch den plötzlichen Sprung den Knöchel gezerzt habt.

Beim Namenlosen – soll dieser blöde Waldweg doch sein Geheimnis behalten – Ihr werdet einfach vorsichtig sein und ansonsten normal weiterreiten nach Abschnitt 31!

128

Obwohl Ihr sicher seid, den Spruch richtig gewirkt zu haben (er hat Euch ja auch 5 ASP gekostet), verändert sich das Bild vor Euren Augen nicht – was immer auch dahinter steckt, eine Illusion ist es keinesfalls...

Wollt Ihr Euch nun seinen Wunsch anhören (89), in Abschnitt 77 noch einen anderen Zauber aussuchen oder Euch lieber ganz abwenden, da es sich um eine Falle handeln könnte (69)?

129

Als Ihr die Höhle rasch untersucht, findet Ihr einige sehr interessante Dinge: verborgene Luftschlitze zur Erdoberfläche, einen großen Vorrat an Lebensmitteln und eine komplizierte Vorrichtung aus Röhren und Schläuchen, die dem Magier anscheinend beim Tauchen half – kein Wunder, dass er sich hier in seinem Versteck völlig sicher gefühlt hat.

In einem Schränkchen entdeckt Ihr zahlreiche Schmierhefte voll unverständlicher alchimistischer Formeln – mit etwas Glück könnt Ihr sie in ein, zwei großen Einmach-

gläsern wasserdicht unterbringen, um sie in die Welt jenseits des Sees mitzunehmen. (Bitte notieren). Daneben findet Ihr das Tagebuch des Fremden – das sich als noch interessanter erweist:

Der Magier – Argas Noron mit Namen – ist der klassische Fall eines Weißmagiers, der durch Stolz auf die schwarze Seite überging: In Elenvina zum Weißen Beherrscher ausgebildet, hatte er sich seit eh und je in die Berichte über das zaubermächtige Kairan vertieft, das nur hier im Neunaugensee gedeiht. Nach dem Orkeinfall kam er hierher, um der magischen Gemeinschaft diese Gabe der Götter zu retten – doch schnell wurde aus dem Wächter ein Tyrann, der sich anmaßen wollte, über die Verteilung der Kraft zu entscheiden; und schließlich sich selbst als den einzigen der Kraft Würdigen überhaupt erachtete.

Mit einem leisen Schaudern schließt Ihr das Buch, das deutlich zeigt, welche Gefahren dem drohen, der den falschen Weg geht.

Nun bleibt Euch eigentlich nur noch, den Frevler selbst zu durchsuchen (113) – oder wollt Ihr nichts riskieren und lieber direkt die Höhle verlassen (163)?

130

Eilig wendet Ihr Euer Pferd und reitet fort – nordwärts nach Hardorp. Und da Ihr nicht genau wissen könnt, wie schnell sich die Kunde von dem Totschlag weiterverbreiten wird, brecht Ihr schnell auf um direkt weiter in die Salamandersteine zu reiten (178).

131

Mühsam rappelt Ihr Euch auf und tappt an Deck – nachdem Ihr erst mal ein wenig in die grelle Morgensonne geblinzelt habt, seht Ihr, was der Käpt’n gemeint hat: Rund um euer Schiff scheint das Wasser förmlich zu kochen, so sehr wimmelt es hier vor springenden und schnappenden Neunaugen. Fasziniert und ein wenig erschreckt schaut Ihr Euch die Biester an: lange, schlanke Leiber mit Flecken, die wirklich wie neun Augenpaare wirken. Der alte Fischer erklärt Euch genüsslich: „Schaut Euch die runden Mäuler an – damit saugen sie sich an ihrem Opfer fest und fräsen ihm das Fleisch von den Knochen. Durch Bootsrümpfe fressen sie sich auch, wenn man nicht die richtigen Mittel kennt...“

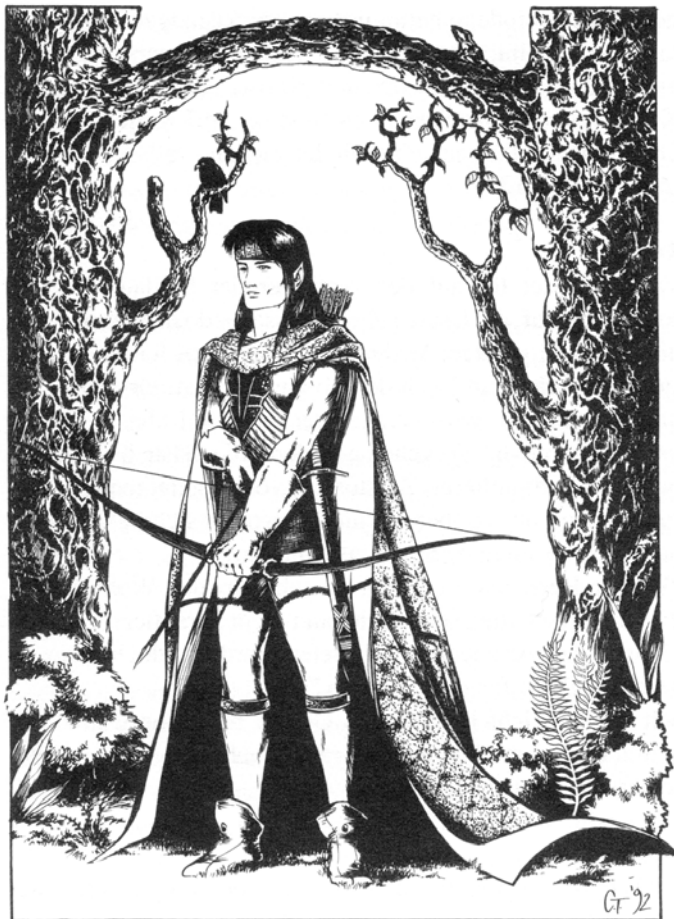
Als Ihr gerade nach diesen „richtigen Mitteln“ fragen wollt, fährt der Alte auch schon fort: „Wir bieten ihnen nämlich immer ne Ablenkung an; das klappt ganz toll – vor allem wenn die Ablenkung noch nen kostbaren Gaul bei sich hat...“

Sofort fährt Ihr herum, doch es ist schon zu spät – die starken Arme der zwei Handlanger packen Euch. Zwar können sie Euch nicht lange halten – doch es reichte, um Euch über die Reling zu heben und in das schäumende Wasser fallen zu lassen...

Für Euch geht es jetzt bei Abschnitt 203 weiter.

132

„So soll es sein“, nickt der Hüter des Tores und führt Euch ins Dorf der Waldelfen, wo Ihr eine schöne Gäs-



tehütte angewiesen bekommt. Von hier habt Ihr einen guten Blick auf den Hochwald oberhalb des Dorfes, in dem der Hof des Elfenkönigs liegen soll – und Ihr habt viel Zeit, den Wald aus der Ferne zu betrachten, denn Tag um Tag vergeht, bis Ihr endlich eine Antwort erhaltet: Der Elfenkönig hat nach langem Überlegen abgelehnt, Euch zu empfangen...

Noch am gleichen Tag werdet Ihr höflich, aber bestimmt aus dem Dorf geleitet und gebeten, in der nächsten Zeit nicht mehr zurückzukehren.

Den ganzen langen Rückweg habt Ihr Zeit zu überlegen, wann Ihr den Fehler begangen habt, der Eure ehrgeizige Mission zum Scheitern brachte...

133

Als Ihr nach einiger Wartezeit vorgelassen werdet, habt Ihr endlich Gelegenheit zu einem näheren Bericht über Euren Auftrag und Eure Erlebnisse und Entdeckungen auf Eurer Reise. Auch und vor allem Eure Angaben über Erfahrung mit Magie und Magiern werden sehr interessiert aufgenommen und sofort notiert – doch in Eurer eigentlichen Mission kann Euch hier auch niemand weiterhelfen – es ist, als ob die Elfen des Gebirges keinen Kontakt mehr wünschen...

Enttäuscht, aber nicht mutlos, verlasst Ihr die Akademie schließlich und kehrt zurück in die Stadt (78).

134

Freundlich lächelnd bietet Euch der beliebte Zauberer einige Tränke aus seinem Schrank an: Ein Heiltrank ist

darunter, der Euch alle verlorene Lebenskraft zurückgibt, sowie zwei Elixire, die Euch für kurze Zeit entweder unglaublich gewandt machen oder aber mit göttergleichem Charisma ausstatten (d.h. die Einnahme des Trankes vor einer Probe erhöht GE oder CH für diese *eine* Probe auf 20).

Jeder Trank reicht nur für eine Anwendung, die jederzeit erfolgen kann.)

Ihr wählt dankbar eines der drei Fläschchen aus, verstaut es bruchsticher in Eurem Reisesack und verlasst voll des Dankes Worte den dicken Magier. Nachdem Ihr auch Euer Pferd und das restliche Gepäck geholt habt, geht es fort aus Gareth nach Abschnitt 29.

135

Nach einem merklichen Zögern scheint sich der Markgraf zu einem Entschluss durchgerungen zu haben, sein kurzfristig verdunkeltes Gesicht blüht jetzt wieder förmlich auf: „Wenn es Euch denn interessiert... Aber natürlich – bei Euren Vorfahren... Nicht wahr, alle Elfen lieben die Natur und ihre schönste Pracht, die Blumen, so wie schon der Barde Gilthorion sagt, ach ja, was würde ich für mehr poetische Begabung nicht alles geben, doch hat das Schicksal mich leider an diesem Punkt...“

Unter unaufhörlichem, freundlichen Geschwätz führt Euch Thronwig zu einem entlegenen Teil des Gartens und öffnet dort eine sorgfältig verschlossene Tür. Dahinter liegt ein weiteres Areal von Blumenbeeten und Gartenflächen, bei denen Ihr trotz aller elfischer Vorfahren beim besten Willen keinen Unterschied zu den Heerscharen von Rosen, Anemonen und Nelken entdecken könnt, die Ihr bislang habt bewundern dürfen (müssen?).

Wollt Ihr dem offenbar stolzen Markgrafen einige gewandte Komplimente machen und dann – natürlich voller Bedauern – rasch aufbrechen, um die verlorene Zeit wieder einzuholen (168) oder aber tatsächlich auf die Ideen des Gartenfreundes eingehen und ihn nach den Besonderheiten dieses Gartens fragen (153)?

136

Nachdem Ihr Zulhamin draußen locker angebunden habt, betretet Ihr den dunklen Raum. Vorbei an dem ausgeblichenen Wandbild eines Beilunker Botenreiters gelangt Ihr zur Theke, an der einige waffenstarrende Bürger ihr Bier trinken. Der Wirt begrüßt Euch flüchtig und fragt nach Eurem Begehr. Wollt Ihr einfach ein Bier, ein Essen und ein Zimmer verlangen und Euch nicht weiter um diesen eigenartigen Ort kümmern (145) oder lieber mit den Ortsansässigen reden und vor allem nach dem Grund für die seltsame Verdopplung aller Gebäude fragen (10)?

137

Eilig lasst Ihr Euer Schwert fallen und beginnt, in Euren Taschen zu kramen. Ihr habt den biegsamen Federkiel gerade ertastet, als Euch einfällt, dass so weit unter Tage kein Wind weht und die Sonne fern ist...

Dann werdet Ihr auch schon gepackt und nach Abschnitt 146 geschleppt.

138

Nun Ihr wartet und wartet – einstweilen geschieht gar nichts, denn die Orks hocken vor den Mauern und warten auf Eure Unterwerfung, in Wehrheim aber hofft nicht nur Markgraf Helme Haffax auf eine Entsatzarmee, die den Ring der Belagerer sprengen könnte – geht doch in der ganzen Stadt das Gerücht um, dass eigens ein Sonderbotschafter des Prinzregenten entsandt worden sei... Doch Ihr schweigt, weil Ihr nur zu gut wisst, dass niemand eintreffen wird, denn Ihr habt Eure Mission im entscheidenden Moment im Stich gelassen...

139

Statt auf andere Ideen zu verfallen, folgt Ihr also unentwegt Eurer hehren Mission – eine Entscheidung für die Krieger- und Grafenpflicht, zu der Ihr Euch noch öfters gratuliert und die Euch in den folgenden Tagen Euren schweren Weg etwas leichter macht.

Denn es ist nicht gerade angenehm, den Nordrand des Nebelmoores entlang zu reiten: Düstere Schatten durchziehen selbst des Tags die Lüfte, eklig stinkende Miasmen wehen vom Moor herbei, und manchmal sieht der Weg aus, als würde er selbst im Sumpf versinken. Kein Wunder, dass Ihr in diesen Tagen der einzige seid, der hier reist – selbst ohne jeden Schwarzpelz ist der Pfad gefährvoll genug. An einem ansonsten sogar schönen Morgen etwa schlängelt sich kurz vor Euch gar ein viele Schritte langer Tentakel aus dem Sumpf und tappt blind über den Weg – bis er eine Sumpfratte aus ihrem Loch gezerrt hat. Als das quiekende Tier mit einem lauten ekligen Schmatzen vom schwarzen Moorwasser verschlungen worden ist, setzt Ihr Euren Weg noch vorsichtiger fort – denn Ihr habt gar kein Interesse, die Natur dieses schleimigen Greifarwes näher zu erkunden.

Erst als der Weg langsam nach Nordosten abschwinkt und das Nebelmoor immer weiter in die Ferne rückt, könnt Ihr wieder etwas freier atmen – und das nicht nur, weil Euch nicht mehr die Gase der Fäulnis ständig zum Erbrechen reizen. Entlang der ersten Ausläufer der Salamandersteine im Norden reitet Ihr auf Euer nun nicht mehr fernes Ziel zu; die Straße entlang des Donnerbach aufwärts ins Herz des Gebirges erreicht Ihr nach vielen mühevollen Tagen in Abschnitt 144.

140

Die drei Goblins sind kein Gegner für einen gewandten Krieger: Mit vier, fünf Hieben habt Ihr sie erledigt, ohne selbst auch nur verwundet worden zu sein. Anders sieht es aber mit den Unmengen der übrigen Goblins aus, die jetzt allmählich in Schwung kommen und auf Euch losstürmen – schätzungsweise einige Hunderte, die sich in diesen Gängen vermutlich auch besser auskennen als Ihr...

Was wollt Ihr in dieser bedenklichen Situation tun, die Euch leicht das Leben kosten kann?

Das Einfachste wäre es natürlich, auf den Segen Rondras zu vertrauen und den Kampf gegen diese Horde von Pelzmonstern aufzunehmen (119).

Andererseits haben sich schon andere Helden angesichts

gewaltiger Feindesscharen lieber zurückgezogen (30). Vielleicht solltet Ihr aber bei einer solchen Gegnerschar lieber auf Euer Wissen um die Arkanen Künste vertrauen und einen Kampfzauber versuchen: Dann lest bei 165 weiter.

Oder möchtet Ihr nach einer Feder suchen – falls Ihr eine bei Euch habt... (137)?

141

Wütend reitet Ihr auf den Anführer der Soldaten zu und fordert ihn auf, die Leute gehen zu lassen – doch da seid Ihr an die Falschen geraten: Während die Soldaten feixend dabeistehen, beschuldigt Euch der Livreeträger empört der Komplizenschaft mit Verbrechern, der Korporal aber listet mit kalter Stimme die Vergehen auf, derer die Gäste beschuldigt werden: Zechprellerei, Zerstörung von Hoteleigentum, Unruhestiftung und grober Unfug – es scheint sich halt um eine normale Abenteurergruppe zu handeln.

„Werter Herr, der Ihr Euch so sehr um das Wohlergehen dieser Herrschaften sorgt: Ich kann nicht garantieren, dass sie nicht in den Armeedienst eintreten werden – doch dann als gerechte Buße für ihre Untaten.“

Mit einem leicht beschämten Gefühl reitet Ihr weiter und nehmt Euch vor, nicht mehr so rasch nach dem ersten Augenschein zu handeln (29).

142

Ihr betretet Eure nicht luxuriös, aber gemütlich ausgestattete Gästekabine und verschließt aus Sicherheitsgründen sorgfältig die Tür, ehe Ihr Euch mit einem Seufzen auf das weiche Bett werft und bald ruhig und friedlich eingeschlafen seid (120).

143

Als Ihr Euch aufrichtet und den Fremden begrüßt, steht er starr wie angewurzelt – dann huschen kurz Zorn, Ärger und Misstrauen über seine Miene, doch sofort fasst er sich und lädt Euch ein, näher zu treten – „auf welch seltsamen Wegen du auch immer hierher gelangt sein magst, Elf.“ Er bietet Euch seine Hand an, schaut Euch in die Augen und murmelt etwas, vermutlich seinen Namen. Auch wenn Euch dieser etwas seltsam vorkommt, begrüßt Ihr doch Euren neuen Freund Bannbaladin auf das herzlichste – und als er alles über Eure Herkunft wissen will, freut es Euch, ihm Auskünfte geben zu können. Sogar als er Euch bittet, ihm bei seinen Experimenten behilflich zu sein, stimmt Ihr glücklich zu...

Selbst wenn Ihr mit Hilfe der Götter eines Tages Eurem „Freund“ entkommen solltet – für Eure Mission ist es dann längst zu spät.

144

Als Ihr einige Meilen hinter dem Zusammentreffen der Straßen aus Donnerbach und Gashok um eine enge Wegkrümmung reitet, seht Ihr auf einmal mehr Leute vor Euch als Ihr hier in dieser Wildnis vermutet hättet. Ein ganzer Wagenzug ist's von sechs, nein sieben Planwagen – der siebte nämlich hat sich offenbar in einem der häufi-

gen Schlaglöcher verfangen und liegt neben der Straße auf der Seite.

Wollt Ihr Euch dem Zug langsam nähern, Grüße austauschen und den Leuten aus dem Wagen Eure Hilfe anbieten (123) oder wollt Ihr nicht noch mehr Zeit verlieren und eilig an den störend breiten und plumpen Wagen und ungewaschenen Leuten vorbeireiten, deren Gesellschaft Euch bei den Elfen nur in Schwierigkeiten bringen würde (28).

145

Der kahlköpfige Wirt beglückwünscht Euch zur klugen Wahl Eurer Unterkunft und lässt Euch von seinem Sohn auf ein einfaches, aber sauberes Einzelzimmer führen, etwas später wird Euch ein Bier und ein Tablett mit Speisen gebracht. Das Getränk ist vorzüglich, das Essen eher karg. Zum Glück ist das Bett gerade richtig, so dass Ihr nach dem Mahl schnell das Tablett forttragt, Tür und Fenster verriegelt (man weiß ja nie...) und dann in einen tiefen Schlummer fallt. (100)

146

Ergriffen von unzähligen Händen, werdet Ihr umgerissen und so schmerzhaft mit Schlägen kleiner Fäuste traktiert, dass Ihr nur noch auf ein rasches Ende hofft – der große, eingebildete Golambes, getötet von Goblins!

Nach einigen Augenblicken nehmt Ihr jedoch wie durch einen Schleier wahr, dass Ihr nicht weiter verprügelt, sondern gefesselt und in eine Ecke des Raumes gelegt werdet. Die Rotpelze erhalten ihre Befehle von einer alten Goblinfrau, vermutlich einer Schamanin, die besondere Pläne mit Euch zu haben scheint...

Über die nun folgenden Tage und Wochen in der Hand der Goblins sei der Mantel des Schweigens gebreitet, nach einer Zeit der Demütigungen und des Leidens werdet Ihr jedenfalls gepackt und durch schier endlose dunkle Gänge an einen Punkt gebracht, wo hochgewachsene Menschen auf Euch warten – Sklavenhändler... Zwar gelingt es Euch schließlich, der Schufterei in den Minen Uhdenbergs zu entkommen, doch das ist eine andere Geschichte. Bei Eurer Mission jedenfalls seid Ihr kläglich gescheitert.

147

Während Ihr mit gezogenem Schwert abwartet, hebt der Waldschrat im Gehen langsam wieder seine Hände über den Kopf – dann spricht er Euch mit dunkel polternder Stimme an: „Sei begrüßt, fremder Reisender mit dem hehren Ziel. Ich bin weder dein Feind noch der deiner Mission!“

Wie wollt Ihr auf diese ungewöhnliche Eröffnung reagieren? Waldschrate sind gemeinhin nicht für Listenreichtum bekannt, aber vielleicht dieses Exemplar...? Möchtet Ihr seine momentane Blöße nutzen und ihn angreifen (172) – oder vertraut Ihr dem seltsamen Geschöpf (187)?

148

Entschlossen verschließt Ihr Augen und Geist vor dieser Zumutung und fällt rasch wieder in tiefen Schlaf. Von stärker werdendem Schaukeln werdet Ihr wach und hört

die Worte: „... aber sicher wird das die Tiere beruhigen – und vergiss nicht den teuren Gaul...“

Sofort reißt Ihr die Augen auf – doch zu spät, schon gähnt unter Euch ein See kochenden Wassers! Nein, nicht kochend, korrigiert Ihr Euch im Fallen, das Schäumen kommt von den Hunderten hüpfender und tobender Neunaugen...

Es sieht ganz so aus, als müsstet Ihr jetzt bei Abschnitt 203 weiterlesen...

149

Nachdem Ihr Euch entschieden habt, doch nicht Eure Mission durch einen Ritt inmitten von Goblins zu gefährden, stellt Ihr befriedigt fest, dass im Tal auch der Weg weit besser ist, als Ihr gedacht hattet – tatsächlich verkündet nach einiger Zeit eine noch recht neue Marmortafel, dass die „Drachensteinstraße“ mit Hilfe und unter Schutz des Ordens zur Wahrung gebaut wurde. Nun, diese Ordensritter werden jetzt wohl anderswo sein, um wichtigere Probleme zu lösen – Euch sagt das Vorhandensein der Tafel vor allem, dass Ihr in einem *wirklich* einsamen Gebiet sein müsst, wenn sie noch niemand als Mauerstein, Tischplatte oder etwas anderes Nützlicheres fortgeschleppt hat...

Zum Glück ist dieses Gebiet auch so einsam und fernab der Kampfzonen, dass Ihr nicht einmal auf irgendwelche Feinde stoßt, von einigen vereinzelt und wochenalten Orkspuren einmal abgesehen.

Erst hinter der Einmündung des Weges von Ysilia nach Trallop ändert sich das Bild. (91)

150

Statt Euch auf die – in Euch doch nicht so starke – magische Kraft zu verlassen, lenkt Ihr lieber die seltsam unruhige Zulhamin in den Wald. Durch das dichte Unterholz kommt Ihr überraschend gut voran, aber als Ihr gerade versucht, Eure Augen an das plötzliche Dunkel zu gewöhnen, beginnt Eure Stute abrupt zu bocken und ist völlig verängstigt. Gleich werdet Ihr vom Pferd fallen (175) – wenn Euch keine um 10 Punkte erschwerte Probe auf Reiten (CH/GE/KK bei TaW 14) gelingt (6).

151

Es gelingt Euch fast mühelos, Euch aus dem Blickfeld der Kämpfenden zu entfernen – manchmal ist Vorsicht halt doch besser als Kühnheit. Nach einem weiten Bogen durch den angrenzenden Wald kehrt Ihr schließlich zwei Meilen weiter wieder auf die Straße zurück – jetzt sollte der seltsame Kampf eigentlich so oder so entschieden sein.

Zum Glück begegnet Ihr nicht dem Sieger, sondern könnt die restliche Strecke bis Trallop ohne Störungen zurücklegen – das größte Ärgernis ist dann noch die Stimme in Eurem Hinterkopf die Euch sagt, dass es um das Herzogtum nicht gut stehen kann, wenn so nahe der Hauptstadt Orks und wilde Tiere ungehindert umherstreifen können...

Schließlich aber kommt Ihr tatsächlich nach Trallop, und nachdem Ihr die Wachen am Tor vor der Gefahr gewarnt

habt, reitet Ihr bei Abschnitt 185 in die Stadt ein.

152

Prüfend schaut Melwyn Euch an: „Ein Graf mit arkanem Wissen..? Na, sei's drum, Ihr werdet schon wissen, was Ihr tut. Astraltrank habe ich allerdings leider nicht – ich kann noch nicht einmal welchen herstellen: Das Meteoreisen, die Diamanten und die Alraunen wären ja kein Problem, sogar der Herbstschnee ist zu bekommen... Aber nicht das Kairanrohr, Ihr wisst ja, dieses Schilfgewächs, das die eigentliche Kraft enthält. Denn das wächst bekanntlich nur am Neunaugensee, und die Orks sind nicht bereit, uns weiterhin welches zu liefern...“

Mit einem bedauernden Schulterzucken wendet er sich ab, dann scheint ihm etwas einzufallen: „Ein wenig könnte ich Euch ja vielleicht doch behilflich sein..!“ (134)

153

„Nun, das meiste unterscheidet sich wenig von den Pflanzen im anderen Teil meines geliebten Gartens, aber das habt Ihr als Halbelf sicherlich schon längst bemerkt, nicht wahr, doch ich habe es trotzdem hier angelegt, weil es mich bei der Arbeit an den anderen Pflanzen, sagen wir, erfrischt, und ich meine, falls dann doch jemand mal hier hereinschaut, der es nicht sollte, dann sieht er nicht sofort, dass hier...“

Aus der Fülle von Throndwigs Bemerkungen schält Ihr nach einiger Zeit schließlich das Fazit heraus, dass der Markgraf in diesem Teil einige besondere magische oder sonst mächtige Pflanzen zu züchten versucht. Tatsächlich fällt Euer Auge bei genauerem Hinsehen auf zwei recht kümmerliche Alraunen, drei Büschel Drachenkraut und andere alchimistische Kräuter – wäre Euer Wissen auf diesem Gebiet größer und hättet Ihr mehr Zeit zur Verfügung, ließe sich damit manches hilfreiche Mittel destillieren. So aber...

So versonnen seid Ihr in diese Überlegungen, dass Ihr den kleinen Zierteich erst richtig bemerkt, als Ihr schon bis zu den Knöcheln darin steht. Zum Glück sind Eure Reitstiefel wasserdicht und Throndwig ist nicht verärgert, obwohl Ihr zwei Blüten seines kostbaren Weißen Lotos unter die Oberfläche getreten habt. Fast entschuldigend meint der Markgraf: „Oh, ich habe den Teich ursprünglich für einen Versuch anlegen lassen, ihr kennt doch gewiss Kairan, jenes Astralkraut, wenn ich mal so sagen darf, ich wollte es hier züchten, um den derzeitigen Engpass auszugleichen, aber irgendwie sind alle Sprösslinge, die ich vom Neunaugensee hierher habe bringen lassen, nicht angegangen, also eigentlich ist das ja unverständlich, aber wer weiß schon, und trotzdem, ich habe alles so gemacht, wie es sein müsste, sogar die richtigen Tiere eingesetzt...“ Wie zum Beweis taucht ein fast schrittlanges, muränenähnliches Neunauge kurz über die Wasseroberfläche und zieht einen Grünsperling hinab, der törichterweise hier hatte trinken wollen. Wenige Augenblicke später hat sich das Wasser beruhigt, kurz darauf steigen Federn und Blutsfäden auf...

Zum Abschluss der Besichtigung des „Magischen Gartens“, von dem sich der Markgraf so viel Hilfreiches er-

hofft, zeigt er Euch noch einen Strauch der Vierblättrigen Einbeere und bietet Euch an, Euch bis zu fünf Beeren mitzugeben.

Notiert Euch, wie viele Ihr nehmt. Solange Ihr sie bei Euch führt, könnt Ihr sie jederzeit in diesem Abenteuer einnehmen. Jede bringt 1W6 verlorene LP zurück.

Danach verabschiedet sich der Markgraf herzlich von Euch und lädt Euch für später ein, „wenn diese lästige, äh, Störung durch die Schwarzpelze vorbei ist...“ Um die verlorene Zeit wieder aufzuholen, schwingt Ihr Euch schnell aufs Pferd und reitet nach Abschnitt 168.

154

Nachdem Ihr von Euren Entdeckungen berichtet habt, bedankt sich die Magierin ausgiebig bei Euch und wünscht Euch noch viel Glück auf Eurer weiteren Reise – etwas, das Ihr gut gebrauchen könnt, fürwahr, denkt Ihr, während Ihr in die Stadt zurückkehrt (78).

155

Mit gewandten Worten präsentiert Ihr Eure Idee: Offensichtlich macht der Kontakt mit der Welt Oionil nicht so viel aus, zudem war sie laut Eurer Familientradition einst selbst Abenteurerin und Kämpferin.

Oionil blickt Euch zunächst aus großen Augen an. „Mir scheint, du hast den Verstand verloren, lieber Golambes“, sagt sie endlich. „So bedenke doch meine Worte: Es kann in diesen Zeiten keinen Elfenkönig mehr geben und auch kein machtvolleres Elfenheer. Die Zeiten sind für immer vorüber.“ Sie zögert. „Und doch! Ein jeder muss tun, was er kann, um den Orks Einhalt zu gebieten in ihrem mörderischen Treiben! Es gibt nur eine Welt, man darf sie nicht verraten! Warte hier!“ Die Stimme der alten Elfe hat mit einem Mal einen festen, herrischen Klang angenommen. Ohne ein weiteres Wort dreht sie sich um und verschwindet im Wald, doch nur ein paar Herzschräge später hört Ihr donnernden Hufschlag, und ein Ritter in silberblinkendem Kettenhemd sprengt auf einem mächtigen Schimmel heran. Er trägt einen Waffenrock in schierem Weiß, weiß leuchtet auch der Federbusch auf dem Helm, aus dessen hochgeklapptem Visier Euch die Elfe Oionil entgegenblickt.

Lässig wie eine junge Kriegerin springt sie aus dem Sattel und führt Euch zu einem Platz am Rande der Hochebene, wo Ihr einen Brunnenschacht erblickt, der in unendliche Tiefen zu führen scheint. „Sieh hier einen der Gründe, warum wir uns diesen Ort erwählt haben: Hier ist der Platz, wo nach unseren ältesten Legenden unser Volk entstand, wo es durch ein Geschenk der Natur die Kräfte erhielt, die es auf immer von seinen Verwandten trennten – hier ist der Ort, wo jene Gabe lebt, die uns aus der Willkür der Götter löst.“

Verstehend schaut Ihr hinab in den tiefen, dunklen Brunnen und erblickt den Wasserspiegel weit unter Euch. Oionil spricht weiter, während sie langsam einen silbernen Eimer voll Wasser ans Tageslicht zieht:

„Dir und nur dir sei dies enthüllt – darum schweige jedermann gegenüber und wisse, wir haben vielerlei Wege, diesen Brunnen vor allen Unwürdigen zu schützen –

gleich ob Elf oder Mensch.“

In diesem Moment hat der Eimer auch den Brunnenrand erreicht. Oionil setzt ihn an die Lippen und nimmt einen tiefen Zug, dann hält sie Euch stumm den Eimer hin – und auch Ihr könnt einen tiefen Schluck des zugleich schwarzen und doch klaren Wassers nehmen – das übrige aber gießt Oionil zurück in den tiefen Schacht.

Doch schon dieser eine Schluck reicht aus, Euch mit ungeahnter magischer Energie zu füllen und Euren arkanen Kenntnissen eine neue Grundlage zu geben. Fürwahr – nun habt auch Ihr eine Vorstellung von des Elfenkönigs Zaubermacht! (Weiter bei Abschnitt 209)

156

Nachdem Ihr Euch freundlicher begrüßt habt, als es zuvor möglich war, fragt Ihr den Greifen, ob er Euch bei der Suche nach dem Elfenkönig helfen will. Zwar versichert er Euch, all sein Wissen bereits offenbart zu haben, einen Gefallen will er Euch allerdings gerne tun.

Was möchtet Ihr von ihm erbitten: Soll Euch der weitgereiste Mann bei Eurer gefährvollen Fahrt begleiten (176) oder möchtet Ihr nur einen besonderen Talisman als Beistand (198)?

157

Direkt hinter dem Fluss erhebt sich bereits das Gebirge, das bei vielen Händlern als unwegsam gilt – doch nicht bei erfahrenen Kriegern mit einem guten Pferd unter sich. Doch nach einigen Stunden müsst Ihr widerwillig zugeben, dass die Drachensteine tatsächlich ein schwieriges Gelände sind und die guten alten Zeiten, als Ihr wie eine Bergziege durch die Trollzacken turntet, doch wohl schon länger vorbei sind, als Euch lieb ist. Doch rutschige Pässe voller Kiesel, dornenreiche Gebüschstrecken und lästige Insekten sind Hindernisse, aber keine echten Gefahren für einen Kämpfer. Die Tiere des Gebirges halten sich angenehm zurück, von den namensgebenden Drachen findet Ihr zum Glück keine Spur, und selbst die Goblins, deren Heimat das Gebirge sein soll, glänzen durch Abwesenheit.

Tatsächlich findet Ihr in den drei Tagen Eures Rittes so gut wie gar keine Spuren dieser kleinen Verwandten der Orks. Anfänglich beglückwünscht Ihr Euch, doch allmählich dämmert es Euch, dass Ihr einfach zu wenig von diesen lästigen Gesellen bemerkt, die doch sonst überall herumschnüffeln, betteln und kleine Diebereien versuchen – ob sie sich gar versammelt und den Orks angeschlossen haben? Noch mehr Feinde für das Kaiserreich...

Inzwischen habt Ihr auch schon das Massiv der Drachensteine hinter Euch gebracht und steht in der schmalen Talsenke, die Weiden mit dem Bornland verbindet, vor Euch aber erhebt sich die Rote Sichel. Nach Osten gen Festum zu reisen hat keinen Sinn, aber noch könnt Ihr Euch entschließen, nach Westen zu reiten, wo Ihr schließlich auf die Straße nach Trallop treffen müsstet (149). Wollt Ihr dagegen an Eurem Plan festhalten, auch die Rote Sichel zu überqueren, so bedenkt, dass auch jenes Gebirge als Heimat der Goblins gilt und in diesem Volk sogar noch höhere Verehrung genießen soll – sofern die

kleinen Pelzwesen überhaupt etwas anderes anbeten als Gold und Beute. (184)

158

Vom Ort Donnerbach aus reitet Ihr nun entlang des gleichnamigen Flusses aufwärts – vorbei an dem berühmten Rondratempel, erst nach Westen, dann nach Nordwest und schließlich direkt nordwärts.

Ihr scheint einer der wenigen zu sein, die diesen Weg nehmen – seit sich nach Westen hin der Weg ins Nebelmoor und nach Trallop abgespalten hat, habt Ihr keinen anderen Reisenden mehr gesehen. Kurz denkt Ihr an die Gerüchte, nach denen die Elfen des Waldes eigene Pfade haben sollen, unsichtbar für den flüchtigen Betrachter...

Allmählich beginnt sich auch die Landschaft rund um Euch herum zu verändern; aus dem weiten Weideland am Seeufer wird Mischwald, später der dichte Wald, der deutlich auf das Gebirge hinweist, dem Ihr Euch nähert. (144)

159

Auch nachdem Ihr auf den Weg zurückgekehrt und schon einen Tag geritten seid, umgeben Euch an allen Seiten noch verbrannte Bäume und geschändetes Land – der Zug der Schwarzpelze muss wahrhaft furchtbar gewesen sein.

Am Morgen des nächsten Tages allerdings trifft Ihr einen einsamen Reisenden, der wie Ihr diesen Weg gewählt hat, um den Orks zu entgehen. Seltsamerweise klagt er über den merkwürdigen Anblick des dichten Unterholzes und das Fehlen aller Vierbeiner...

Da er offensichtlich weder die Absicht noch die Mittel hat, diesem eigenartigen Anblick näher nachzuspüren, schweigt Ihr über die Ursache. Später trennt Ihr Euch relativ bald von ihm – denn wenn die Illusion nur von Euch genommen wurde, wollt Ihr des Waldgeistes Geheimnis nicht in einem unbedachten Moment ausplaudern.

Denn nicht nur Euer Mitgefühl gilt dem Herrn eines zerstörten Reiches, auch glaubt Ihr ihm Dankbarkeit zu schulden:

Nicht nur, dass Ihr Euch seit dem Trunk aus seiner Quelle äußerst erfrischt und gestärkt fühlt (+2 permanente LP), Ihr verbringt auch so ruhige und störungsfreie Tage und Nächte, dass Ihr alle körperlichen Schäden und Astralenergieverluste voll regeneriert habt, als Ihr Abschnitt 194 erreicht.

160

Um eine rasche Entscheidung zu erzwingen, gebt Ihr Zulhamin die Sporen und galoppiert mit gezogenem Schwert auf die Schwarzpelzhorden zu – und es gelingt Euch sogar, die überraschten Späher der vordersten Front mit schnellen Streichen zu töten und über ihre Leichen weiterzureiten. Doch schon die nächste Schlachtreihe erweist sich als härter – und als Euch die Pfeile und Speere um die Ohren fliegen, kann man es fast Euer Glück bezeichnen, dass Ihr vom Pferd fällt und Euch ein Ork gefangen nimmt, denn so kommt Ihr wenigstens mit dem

Leben davon.

Nun – seitdem seid Ihr der Sklave des einflussreichen Kriegshäuptlings Mugrach, der seinen Besitz eifersüchtig gegen den Schamanen seiner Sippe verteidigt, der Euch partout seinem Gott opfern will. Vielleicht wird es Euch sogar einmal gelingen, zu fliehen, wenn Euer „Besitzer“ abgelenkt oder tot ist, doch Eure Mission habt Ihr längst verdorben...

161

Vielleicht habt Ihr den richtigen Weg gewählt: Trotz seiner starken Mauern ist Nordhag kaum ein sicherer Platz für die Flüchtlinge – sofern nicht seine Bewohner es ausreichend schützen. Und so helft Ihr ihnen, plündernde und marodierende Banden von Orks und leider auch Menschen zu vertreiben; eines Tages müsst Ihr gar eine größere Schar besiegen, die sich vor Euren Augen in dem verlassenen Dorf einzurichten gedachte.

Nach und nach erwirbt Ihr Euch den Respekt der harten Nordleute, schließlich ist der „Elfenkrieger aus dem Süden“ auch bei denen Legende, die von Eurem Rang und Namen keine Ahnung haben. So gelingt es Euch gar zweimal, Verschwörungen zu zerschlagen, die eine Abspaltung der Provinz vom „untätigen Gareth“ zum Ziel hatten. Und immer, wenn Ihr gerade aufbrechen wollt, um Eure Mission fortzusetzen, zeigen sich neue Probleme, mit denen Ihr umgehen müsst.

Alles in allem gewiss keine schandbare Entscheidung, mit der Ihr auch Euren Teil zur Rettung des Reiches beitragen werdet – Eure Mission aber habt Ihr fürwahr verfehlt...

162

Schnell zuckt Euer Schwert vor und schneidet durch das Fell der Bestie – nur um darunter auf einen stählernen Panzer zu treffen, mit dem Ihr fürwahr nicht gerechnet habt. Der Bär nutzt Eure Verblüffung und greift sich an den Hals, und einen Augenblick später steht da anstelle der Bestie ein nur wenig kleinerer rothaariger und -bärtiger Hüne in Kettenpanzer und Bärenfellmantel – Herzog Waldemar, der Bär von Weiden! „Holla, Golambes, alter Kampfgefährte!“ hörst du seine wohlbekannte Stimme poltern: „Ist das denn eine Art, einen alten Kumpel einfach so aufschlitzen zu wollen? Wenn ich noch der Inquisitor wäre...“

Dann aber teilt sich der rote Urwald in seinem Gesicht zu einem breiten Grinsen. „Aber von meinem Mantel habe ich dir auch nie erzählt – dachte, das macht sich nich’ gut für’n Krieger. Erst jetzt, wo ich allerorten dieses Kroppezeug totschlagen muss...“

Aber was machst du denn hier? Dachte, du wärst in Gareth bei den andern feinen Pinkeln?“ (13)

163

Ehe Ihr die Höhle endgültig verlasst, stellt Ihr Euch allerdings die Frage, was mit Eurem Gefangenen passieren soll: Das Sicherste wäre, ihn selber mitzunehmen und gemäß des Gesetzes zu seiner zuständigen Heimatacademie im Mittelreich zu bringen (33). Wenn Ihr ihn allerdings gefesselt hier lassen und nur in Donnerbach die zuständigen Stellen verständigen wollt, damit die Magier

Euch die zeitraubende Mühe abnehmen – im Moment ist der Missetäter unschädlich gemacht und wird die zwei, drei Tage sicherlich gut überstehen (4).

164

Ihr murmelt die Formel und richtet Eure Gedanken auf den Fisch – und praktisch zum ersten Mal in Eurem Leben gelingt Euch dieser Zauber (und kostet Euch 5 ASP): Ihr erhaltet einen kurzen, aber starken Eindruck von Besorgtheit, Hoffnung, aber auch viel gutem Willen Euch gegenüber – und von einer Klugheit, die nicht der eines Tieres entspricht.

Nun, definitiv hat der Fisch (?) nichts Böses gegen Euch im Sinn, also beschließt Ihr, Euch seinen Wunsch wenigstens anzuhören. (89)

165

Ihr wollt also einen der folgenden Sprüche versuchen – doch bedenkt, dass Ihr über nur so wenig astrale Kraft gebietet, dass Ihr kaum in der Lage sein werdet, mehr als einen Zauber zu wirken.

- DUPLICATUS DOPPELPEIN (KL/CH/GE gegen TaW 4): Abschnitt 2
- IGNIFAXIUS FLAMMENSTRAHL (MU/GE/FF gegen TaW 1): Abschnitt 11
- PLUMBUMBARUM UND NARRETEI (CH/GE/KK gegen TaW 3): Abschnitt 18
- FULMINICTUS DONNERKEIL (KL/GE/KK gegen TaW 4): Abschnitt 24

Ein Misserfolg bei der Probe führt direkt zu Abschnitt 146.

166

Hinter Hardorp führt Euch der Weg nordwestlich, bis Ihr die Furt durch den schmalen und stillen Salamanderfluss erreicht, der weiter südlich in den Neunaugensee münden wird. Ihr aber steht vor einer wichtigen Entscheidung: Direkt vor Euch führt der Pfad nach Donnerbach – der Stadt am See, die allgemein als der Eingang zum Elfengebirge betrachtet und als solcher auch in den alten Verträgen aufgeführt wird (207); den Salamanderfluss aufwärts aber liegt das Gebirge selbst – eine Abkürzung, die Euch mindestens eine Woche ersparen würde, doch bedenkt, dass die Elfen der Salamandersteine recht unfreundlich zu denen sind, die über ihre Grenzen schleichen... (178)

167

Der Weg vom Palast durch die turbulente Stadt zum Kanzleigebäude ist eigentlich ein Abenteuer für sich – Euch wird einmal beinahe der Geldbeutel gestohlen. Doch schließlich habt Ihr das hoch aufragende Haus inmitten eines ruhigen Parks erreicht und könnt nach allerlei Formalitäten mit dem Oberkanzleirat sprechen. Fast hättet Ihr vergessen, dass Ellinar Sterntru ja selbst dem Elfenvolke angehört, so dass Euch der Anblick des würdigen Herrn mit den spitzen Ohren doch ein wenig überrascht.

Nachdem Ihr Euch gefasst und von Eurem Auftrag erzählt habt, bittet Ihr ihn um nähere Informationen über

den gesuchten Herrscher der Elfen.

„Der Elfenkönig..? Nun, natürlich kenne ich die alten Legenden, Euer Hochwohlgeboren, aber ich persönlich mag nicht recht daran glauben. Immerhin glauben die meisten unseres Volkes ja auch an das „badoc“, die Unreinheit, die von Habgier und Herrschsucht ausgeht. In den Augen meiner Brüder bin ich bestimmt auch schon befallen, auch wenn ich in jeder freien Minute aus der Stadt reite und die offenen Felder genieße.

Aber ich schweife ab. Nein, ich fürchte, dass es sich bei dem Elfenkönig nur um ein Gerücht handelt, wilde Elfen würden kaum einen König über sich dulden. Vielleicht ist dieser Vertrag ja sogar gefälscht...”

Enttäuscht, aber nicht entmutigt, holt Ihr Euer Pferd und das Gepäck und verlasst Gareth durch das Nordtor in Richtung Abschnitt 29.

168

Nachdem Ihr Warunk eilig verlassen und den Weg nach Norden eingeschlagen habt, kommt Ihr überraschend gut voran. Die Straße ist besser, als Ihr gedacht hättet, und schon nach kurzer Zeit habt Ihr Tobrien erreicht. Allmählich werden die Wälder dichter und die Besiedlung spärlicher. Selbst nach fast einem Jahrzehnt sieht man noch hier und da Spuren vom Großen Zug der Oger, die Euch nur zu schmerzhaft an die Verwüstungen erinnern, die diese hirnlosen Monster in Eurer Herrschaft angerichtet haben. Doch selbst diese Schäden verblassen gegen das, was die Schwarzpelze verursachen werden, wenn sie nicht rechtzeitig zurückgeworfen werden – wenn es Euch nicht rechtzeitig gelingt, den Elfenkönig zu finden und zum Eingreifen zu bewegen. Im Reiten verflucht Ihr die Verzögerungen in Warunk und den langatmigen Markgraf Thronwig.

Eine Nacht verbringt Ihr in einem einsamen Landgasthof, wo Ihr nur die Wirtin und einige Bauern antrefft. Sie starren Euch, den bewaffneten Reisenden, fast ungläubig an, während Ihr mit einem erfreuten Seufzen ein kühles Bier in Eure staubige Kehle gießt. Schließlich fasst sich einer der Hinterwäldler ein Herz und fragt Euch, den erfahrenen Elfenkrieger, dessen Ohrspitzen sie scheu bewundern, nach den beunruhigenden Gerüchten aus den Inneren Provinzen: „Isses denn echt wahr, dass de Schwaazpelze komm'? Ich mein, könn' die Götter und der Kaiser das denn zulassen, nachdem wer schon die Ogers hierhattn?“

Wie wollt Ihr auf diese Frage antworten: Wollt Ihr den Bauern gegenüber ehrlich sein und ein schonungslos offenes Bild der Gräueltaten entwerfen, die auch Eure Seele quälen (177), oder wollt Ihr ihnen den Segen der Unwissenheit lassen und ihnen beruhigend von den Heldentaten der Großen des Reiches erzählen, die das Unheil schon abwenden werden (201)?

169

Obwohl Ihr beim eiligen Rückzug noch einige Scharmützel auszufechten habt, in denen Ihr insgesamt 2W6 SP hinnehmen müsst, seht Ihr relativ rasch wieder den Himmel über Euch. Die treue Zulhamin wartet noch immer auf Euch, so dass Ihr schnell allen langsamen Goblinwachen davon gesprengt seit.

Eilig setzt Ihr Euren Ritt fort nach (64), um nicht noch mehr Zeit zu verlieren.

170

Statt Eure kostbare Zeit mit Gesprächen zu vertrödeln, holt Ihr sofort Euer Pferd und das Gepäck und verlasst die Palastanlage. Während Ihr nun durch die Stadt zum Nordtor reitet, fällt Euch auf, wie angenehm menschenleer die Straßen sind. Doch dann erblickt Ihr den Grund dafür: Auf der Straße vor Euch marschiert ein Trupp Gardesoldaten, der offensichtlich den Auftrag hat, nach Deserteuren Ausschau zu halten – und dabei anscheinend auch den ein oder anderen „Freiwilligen“ in Dienst presst: Im Moment stehen sie gerade vor dem renommierten „Hotel Kaisereck“ und verhandeln erregt mit einem livrierten Mann und einigen anderen Leuten, vermutlich Hotelgästen.

Als Ihr näher kommt, seht Ihr, wie die Soldaten tatsächlich Handfesseln hervorholen und die Gäste anketten wollen. Wie wollt Ihr darauf reagieren? Wollt Ihr lieber still weiterreiten, um Ärger und Verzögerungen zu vermeiden (29) oder den Korporal der Garde zur Rede stellen (141)? Wenn Ihr die Härte der Soldaten seht, juckt es Euch allerdings auch in den Fingern, ihnen mit einigen Hieben klarzumachen, wie man Gäste zu behandeln hat (118)...

171

Ihr wollt es also riskieren, Euch direkt den Orks zu nähern? Zuerst scheint das wirklich die richtige Entscheidung gewesen zu sein, denn auf der Reichsstraße kommt Ihr schneller voran als auf jedem anderen Weg – so schnell, dass Ihr schon nach sechs, sieben Stunden durch die ersten völlig verlassenen Dörfer kommt und vor Euch in der Ferne einen Lärm wie von Donner hört, der sich schnell als das Geräusch einer gewaltigen näherrückenden Horde entpuppt: die Orks!

Was wollt Ihr nun tun? Einfach umgehen könnt Ihr sie nicht, dazu ist ihre Zahl zu groß und ihre Schar zu sehr verstreut. Aber Ihr könnt immer noch versuchen, nach Wehrheim zurückzueilen und dort einen anderen Weg zu wählen (186), aber auch die Schwarzpelze angreifen, um Euch vielleicht durch ihre Reihen zu kämpfen (160) oder Euch in dem verlassenen Dorf verbergen und die Horden einfach an Euch vorbeiziehen zu lassen (189).

172

Noch bevor Ihr den ersten Schlag gelandet habt, greift der Schrat schon nach Euch. Zwar gelingt es Euch noch dank Eures hervorragenden Schwertes, ihm einen schweren Schnitt an der Seite zuzufügen, dann aber werdet Ihr auch schon gepackt und verliert das Bewusstsein.

Als Ihr wieder zu Euch kommt, liegt Ihr buchstäblich auf der Straße – neben Euch auf dem Weg wartet Euer Pferd schon auf Euer Erwachen. Fast jeder Knochen in Eurem Körper scheint Euch weh zu tun, doch dauerhafte Schäden habt Ihr keine erlitten – eigentlich seltsam, denkt Ihr, als Ihr Euch aufrappelt und den merkwürdig beschrifteten Rindenstreifen einsteckt, dessen Schriftzeichen Ihr nicht kennt.

Der Weg wird für Euren zerschlagenen Körper eine unbe-

schreibliche Qual – und wegen der Schmerzen erreicht Ihr den nächsten Ort erst Tage später, und einige Wochen dauert es, bis Ihr halbwegs erholt weiterreisen könnt. In dieser Zeit findet Ihr auch einen alten Druiden, der die von ihm „Waldschrift“ genannten Zeichen lesen kann. Die Botschaft ist so seltsam wie kurz: „Die Zeit der mutigen Helden ist also vorbei.“ Nun ja, über die mögliche Bedeutung könnt Ihr in Ruhe und lange Zeit nachdenken, denn Eure Mission ist offensichtlich vorbei...

173

Selbst wenn Ihr die Elfen erreicht – zu viel an diesem Plan beruht auf „Wenns“ – vielleicht ist nicht einmal dieser alte Vertrag echt... Die leidenden Menschen im Svelltland dagegen sind echt.

Damit ist schon Eure Entscheidung gefallen: Am nächsten Tag brecht Ihr zeitig auf und reitet in Richtung Tiefhäfen. Nicht nur auf dem Weg dorthin, auch später noch habt Ihr Gelegenheit, mehr Heldentaten zu verrichten, als Ihr Euch erträumt habt. Tatsächlich bringt Ihr diesen hart kämpfenden Menschen einiges an Erleichterung – neben Eurer reinen Kampfkraft vor allem das Wissen, dass ihr schwerer Einsatz nicht völlig unbemerkt geblieben ist. In späteren Tagen sammelt Ihr gar eine Schar von kühnen Helden um Euch, mit denen Ihr Überfälle auf Orkhäuptlinge und Vorstöße ins Orkland selbst unternimmt. Fürwahr eine Reihe von edlen und lobenswerten Taten, die allerdings wenig mit Eurem ursprünglichen Auftrag zu tun haben – denn das Schicksal des Mittelreiches liegt nun ganz in anderen Händen, Eure Mission habt Ihr verlassen.

174

Eure Kriegerehre zwingt Euch, bei der Armee zu bleiben und mit ihr zu siegen oder unterzugehen – doch als Ihr dann die Feinde vor den Toren der Stadt empfangt, entspannt sich ein blutiges Gemetzel, und nachdem Ihr unzählige Schwarzpelze zu den Schatten geschickt habt, trifft Euch ein Hieb von hinten am Kopf und Ihr verliert das Bewusstsein.

Als Ihr mit furchtbaren Kopfschmerzen zu Euch kommt, liegt Ihr auf einem harten Bett in einem provisorischen Lazarett – denn nach stundenlangem Kampf sah sich Marschall Helme Haffax gezwungen, die Armee vor der orkischen Übermacht bis nach Wehrheim zurückzuziehen, um der Vernichtung zu entgehen. Tja – gerade jetzt könnte das ums Überleben kämpfende Reich Eure Diplomatiendienste dringend brauchen – doch Ihr habt keine Chance mehr, denn der Ring der Orks rund um Wehrheim ist dicht geschlossen. Ihr solltet einfach abwarten, was geschieht (138) – oder wollt Ihr Euch alleine heraus schleichen und in Abschnitt 160 einen gewaltsamen Durchbruch versuchen?

175

Das Unerwartete geschieht – zum ersten Mal seit langer Zeit fällt Ihr einfach vom Pferd und seht der erschreckten Zulhamin nach, wie sie in Richtung der Straße galoppiert. Doch Eure Verblüffung währt nur einen Augenblick, dann seid Ihr auch schon bereit, es mit jedem Gegner

aufzunehmen.

Als Ihr allerdings merkt, daß Ihr Euch bei dem Sturz Euren Knöchel recht schmerzhaft geprellt habt, seid Ihr doch froh, dass sich weit und breit kein Gegner zeigt – anscheinend ist dieser Wald tatsächlich ganz leer.

Nachdem Ihr mühsam aus diesem verfluchten Gehölz herausgehumpelt seid, schwingt Ihr Euch auf die schuld bewusst blickende Zulhamin, die tatsächlich auf dem Pfad auf Euch gewartet hat.

Mit dem Schwur, den verdammten Wald sein zu lassen, reitet Ihr weiter nach Abschnitt 31.

176

„Es tut mir leid, mein Freund, aber ich kann dir diesen Wunsch nicht erfüllen. Wichtige Geschäfte halten mich hier in Gareth fest. Außerdem solltest du meiner Meinung nach fähig sein, alleine klarzukommen. Wenn du aber unbedingt ein Andenken möchtest...“ (198)

177

Gebannt lauschen die Hinterwäldler Eurem Bericht von geplünderten Dörfern, erschlagenen Frauen und Kindern und zerstörten Familien; nur manchmal geht ein unwillkürliches Aufstöhnen durch die Menge.

Als Ihr endet, bedankt sich der Dorfälteste mit bleichem Gesicht und bestellt mehr Bier. Nach knapp einer Stunde haben sich einige ganz dem Trunk ergeben, während andere nur schweigend an ihrem Tisch hocken und zitternd ins Leere starren. Ihr beginnt Euch zu fragen, ob Ihr die richtige Wahl getroffen habt, doch nun könnt Ihr nicht mehr viel tun. Mit einem Gefühl der Scham geht Ihr zu Bett und erwacht am nächsten Morgen nach unruhigem Schlaf. Nach einem kargen Frühstück reitet Ihr weiter nach Abschnitt 195.

178

Obwohl Ihr damit vielleicht den Zorn Eurer potentiellen Verbündeten heraufbeschwört, reitet Ihr direkt den Salamanderfluss aufwärts: In Kriegszeiten müssen auch die Elfen Abstriche machen, denkt Ihr Euch – und Zeit ist jetzt kostbarer denn je. Deshalb spornt Ihr Zulhamin ordentlich an, und rasch habt Ihr die Höhen der Salamandersteine erreicht. Nun heißt es nur noch, einen ersten Ansprechpartner zu finden – doch das erweist sich als schwieriger als vermutet: Die erste Zeit trifft Ihr nicht nur keinen Elfen oder Menschen, sondern findet nicht einmal Hinweise auf irgendwelche Siedlungen...

Erst als Ihr zu drastischen magischen Mitteln greift, könnt Ihr Euch einen Weg durch das Dickicht aus Realität und Illusion bahnen und kommt nach Abschnitt 70.

179

Zum Glück erweist sich die Magie dieses merkwürdigen Waldes als freundlich – oder zumindest neutral, auch wenn Ihr zur Sicherheit sorgfältig darauf verzichtet, einen der Bäume am Waldrand zu beschädigen, nach Tieren zu jagen oder auch nur aus einem der zahlreichen Bächlein zu trinken, die Ihr oft durchqueren müsst.

Trotz der aufwendigen Vorsicht kommt Ihr angenehm

schnell voran und könnt zugleich alle zuvor durch Kämpfe und pure Erschöpfung erlittenen Schäden völlig auskurieren – und nach einigen ruhigen Nächten hat sich auch in Eurem Körper wieder Astralenergie gesammelt. Nun wundert Ihr Euch darüber, nicht auf Orkspuren zu stoßen, da die Schwarzpelze doch eigentlich genau hier durchgezogen sein müssen – aber andererseits ist es Euch auch nur recht, dass Ihr so problemlos zu Abschnitt 194 kommt.

180

Zwar war die Form Eures Grenzübertritts beim besten Willen nicht ganz legal – doch während Ihr zur Sicherheit in den nächsten Tagen Schwert und Passierschreiben stets griffbereit haltet, geschieht nichts besonderes. Anscheinend war der alte Narr tatsächlich der einzige Grenzwächter in der Gegend – oder seine Gefährten sind noch unfähiger...

So erreicht Ihr nach drei Tagen unbehelligt Trallop in Abschnitt 185.

181

Als nächstes spürt Ihr, wie mit Euren Lungen eine seltsame Verwandlung vor sich geht – und dann verlangt es Euch danach, einen tiefen Atemzug Wasser zu nehmen. Vage fühlt Ihr Euch an einen Waldelfenzauber erinnert, den Ihr nie näher habt erforschen können.



An eurer Seite erblickt Ihr eine große Forelle, dann hört Ihr die Stimme des Fisches in Eurem Kopf. Das Wesen begrüßt Euch im See und versichert Euch, dass Ihr in seiner Beglei-

tung vor Neunaugen sicher wäret – „auch wenn es mich viel kostet...“ –, nicht aber vor größeren Feinden: „Und unser größter Feind ist ein zweibeiniger Zaubermeister, der sich in einer Höhle am Nordrand der Welt niedergelassen hat, in die wir nicht vordringen können.“

„Wir“, das ist ein Volk von fischgestaltigen Naturgeistern, das seit alter Zeit im Neunaugensee lebt – doch seit einiger Zeit haust in einer Höhle, die zuvor das größte Heiligtum der Geister war, ein menschlicher Magier, der sich die Neunaugen wie Jagdhunde hält und alle Nester der „Wasserflinken“ zerstört hat, um in seinem Unterschlupf völlig ungestört zu sein. Die Fischgeister wissen nicht, was er dort tut – nur dass er sich jetzt zu Studien in die Höhle zurückgezogen hat und seine Wachsamkeit vernachlässigt, eine Chance, die sie nicht verstreichen lassen können. Ihr sollt ihr Vertreter in diesem Kampf sein und dort fechten, wohin sie nicht vordringen können. Das Ganze erscheint Euch zwar wie aus einem seltsamen Traum, doch willig folgt Ihr dem Forellengeist (sein Name ist übrigens ‚Flinkflosse‘) und schwimmt mit schnellen Zügen – schon um nicht den Schutz vor den Neunaugen zu verlieren...

So erreicht Ihr denn nach kurzer Zeit eine Stelle am nördlichen Rand des Sees, wo das Land als Steilufer tief ins Dunkel hinabreicht und allerlei fremdartige Gewächse sich zum spärlichen Sonnenlicht emporrecken – ein Dickicht von verschiedensten Pflanzen, die Euch an Schilf, Treibblatt, Seegras oder Schachtelhalm erinnern. Flinkflosse erklärt ehrfürchtig: „Hier ist der Rand der Welt!“ und ermahnt Euch, stetig Wasser zu treten – „damit Ihr nicht absinkt in die Zonen unter dem Licht, wo auch ich Euch nicht schützen kann...“ In Eurer Nähe aber öffnet sich der Eingang zu einer Unterwasserhöhle – gerade so groß, dass Ihr gut hineinschwimmen könntet. Doch vor ihr seht Ihr eine größere Zahl Neunaugen herumschwimmen...

Was wollt Ihr nun tun? Wollt Ihr angesichts dieser Gefahr nicht doch lieber Flinkflosse bitten, Euch wieder an Land zu bringen (193) – oder aber Eurem Begleiter und seinem Volk mit Euren Kräften helfen und tatsächlich auf die Höhle zuschwimmen (206)?

182

Klug gedacht – ein Platz, an den die Fischgeister nicht vordringen können, wird wohl über der Wasseroberfläche liegen. Und richtig: Nachdem Ihr eine ganze Weile in dem Gang aufwärts geschwommen seid, entdeckt Ihr Steiggeisen über Euch. Vorsichtig klettert Ihr an ihnen hoch (nicht ohne das Wasser aus Euren Lungen zu blasen) und steht wenig später in einer hell von Öllampen erleuchteten Höhle, die neben einem Bett und vielen Schränken auch ein Labor für eindeutig alchemistische Zwecke enthält – und in ihm steht ein Mann in weißer Robe, der Euch offensichtlich noch nicht bemerkt hat. Was wollt Ihr also tun? Das Überraschungsmoment nutzen und den Fremden angreifen (204) – oder lieber erst auf magischem Wege (196) oder im offenen Gespräch (143) seine wahren Absichten erforschen?

183

Nachdem Ihr geraume Zeit durch die engen und verstopf-

ten Straßen und Gassen Gareths gelaufen seid (ein Abenteuer an sich, bei dem Ihr zweimal beinahe Euren Geldbeutel eingebüßt hättet), wird Euch klar, dass Ihr offensichtlich ziemlich geistesabwesend gewesen seid. Natürlich gibt es keinen solchen Gesandten in Gareth, er würde die Menschenmassen auch wohl kaum ertragen – zudem wäre Euer jetziger Auftrag dann ziemlich unnötig... Mit einem verlegenen Lächeln wendet Ihr Euch um, holt Pferd und Gepäck und verlasst Gareth durch das Nordtor in Richtung Abschnitt 29.

184

Die ersten zwei Tage in der Roten Sichel unterscheiden sich kaum von den zurückliegenden – außer dass die Kleintiere zum Glück häufiger vorkommen und Firun Euch freundlicher gesinnt ist. Angesichts nur noch geringer Proviantvorräte seid Ihr froh, dass Ihr gleich am ersten Abend einen großen Hasen erlegen könnt.

Als Ihr aber am dritten Tag gerade in einer Höhle am Wegesrand eine kurze Mittagsrast einlegen wollt, um der guten Zulamin wieder etwas Ruhe zu gönnen, hört Ihr von fern aus dem Höhleninneren dumpfes Gemurmel wie von vielen – sehr vielen – Stimmen. Vielleicht Goblins? Rasch überlegt Ihr, ob Ihr dem nachgehen sollt: Unter Umständen führen die Murmler irgendetwas Böses im Schilde, das besser erforscht werden sollte (199); andererseits sagt Ihr Euch, dass Ihr alleine gegen eine Schar von Feinden wenig ausrichten könnt und außerdem eine dringende Mission habt, also eigentlich schnurstracks weiterreiten solltet nach 51.

185

Die Stadt – Kapitale der Provinz Weiden – stellt sich jetzt in Kriegszeiten als besonders große Menschenansammlung dar: Zu den über dreitausend Traloper Bürgern kommen noch weitere tausend, die sich in die starken Mauern geflüchtet haben. Die Herzoglichen Truppen haben übrigens eine ganz einfache Praxis entwickelt, den Zustrom in gerechte Bahnen zu lenken: Jede Familie, die hier Unterkunft erhalten will, muss nach Möglichkeit einen oder mehrere Kämpfer für die Miliz stellen – eine harte Maßnahme, die dennoch von den meisten als notwendig akzeptiert wird. Auch Ihr müsst Euch mehrmals Eurer Passierscheine bedienen, um nicht auch in den Dienst gepresst zu werden. Bei aller Sympathie für die Weidener Armee...

Nachdem Ihr aber endlich in die innere Stadt gelangt seid, erfahrt Ihr in der Burg, dass der Herzog selbst zur Zeit nicht in Trallop ist – und gemäß seiner simplen Art hat er auch keinen ernannt, der Euch empfangen könnte... (205)

186

Schnellstens reitet Ihr zurück nach Wehrheim, wo man die Nachricht von dem Kommen der Orks dankbar aufnimmt und Euch bittet, zu bleiben und gegen die Schwarzipelze zu fechten – immerhin seid Ihr ein angesehener Graf des Reiches, dessen Beispiel den Truppen Mut machen würde (174). Wenn Ihr allerdings ablehnt und lieber aus der bedrohten Stadt fliehen wollt, bleibt Euch

noch die Entscheidung, ob Ihr nach Osten (109) oder Westen (67) ziehen möchtet.

187

Als Ihr dem Schrat einfach offen entgegenblickt, fährt er fort: „Ich musste diesen Zauber weben, um wenigstens die Reste des Waldes unbelebt und unwegsam, für Jäger und Wanderer uninteressant, erscheinen zu lassen – aber du, der nicht nur die Macht des klaren Blickes, sondern auch ein gutes Ziel hat, sollst zuletzt die ganze Wahrheit sehen.“ Offenbar stehen Euch Eure Fragen ins Gesicht geschrieben, denn die dunkle Stimme wird traurig: „Alles hier, soweit du sehen kannst, war einst schönster Wald – doch die Schwarzen Pelze kamen in so großer Zahl, dass ich sie nicht aufhalten konnte – nicht einmal, als sie für ihre Lager und Wagen die Bäume fällten und den Rest als Hindernisse nieder brannten.“ Die Trauer in seiner Stimme ist dunklem Hass gewichen, und Ihr seht, wie sich seine knorrigen Hände öffnen und schließen – Ihr möchtet fürwahr nie ihren Griff um Euren Hals spüren. Als der Gigant für einen Moment schweigt, nutzt Ihr die Gelegenheit, um Eure Fragen an den Mann (an den Schrat?) zu bringen: Woher er Euch und Euer Ziel kennt und ob er Euch helfen kann – wenn er doch schon über so große Macht verfügt.

„Nun, kleiner Mann, ich kenne fast alles, was sich in meinem Wald bewegt und kann darauf reagieren – außer es sind ihrer zu viele...“ Kurze Zeit wird die dunkle Borke seines Gesichts noch dunkler. „Hilfe kann ich dir allerdings nur beschränkt gewähren – mein Platz ist bei den Resten meines Volkes. Doch damals, lange ehe ich diese Gestalt wählte, bin ich viel umhergereist in dieser und anderen Sphären, so dass ich dir zumindest raten kann: Wenn du zum Volk der Hohen Berge willst, so reise zuvor über das Große Einsame Wasser – denn zumindest damals lebten dort Wesen, die dir wohl zu einer freundlicheren Aufnahme helfen mögen. Doch ich vergesse die Pflichten eines jeden Gastgebers gegenüber Mensch, Elf oder auch Tier.“ Mit diesen Worten führt er Euch zu einer sanft sprudelnden Quelle neben einem dicken Eichenstumpf. „Weder Speise noch Unterkunft kann ich dir anbieten, allein eine Erfrischung. Trinke nur davon, es ist gutes Wasser, wenn auch etwas rußig. Und nimm nur Platz auf der Eiche – zu ihren Lebzeiten war unter ihren Zweigen unser Festplatz. Die Schwarzen Pelze haben ihre Leiche fortgeführt, als Rammbock, glaube ich...“

Nachdem Ihr Euch ein wenig erfrischt habt – das Wasser ist trotz der bedrückenden Umgebung angenehm durststillend – bittet Euch der einstige Herr eines schönen Landes, dass Ihr weiterreisen möget. „Denn hier für mich kannst du nichts tun, doch vielleicht gelingt es dir, dein Ziel zu erreichen und der Bedrohung der Schwarzen Pelze ein Ende zu setzen – jedenfalls für diese Zeit.“

Zum Abschied reicht der Waldschatz Euch eine einfache Eichel. Ihr beäugt sie aufmerksam, bereit, das Besondere in ihr zu erkennen – doch Ihr seht nichts. Es ist auch, wie der Waldgeist Euch erklärt, „nur eine gewöhnliche Eichel, der Samen eines der gewaltigen Eichbäume, die einst hier standen und mich um ein Vielfaches überragten. Ich

zweifle, dass sie hier noch gedeihen wird – doch wo du hingehst, mag auch sie einen guten Boden finden. Dir aber wünsche ich den Segen deiner Götter und der älteren Mächte.“

Mit diesen Worten wendet sich der entthronte König ohne Land von Euch und schreitet langsam davon, um wieder in seine alte Position mit empor gestreckten Armen zu verharren – eine stumme Anklage gegen die Götter, die solchen Frevel zuließen.

Ihr aber steigt auf Zulhamins Rücken und reitet weiter nach Abschnitt 159.

188

Auch wenn Ihr damit die Leute von Nordhag enttäuschen müsst – Euer Ziel liegt im Norden bei den Elfen, die Ihr auf dem direkten Wege zu erreichen versucht. Deshalb reitet Ihr auch am nächsten Morgen bereits los, erst auf der Herzogstraße, dann aber auf der alten Nordpiste.

Euer Ritt führt Euch durch dichte Wälder immer weiter fort von aller Zivilisation – und das ist auch wohl Euer Glück, denn je weiter Ihr Euch von allen menschlichen Ansiedlungen entfernt, desto seltener werden auch die Begegnungen mit Monstern: Hattet Ihr in der ersten Woche noch zwei unerfreuliche Zusammentreffen mit marodierenden Schwarzpelzen, die sich wohl irgendwo im Finsterkamm verlaufen hatten, so seht Ihr keine Orks mehr, nachdem Ihr einmal den höchsten Punkt des Gebirgsausläufers hinter Euch gebracht habt und auf die Ebene von Gashok zureitet.

Nachdem Ihr die kleine Stadt erreicht habt – sie mag wohl kaum über eintausend Seelen zählen und ist doch die Metropole des ganzen Umlandes –, stellt Ihr fest, dass der gesamte Marsch der Orks fast unbemerkt vorbeigegangen sein muss:

Die für ihre Prüderie und bigotte „Reinheit“ weithin bekannten Gashoker gehen wie gehabt ihren Geschäften nach; ja, es scheint fast, dass es ihnen gar noch besser geht denn zuvor, seit der spärliche Handel zwischen Lowangen und Riva nun ganz über ihren Ort läuft, wie Euch einige fremde Händler bestätigen. Von diesen Kaufleuten hört Ihr auch, dass es dem übrigen Svelltland bei weitem nicht so gut geht – fast unbemerkt vom Mittelreich haben hier andere Orkstämme sich ganze Königreiche errichtet –, Ihr hört von der Horde eines silberpelzigen Orks im Rorwhedgebirge, von wandernden Sippen, die von den menschlichen Bauern Tribut kassieren, aber auch von dem wachsenden Heer eines hoffnungsvollen Kriegers, der bereits zum Kaiser des Svelltlandes ausgerufen wurde...

So viele Dinge, von denen die Kaiserlich Garether Diplomatie anscheinend keine Ahnung hat! Immer wieder während Eures Aufenthaltes in Gashok überlegt Ihr, ob die Hoffnung für das Reich wirklich bei den fernen Elfen liegt, wenn doch andernorts, weit näher am Orkland, Menschen um ihr Überleben kämpfen müssen und jede Hilfe brauchen können. Wenn sie diese Hilfe allerdings erhalten, kann es vielleicht gar gelingen, von einem befreiten starken Svelltland aus den Weg zwischen Orkland und Schwarzpelzhorden zu unterbrechen... Wollt Ihr

diesem kühnen Plan nachgehen (173)?

Andererseits hat die Idee des Prinzregenten trotz seiner unzureichenden Kenntnisse auch einiges für sich – wenn Ihr also doch lieber in die Salamandersteine zu den Elfen reisen wollt... (139)

Rein theoretisch könnt Ihr von hier aus nach Trallop reisen – doch seid gewarnt, das wäre ein Umweg, der Euch um einiges zurückwerfen würde. (117)

189

Eilig reitet Ihr in das Dorf und eilt dort mit Zulhamin am Zügel in eine offenstehende Scheune, wo Ihr Euch mit ihr in einer dunklen Ecke verbergt.

Nach kurzer Zeit hört Ihr dann auch, wie die Armee der Orks näher kommt und den Ort „einnimmt“ – und dann geschieht genau das, was Euren Tod bedeuten könnte: Mit heiseren Knurrlauten streiten sich die Häuptlinge der Schwarzpelze, ob sie hier ein Lager aufschlagen und einen großen Raum als „Thronsaal“ herrichten sollen – am Besten diese Scheune dort...

Was wollt Ihr tun? Wenn Ihr abwartet (116), werdet Ihr vermutlich gefangen – doch ein gewaltsamer Ausbruchversuch (160) ist auch nicht ohne Risiken...

190

Gebührend vorsichtig dringt Ihr in den Gang ein, aus dem das seltsame Leuchten zu kommen scheint – keine leichte Aufgabe, ist er doch mit allerlei Kraut fast völlig zugewachsen. Und als ob das nicht genug wäre, beginnt er sich allmählich zu verengen und schließlich ist der Punkt erreicht, an dem Ihr sicherlich nicht weiterkommt – und auch kein anderer „Zweibeiner“.

Doch etwas anderes erscheint Euch seltsam – aus dem schmaler werdenden Felsschacht kommt eine spürbare Wasserströmung auf Euch zu und hält die Wasserpflanzen in Bewegung – so als münde hier ein unterirdischer Fluss.

Nun ja, trotzdem liegt Euer Ziel eindeutig anderenorts – Ihr holt noch einmal kräftig Luft (beziehungsweise Wasser) und schwimmt dann zurück. Erst als Ihr zurück in der großen Höhle seid, um Euch für einen anderen Gang zu entscheiden (206), spürt Ihr, dass Euch anscheinend die magische Stimmung des Ortes auch ergriffen hat: Ihr fühlt Euch im Moment besonders auf die astralen Schwingungen der Natur um Euch eingestimmt (+2W6 ASP). Und jetzt erkennt Ihr auch das schachtelhalmähnliche Kraut, das nicht nur hier, sondern überall in der und rund um die Höhle wächst: Anscheinend seid Ihr durch einen wahren „Wald“ des Magiekrautes Kairan geschwommen...

191

Nachdem der Herzog sein großmütiges Angebot in eine richtige schriftliche Vollmacht verwandelt hat – eine langwierige Arbeit, bei der er gehörig auf seine Großzügigkeit und den abwesenden Sekretär schimpft –, scheint er fast erleichtert, seine Waffen und den magischen Bärenmantel packen zu können und gegen harmlosere Gegner ins Feld zu ziehen, als die Orthographie es ist...

Ihr aber begeht Euch in den Tralloper Hafen und sucht Euch eine der fünf Herzoglichen Galeeren aus – ein irgendwie erhebendes Gefühl. Schließlich entscheidet Ihr Euch für die kleinste, die „Prinzessin Walpurga“, die dennoch genügend Platz bietet, auch Zulhamin zu befördern – denn auf Eure treue Stute wollt Ihr nicht verzichten.

Ihr brecht am selben Tag noch auf, und die ersten Stunden verbringt Ihr damit, dem langsam am Horizont verschwindenden Trallop nachzublicken oder auf die Fischerboote zu schauen, die Euch ein Stück des Weges begleiten. Auf Eure Fragen erklärt die Kapitänin der Galeere, dass nur die Gewässer um Donnerbach wirklich gefährlich sind, während man rund um Trallop noch ganz ertragreich fischen kann. Warum allerdings gerade der Nordteil des Sees so von Neunaugen wimmelt – ihr bleibt auch nur ein Schulterzucken.

Vorerst aber ist die Fahrt eine angenehme Erholung ganz ohne Mysterien und Gefahren – denn auch die Neunaugen werden die gepanzerte Bordwand der „Prinzessin“ kaum durchnagen können...

Zur Sicherheit unterbrecht ihr die Fahrt in der Nacht und mit einem Lächeln lädt Euch die Kapitänin in die Offiziersmesse ein... (200)

Oder wollt Ihr Euch lieber früh hinlegen, um Euch noch besser zu erholen? (142)

192

Niemand lohnt Euch Eure Offenheit, statt dessen schließt sich eine überaus langwierige Untersuchung an, in der sich die gelangweilten Grenzposten endlich einmal wieder wichtig fühlen können – und als sie nach einigen Wochen zu dem Schluss kommen, dass Ihr weiterziehen mögt, ist es für Eure Mission schon längst zu spät...

193

Mit einem starken Gefühl des Bedauerns stimmt der Fischgeist Euch zu: „Ich werde nichts gegen Euren Willen tun – also verlasst uns denn.“

In seiner Begleitung schwimmt Ihr bis in die Nähe von Donnerbach, wo Ihr leicht aus dem Wasser klettern könnt. Im rechten Moment wechseln Eure Lungen wieder auf Luftatmung, und Ihr wisst, dass Ihr die Gabe nun verloren habt. Doch der See liegt hinter Euch, vor Euch aber liegt Euer Ziel, die Elfen. Zuerst aber sucht Ihr Euer Pferd...

Eure Gesprächspartner scheinen sich etwas zu wundern über die Nässe Eurer Kleider, aber das schert Euch wenig – doch als Ihr Zulhamin endlich gefunden habt, kommt es noch zu einem heißen Kampf, bis der „Elfenstreuner“ seine edle Shadifstute und sein anderes Hab und Gut wieder in Besitz nehmen kann... (78)

194

In einer Gegend, wo sich allmählich wieder „normaler“ Wald eingestellt hat, stoßt Ihr immer häufiger auf die Anzeichen menschlicher Besiedlung – und schließlich auch auf das nahezu verlassene Dorf Nordhag, das sich rund um die Burg gleichen Namens erstreckt. Hierhin

haben sich auch die Bewohner des Dorfes geflüchtet, hier werdet Ihr vom Vogt freudig begrüßt und herzlich aufgenommen – seid Ihr doch der erste „offizielle“ Besucher aus den inneren Provinzen seit langem. Erst hier wird Euch klar, dass Ihr wohl schon vor einer Weile die Grenze zum Herzogtum Weiden überschritten habt, und Ihr nehmt jede Information dankbar auf, die man Euch gibt.

Demnach ist der Norden zwar vom Reich weitgehend abgeschnitten – doch fürwahr nicht geschlagen: Herzog Waldemar lebt nicht nur, er kämpft auch stetig in vorderster Linie gegen die schier allgegenwärtigen Orkhor-den. Denn anders als in den Inneren Provinzen hat man es hier nicht mit einem einzelnen Großheer zu tun, sondern leidet weit stärker unter den kleinen räuberischen und plündernden Trupps, die das ganze Land durchstreifen.

Die Freude über Eure Ankunft weicht Enttäuschung und leisem Missmut, als Ihr erklären müsst, dass Ihr mitnichten als Verstärkung in Nordhag zu bleiben gedenkt, sondern Euch wichtige Aufträge weiter nach Norden führen – oder wollt Ihr erst einmal eine Weile bei den tapfer aushaltenden Weidenern bleiben, um ihren Kampfgeist zu stärken und vor allem als Bote vom Kaiserhof der wachsenden Unzufrieden mit der Hauptstadt Gareth entgegenzutreten – denn was nützt der beste diplomatische Erfolg, wenn zuhause die Aufrührer triumphieren (161)?

Wenn Ihr dagegen entschlossen seid, diesen Außenposten von Freiheit und Ordnung zu verlassen und deshalb nach dem besten Weg zu den Salamandersteinen fragt, schälen sich aus einer Reihe von eher seltsamen und verwirrenden Vorschlägen zwei sinnvolle Alternativen heraus:

Zum einen könnt Ihr auf der Herzogstraße nach Trallop reisen und dann über den Neunaugensee nach Donnerbach fahren, eine Route, die relativ gut ausgebaut und patrouilliert (und damit auch recht sicher) ist. Wollt Ihr sie nehmen, dann geht zu Abschnitt 91.

Die zweite Möglichkeit böte ein kaum begangener Wildnispfad direkt nordwärts, der entlang den östlichsten Ausläufern des Finsterkammes verläuft und schließlich auf die alte Straße vom Svellttal nach Donnerbach trifft – die Verfechter dieses Weges argumentieren, dass sich gerade jetzt wohl nur wenige Feinde so weit draußen in der Einöde aufhalten werden, wenn sie im Mittelreich leichte Beute erhoffen können. (188)

195

Nach einigen Stunden des Reitens seht Ihr zu Eurer Rechten das Wasser des Ysli-Sees schimmern und reitet schneller, um noch an diesem Tag Ysilia zu erreichen. Die von den Ogern zerstörte Stadt ist bereits wieder gut aufgebaut, auch wenn im Moment die Bauarbeiten zu ruhen scheinen. Bei der Stadtvögtin erfahrt Ihr auch die Gründe: Die Nachrichten vom Orkeinfall haben zahlreiche Ysilier in die Flucht getrieben, nachdem die Wirren um den Kaiserthron schon für genügend Unruhe gesorgt hatten. Die noch überraschend junge Vögtin kann Euch auch neue Informationen über das Vordringen der Orks geben: Jüngsten Berichten zufolge liegt deren Heer unmittelbar bei Wehrheim... Angesichts dieser erschreckenden Neu-

igkeit verzichtet Ihr auf die angebotene Gastfreundschaft, gönnt nur Eurer Stute Zulhamin etwas Ruhe und brecht am nächsten Morgen noch vor Sonnenaufgang auf. Als sich die Sonne im Osten erhebt, habt Ihr schon die Furt durch die obere Tobimora erreicht. Nun müsst Ihr Euch allerdings über den Weg klar werden: Zum einen könnt Ihr westwärts weiter auf dem Sichelstieg über die Schwarze Sichel nach Trallop am Neunaugensee reiten und von dort mit dem Boot weiterreisen (125) – oder Ihr reist nördlich durch die weitgehend unerforschten Berge von Drachenstein und Roter Sichel, um mit etwas Glück direkt beim Elfenhof in den Salamandersteinen herauszukommen. (157)

196

Ihr könnt nun am besten einen SENSIBAR – WAHR UND KLAR (um 18 erschwerte Probe auf KL/IN/CH gegen TaW -5) versuchen (121) – falls Ihr die nötige Astralenergie besitzt. Ein Misserfolg dabei führt Euch schnurstracks nach Abschnitt 54.

197

Vorsichtig schwimmt Ihr in den engen und vielfach gebogenen Gang. Ihr habt Mühe, Euch um alle engen Biegungen und schmalen Durchgänge zu winden, doch schließlich steht Ihr vor einer festen Gesteinswand. Dieser Gang entpuppte sich also als Sackgasse, und Ihr habt viel Zeit, Euch selbst zu verfluchen, während Ihr den langen Weg zurückschwimmt nach 206, um eine neue Wahl zu treffen.

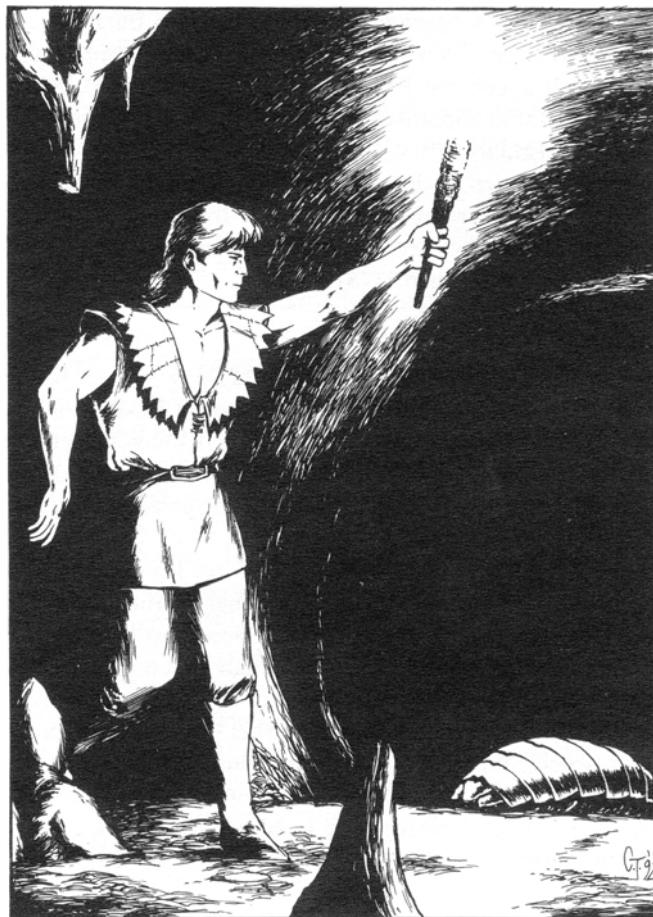
198

Aus einer Tasche seines weiten Wappenrocks kramt der schwarzhäutige Herold eine kleine goldglänzende Feder: „Hier, nimm sie, mein Freund. Es ist die Schwungfeder eines echten Greifen, und der Segen des Sonnengottes liegt auf ihr. Wenn du einmal in wirklich großer Not bist, lasse sie vom Wind davontragen, dann wird der Gott dir seine Kraft zur Hilfe senden. Gerechterweise muss ich eines jedoch erwähnen: Falls des Elfenkönigs Zaubermacht tatsächlich so groß ist, wie die Legenden behaupten, mag er vielleicht an dieser Reliquie Anstoß nehmen.“ Dankend nehmt Ihr die praiosgefällige Gabe an (oder lehnt sie ab), danach verbringt Ihr noch einige Zeit im Gespräch über mögliche Reisewege, gefährliche Begegnungen und frühere Erlebnisse.

Als Ihr endlich merkt, wie spät es bereits ist, verabschiedet Ihr Euch eilig, holt Euer Pferd und Gepäck und verlasst die Stadt durch das Nordtor in Richtung Abschnitt 29.

199

Genau – wenn im Dunkel Geheimnisse lauern, dürfen sich Helden nicht einfach abwenden. Deshalb lasst Ihr Zulhamins Zügel los und schickt sie vor den Höhleneingang. Kurz gönnt Ihr Euch einen Moment der Freude über Eure kluge und treue Stute, die sich bei Gefahr in Sicherheit bringen wird, ansonsten aber sicherlich auf Eure Rückkehr wartet. Dann zieht Ihr vorsichtig das



Schwert, entzündet eine Fackel aus den Satteltaschen und schreitet in die Dunkelheit.

Der sich nun anschließende Weg ist lang, verworren und recht schwierig: Felsengen behindern Euer Fortkommen, Abzweigungen führen nur gegen granitene Steilwände, zweimal stößt Ihr einen Bewohner des Höhlenlabirintnes auf: Die plumpe Gruftassel ist schnell verscheucht, während der Höhlenbär sich als würdiger Gegner erweist. Zum Glück ist das Tier recht vollgefrissen, so dass es sich nach einigen Schwerthieben brummend zurückzieht und seine Wunden leckt. Ihr merkt Euch die Stelle, wo der Bär verschwunden ist, und geht dann weiter. Alles in allem erweist sich der Gangkomplex als nicht besonders gefährlich oder ungewöhnlich, auch wenn ein Neuling ihn gewiss als das Abenteuer seines Lebens betrachten würde.

Schließlich aber seht Ihr einen schwachen Lichtschimmer vor Euch. Sofort löscht Ihr Eure Fackel und schleicht näher. Vor Euch liegt eine gewaltige Höhle mitten im Berg, fast schon ein Saal, in dem unaufhörlich zahlreiche Stimmen rufen, streiten und fluchen – in einer heiseren Knurrsprache, die Ihr vom Klang her als Goblinisch erkennt, auch wenn Ihr kaum etwas versteht. Nur so viel, dass es sich wohl um einen Kriegszug gegen die Glatthäute handelt, der hier geplant wird...

Eure schlimmsten Befürchtungen haben sich bestätigt, schlimmer noch: Auch Euch scheint man entdeckt zu haben, wie drei Goblinwachen zeigen, die in Eure Richtung laufen: Wie wollt Ihr darauf reagieren: Ihr könnt versuchen, Euch schnell zurückzuziehen (169) oder aber nach vorne stürmen, um heldenhaft gegen die Pelzwesen

zu kämpfen (140). Allzu gefährlich sind Goblins ja schließlich nicht, wenn man genügend Erfahrung hat... Unter Umständen ist den Goblins auch durch die Macht des klugen Wortes beizukommen: Wollt Ihr ihnen mit einer kühnen Ansprache den Unsinn des Kampfes gegen das Mittelreich klarmachen? (75)

200

Als Ihr den kleinen Raum betretet, seht Ihr neben der Kapitänin noch den Steuermann und den Ersten Maat – und in ihren Krügen befindet sich eine Flüssigkeit, die vom Reichs-Marine-Reglement eindeutig verboten wird – doch daran scheint sich keiner zu stören, statt dessen sprechen alle dem Premier Feuer eifrig zu...

Bei einem guten Schluck des scharfen Schnapses erklärt man Euch stolz den Ehrenkodex der Weidener Marine, der unter anderem auch betont, dass es sich um Seedienst handelt und die Galeeren auf keinen Fall zu den verabscheuten Flussschiffen gehören – ein Punkt, den alle mit vielfältigen Berichten von den Heldentaten und Abenteuern der Herzoglichen Flotte untermauern. Ihr steckt nicht zurück und kontert mit Euren Erfahrungen als Landgraf und Drachentöter; so wird an diesem Abend noch viel See- und Landmannsgarn gesponnen, ehe Ihr aufbrecht und Euch in Eurer Kabine zur Ruhe legt. (120)

201

Gebannt lauschen die Hinterwäldler Eurem Bericht von strahlenden Rittern, weisen Regenten und kühnen Elfenkrieger, die nur darauf warten, die frechen Orks zurückzuwerfen – all Eure Hoffnungen fließen in diese Erzählung ein. Als Ihr mit einigen aufmunternden Worten schließt, habt Ihr die Bauern begeistert: Ihr Dorfältester gelobt, nie vor den Orks zu flüchten, eher noch selber zur Axt zu greifen und gegen die Schwarzipelze zu kämpfen, einige andere schließen sich ihm an. Eine unwirkliche Atmosphäre von Tollkühnheit und Leichtsinn liegt im Raum, als die unerfahrenen Landleute Kriegspläne zu schmieden beginnen. Ihr beginnt Euch zu fragen, ob Ihr die richtige Wahl getroffen habt, doch nun könnt Ihr nicht mehr viel tun. Mit einem leichten Gefühl der Sorge geht Ihr zu Bett und erwacht am nächsten Morgen nach unruhigem Schlaf. Nach einem kargen Frühstück reitet Ihr weiter nach 195.

202

Obwohl – oder gerade weil - Ihr Eure Schläge nicht mit voller Kraft führt, habt Ihr den Alten relativ schnell entwaffnet. Verblüfft schaut er seinem fortgeschleuderten Schwert nach, reißt dann sein Pferd herum und reitet eiligst davon, zugleich aus vollem Hals Alarm brüllend – es scheint allerdings in der ganzen Umgebung niemanden zu geben, der fähig oder willens wäre, auf diesen Ruf zu reagieren.

Wollt Ihr trotzdem zur Sicherheit den Weg zurück nach Norden wählen (97) oder einfach sorglos weiterreiten in Richtung Trallop (180)?

203

Während das Boot der verräterischen Fischer langsam davon gleitet, schlägt Ihr auf der Wasseroberfläche auf und sinkt sofort tiefer – wie durch eine letzte höhnische „Gunst“ der Götter entfernt Ihr Euch damit auch ein Stück von den gierigen Neunaugen und dürft nun zusehen, wie die Bestien mit zuckenden Rundmäulern voller Raspelzähne auf Euch zu schwimmen...

Doch ehe sie Euch erreichen und zerfleischen können, werden sie von einer seltsamen Kraft gepackt, die das Wasser zum Leuchten bringt – und eilen daraufhin mit ruckartigen Bewegungen davon. Im selben Moment hört Ihr eine Stimme: „Seid beruhigt, werter Herr – die werden nun keine Gefahr mehr sein.“ Der Sprecher dieser Worte ist offenbar eine Forelle, die wenige Schritte neben Euch schwimmt... Vor Schreck schluckt Ihr Wasser und droht zu ertrinken, aber der Fisch bemerkt gelassen: „Verzeiht, mein Herr, ich vergaß die Eigenheiten der Zweibeiner.“

In diesem Moment gleitet Ihr nach Abschnitt 181 fort.

204

Noch im Laufen schlägt Ihr zu und werft den Fremden mit einem starken Hieb zu Boden – und ehe er sich noch fassen kann und Sprüche zu murmeln beginnt, fesselt und knebelt Ihr ihn. (83)

205

Grummelnd zieht Ihr weiter – erst als Ihr eine etwas ruhigere Schenke gefunden habt, könnt Ihr Euch nicht nur zum ersten Mal seit langer Zeit wieder ein Bad gönnen, sondern auch unter den Gästen Informationen über den vor Euch liegenden Weg sammeln – doch die Meinung ist geteilt:

Die einen empfehlen Euch, bei einem Fischer zu fragen, ob er Euch über den Neunaugensee nach Donnerbach bringt (96) - was die übrigen nur veranlasst, zu betonen, dass es keine regelmäßig verkehrenden Handelsschiffe oder Fähren gibt – weil eben die Neunaugen nur eines der Ungeheuer sind, die den See unsicher machen...

Nein – der einzig richtige Weg führt über Olat und dann durch das Nebelmoor (20).

„Und was ist mit den Schrecken des Moores?“ kontern die dritten: „Habt ihr etwa vergessen, welch übler Pesthauch zu dieser Zeit über dem Sumpf liegt, von den lebendigen Unwesen ganz zu schweigen. Fremder, Ihr solltet besser östlich des Sees über das Dorf Hardorp reiten – da werden Euch weder einheimische Monster noch herumstreifende Schwarzipelze stören. (40) Wenn nur nicht die plötzlichen Staubstürme aus der Roten Sichel wären... Welchen Weg Ihr auch endgültig wählt – zwei Dritteln der Anwesenden erscheint das als die größte Torheit. Allmählich beginnt Ihr zu verstehen, dass das Mittelreich hier bei Trallop endet und hofft nur im Stillen, dass die Elfenarmee einen sicheren Weg zurück ins Reich kennt – wenn Ihr sie denn je findet, versteht sie sich...“

206

Während der Forellengeist seine Naturmagie be-

schwört und die Neunaugen davoneilen, taucht Ihr vorbei an dichtem Pflanzenwuchs in die enge Höhle, die sich zum Glück wenig später zu einem Unterwassersaal öffnet. In einem gespenstischen Licht unbekannter Herkunft könnt Ihr drei Gänge sehen: Einer führt nach rechts in die Schatten (197), ein anderer direkt vor Euch scheint noch viele Schritte tiefer ins Gestein zu reichen (190), der dritte aber weist aufwärts (182). Welchen davon wollt Ihr nehmen – oder wollt Ihr lieber die Höhle verlassen, um von Flinkflosse an Land gebracht zu werden (193)?

207

Ihr bevorzugt also den sicheren offiziellen Weg? Das ist klug, denn ein Diplomat schleicht sich kaum zur Hintertür ein... Angefeuert von Eurer Zufriedenheit, kommt Ihr schnell voran – vorbei an dem Dorf Niritul und entlang des Nordufers des Neunaugensees führt Euch Euer Ritt. Und angesichts des scheuen Aberglaubens der Dorfleute über große Neunaugen, Wassergeister, feuerspeiende Berge und böse Magier, die alle den See bevölkern sollen, wundert es Euch gar nicht, dass Ihr keinen findet, der Euch auf seinem Boot nach Donnerbach bringt und noch nicht einmal Fischer draußen auf dem See sieht.

Doch auch zu Pferde legt Ihr gut und rasch die Strecke nach Donnerbach zurück, und ehe Ihr es erwartet hättet, hört Ihr das Rauschen des Wasserfalls und seht die Stadt vor Euch liegen. (78)

208

Alle vagen Befürchtungen beiseite werfend, spornt Ihr Eure Stute an und reitet eilig durch die sich schließende „Pforte“, wo sich die neue Illusion noch nicht ganz gefestigt hat. Eingedenk aller Schriften zu diesem Thema schließt Ihr klugerweise die Augen; und dennoch spürt Ihr die vorbeistreifenden magischen Gewalten, wo Illusion und Realität im Widerstreit liegen – Eurer Stute Zulhamin aber könnt Ihr den Blick nicht versperren und so merkt Ihr, wie das sonst so friedfertige Pferd unter Euch zu scheuen beginnt. Doch dann ist auch schon wieder alles vorbei, Zulhamin wird spürbar ruhiger, und als Ihr

die Augen vorsichtig öffnet, seht Ihr – nun, würfelt einmal mit dem W20:

Bei einer geraden Zahl geht es bei Abschnitt 25 weiter, bei einer ungeraden folgt dagegen Abschnitt 103.

209

Als Oionils Ruf die Waldelfen der Salamandersteine erreicht, stellt sich leider bald heraus, dass die Zeiten der legendären Elfenheere tatsächlich endgültig vorüber sind. Es dauert lange, bis die Elfen aus den weit verstreuten Dörfern zueinander finden, und es kommen immer nur einzelne Reiter oder kleine Gruppen, aber als Ihr Seite an Seite mit Oionil das Baumtor in Richtung Donnerbach durchreitet, folgen der Königin immerhin fast zweihundert kühn blickende Elfenjäger und -krieger, die ihre Bögen nicht weniger gut zu gebrauchen wissen als ihre langen, schmalen Degen.

Statt den Umweg über den See wählt Ihr den direkten Weg durch das Nebelmoor – und durch mächtigen Zauber könnt Ihr reiten wie der Wind, denn keines der weißen Elfenpferde strauchelt auf dem morastigen Boden. Und ehe auch nur der erste Hauch giftiger Moderluft Eure Nasen erreicht, liegt das üble Land schon hinter euch.

In Olat am Südrand des Moores schauen die Leute nur voller Erstaunen, als Ihr an dem Dorf vorbeireitet, in Trallop bringt Ihr den Kriegern und Flüchtlingen neue Hoffnung, in Baliho werdet Ihr schon voller Begeisterung empfangen – auch gute Nachrichten reisen schnell in diesen Zeiten. Auf der Menzheimer Au warten schon von überallher zusammengeströmte Kämpfer, um an der Seite der Elfenkönigin Oionil Tauglanz in die Schlacht gegen die Schwarzpelze zu ziehen.

Und weiter führt Euch Euer Weg, hin zu den Feldern vor dem hunderttürmigen Gareth, wo Ihr Euren Teil beisteuern werdet zur großen Tat.

Und während Ihr neben der Königin reitet, die stumm und entschlossen nach vorne blickt, kommen Euch wieder einmal ihre Worte in den Sinn: „Es gibt nur eine Welt, und man darf sie nicht verraten!“

ENDE

Anhang: „Des Elfenkönigs Zaubermacht“ als Gruppenabenteuer

Bitte lesen Sie diesen Text erst, wenn Sie das Solo mit allen oder wenigstens den meisten Varianten durchgespielt haben:

Der Anhang würde Ihnen sonst nicht nur einige Überraschungen verderben, sondern ist zu einem Teil auch nur aus dem Solo heraus verständlich.

Dieses Soloabenteuer lässt sich vom Inhalt her gut zu einem Gruppenabenteuer umarbeiten: Auf die Suche nach dem Elfenkönig kann sich genauso gut wie ein einzelner Held auch eine kleine Gruppe von Abenteurern machen. Hier sind allerdings einige Bemerkungen über die Zusammensetzung dieser Gruppe angebracht:

Die Herausforderungen dieses Abenteuers sind kaum für eine ganze Schar von hochstufigen Charakteren geeignet – auch wenn der Meister ja immer noch die Möglichkeit hat, an allen Orten überraschend Orkbanden hervorspringen zu lassen.

Ein Gruppe von Helden auf der fünften bis achten Stufe wäre wohl am geeignetsten, das Geheimnis um des Elfenkönigs Zaubermacht zu lösen – doch dann ergäben sich gewisse Probleme mit der „Anwerbung“, denn einer Handvoll wenig erfahrener Abenteurer würde Prinzregent Brin kaum das Schicksal des Mittelreiches anvertrauen. Der Meister kann hier allerdings die offizielle Beauftragung ganz streichen und durch eine Anfangsszene ersetzen, in der die Helden etwa aus einem alten Pergament von dem Vertrag erfahren, um dann (hoffentlich) auf eigene Faust aufzubrechen. Der Perfektionist hinter dem Meisterschirm könnte hier noch eine vorhergehende Abenteuerhandlung hinzufügen, in der nicht nur die Bedrohung durch die Orks schon ausgespielt wird, sondern sich die Helden auch mit einem Gegner im Hintergrund auseinander zu setzen haben, der das oben erwähnte Pergament besitzt und es aus finsternen Beweggründen – Machtstreben in einem zerfallenden Reich, schiere Bosheit, gar ein Bündnis mit den Schwarzpelzen etc. – geheim hält. (Falls dieser Schurke das Vorabenteuer überlebt, ist er ein idealer „Joker“, der überall während der Reise zu den Elfen wieder auftauchen und die Helden ablenken kann.)

Auf die Handlung des eigentlichen Abenteuers bezogen ergeben sich eigentlich wenige notwendige Änderungen – eine davon aber entscheidend: Dass Oionil Tauglanz natürlich weniger familiär auftritt und den Helden vor allem ein bestimmtes Wässerchen nicht zukommen lassen sollte, versteht sich von selbst: Doch um das Ganze zu einem befriedigenden Schluss kommen zu lassen, sollte die Heldengruppe auch einen Elfen enthalten...

Auch in einem Gruppenabenteuer können Sie die Meisterperson Golambes mitreisen lassen und den Stufendurchschnitt dafür auf Anfängercharaktere senken. Die Helden würden dann vom Grafen als Mitreisende angeworben – wobei sie den Halbelfen am Besten schon vorher kennen lernen, ihm möglicherweise einen Gefallen erweisen sollten. Damit wäre alles in bester Ordnung – gäbe es da nicht ein kleines Problem: Spieler *hassen* es in der Regel, wenn ihre geliebten Helden eine Krise nur durch das Eingreifen einer Meisterperson – quasi als Gnade des Spielleiters – überstehen.

Bleibt also die Frage, wie die eindeutig mächtigere Meisterperson dargestellt werden sollte, damit sie weder zum Dukatenbeutel und Tippgeber auf zwei Beinen wird noch die Gruppe zu dominieren beginnt – denn ein Abenteuer, in dem die Spieler nur den Heldentaten einer Meisterfigur zuschauen dürfen, ist definitiv allenfalls für den Spielleiter erfreulich. Als Ausweg aus diesem Zwiespalt bietet sich an, Golambes als eigentlichen Einzelgänger zu präsentieren, der der Gruppe zwar in Kämpfen Beistand leistet und auch sonst zu sinnvoller Konversation fähig ist, aber sich nicht in alle Gespräche einmischt oder gar mit Befehlen um sich wirft, sondern die meiste Zeit mit jenen notwendigen, aber oft vernachlässigten Waldläufertätigkeiten wie der Sicherung des Weges usw. beschäftigt. Seine Kriegererfahrung sowie seine Studien der arkanen Künste hingegen sollten ihn auch bei entsprechenden Heldentypen zum Gesprächspartner machen.

Kurzum – wie alle mächtigen Meisterfiguren sollte der Graf immer dann eingreifen, wenn man ihn wirklich braucht – aber nie, wenn die Helden ein Problem auch ebenso gut alleine lösen können.

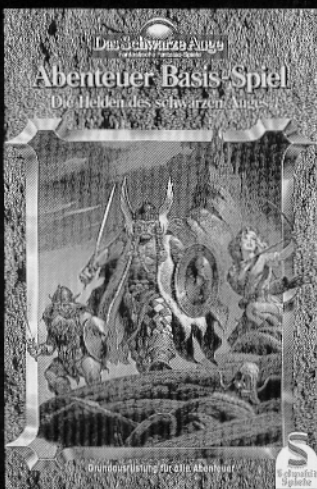
Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeieende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann. Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box **»Die Helden des Schwarzen Auges«**. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den **»Abenteuer-Büchern«** dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt **»Solo-Abenteuer«**, die man allein spielen kann, und **»Gruppen-Abenteuer«**, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden **»Abenteuer-Punkte«** und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Des Elfenkönigs Zaubermacht«

Von jenseits der Berge dringen die Orkhorden ins Reich ein, mordend und plündernd rücken sie vor, schier unaufhaltsam. Doch eine alte Handschrift verrät, daß schon einmal eine solche Gefahr drohte und damals von den vereinten Heeren der Menschen und Elfen aufgehalten werden konnte ...

Ihre Aufgabe ist es, durch die Reihen der Feinde zu den Elfen vorzustoßen und ihren König an die alten Eide zu erinnern. Doch nur zu gut wissen Sie, daß der Elfenkönig von Legenden und Mysterien umrankt ist und keiner seinen Hof je gesehen hat — ein weiter Weg voller Gefahren und Geheimnisse liegt vor Ihnen!

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01786

T.Nr. 208973

