

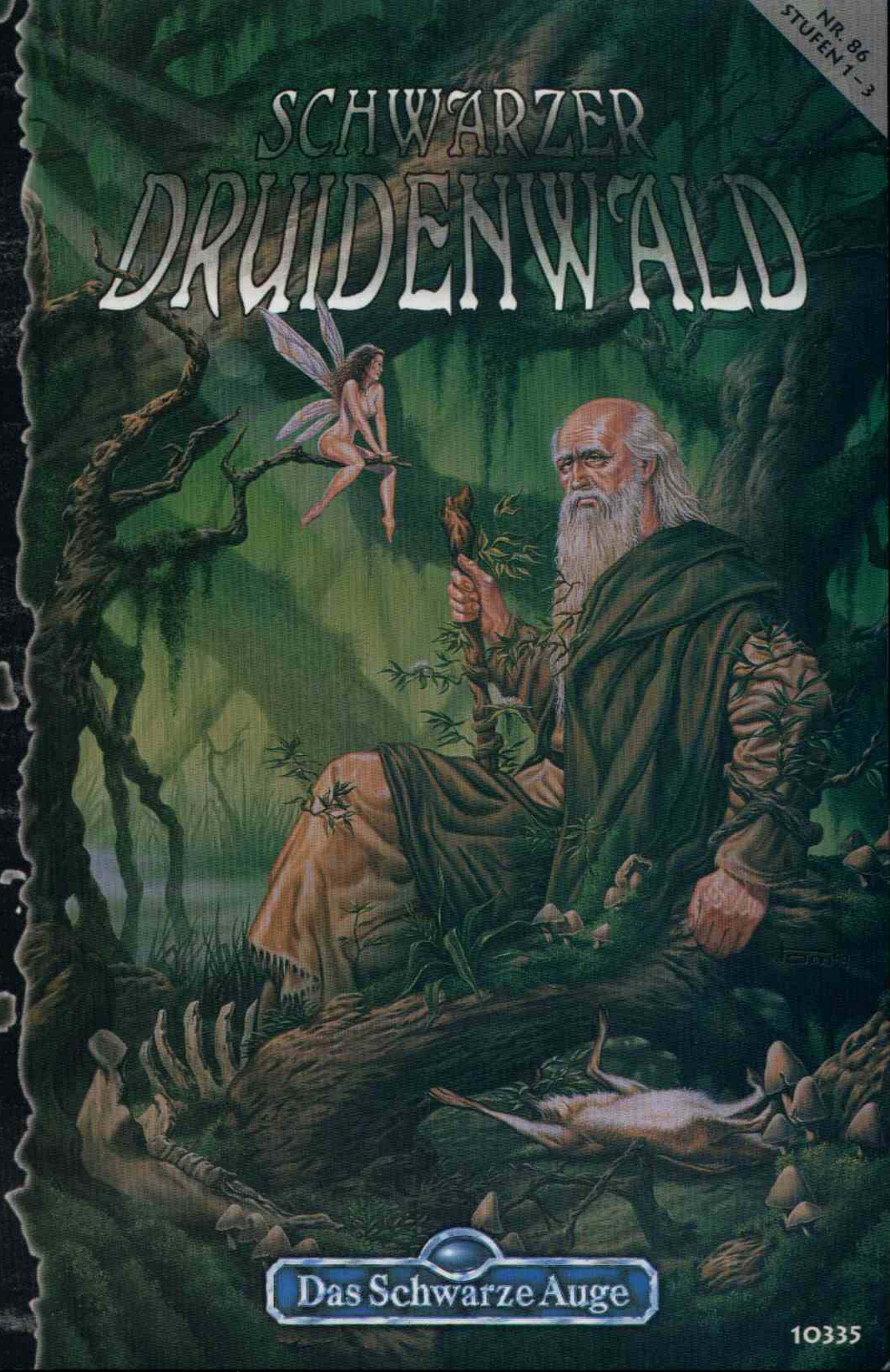
NR. 86
STUFEN 1-3

AVENTURIEN

SCHWARZER DRUIDENWALD

GUN-BRITT TÖDTER

DSA-SOLOABENTEUER FÜR EINEN
HELDEN DER ERFAHRUNGSSTUFEN 1-3



Das Schwarze Auge

10335

Das Schwarze Auge

SCHWARZER DRUIDENWALD

Ein DSA-Soloabenteuer von



FANTASYPRODUCTIONS

AVENTURIEN

ULRICH KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN

Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustration: Tom Thiel
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Caryad
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: Werbeindruck Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1998 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath.

Printed in Germany 1999
ISBN 3-89064-335-3



SCAPED BY
DARK MONK

Schwarzer Druidenwald

von
Gun-Britt Tödter

Ein Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufen 1 – 3
für einen Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Ein Heldenleben beginnt	5
Vorwort	5
Unter dunklem Stern geboren	5
Der Schwarze Druidenwald	8
Freiheit ist Belohnung genug?	55
Anhang.....	56
Das Soloabenteuer als Gruppenabenteuer	56
Die Werte der Gefährten	56

Ein Heldenleben beginnt

Vorwort

Dieses Soloabenteuer ist dafür konzipiert, eine erststufige Heldenperson aus den Gassen des von Dämonenpaktierern besetzten Ysilias in ihr erstes Abenteuer zu schicken.

Sollten Sie das Solo lieber mit einer eigenen, ein wenig höherstufigen Figur durchleben wollen, dann gehen Sie davon aus, daß Leichtsinns und Abenteuerlust sie in die Hände der Schwarzen Armee haben fallen lassen und sie nun wie viele andere zum Fronddienst in Ysilias gezwungen wird. Ein junger Streuner, eine Söldnerin oder ein Bürger sind eine gute Wahl, während eine magische

Begabung der Heldenperson leider nichts nutzt, da auf diese im folgenden nicht eingegangen werden kann. Auch wird eine Elfe oder ein Zwerg das ein oder andere Mal darüber hinwegsehen müssen, daß sie bzw. er als Mensch angesprochen wird. Ersetzen Sie an diesen Stellen die Worte einfach durch eine zutreffendere Bezeichnung.

Auf jeden Fall wünsche ich allen Heldinnen und Helden, daß sie mit Verstand, Herz und Glück den schweren und gefährvollen Weg zur Freiheit meistern mögen!

Unter dunklem Stern geboren

Dein Leben begann in der Nähe von Ysilias vor etwa sechzehn, siebzehn Jahren. Ysilias, einstmals stolze Herzogsstadt Tobriens, war zu dieser Zeit bereits dem Zug der 1.000 Oger zum Opfer gefallen. Davon wußte deine Mutter – Boron geleite ihre liebe Seele gnädig in die Halle Travias! – gar schreckliche Schauergeschichten zu erzählen. Ein Ogerschädel, der auf dem Kaminsims der Stube ruhte, stammte aus der Zeit der Schlacht.

„Als Mahnmal“, pflegte deine Mutter zu sagen, „damit wir nie vergessen, daß es jenseits unserer Stadtmauern schreckliche Dinge gibt, für die wir immer gewappnet sein sollten!“

Und dein Vater, Hauptmann der Stadtgarde und nun längst an Rondras Tafel weilend, fragte dich, das älteste Kind, nach der Parade, die er dich gerade an jenem Tag gelehrt hatte.

Seit jenen Tagen ist viel Zeit vergangen. Nicht nur deine guten Eltern und deine Geschwister sind tot, gefallen unter den Hieben und Klauen von Untoten und Dämonen, sondern auch deine Freunde und ungezählte Nachbarn und Bekannte. Und so manches Mal, wenn die grimmigen Soldaten zum Fronddienst rufen, um die Ruinen der Stadt zu schleifen und neue Gebäude nach ihrem Gutdünken zu errichten, beklagst du bitterlich, daß du nicht ebenso wie dein Vetter nach Gareth geflohen bist, als es noch Zeit war.

Das großartige Gareth, die Stadt der tapferen und wunderschönen Königin Emer, in der Ritter und Helden auf prachtvollen Rössern durch blühende Alleen reiten und hellmarmorne Schlösser mit Dutzenden von Türmen vom Lachen unbeschwerter Menschen widerhallen, in der Zauberer jeden Dämon sofort in tausend Stücke reißen würden und Untote wegen des Herren Praios und Seiner Geweihten keinen Fuß setzen könnten ... dieses vieltürmige, strahlende Gareth ist der Ort, von dem du träumst, wenn der unbarmherzige Aufseher dich zur Arbeit antreibt und grinsend seine Peitsche tanzen läßt.

Und nachts, eingerollt in die schäbige Decke irgendwo in einer freien Ecke der Arbeiterbaracken, mit schmerzenden Knochen und wehem Herzen, wünschst du dir nichts schöner, als dich auf

den Weg zu machen und wie einer der rondragefälligen Recken unzählige Heldentaten zu bestehen und deine Freiheit zu erringen. Aber wenn am nächsten Morgen der Hunger in deinen Eingeweiden wühlt und du weißt, daß nur der Schnellste genügend Suppe bekommt, um satt zu werden, hast du jeden Fluchtplan längst vergessen. Wie oft hast du schon jenes Vorhaben auf den nächsten Tag verschoben! Und zudem kennst du keinen, der floh und von dem du später nicht gehört hättest, daß er tot oder lebendig, aber immer auf seinen eigenen Füßen und gefangen zurückgekehrt wäre ...

Doch die Götter bestimmten einen Tag, an dem die Praiosscheibe hinter dichtem Nebel verborgen lag und die nasse Kälte deine Glieder zittern ließ, an dem sich dein Leben grundlegend verändern sollte:

Die Soldaten, schweigsam und finster, düstere Gestalten im feuchten Nebel, treiben die Arbeiterkolonne durch die Straßen der Stadt. Müde und hungrig stolperst du Seite an Seite mit deinen Leidensgenossen vorwärts. Ruinen, Baugerüste und halbfertige Mauern, abweisende Fassaden neuer, hochaufragender Gebäude tauchen aus dem Nebel auf und verschwinden, sobald sie weiter als einige wenige Schritte zurückliegen. Ein Tag in der Hand des Gottes Phex, des listigen Fuchses, dessen Anhänger für ihre Wege finstere Nacht und solche Tage wie diesen zu nutzen verstehen. Selbst Geräusche schluckt der Nebel wie eine dicke Daunendecke: die Schritte der Frauen und Männer, die barschen Befehle der Soldaten, das Knallen der Peitsche. Doch niemand spricht aus, was sie vielleicht gleich dir denken, denn die Götternamen zu nennen ist verboten. Und haben nicht Phex und Rondra und die anderen Zehn ihren Blick von deiner Heimat genommen?

Allein und mutlos stapfst du inmitten der anderen durch die heimlichen, dir immer fremder werdenden Straßen der Stadt. Die dünne Suppe in deinem Bauch schwappt hin und her, Bauchgrimmen und einen unangenehmen Geschmack nach Fäulnis verursachend.

Die Zwölfe! Deine Eltern waren immer zuversichtlich, daß SIE dies nicht zulassen würden. Und nun sind die Eltern tot. Und die Götter haben tatenlos zugesehen. Nicht einmal Phex, der Listige, zeigte einen Weg, dies Unheil von Ysilia abzuwenden. Die Wut in deinem schmerzenden Bauch brennt quälend. Ja, wenn Phex ihnen geholfen hätte, dann wäre alles anders. Oder Rondra. Oder Praios. Jawohl, Phex, der Gott der Diebe und Händler hätte Wege und Mittel wissen müssen, um das alles anders ausgehen zu lassen – wenn ER nur gewollt hätte! Und dann hättest du ihm in Gareth, in Seinem Tempel, gedankt und ein großes Opfer gebracht. Dein Vetter hat dir erzählt, daß das Wappentier der Kaiserfamilie der Fuchs sei und daß es deshalb in Gareth einen großen Tempel des Phex gäbe, einen mit einem Sternenhimmel aus Diamanten an der Decke und einer goldenen Fuchsstatue ...

Die Ankunft bei den Ruinen einiger kleinerer Häuser unterbricht deine Gedanken. Stoisch beginnt ihr eure Arbeit: Schutt ist zur Seite zu räumen, verbrannte und zerbrochene Balken müßt ihr sortieren und Reste von Mobiliar und Geschirr bergen. Die Aufseher gehen das kleine Ruinenfeld ab, ihre Augen und Ohren offenhaltend, treiben unablässig an und strafen die müßigen oder schwachen Menschen.

Olandriel, der Halbfelf mit den gestutzten Ohren, arbeitet rechts von dir und die hagere Traviane links. Beide sind dir das, was hier Freunden am nächsten kommt, auch wenn Travianes harten Worte und Olandriels Gleichmut manchmal schwer zu ertragen sind. Die Arbeit ist mühselig und schmutzig und bringt so manchen grauenhaften Fund. Aber daran möchtest du jetzt gar nicht denken ...

Als bleiche Knochen zwischen den Steinen eines zusammengestürzten Kamins zum Vorschein kommen, schluckst du schwer. Widerstrebend nimmst du Stein für Stein fort und gibst diese an Traviane weiter. Bald ist der zerschmetterte, große Schädel freigelegt. Es ist ein Ogerschädel, einer wie jener auf dem Kaminsims deines Elternhauses. Du seufzt erleichtert, als du die Knochenfragmente aufsammelst. Nur ein Erinnerungsstück aus einer, wie es dir scheint, lange zurückliegenden Zeit. Auch die gräßlichen

Zähne des Kiefers sind fast alle herausgefallen und liegen im Schutt verstreut. Ein besonders großer Fangzahn weckt schmerzende Erinnerung in dir. Du weißt nicht, warum du das Wagnis eingehst, aber nach einem schnellen Blick läßt du den Zahn in die Tasche deiner schmutzigen, löchrigen Hose gleiten. Und das Schicksal will es, daß du den einen der Aufseher nicht bemerkst, der dich dabei beobachtet, wie du verbotenerweise etwas einsteckst.

Später weißt du nicht mehr genau, was geschehen ist. Die Peitsche muß über deinen Rücken getanzt sein, denn dein Hemd ist zerfetzt und ein brennender Stricmen schmerzt bei jeder Bewegung. Traviane hat zornig geschrien und ist dem Schergen in den Arm gefallen. Welch unnütze, tollkühne Tat! Die übrigen Aufseher eilten herbei. Peitschen und auch zwei Schwerter lagen stralbereit in ihren Händen.

Dann war der Nebel plötzlich noch dichter geworden und Olandriels Hand zog dich fort. Ihr ranntet, stolpertet über das Trümmerfeld. Travianes Gekkeife klang schrill hinter dir, bis es abrupt abbrach.

“Komm weiter!” hatte Olandriel gekeucht, als du für einen Herzschlag lang an eine Umkehr dachtest, um der Freundin zur Hilfe zu eilen. Dann war der Halbfelf aus vollem Lauf gestürzt, einen zitternden, schwarzgefederten Pfeil im Bein. Du wirst seinen Blick nie vergessen, mit dem er fluchend und zornig dich fortschickte: “Renn! Um aller Götter Willen, flieh! Dann hat es wenigstens einen Sinn ...”

Dann lag die Stadt hinter dir. Phex und die Hilfe deiner Leidensgefährten, von denen du vielleicht niemals erfahren wirst, ob sie diese mit dem Leben zahlen mußten, hat dich aus Ysilia entkommen lassen. Und du kennst hier fast jeden Strauch und jeden Felsen.

Es gelang dir, dich immer weiter nach Westen durchzuschlagen, der fernen Stadt Gareth zu, ohne daß man dich aufgriff. Du hast Eßbares am Wegesrand gesammelt und einer einsamen Vogelscheuche eine löchrige Jacke entwendet. Geschlafen hast du in verlassenen Scheunen oder in verwilderten Gärten, immer darauf bedacht, bewohnte Behausungen weitläufig zu meiden. Aus der Ferne oder



einem Versteck am Straßenrand könntest du viele derjenigen sehen, die nicht dein Glück hatten und von den Truppen der Herren der Schwarzen Lande aufgehalten, bestraft und wie Vieh zurückgetrieben wurden. Dir schaudert vor dem Gedanken, das gleiche Schicksal erfahren zu müssen.

Schließlich ragt die Schwarze Sichel vor dir auf, die Grenze der Schwarzen Lande. Dort leben Goblins und Drachen, und die Gerüchte sprechen davon, daß alle Pässe fest in der Hand der Armee der Dämonenpaktierer seien. Dennoch reiche ihre Macht nicht in die Wildnis der Berge. Zwischen dir und diesen Bergen, der Freiheit, liegt ein dichter, dunkler Wald. Und trotz der Geschichten um Zauberwälder und finstere Hexen, bössartige Waldschrake und unberechenbare Feenwesen entschließt du dich, den Weg mitten durch den Wald zu nehmen. Denn die Sonne geht bald unter, und eine weitere Nacht unter dem freien Himmel des von Thargunitoth, der dämonischer Herrin untoter Heerscharen, verfluchten Landes möchtest du nicht zubringen – und das müßtest du, wenn du den finsternen Forst umgehen wolltest.

Bevor Sie nun mit Ihrer Heldenperson zum **Abschnitt 1** aufbrechen, hier noch die Werte eines vorgegebenen Charakters (Typ Streuner, 1. Stufe), die Sie vielleicht benötigen werden:

MU 13	KL 10	IN 12	CH 10	FF 12	GE 11	KK 9
AG 3	HA 2	RA 2	TA 3	NG 6	GG 7	JZ 4
MR 4	LE 30	AE :	RS:BE	1/1 (Straßenkleidung)		

Basiswerte:

AT:PA 7/6	Ausweichen 9	Fernkampf 8
Resultierende Werte (Straßenkleidung, Knüppel, Improv. Wurfgeschöß):		
AT:PA 9/7	Ausweichen 8	Fernkampf 12

TP (Knüppel oder improvisiertes Wurfgeschöß) 1W6

Wichtige Talente:

Klettern (MU:GE:KK) 5, Körperbeherrschung (MU:IN:GE) 6, Schleichen (MU:IN:GE) 5, Selbstbeherrschung (MU:KK:KK) 2, Sich Verstecken (MU:IN:GE) 6, Bekehren/Überzeugen (KL:IN:CH) 4, Betören (IN:CH:CH) 6, Lügen (MU:IN:CH) 7, Orientierung (KL:IN:IN) 2, Wildnisleben (IN:FF:GE) 0, Taschendiebstahl (MU:IN:FF) 5, Gefahreninstinkt (KL:IN:IN) 4, Sinnesschärfe (KL:IN:IN) 3

Des Weiteren werden Sie ein Blatt Papier, einen Stift, mindestens einen sechs- und einen zwanzigseitigen Würfel benötigen. Wenn Sie dies alles beisammen haben, dürfen Sie endlich zum ersten Abschnitt eines neuen Lebens aufbrechen! Viel Glück!

Der Schwarze Druidenwald

Nur noch eine Bemerkung vorab: Sollte Ihre Heldenperson durch Entbehrung, Unfälle oder Kämpfe einmal nur noch fünf oder weniger Lebenspunkte besitzen, so suchen Sie mit ihm **Abschnitt 207** auf – außer Sie werden in den jeweiligen Abschnitten einen anderen Weg entlang geschickt!

I

Die Praiosscheibe ist hinter den hohen Gipfeln der Schwarzen Sichel verschwunden; Dämmerung liegt über den bewaldeten Hügeln.

Der westliche Himmel glüht in einem satten Rot, von schwefelgelben Wolkenfetzen durchzogen, und zeichnet das Gebirge wie einen schwarzen Scherenschnitt gegen den Horizont.

Der Waldrand aus Büschen und jungen Bäumen, jetzt im Rahja in dichtes Laub gehüllt, ist dunkel und still. Kein Blatt rührt sich, kein Vogel singt. Die Bäume erstrecken sich nach rechts und links, so weit du in der Dämmerung blicken kannst. Was hinter den ersten Bäumen liegt, ist kaum auszumachen.

In **Abschnitt 8** wirst du vor eine schwere Entscheidung gestellt.

2

Nachdem du dich erfrischt und ausgeruht hast, zieht es dich weiter. Der Bach kommt in etwa aus der Richtung der Berge, so daß du dich entschließt, zumindest ein Stück seinem Verlauf zu folgen. Immer wieder zwingen dich die bis an das Ufer wachsenden Bäume und einige versumpfte Mulden, einen Umweg durch den Wald zu machen. Das klare Wasser hingegen lohnt jeden dieser Schlenker.

Nach einiger Zeit ist es Mittag und doch recht warm. Über dem glitzernden Wasser flitzen große, bunte Libellen hin und her, Frösche quaken, und ab und an springt ein Fisch. Sogar ein Vogelpärchen kannst du beim Baden beobachten. Während der eine Vogel badet, wacht der andere über seinen Gefährten. Seltsam rührt dich dies an, und wieder einmal fühlst du die Einsamkeit in dir nagen.

Da riechst du etwas, das dich unangenehm an die Zeit nach den Kämpfen in Ysilia erinnert. Es ist süßlich, direkt widerlich. Möchtest du nachsehen, woher der Gestank stammt (**129**) oder lieber einen Bogen schlagen (**11**)?

3

“Das ist schade für dich. Ich heiße Kleiner Wurzelpilzgärtner, wenn man es in deine Sprache übersetzt. – Ah, Pilze! Wir sollten sie essen, bevor sie kalt werden! Und über einen passenden Namen, der auch etwas bedeutet, solltest du wirklich beizeiten einmal nachdenken! Du mußt ihn ja nicht immer behalten.”

Weiter bei **92**.

4

Der Felsen ist brüchig und bietet dir genügend Fuß- und Handgriffe, auch wenn du jeden einzelnen vorsichtig erproben mußt. Recht schnell erreichst du den Höhleneingang. Es riecht nach Feuer und ein wenig nach Funkelfangs halbverdaulichem Abendessen. Der kleine Drache hat sich auf einem Felsen im Eingang niedergelassen und den langen Schwanz um diesen geschlungen.

“Willkommen in meinem Nest!” begrüßt er dich. “Komm herein und setz dich, Menschlein!”

Weiter bei **49**!

5

Das waldige Sumpfgebiet ist schwieriger zu durchqueren, als du dir vorgestellt hast. Zudem geistern in der Dunkelheit zwischen stummen Weiden und über schwarzen Wasserflächen Sumpflichter hin und her und auf und ab. Sie wispern und rufen, ja, scheinen deinen Namen zu singen. Möchtest du umkehren (**370**) oder weitergehen (**360**)?

6

Nachdem du geendet hast, unterhalten sich der Bär und der Waldschrat wieder für einige Augenblicke in ihren eigenen Lauten. Schließlich sieht dich Grimmfh an und nickt.

“Meister Streifenpelz und ich werden dir helfen, Menschlein”, erklärt er. Er erhebt sich, wobei sein Körper ächzt und knarrt – und dich endlich um das Doppelte deiner Höhe überragt. An den Felsen gelehnt ist ein gewaltiger Knüppel, den er aufnimmt. Meister Streifenpelz erhebt sich auf seine Pfoten und trottet an die Seite des Waldschrates.

“Gehen wir!” fordert Grimmfh dich auf. “Danke, Grimmfh! Vielen Dank, Meister Streifenpelz!” fällt dir noch ein zu sagen, so überraschend kommt diese bereitwillige Zusage. Gemeinsam geht ihr zu **381**.

7

Du hast ihn! Und ein paar kleiner Schmuckstücke ebenso ... Innerlich jubelnd steckst du deine Beute sorgsam ein und machst dich mit deinen Freunden an den Abstieg. Mau, die deutlich Schwierigkeiten mit dem Herabklettern hat, wird trotz ihres maunzend vorgetragenen Protestes von eurem Begleiter getragen.

Ihr habt bereits die Hälfte der Strecke hinter euch, als dich eine liebevolle Stimme spöttisch anspricht: “Oh, ein Menschlein voll des süßen Blutes, das ich so liebe! Komm, ich habe einen Kuß nur für dich alleine!”

Auf einem Ast direkt vor dir sitzt, Beine baumelnd, die kleine Schwarzfee. Sie lächelt über das ganze Gesicht, zeigt dir dabei ihre spitzen Reißzähne und läßt ihre Flügel im Sternenlicht schimmern.

“Diesmal habe ich Hunger, und diesmal werde ich zumindest dich nicht lebend von hier fort lassen! Schon gar nicht, wenn du das Spielzeug stiehlst, das ich meiner lieben Freundin geschenkt habe!” Mit diesen Worten stürzt sie sich auf dich! Auf dem schmalen Ast ist es dir beinahe unmöglich auszuweichen, ohne den Halt zu verlieren und abzustürzen. Doch da schreit die Schwarzfee plötzlich überrascht und zornig auf. Taumelnd unter dem Sprung der fauchenden Mau flucht sie götterlästerlich und stürzt hintenüber von ihrem Ast.

“Du verdammtes Katzenvieh!” hört ihr noch, während beide ineinander verkrallt krachend und raschelnd durch Zweige und Blätter hinabstürzen. Eilig klettert ihr dem Boden entgegen, von dem bald die Laute eines zornigen Kampfes zu euch dringen. Weiter bei 362!

8

Willst du bei dem Entschluß bleiben und den Wald betreten, bevor das Praioslicht gänzlich verschwunden ist (18), oder möchtest du eine Weile spähen und lauschen, ob du nicht doch etwas der verborgenen Dinge hinter den ersten Bäumen erkennen kannst (27), oder versuchst du doch lieber den Weg außen herum, da der Wald gar zu beängstigend wirkt (65)?

9

Die Dunkelheit ist so vollkommen, daß du dir jeden Schritt ertasten mußt. Deine Hände stoßen gegen rauhe, bemooste Rinde, streifen belaubtes Geäst und greifen in schmerzhaftes Dornranken. Deine Füße stolpern über Wurzeln, Ranken und Steine. Nur mühsam kommst du voran.

Da blitzt in der Dunkelheit ein Licht auf. Eine Laterne? Oder eines der Irrlichter, von denen die Mutter erzählte? Aber dies ist kein Sumpf, sondern ein Wald! Willst du auf die Stelle zugehen, wo du das Licht eben noch sahst (19), oder lieber einen Bogen schlagen (187)?

10

Auch im Mondlicht ist ein sicheres Versteck nicht auszumachen. Du kratzt all deine Erfahrung in den Dingen des Lebens in der Wildnis zusammen, um dich zu erinnern, wie man am sichersten eine Nacht im Wald verbringt, ohne von Wölfen und Waldschraten aufgefressen zu werden.

Bitte lege eine *Wildnisleben*-Probe ab! Ist sie gelungen, sieh dich bei 28 weiter um, andernfalls führt deine Suche zu Abschnitt 37.

11

Im weiten Bogen umgehst du die Stelle, an der du die Ursache des Gestankes vermutet hast. Nachdem du wohl weit genug gegangen bist, schlägst du wieder die Richtung zum Bach zurück ein.

Lege bitte eine *Orientierungs*-Probe ab!

Gelungen? – 20.

Mißlungen? – 29.

12

“Dann bist du glücklicher als die meisten Menschen. Denn sie bekommen bei ihrer Geburt einen Namen und sollen ihm dann gerecht werden. Und wie viele berühmte Alriks hat es nach dem Guten Alrik schon gegeben! Aber die meisten Menscheneltern sind eben keine Hellscher. Mein Name heißt in deiner Sprache: Kleiner Wurzelpilzgärtner. Und das sagt viel! Nicht wahr? – Ah, Pilze! Ich denke, wir sollten jetzt essen, bevor die Pilze kalt werden!”

Weiter bei 92.

13

Na, wir wollen doch den Namenlosen hier aus dem Spiel lassen. Es gibt keinen Hinweis, der hierher führt, denn für dieses Mal ist Ihre Heldenperson vor IHM zumindest sicher!

14

Es ist schwierig, diesen brüchigen Felsen hinaufzuklettern. Zwar gibt es genügend Griffe und Vorsprünge für Hände und Füße, aber immer wieder bröckelt der Fels unter deinem Gewicht fort. Endlich hast du es bis zum Eingang der Höhle geschafft. Außer Atem läßt du dich auf den Felsen fallen. Es riecht nach Feuer und nach unverdaulichem Drachenabendessen. Funkelfang hockt auf einem Felsen am Eingang und läßt seinen Schwanz hin und her pendeln.

“Willkommen in meinem Nest, Menschlein! Eure Art der Fortbewegung ist wahrlich nicht gerade ausgereift zu nennen, oder?”

Weiter geht es bei 49.

15

Die Katze faucht zornig auf, als der Stein sie nur um wenig verfehlt. Mit einem Satz springt sie von dem Ast zu Boden und verschwindet unter dem Farn. Du setzt deinen Weg nach Nordwesten in Abschnitt 32 fort!

16

Die beiden Kreaturen blicken dich an, als hättest du den Verstand verloren, machen aber nicht die geringsten Anstalten, dich aufzuhalten. Unangefochten erreichst du bei 381 Mau, die auf der anderen Seite der Lichtung bereits auf dich wartet und dich zum Weitergehen drängt.

17

Du rutschst ab, aber deine Gefährten tragen Sorge dafür, daß du ohne größere Verletzung wieder sicheren Halt findest. Mit hochrotem Kopf läßt du dir helfen und bist froh, daß es so dunkel ist, daß dies niemand sieht.

Klettere zusammen mit deinen Freunden nun zu Abschnitt 237.

18

Der Waldrand ist dicht mit dornigem Gebüsch und aufgeschossenen jungen Bäumen bewachsen. Im letzten Schein des Lichtes erkennst du Sträucher mit Himmelbeeren. Beere um Beere pflückend gelangst du schnell unter das Blätterdach des dichten Waldes. Mit den meisten der süßen und saftigen Früchte stillst du deinen ärgsten Hunger sofort, aber eine gute Handvoll wandert für später in eine deiner Jackentaschen.

Weiter bei 54.

19

In der Dunkelheit eine Richtung zu halten ist recht schwierig, aber du bist zuversichtlich, daß es dir gelingen kann. Beweise dies mit einer *Orientierungs-Probe*! Ist sie gelungen, geht es bei 45 weiter, mißlingt die Probe, so führt dich der Weg zu Abschnitt 187.

20

Nach einer guten Stunde Umweg hast du den Bach wiedergefunden. Gestrüpp und Sumpf haben dir den Rückweg sauer werden lassen. Völlig verschwitzt und schmutzig überlegst du dir, ob du an der just etwas breiteren Stelle des Baches ein Bad nehmen solltest. Zum Bad geht es nach 38, den Bach weiter hinauf bei 374.

21

“Neugierig bist du, Wicht! Nun, der Wald hat mir meinen Namen gegeben: Kleiner Wurzelpilzgärtner heißt er in deiner Sprache. Und eigentlich sagt er schon alles, was du wissen muß.”

Das Männlein lächelt. “Aber jetzt laß uns essen! Ich habe großen Hunger!”

Weiter bei 92.

22

“In meine Höhle, wohin sonst? Oder hast du etwa Angst?”

Du folgst Funkelfang kommentarlos. (378)

“Ich habe keine Angst!” (368)

23

Die Katze flieht in langen, flachen Sätzen zwischen den hohen Farn. In westlicher Richtung siehst du die Wedel noch eine Weile zittern.

Möchtest du dem Tier folgen (41) oder dich nicht um das Katzenvieh kümmern und deinen Weg nach Nordwesten beibehalten (32)?

24

Nach deiner kleinen Rede sehen sich der Waldschrat und der Bär für einige Augenblicke an und wechseln Brumm- und Knarrlaute. Dann fragt dich der Schrat: “Mau führt dich?”

Du nickst, bevor du es dir anders überlegen kannst. Der Waldschrat deutet auf den Bären: “Meister Streifenpelz”, und dann auf sich: “Grimmfh. Wir helfen dir und Mau und Taron.”

Er erhebt sich, wobei sein Körper ächzt und knarrt – und dich endlich um das Doppelte deiner Höhe überragt. An den Felsen gelehnt ist ein gewaltiger Knüppel, den er aufnimmt. Meister Streifenpelz erhebt sich auf seine Pfoten und tritt an die Seite des Waldschrates.

“Gehen wir!” fordert Grimmfh dich auf.

“Danke, Grimmfh! Vielen Dank, Meister Streifenpelz!” Dir fällt bei solcher Begleitung ein Stein vom Herzen! Gemeinsam geht ihr zu 381.

25

“Nicht sehr geschickt, mein Freund” hörst du eine liebeliche Stimme. Hinter dem Leib des Drachen flattert eine zierliche Fee auf, die dir lächelnd ihre spitzen Fangzähne zeigt. Mit einem Hieb ihrer kleinen Faust weckt sie den Drachen, der dir blinzeln entgegenseht. Die Fee lacht vergnügt: “Hier endet dein Heldenleben, Menschlein. Der Dolch ist meiner, und *du* wirst ihn nicht zurück holen.”

Der Drache öffnet seine Flügel und folgt dem Fingerzeig der Fee. Die ledernen Flügel schlagen gegen deine Brust, wieder und wieder. Einige Schläge kannst du abfangen, anderen kannst du ausweichen, aber irgendwann verlierst du den Halt. Du stürzt. Du stürzt von Ast zu Ast und schließlich ein gutes Stück im freien Fall zu Boden. Dein Sturz wird vom hellen Lachen der Elfe begleitet. Kurz bevor du hart auf dem Boden aufschlagen kannst, bremst etwas deinen Flug und läßt dich schmerzhaft, aber wider Erwarten erträglich durch den Farn purzeln. Dennoch bleibt dir die Luft weg, und bunte Lichter tanzen vor deinen Augen wie damals bei der Vorstellung des Großen Magister Magistri auf dem Marktplatz von Ysilia.

Die Fee flattert über dir, lachend und Kapriolen schlagend. Lächelnd landet sie auf deiner Brust und entblößt genüßlich ihre spitzen Zähne. Die Welt um dich herum ist verschwommen und unklar, kaum daß du begreifst, was hier geschieht. Doch dann ist sie verschwunden, und nur die wütenden Schreie der Fee begleiten dich in die unruhigen Träume deiner tiefen Bewußtlosigkeit. Ein Todesschrei hallt durch die Dunkelheit ...

Weiter bei 96!

26

Du weißt nicht, wie lange du bewußtlos warst, als dich helles Kichern weckt.

Habe ich das alles nur geträumt? fragst du dich, denn obwohl du dich genau an schmerzende Hiebe und Stiche erinnern kannst, spürst du keinen Schmerz. *Oder bin ich tot?*

Da siehst du noch das schelmische Lächeln und Winken einer winzigen, rothaarigen Fee mit grünen Schmetterlingsflügeln, die plötzlich in einem Reigen aus Lichtfunken wieder verschwunden ist.

“Was war das?!”

“Ein Ladifaahri”, ist die trockene Antwort deines Gefährten.

Feen! denkst du dir.

Gemeinsam macht ihr euch wenig später auf den langen Rückweg, den Dolch sorgsam in deiner Jackentasche verstaut.

Weiter bei 355.

27

Du stehst und lauschst in den Wald hinein. Nach einer Weile ist dir, als würden die Blätter leise raunen und die Äste der Bäume verstohlen wispern. Dunkel ist es hinter den ersten Bäumen. Doch ist da nicht ein etwas hellerer Fleck?

Lege bitte eine Probe auf *Sinnenschürfe* ab! Ist sie gelungen, geht es bei 36 weiter, andernfalls bei Abschnitt 44.

28

Soweit du dich erinnern kannst, wäre ein hoher Baum oder ein tiefes, dorniges Gestrüpp ein einigermaßen sicherer Ort. Zwar hast du weder eine Fackel, um wilde Tiere abzuschrecken, noch eine Waffe, um dich deiner Haut zu wehren, aber schließlich war keine Zeit für solch durchdachte Reisevorbereitungen. Lange währt diese Nacht aber sowieso nicht mehr. Erst einmal sammelst du einen herumliegenden Ast auf, der als Knüppel dienen könnte, dann siehst du dich nach einem Versteck um. Suchst du nun einen Baum (46) oder lieber ein Gebüsch (56)?

29

Nach drei Stunden hast du endlich den Rückweg gefunden. Gestrüpp und Sumpf haben dir arg zugesetzt, so daß du völlig verschwitzt und schmutzig am Ufer niederkniest, um dich bei 38 zu waschen und zu trinken.

30

“Und es ist unhöflich, alle Pilze auf einmal abzupflücken, obwohl sie einem nicht gehören!”

Das Männlein blitzt dich wütend an. Was entgegnest du?

39: “Du hast ja recht, entschuldige bitte.” Und du nennst ihm nun deinen Namen.

376: “He! Von dir Wicht brauche ich mich nicht zurechtweisen zu lassen!”

31

Du brauchst mehrere Anläufe, um die Felswand zu bezwingen. Der Fels ist brüchig und bröckelt immer wieder unter deinen Griffen und Tritten fort. Funkelfang sitzt im Höhleneingang auf einem Felsen und beobachtet deine Kletterkünste ungerührt. Als du dich endlich über die Kante in seine Höhle hineinziehst, bemerkt er spöttisch: “Keine Flügel, keine Krallen, aber immerhin einen Dickkopf, der eines Drachen würdig wäre. Komm herein, Menschlein, und sei willkommen!”

Setze deinen Besuch in der Drachenhöhle in Abschnitt 49 fort.

32

Die abendliche Dämmerung verwandelt sich immer schneller in die Dunkelheit der Nacht. Als du dich endlich entschließt, deine Wanderung für den heutigen Tag zu unterbrechen, stellst du zudem auf deiner Suche nach einem geeigneten Lagerplatz fest, daß der Waldboden deutlich morastig ist und nach Nordwesten hin

anscheinend noch feuchter wird. Dort schimmern zwischen Weiden offene Wasserflächen und wächst statt Farn Schilf und Wasserlinse. Möchtest du trotz allem weitergehen (5) oder dich lieber nach Westen wenden (380)?

33

Die beiden Kreaturen scheinen deiner wohlgesetzten Rede nicht ganz folgen zu können. Jedenfalls glaubst du dies aus ihren Blicken herauszulesen. Willst du ihnen dennoch erklären, daß du dem Druiden etwas Gestohlenen zurückbringen möchtest (24), oder dich doch lieber so unauffällig, wie es jetzt noch möglich ist, zu Mau auf die andere Seite der Lichtung begeben (16)?

34

Du hast ihn! Innerlich jubelnd steckst du ihn – und einen schmalen Goldreif, der direkt vor dir lag – sorgsam ein und machst dich an den Abstieg. Mau hat nun sichtlich größere Schwierigkeiten, dir den Weg zu weisen, denn rückwärts zu klettern fällt keiner Katze leicht.

Du hast bereits die Hälfte der Strecke hinter dir, als dich eine liebe Stimme spöttisch anspricht: “Oh, ein Menschlein voll des süßen Blutes, das ich so liebe! Komm, ich habe einen Kuß nur für dich alleine!”

Auf einem Ast direkt neben dir sitzt, Beine baumelnd, die kleine Schwarzfee. Sie lächelt über das ganze Gesicht, zeigt dir dabei ihre spitzen Reißzähne und läßt ihre Flügel im Sternenlicht schimmern.

“Diesmal habe ich Hunger, und diesmal werde ich dich nicht lebend von hier fort lassen! Schon gar nicht, wenn du das Spielzeug stiehlst, das ich meiner lieben Freundin geschenkt habe!”

Mit diesen Worten stürzt sie sich auf dich! Auf dem schmalen Ast ist es dir beinahe unmöglich auszuweichen, ohne den Halt zu verlieren und abzustürzen. Da schreit die Fee plötzlich überrascht und zornig auf. Taumelnd durch den Angriff deines Gefährten, der gerade zur rechten Zeit an deiner Seite auftaucht, prallt sie zurück und flucht götterlästerlich: “Du Mißgeburt des Waldes! Daß ausgerechnet du diesem Nichtsnutz von einem Menschen deine Hilfe gewährst!”

Aber sie hält Abstand, und nach einer weiteren Drohgebärde deines Retters zieht sie es vor, in die Dunkelheit zu flüchten. Eilig kletterst du weiter dem Boden entgegen. Weiter bei 382!

35

Erschöpft siehst du dich nach dem Kampf um. Der Drache ist geflohen, nun gut, aber die Fee ist tot. Diese Kreatur mochte zwar wunderschön, aber nicht minder gefährlich und gemein gewesen sein.

Deine Gefährten haben mehr oder weniger schwere Verletzungen. Einige der Wunden sehen gar nicht gut aus. Du willst dich gerade ihnen zuwenden, um zu schauen, ob du mit deinen beschränkten Kenntnissen der Wundheilkunde helfen kannst, als eine kleine Fee hinter einem Busch hervorflattert. Nicht schon wieder! Die kleine Person mit dem kurzen roten Locken und den grünen Schmetterlingsflügeln hüpfte in der Luft beinahe einen Schritt zurück, als sie

dein Gesicht sieht. Da bemerkst du, daß sie sehr viel kleiner ist als die Schwarzfée ... und nackt. Nachdem du keine feindliche Regung mehr zeigst, kommt sie wieder näher. Schnell fliegt sie von einem zum anderen, blickt in Augen und Ohren, Münder und Nasenlöcher, wispert mit heller Stimme völlig unverständliche Dinge. Schließlich küßt sie herzlich jeden von euch auf die Nasenspitze und läßt einen Regen von funkelndem Licht über euch regnen. Sofort spürst du, wie Schrammen heilen und Prellungen abschwellen, und siehst, wie selbst schwere Wunden sich schließen. Die kleine Fée winkt dir noch einmal schelmisch zu und verschwindet in einem Reigen aus Lichtfunken.

“Was war das?!”

“Ein Ladifaahri”, ist die erstaunte Antwort deines Gefährten.

“Fëen!”

Gemeinsam könnt ihr euch nun dank der unerwarteten Hilfe des Winzlings auf den langen Rückweg machen, den Dolch sorgsam in deiner Jackentasche verstaut. Weiter bei 355!

36

So sehr du dich auch anstrengst, kannst du den Lichtschein nicht mehr ausmachen, so als hätte jemand tief im Wald plötzlich eine Laterne gelöscht. Nur das Knacken und Rascheln scheint dir lauter als zuvor. Ein leichter Wind ist aufgekommen, das mag der Grund dafür sein.

Die Dämmerung neigt sich immer mehr der Nacht zu. Möchtest du nun den Wald betreten (54) oder lieber an seinem Rand entlangwandern (65)?

37

Für einige Herzschräge überkommt dich das verzweifelte Gefühl der Einsamkeit. Dein Vetter hätte sicher einen Weg gewußt! Und als das Bild der abendlichen Stube mit den Eltern und den Geschwistern in deinen Gedanken aufsteigt, kannst du ein Schluchzen nicht unterdrücken. Mutlos sinkst du zu Boden. Wie hattest du jemals denken können, daß du den Weg ganz allein nach Gareth finden könntest?! Doch hier sitzen und sich von irgend einem Waldraubtier fressen lassen, kann kein Ausweg sein. Und wie sagte die Mutter: “Die Götter helfen uns, wenn wir sie darum bitten. Aber glaube nur nicht, daß sie es tun, wenn wir uns nicht mächtig anstrengen, das unsere dazuzutun!”

Entschlossen greifst du dir einen auf dem Boden liegenden Ast, der einen rechten Knüppel abgibt, und sprichst ein kurzes Gebet.

An welchen Gott möchtest du deine Worte richten? An Praios, den strengen Götterfürsten (109), an Rondra, die Kriegsgöttin (99), an Phex, den Listigen, dessen Zeichen Fuchs und Mond sind (89), oder an Hesinde, die Göttin der Weisheit (119)? Oder an einen anderen des Götterpantheons (128)? Oder ist es dir zuwider, um Beistand zu bitten (174)?

38

Das Wasser wirkt herrlich erfrischend kühl und klar. Und dein Zustand ist wirklich kein erhebender Anblick, auch dein Geruch nicht. Ziehe dir bitte einen Punkt deines Charismas ab, solange du dich nicht gründlich gesäubert hast!

Trägst du etwas bei dir, um Wasser zu schöpfen (47), oder trinkst du aus den Händen (57)?

39

“Hübsch. Sagt er denn irgend etwas darüber aus, wer du bist, wie du bist, woher du kommst und was du erlebt hast?”

“Ja!” (12)

“Eigentlich nicht.” (3)

40

Die Felswand erweist sich trotz vieler Risse und Vertiefungen als äußerst schwierig zu bezwingen; der Fels ist brüchig und bröckelt unter deinem Gewicht immer wieder fort. Einmal bist du schon über deine eigene Kopfhöhe geklettert, als dir unter dem rechten Fuß wiederum der Halt fortbricht. Diesmal stürzt du ab und hast W6 Lebenspunkte verloren und dir zudem den linken Knöchel verletzt, als du dich auf dem Boden wieder aufrappelst. Dir schießen die Tränen in die Augen, als du versuchst, den Fuß auf den Boden zu stellen. Funkelfang hat dir aus dem Eingang seiner Höhle zugesehen und kommt nun heruntergeflogen.

“Du bist nicht gerade ein geschickter Kletterer, Menschlein”, urteilt er. “Du bist mir zu schwer, als daß ich dich hinauftragen könnte. Warte!”

Damit fliegt er in den Wald hinein und läßt dich alleine zurück. In der Ferne heulen Wölfe. Dir ist nicht gerade wohl zumute, während du so schutzlos am Fuß der Felswand hockst. Verärgert über dich selbst bewegst du den Fuß. Es tut weh, aber es scheint nichts gebrochen zu sein, immerhin. In **Abschnitt 60** kehrt Funkelfang zurück.

41

Deine Wanderung führt dich immer weiter durch ein langgestrecktes, nach Nordwesten abfallendes Tal. Das Tageslicht nimmt zunehmend ab. Erst als der Boden sich wieder hebt und du ein lichter Waldstück erreicht, drängt die rotglühende Praiosscheibe die Dunkelheit noch einmal ein wenig zurück. Ein Platz für die Nacht wäre dir äußerst willkommen, und als du auf eine Lichtung trittst, scheinst du einen solchen gefunden zu haben.

Weiter in **Abschnitt 353**.

42

Grimmfh und der Bär sehen sich für einen Augenblick an und wechseln einige Brumm- und Knarrlaute. Dann fragt dich der Waldschrat: “Wobei, Menschlein?”

Du erklärst es den beiden. Weiter bei 6.

43

Du rutschst ab, aber deine Gefährten tragen Sorge dafür, daß du trotz des Sturzes einige Äste tiefer wieder sicheren Halt findest. Beschämt und um einen Lebenspunkt ärmer versuchst du es erneut. Bestehst du die *Klettern*-Probe diesmal, so gehe zu **Abschnitt 52**, andernfalls lies diesen Abschnitt noch einmal!

44

Du hast dich anscheinend geirrt. Möchtest du nun den Wald betreten (54) oder lieber an seinem Rand entlangwandern (65)?

45

Der Wald wird lichter. Unvermutet stehst du unter sternklarem Himmel. Im Sternenlicht erkennen deine an die Finsternis gewöhnten Augen eine mit Büschen überwucherte Lichtung. Inmitten dieser steht, fast nur als Schatten auszumachen, die Ruine eines kleinen Gemäuers, kaum zwei Stockwerke hoch, ohne Dach und von Rankwerk überwuchert.

Vielleicht ist es ein altes Gasthaus oder das Heim eines Zauberers, mit der Zeit verfallen und vom Wald zurückeroberet.

Ein Windhauch streicht wie ein Seufzen über die Büsche. Und in einer leeren Fensterhöhle flackert das Licht einer Kerze auf.

Weiter bei 55.

46

Bäume stehen hier wahrlich genügend zur Auswahl. Du suchst dir eine Eiche aus, deren erste Äste du durch einen Sprung gerade noch erreichen kannst. Beweise mit einer *Klettern*-Probe, daß du trotz deiner zerschundenen Hände noch in der Lage bist, den Baum zu erklimmen! Mißlungen? Dann zu 67! Gelungen? Dann zu 79!

47

Was hast du bei dir? Einen Tonbecher (68), einen Holzbecher (80) oder einen Zinnbecher (90).

48

“Nun, das ist eine Frage, auf die es keine einfache Antwort gibt. Wer bist du denn?” Das Männlein lächelt dich an. Was antwortest du?

Du nennst ihm deinen Namen. (39)

“Es ist unhöflich, eine Frage mit einer Gegenfrage zu beantworten!” (30)

Du nennst ihm deinen Namen und fragst: “Und wie heißt du?” (21)

49

“Hast du Hunger oder Durst? Ach, du magst dein Fleisch bestimmt eher gebraten, nicht wahr?” Funkelfang legt den Kopf schief und sieht dich fragend an. Was antwortest du?

“Hunger und Durst, ja. Ein Braten wäre schon ... toll!” Dir versagt vor Hunger fast die Stimme. (93)

Du nickst zögernd. Aber Reste vom Abendessen des Drachen? Drachen essen Menschen! Aber Funkelfang ist eigentlich dafür ein wenig klein ... (103)

“Nein, danke, nichts!” entgegnest du eilig. Von Fremden sollte man niemals sich etwas schenken lassen, hat dir deine Großmutter immer eingeschärft! (113)

50

Die Katze hört dir mit schiefgelegtem Kopf und zuckenden Ohrspitzen zu. Schließlich miaut sie und springt mit einem federnden Satz zu Boden.

Ohne den Blick von dir zu lösen, wendet sie sich nach Westen und macht einige lautlose Schritte. Möchtest du ihr folgen (41) oder lieber deinen Weg nach Nordwesten fortsetzen (32)?

51

Grimmfh nickt einverstanden. Er erhebt sich, wobei sein Körper ächzt und knarrt – und dich endlich um das Doppelte deiner Höhe überragt. An den Felsen gelehnt ist ein gewaltiger Knüppel, den er aufnimmt.

“Gehen wir!” fordert er dich auf.

“Danke, Grimmfh!” fällt dir noch ein zu sagen, so überraschend kommt diese bereitwillige Zusage. Gemeinsam geht ihr zu 381.

52

Mit Maus Hilfe gelangst du bis auf die Höhe des Drachennestes. Wirklich leise bist du nicht gewesen, aber der Drache schläft dennoch tief und fest. Der Baumdrache ist von Schnauze bis Schwanzspitze etwa drei Schritt lang, und seine Schuppen glänzen im Licht der Sterne dunkelgrün. In dem Nest sind glitzernde Dinge verstreut: Glasscherben und kleine Steine mit funkelnden Einschlüssen, Kristalle aus den Bergen und Münzen der Menschen,



Metalstücke unterschiedlichster Art, alle unbeholfen poliert, und sogar das ein oder andere Schmuckstück.

Und inmitten des Schatzes liegt der schwarzkristallene Dolch, direkt unter der vorderen Klaue des schlafenden Drachen. Behutsam streckst du dich, um den Dolch an dich zu nehmen. Hier ist eine *Taschendiebstahl*-Probe gefordert!

Gelingt sie dir, so gehe zu 34, mißlingt sie, so geht es bei 25 weiter.

53

Jetzt heißt es Geduld haben, auch wenn es hart sein mag. Schließlich beschließt ihr, die Nacht auf der Lichtung zu verbringen, zu schlafen und auf einen guten Morgen zu hoffen. Doch bevor ihr euch zur Ruhe begeben, legst du noch, einer plötzlichen Eingabe folgend, den geretteten Dolch in eine Astgabel der Linde. Dann dauert es lange, bis du endlich schläfst, aber irgendwann mußt du doch eingeschlafen sein, denn du kannst dich später bruchstückhaft an einen Traum erinnern:

Du bist ein Baum. Deine Wurzeln reichen tief in das Erdreich hinunter, und deine Äste und Tausende von Blättern strecken sich der Praiosscheibe entgegen. Wasser, Licht und Luft strömen durch deine Adern. Du bist ein Baum. Du bist nicht alleine. Neben dir steht ein alter, uralter Baum, dessen Wurzeln tiefer reichen und dessen Äste höher. Er ist älter und seine Kräfte sind groß. Er hütet das Feh in seinem Stamm, die Vögel in seinen Zweigen, das Rotpüschel zwischen seinen Wurzeln. Und Mistel und Zunderschwamm haben teil an seinem Leben, Efeu umrankt ihn und Moos schützt seine Rinde.

Und doch ist da ein winziges Lebewesen, das sich mehr nahm, als es sollte, das wuchs und wuchs und wuchs. Nun ist es ein Wurm, dessen Leib fett, behäbig und schlohweiß ist und der an seinen Wurzeln nagt, sich nährt auf Kosten der Kraft eines uralten Baumes. Und der Wurm ist böse.

Du willst den alten Baum schützen, doch der Wurm beißt in dein zartes Wurzelwerk, reißt und zerrt und ruft seine Armeen zur Hilfe: kleine Würmchen, seine Kinder, ätzende Flechten, seine Diener, und giftiges Moos, seine Soldaten. Sie wuchern auf deiner Haut, sie fressen dein Fleisch und dein Blut. Sie vergiften dein Sein. Und es ist so schwer, dem Heer entgegentreten, wenn es überall zugleich ist!

Doch da spürst du, daß dem alten Baum und dir Hilfe zuteil wird. Eine goldene Klinge fährt durch die Armeen und zerteilt ihre Leiber, zerreißt ihre Ordnung und schneidet sie aus deinem Leib. Es schmerzt, doch der Wurm zu euren Wurzeln tobt ... Da greifst du zu deinem Dolch und führst den entscheidenden Stich.

Weiter bei 386.

54

Das letzte Licht der Praiosscheibe am Himmel ist verblaßt, und zwischen den dichtstehenden Bäumen jenseits des Waldrandes ist es finster wie in Borons Hallen.

Mit vorsichtig tastenden Schritten, die Hände nach vorne gestreckt, suchst du deinen Weg weiter in den Wald hinein. Das Rascheln von kleinen Pfoten im trockenen Laub und das Wispern des Geästs im Wind ist außer deinem Atem und deinen Schritten alles, was du hörst. Der Geruch des Waldes ist betörend. Vor den Bäumen

roch es nach schwelenden Feuern und vertrockneter Erde, hier riecht es nach feuchtem Moos, schwerer Erde und Waldblumen. Weiter bei 9.

55

Während du dort stehst und zu der Ruine hinübersiehst, fällt das erste Madalicht dieser Nacht auf die Lichtung. Rund und goldorange steht die Scheibe zwischen den Wipfeln des Waldes.

Ein leises Geräusch lenkt deinen Blick wieder auf das Gemäuer. Eine Katze schleicht über eine Mauer, den Körper und den buschigen Schwanz langgestreckt und tief geduckt. Sie ist auf der Jagd. Die Kerze im Fenster flackert, ist manchmal kaum zu sehen. Möchtest du nun bei 66 auf die Ruine zugehen oder bei 78 außen um die Lichtung herumschleichen?

56

An den Dornen des großen Schlehengebüsches ziehst du dir schließlich drei schmerzhaft schmerzspunkte zu. Aber immerhin findest du tief im Inneren ein trockenes, weiches Plätzchen, das außer dir niemand zu beanspruchen scheint. Todmüde sinkst du schlafend in Borons Arme. Weiter bei 184.

57

Mit den Händen schöpfst du Wasser und trinkst daraus. Seltsam schmeckt das Wasser, und seltsam ist das Gewimmel in deinem Mund. Eine *Selbstbeherrschungs*-Probe bitte!

Gelungen? – 100.

Mißlungen? – 110.

58

Als du erwachst, ist es Nacht, und in dir wütet der Hunger. Du weißt nicht, wer du bist und woher du kommst, aber du riechst das Blut des zappelnden Hasens in ihren Händen. Du trinkst.

Dein Leben ist zu Ende, deine Seele ist verloren. Du kannst nun nur noch darauf hoffen, daß dich ein göttergläubiges Wesen bald davon erlöst, zu morden und zu verderben. Du bist eines der Ungeheuer dieses Waldes, und für dich gibt es kein Zurück mehr. Niemals mehr.

59

„Dieses Luder kann einem wahrlich den Appetit verderben.“ knurrt das Männlein. „Laß uns lieber essen, bevor ich über Sangu’ianna zu lange nachdenken muß und böse werde!“

Weiter bei 92.

60

Völlig lautlos sind sie gekommen. Der kleine Drache sitzt auf der Schulter einer riesigen, dunklen Gestalt, die mit leisen, weitausgreifenden Schritten direkt auf dich zukommt. Der grüngeschuppte Funkelfang wäre zwischen den dichten, blätterartigen Haaren des Waldschrates kaum zu sehen, wenn er dich nicht von seinem hö-

hen Sitzplatz aus angerufen hätte: "Hallo, Menschlein! Das ist Grimmfh. Er ist so nett und wird dich in mein Nest heben."

Ein Waldschrat. Ein Ungeheuer aus den Märchen deiner Großmutter. Sie erschlagen jeden Waldfrevler unbarmherzig und manchmal auch Menschen, die sie einfach nicht riechen können. Wie viele Köhler und Holzfäller mögen diesen riesenhaften Waldkreaturen schon zum Opfer gefallen sein?! Und solch ein Schrat streckt jetzt die Hände nach dir aus, um dich zu packen! Was tust du?

Stillhalten. (72)

Entsetzt zurückweichen. (83)

61

Lege eine um 5 Punkte erschwerte Probe auf deinen Fernkampfwert ab! Gelingt sie dir, triffst du die Katze tatsächlich und siehst sie in Abschnitt 23 fliehen, mißlingt dir der Wurf, so gehe zu 15.

62

Grimmfh wechselt mit dem Bären einen Blick. "Wobei?" knarrt er eine Frage. Du erklärst es ihm. Weiter bei 51.

63

"Da schlägt er die Augen auf! Na, wie geht es unserem heldenhaften Menschlein? So ein Sturz ist wahrlich kein Zuckerschlecken, so ganz ohne Flügel ..."

Neben dir hockt Funkelfang und betrachtet dich. Du bist dir nicht sicher, ob du seine Worte als Spott oder doch als Mitleid auffassen sollst. Der kleine Drache scheint zu schmunzeln. "Nimm es, wie du willst. Schau, was Mau und ich für dich errungen haben!"

Triumphierend deutet er auf den Boden vor sich. Dort liegt Mau, die sich, zerrupft und um eine Ohrspitze ärmer, die verletzte Pfote leckt. Zwischen den Vorderpfoten der graugestreiften Katze liegt ein im Praioslicht funkelnender, schwarzer Kristalldolch.

"Diebesgut einer alten Drachin", sagt Funkelfang. "Brechen wir auf, um ihn zurückzubringen! Kannst du gehen?"

Dein Sinn steht dir wahrlich nach anderem, aber diese Blöße magst du dir nicht geben. Trotz schmerzender Glieder und der ein oder zwei gebrochenen Rippen setzt du dich auf und stemmst dich auf deine Füße hinauf.

"Es geht", behauptest du, auch wenn du kaum die Luft für diese Worte hast und dir die Tränen in die Augen schießen. Funkelfang betrachtet dich sehr skeptisch: "Nun gut, dann fliegen, ähm, gehen wir!"

Langsam setzt du dich in Bewegung. Es wird ein langer, schmerzhafter Marsch werden. Weiter bei 355.

64

Manchmal geht ein Zittern durch den kleinen Baum, aber sonst ist nichts zu sehen, gar nichts. Schließlich beschließt der Rest eurer kleinen Schar, die Nacht auf der Lichtung zu verbringen und auf einen guten Morgen zu hoffen. Doch bevor ihr euch zur Ruhe begehrt, legst du noch, einer plötzlichen Eingabe folgend, den geretteten Dolch in eine Astgabel der Linde. Dann dauert es lange,

bis du endlich schläfst, aber irgendwann mußt du doch eingeschlafen sein, denn du kannst dich später vage an einen Traum erinnern:

Du bist ein Baum. Deine Wurzeln reichen tief in das Erdreich hinunter, und deine Äste und Tausende von Blättern strecken sich der Praiosscheibe entgegen. Wasser, Licht und Luft strömen durch deine Adern. Du bist ein Baum. Du bist nicht alleine. Neben dir steht ein alter, uralter Baum, dessen Wurzeln tiefer reichen und dessen Äste höher. Er ist älter und seine Kräfte sind groß. Er hütet das Feh in seinem Stamm, die Vögel in seinen Zweigen, das Rotpüschel zwischen seinen Wurzeln. Und Mistel und Zunderschwamm haben teil an seinem Leben, Efeu umrankt ihn, und Moos schützt seine Rinde. Und doch ist da ein winziges Lebewesen, das sich mehr nahm, als es sollte, das wuchs und wuchs und wuchs. Nun ist es ein Wurm, dessen Leib fett, behäbig und schlohweiß ist und der an seinen Wurzeln nagt, sich nährt auf Kosten der Kraft eines uralten Baumes. Und der Wurm ist böse. Du willst den alten Baum schützen, doch der Wurm beißt in dein zartes Wurzelwerk, reißt und zerrt und ruft seine Armeen zur Hilfe: kleine Würmchen, seine Kinder, ätzende Flechten, seine Diener, und giftiges Moos, seine Soldaten. Sie wuchern auf deiner Haut, sie fressen dein Fleisch und dein Blut. Sie vergiften dein Sein. Und es ist so schwer, dem Heer entgegenzustehen, wenn es überall zugleich ist! Doch da spürst du, daß dem alten Baum und dir Hilfe zuteil wird. Ein kleiner starker Baum vereint seine Kräfte mit den euren. Sein Zauber ist mächtig, und er zaudert nicht einen Augenblick! Der Wurm zu euren Wurzeln tobt ... Da greifst du zu deinem Dolch und führst den entscheidenden Stich. Weiter bei 386!

65

Das Licht schwindet immer mehr, und der Waldrand zu deiner Seite verändert sich kaum. Einmal sind die Bäume etwas höher, einmal die Sträucher etwas dichter. Und es scheint noch eine ganze Weile unverändert so weiterzugehen. Einen Weg, der in den Wald führt, siehst du nirgends.

Möchtest du weitergehen (77), trotz aller Gefahren durch die Diener Thargunitoths, oder doch den finsternen Wald betreten (54)?

66

Die Büsche erweisen sich als dichter und vor allem dorniger, als du gedacht hattest. Es ist unmöglich, sich leise dem Gemäuer zu nähern. Die Katze springt mit einem Satz von der Mauer und ist in der Dunkelheit verschwunden.

Als du dir überlegst, ob du nicht auch lieber von hier verschwinden sollst, ist es zu spät. Eine Stimme, heiser und leise, erklingt aus Richtung der Mauerreste: "Besuch? Zu solcher Stunde? – Seid Ihr mutig oder dumm, Euch hierher zu wagen?"

Zu sehen ist der Sprechende nicht. Was willst du antworten?

"Mich kann nichts erschrecken!" (88)

"Ich hatte keine andere Wahl." (98)

"Blöde Frage. Wer seid Ihr überhaupt?" (108)

67

Du rutschst ab und ziehst dir 1 SP zu. Wiederhole die Probe!

Gelingt sie dir diesmal, siehst du bei 79 weiter. Mißlingt sie, darfst du sie solange wiederholen und dir Kratzer zuziehen (notiere jeweils einen Schadenspunkt!), bis du entweder oben auf dem ersten Ast sitzt (79) oder entnervt aufgibst und bei 56 doch lieber nach einem Gebüsch suchst.

Für den doch eher unwahrscheinlichen Fall, daß der Kampf mit der Eiche deine Lebensenergie auf 5 fallen läßt, sinkst du bei 207 in eine wohltuende Bewußtlosigkeit.

68

Lügen haben auch in Aventurien kurze Beine! Gehe zurück zu 38!

69

Beherrscht betrachtest du das tote Tier. Es ist recht jung gestorben, denn sein Fell zeigt noch die gefleckte Decke junger Rehe. Zumindest eines der beiden Genicke ist gebrochen, ebenso wie der eine Lauf, der eingekleimt zwischen zwei Wurzeln der Trauerweide steckt.

Wahrscheinlich ist es einfach dort hineingetreten und bei den ungestümen Versuchen, sich zu befreien, elendig krepirt. Es muß schon einige Tage her sein, denn kleine, fette Maden machen sich bereits über den stinkenden Kadaver her. Warum kein größerer Aasfresser den Kadaver gefunden und gefressen hat, ist dir ein Rätsel. Vielleicht mißtrauen selbst die Tiere einem solch mißgeborenen Tier.

Und solche Mißgeburten soll es draußen auf den Höfen seit Borbarads Eroberungen viele gegeben haben! Nachdenklich machst du dich auf den Weg bachaufwärts. Weiter bei 374.

70

Du spürst die streichelnden Hände der Fee an deinem Hals, dort wo ihr Spieß dir blutende Wunden zugefügt hat. Sie legt ihre Lippen über das rinnende Blut – und trinkt! Kälte sickert in deinen Körper ein, während wohlige Schauer über ihn laufen. Deine Hände heben sich, aber verharren lange vor ihrem Ziel, zu wohl ist dir ihre Berührung. Weit beugst du den Hals, bietest deine Wunden der wundersamen Fee. Sie lacht leise und grausam und läßt dein Blut rinnen, mehr als sie trinken kann, bis du in eine tiefe Bewußtlosigkeit fällst. Weiter bei 58.

71

“Glaubst du nicht, was?” Das Männlein lächelt dich verschmitzt an. “Aber jetzt laß uns essen!” Weiter bei 92.

72

Die borkigen Hände des Schrates halten dich mit einer Kraft, die dir unmöglich erscheint.

Dennoch hast du nicht einmal einen blauen Fleck, als dich Grimmh im Höhlen- eingang abstellt.

“Vielen Dank, lieber Grimmh”, bedankt sich Funkelfang, “du hast etwas gut bei mir, mein Lieber.”

“Ja, auch danke!” beeilst du dich hinzuzusetzen. Der Waldschatr brummt irgend etwas Unverständliches und nickt. Nach einem kurzen Gruß mit erhobener Hand verschwindet er so leise zwischen den Bäumen, wie er gekommen ist.

Funkelfang wendet sich an dich. “Grimmh ist ein wenig jähzornig, aber eigentlich wirklich nett. Er mag es nicht, wenn man seinen Bäumen wehtut. Jetzt aber willkommen in meinem Nest! Setz dich!”

Der kleine Drache läßt sich auf einem Felsen im Eingang nieder, um den er anmutig seinen langen Schwanz schlingt.

Setze den Besuch bei 49 fort.

73

Die Katze mustert dich eine ganze Weile wie der Jäger seine Beute, dann reckt sie ihren Rücken in hohem Bogen und stemmt sich auf alle Pfoten hinauf. Ihr buschiger Schwanz ist steil erhoben. Mit einem heiseren Miauen und in einem Satz springt sie auf den Waldboden, wo sie wenige Schritte vor dir elegant landet. Einige Herzschläge lang sieht sie zu dir auf, dann wendet sie sich ab. Auf unhörbaren Pfoten tritt das Tier in westliche Richtung davon. Willst du ihm folgen (41) oder lieber deinen Weg nach Nordwesten fortsetzen (32)?



74

Möchtest du dennoch auf die Lichtung treten (133) oder doch lieber außen herum gehen, wo Mau schon auf dich wartet (153)?

75

„Ah, das Menschlein erwacht aus seinen Träumen“, erklingt neben dir eine gutmütig spottende Stimme. „Ja, ja, auch große Helden stürzen von Zeit zu Zeit, nicht wahr?“

Neben dir sitzt der Wurzelkobold auf einem flachen Stein in der Sonne und genießt das Sonnenlicht. Die Wildkatze liegt zu seinen Füßen und blinzelt zu dir hinauf. Sie sieht ein wenig zerzaust aus; hier und da fehlen Stücke ihres dichten Felles. Und zwischen ihren Vorderpfoten liegt der kristallene, schwarze Dolch.

„Tja“, der Wurzelkerl lächelt schelmisch, „auch eine Sanguiana sollte sich nicht überschätzen. Und die alte Drachin war schließlich ganz einsichtig, sehr zu meiner Verwunderung. Wie geht es dir? Deine Glieder sollten eigentlich wieder einigermaßen heile sein.“

Vorsichtig eingedenk der Erinnerung schmerzender gebrochener Rippen, geprellter Muskeln und brennender Abschürfungen, setzt du dich auf. Aber es tut nichts weh. Außer in deinen Beinen, in denen du die Anstrengung der Wanderung der letzten Tage spürst, spürst du nicht das kleinste Bißchen Unwohlsein.

„So ein Wurzelkerl mag schon manchmal zu etwas nütze sein, nicht wahr?! Nun, dann laß uns aufbrechen! Der Weg zurück ist weit genug!“

Du hast nichts dagegen einzuwenden. Gutgelaunt und scherzend wandert ihr zu **Abschnitt 355**.

76

Nach fast einer Stunde, die dir endlos erscheint, zeigt sich dort, wo du die Alraune gepflanzt hast, ein winziges, gekerbtes Blatt. Noch zwei weitere Blätter schieben sich aus der Erde und wachsen schnell auf die Länge einer Hand an. Danach geschieht nichts mehr, jedenfalls nichts, das ihr sehen könnt.

Schließlich beschließt ihr, die Nacht auf der Lichtung zu verbringen und auf einen guten Morgen zu hoffen. Doch bevor ihr euch zur Ruhe begeben, legst du noch, einer plötzlichen Eingabe folgend, den geretteten Dolch in eine Astgabel der Linde. Dann dauert es lange, bis du endlich schläfst, aber irgendwann mußt du doch eingeschlafen sein, denn du kannst dich später undeutlich an einen Traum erinnern:

Du bist ein Baum. Deine Wurzeln reichen tief in das Erdreich hinunter, und deine Äste und Tausende von Blättern strecken sich der Praiosscheibe entgegen. Wasser, Licht und Luft strömen durch deine Adern. Du bist ein Baum. Du bist nicht alleine. Neben dir steht ein alter, uralter Baum, dessen Wurzeln tiefer reichen und dessen Äste höher. Er ist älter und seine Kräfte sind groß. Er hütet das Feh in seinem Stamm, die Vögel in seinen Zweigen, das Rotpüschel zwischen seinen Wurzeln. Und Mistel und Zunderschwamm haben teil an seinem Leben, Efeu umrankt ihn und Moos schützt seine Rinde.

Und doch ist da ein winziges Lebewesen, das sich mehr nahm, als es sollte, das wuchs und wuchs und wuchs. Nun ist es ein Wurm,

dessen Leib fett, behäbig und schlohweiß ist und der an seinen Wurzeln nagt, sich nährt auf Kosten der Kraft eines uralten Baumes. Und der Wurm ist böse.

Du willst den alten Baum schützen, doch der Wurm beißt in dein zartes Wurzelwerk, reißt und zerrt und ruft seine Armeen zur Hilfe: kleine Würmchen, seine Kinder, ätzende Flechten, seine Diener, und giftiges Moos, seine Soldaten. Sie wuchern auf deiner Haut, sie fressen dein Fleisch und dein Blut. Sie vergiften dein Sein. Und es ist so schwer, dem Heer entgegenzustehen, wenn es überall zugleich ist!

Doch da spürst du, daß dem alten Baum und dir Hilfe zuteil wird. Etwas greift an eurer Seite zu den Waffen! Es ist weiß und knorrig, einer Wurzel gleich, doch es hält in seinen Händen einen Speiß aus bloßer Kraft und schleudert ihm dem Feind entgegen. Der Wurm zu euren Wurzeln tobt und windet sich ... Da greifst du zu deinem Dolch und führst den entscheidenden Stich.

Weiter bei 386.

77

Die Nacht schreitet immer weiter fort. Du befindest dich am Rande eines Grenzwaldes, der nachts regelmäßig von Söldnern in Begleitung von Spürhunden und von dämonisch belebten Untoten auf der Suche nach Flüchtlingen abgeschritten wird.

Als du, müde und hungrig, die Patrouille bemerkst, ist es bereits zu spät. Du bist jung und gesund. Das Dunkle Reich braucht Menschen, die für es arbeiten, in den Städten, auf den Feldern und in ihren Armeen. Als sich zwei Monate später endlich wieder eine Gelegenheit zur Flucht ergibt, zauderst du. Sollst du es wirklich noch einmal wagen? Gelingt dir eine Probe auf deinen Mut, darfst du wieder bei **Abschnitt 1** beginnen, andernfalls ... ist dies nicht dein Tod, aber das endgültige Ende deines Heldenlebens.

78

So sehr du dich auch bemühst, leise zu sein, hört die Katze dich dennoch und verschwindet mit einem Satz in der Dunkelheit. Bald hast du unangefochten die Lichtung umrundet und setzt den Weg bei 187 fort.

79

Du sitzt auf dem ersten dicken Ast der Eiche! Gewandt kletterst du noch höher, bis du eine Astgabel findest, in der du auch schlafend sicher sein solltest. Die Erschöpfung tut das ihrige, um dich schnell in Borons Arme sinken zu lassen. Weiter bei 206.

80

Als du das Wasser mit dem Becher schöpfst, fällt dir dessen quirlige Unruhe auf. Irritiert schüttest du den Becherinhalt auf einen flachen Stein. Ein Dutzend beinahe durchsichtige, fadendünne Würmer kringeln und tummeln sich auf dem Stein und mühen sich, wieder in den Bach zu gelangen.

Vor Ekel geschüttelt, ist dir die Lust auf ein Bad vergangen, und du machst dich auf, um ein Stück bachaufwärts weniger belebtes Wasser zum Trinken zu suchen. Weiter bei 374.

81

Gewisse Zweifel an solchem Würfelglück mögen sich zwar einstellen, aber da Ehrlichkeit eine der am schwersten zu erschütternden Tugenden einer wahren Heldenperson ist, wird die Fee dennoch einschen, daß sie gegen eine derart von den Göttern gesegnete Person niemals ankommen kann. Sie flüchtet, und du kannst dich endlich wieder nach 365 auf den Weg machen.

82

“Noch nicht lange. Er versucht alles, damit der Wald nicht von dem Bösen ganz verdorben wird, das ihr Menschen hierher gebracht habt. Aber das ist etwas, das mir den Appetit verdirbt! Laß uns lieber essen, solange das Kaninchen noch nicht schwarz ist und die Pilze so herrlich duften!”

Weiter bei 92.

83

“Oh, oh, halte still!” beschwört dich Funkelfang. “Grimmfh ist sonst vielleicht ... enttäuscht, daß du ihm nicht vertraust. Er ist wirklich ein guter Kerl, aber manchmal eben ein wenig ... unbeherrscht.”

Nun, selbst wenn du wolltest, könntest du nicht davonlaufen. So hältst du still, während die harten, starken Hände dich ergreifen und wenig sanft im Höhleneingang absetzen, so daß du vor stechendem, plötzlichem Schmerz in deinem Knöchel aufschreien könntest.

“Vielen, vielen Dank, lieber Grimmfh”, bedankt sich Funkelfang, “das vergesse ich dir nicht, mein Freund.”

Du hast gerade vor Schmerz nicht die Luft, um dich zu bedanken. Der Waldschrat brummt irgend etwas Unverständliches und nickt. Dann ist er in der Dunkelheit verschwunden. Funkelfang wendet sich an dich: “Grimmfh ist ein wenig jähzornig, weißt du. Aber wenn man ihn nicht reizt und seinen Bäumen nichts tut, ist er ein wirklicher Freund. Jetzt aber willkommen in meinem Nest! Setz dich!”

Der kleine Drache läßt sich auf einem Felsen im Eingang nieder, um den er anmutig seinen langen Schwanz schlingt. Setze den Besuch bei 49 fort!

84

Zwischen dem Farn und den Stämmen der mächtigen Laubbäume um dich herum ist nichts zu entdecken, und dennoch spürst du einen fremden Blick in deinem Rücken, als läge dort eine unsichtbare Hand. Vorsichtig gehst du zu **Abschnitt 32** weiter.

85

Ja, es ist Grimmfh, der Baumschrat, der dir schon einmal geholfen hat.

Möchtest du auf die Lichtung treten und ihn wieder um Hilfe bitten (161) oder seinen Jähzorn möglichst nicht herausfordern und nach einer Entschuldigung den Weg um die Lichtung wählen, wo du Mau, sich nach dir umblickend, sehen kannst (153)?

86

Grimmfh scheint neben dir wie ein an diesem Platz wurzelnder Baum, der dir behütenden Schatten spendet. Seine langen, wurzelartigen Zehen sind tief in den lockeren Waldboden gegraben. Erst als du dich regst und aufsetzt, stöhnend über jede schmerzende Faser in deinem Körper – und davon gibt es zur Zeit unzählbar viele –, erwacht der Waldschrat aus seiner baumartigen Regungslosigkeit.

Die Wildkatze liegt zwischen seinen Wurzelfüßen und blinzelt zu dir hinauf. Sie sieht ein wenig zerzaust aus. An ihrem rechten Ohr ist gerade erst Blut zu einer Kruste erstarrt, die linke Pfote ist verletzt, und hier und da fehlen Stücke aus ihrem dichten Fell. Und zwischen ihren Vorderpfoten liegt der kristallene, schwarze Dolch. Grimmfh nickt. “Wütend”, sagt er, “sehr wütend die alte Drachin, aber Grimmfh war wütender und stärker. Und Mau. Wache auf, Menschlein! Baummensch wartet auf uns.”

Als ihr euch auf den Weg zurück macht, stützt Grimmfh dich, teils trägt dich der Schrat sogar auf seinen Armen. Aber auch Mau hat mit dem Laufen Schwierigkeiten, da sie die verletzte Pfote kaum aufsetzen kann. So kommt ihr nur sehr langsam, jedoch stetig voran. Weiter bei 355.

87

Lange Zeit scheint es, als würde wahrlich gar nichts passieren. Auch die Praiosscheibe neigt sich dem Horizont immer weiter zu. Schließlich beschließt ihr, die Nacht auf der Lichtung zu verbringen und auf einen guten Morgen zu hoffen. Doch bevor ihr euch zur Ruhe begeben, legst du noch, einer plötzlichen Eingabe folgend, den geretteten Dolch in eine Astgabel der Linde. Dann dauert es lange, bis du endlich schläfst, aber irgendwann mußt du doch eingeschlafen sein, denn du kannst dich später undeutlich an einen Traum erinnern:

Du bist ein Baum. Deine Wurzeln reichen tief in das Erdreich hinunter, und deine Äste und Tausende von Blättern strecken sich der Praiosscheibe entgegen. Wasser, Licht und Luft strömen durch deine Adern. Du bist ein Baum. Du bist nicht alleine. Neben dir steht ein alter, uralter Baum, dessen Wurzeln tiefer reichen und dessen Äste höher. Er ist älter und seine Kräfte sind groß. Er hütet das Feh in seinem Stamm, die Vögel in seinen Zweigen, das Rotpüschel zwischen seinen Wurzeln. Und Mistel und Zunderschwamm haben teil an seinem Leben, Efeu umrankt ihn und Moos schützt seine Rinde. Und doch ist da ein winziges Lebewesen, das sich mehr nahm, als es sollte, das wuchs und wuchs und wuchs. Nun ist es ein Wurm, dessen Leib fett, behäbig und schlohweiß ist und der an seinen Wurzeln nagt, sich nährt auf Kosten der Kraft eines uralten Baumes. Und der Wurm ist böse. Du willst den alten Baum schützen, doch der Wurm beißt in dein zartes Wurzelwerk, reißt und zerrt und ruft seine Armeen zur Hilfe: kleine Würmchen, seine Kinder, ätzende Flechten, seine Diener, und giftiges Moos, seine Soldaten. Sie wuchern auf deiner Haut, sie fressen dein Fleisch und dein Blut. Sie vergiften dein Sein. Und es ist so schwer, dem Heer entgegenzustehen, wenn es überall zugleich ist! Doch da spürst du, daß dem alten Baum und dir Hilfe zuteil wird. Ein Elixier dringt in das Erdreich ein, das euch umgibt. Es heilt eure Wunden und stärkt euer Leben, doch die Kinder des

Würms fallen zu Hunderten, und der Wurm zu euren Wurzeln tobt ... Da greifst du zu deinem Dolch und führst den entscheidenden Stich. Weiter bei 386.

88

Ein leises, rauhes Lachen ist die Antwort aus der Dunkelheit.
 "Oh, eine mutige Person auf Abenteuer!"
 Schlurfende Schritte sind zu hören. Die Kerze wird von einer klauenartigen Hand ergriffen und gehoben.
 "So schaut her!"
 Der flackernde Kerzenschein fällt auf eine Fratze aus bleichen Knochen und verbranntem Fleisch.
 "Nichts, Freundchen? Wahrlich nichts?"
 Lege bitte eine Totenangst-Probe ab! Bestehst du (118), oder kannst du den angstvollen Aufschrei nicht unterdrücken (127)?

89

"Phex, bitte, ich will doch Deinen Tempel in Gareth sehen, und ich bin doch schon so weit gekommen. Da kannst Du mich doch hier nicht im Stich lassen! Ich verspreche Dir auch ..."
 Was versprichst du dem Listigen, dem Fuchs, dem Gott der Diebe und Händler?
 Das erste Geschmeide, das dir auf deiner Reise zufällt. (147)
 Ihm fortan treu zu dienen und Seinem Weg zu folgen. (156)
 Den Zahn, den du in den Ruinen von Ysilia gefunden hast. (165)

90

Phex möge dir die schlechte Lüge verzeihen! Zurück zu 38.

91

"Eine gute Idee!" lächelt die Fee. "Neige deinen Kopf ein wenig zur Seite, ich möchte deine Wunden lecken!"
 Tust du dies (weiter bei 70), nimmst du den Kampf doch lieber wieder auf (zurück nach 120), oder wendest du dich bei 157 zur Flucht?

92

Das Mahl mundet dir wirklich vorzüglich! Mögen dir die Gewürze auch fremd sein, so ist es doch sicherlich der beste Braten und das schmackhafteste Pilzgericht, das du jemals gekostet hast – zudem bist du wirklich hungrig. Satt und müde lehnst du dich nach dem Essen zurück und schläfst ungewollt ein. Das Letzte, was du noch siehst, ist der seltsame Wurzelkerl, der sich mit einem Lächeln auf dem borkigen Gesicht über dich beugt und etwas murmelt.
 Der Schlaf bringt dich zu 340.

93

"Hm, das läßt sich machen."
 Der Drache hüpft von seinem Sitzplatz. In dem hereinfallenden Mondlicht kannst du deutlich die vier kräftigen Beine ausmachen, die mit scharfen Krallen bewehrt sind. Funkelfang ist fliegend

weitaus eleganter als zu Fuß, aber längst nicht so unbeholfen, wie du gedacht hattest. Der kleine Drache trägt in seinem Maul ein Stück Beute herbei und läßt es bei dir fallen. Es ist deutlich ein Rotpüschel, da das Fleisch noch sein Fell trägt.

"Wasser sammelt sich dort an der Wand in einem kleinen Becken. Es sickert irgendwie von dem Bach oben hier herein. Bediene dich!"
 Dein Durst läßt dich erst trinken. Als du dich an dem klaren, kühlen Wasser erfrischt hast und dich umwendest, siehst du, wie Funkelfang vor dem Hasen steht und aus seinem Maul gezielt gar nicht so winzige Flammen über ihn flackern läßt. Es riecht streng nach verbranntem Haar.

"Fertig!" verkündet der kleine Drache und sieht dich auffordernd an. Du nimmst das Rotpüschel in Augenschein. Das Fleisch ist außen verbrannt und mit geröstetem Fell verklebt, aber innen duftet es wahrlich verführerisch. Dein Magen knurrt hörbar, und dein Hunger ist kaum mehr zu besänftigen. Du läßt dich nicht zweimal bitten. Weiter bei 122.

94

Unter dem Farn und zwischen den dicken Stämmen der mächtigen Laubbäume um dich herum ist nichts zu entdecken, und dennoch spürst du einen fremden Blick in deinem Rücken, als läge dort eine unsichtbare Hand.

Dann, als dein Blick die untersten Zweige einer alten Buche streift, siehst du das Paar goldener Augen lauern. Unbeweglich bis auf die nervös zuckende Schwanzspitze sitzt dort eine dunkel getigerte, buschig befellte Katze, die spitzen Ohren aufmerksam auf dich gerichtet. Ein rauhes Miauen, fast schon ein Fauchen, läßt sie hören. Sie weiß offensichtlich sehr gut, daß du sie entdeckt hast. Was möchtest du tun?

Abwarten. (73)

Eine Stein aufklauben und nach dem Katzenvieh werfen. (61)

Die Katze mit schmeichelnden Worten locken. (50)

95

Falsch. Gehe zu 124, um dich recht zu erinnern, oder gib zu, daß du keinen der beiden kennst, und gehe zu 143.

96

Der Morgen ist angebrochen, als du zu dir kommst. Niemals hast du die Vögel lieblicher singen gehört als in jenem Augenblick, in dem du aus dem so todesähnlichen Schlaf erwachst. Wähle unter folgenden Möglichkeiten eine, die einen deiner Begleiter nennt:

Der Waldschrat. (86)

Der Wurzelkobold. (75)

Der Taschendrache. (63)

97

Du spürst die Tränen in dir aufsteigen. Gibt es denn wirklich gar nichts, was du tun könntest? Zornig trittst du nach den Würmern. Sie scheren sich nicht darum. Und was bedeutet schon ein einzelner zertretener Wurm bei so unzählbar vielen, die weiter an den Wurzeln der Linde nagen?!

Dir ist elend zumute. Du nimmst den Dolch aus deiner Tasche und legst ihn in eine der Astgabeln der Linde. Dann machst du dich auf, weiter nach Westen. Mau sieht dir maunzend nach, aber weder sie noch deine Gefährten halten dich auf. Du weißt nicht, was aus ihnen geworden ist, genausowenig wie du weißt, was mit deinen Freunden in Ysilia geschehen ist. Und sie werden nie erfahren, was mit dir geschah, von den Göttern verlassen, so kurz vor dem Ziel gescheitert: Ob du die Berge je erreicht hast. Ob du je Gareth gesehen hast.

Nur du weißt, daß du nun in einem kleinen Weiler am westlichen Rand der Sichel haust. Du hast den Wald bezwungen, und du hast das Gebirge überquert, aber es hat dich deine Hoffnung gekostet und eines deiner gesunden Beine. Niemals wirst du ein großer Held werden. Niemals wirst du den Phex-Tempel in Gareth sehen, wo funkelnde Diamanten als Sterne die nachtblaue Kuppel zieren.

98

“Man muß den Mut besitzen, die Wahl zu treffen”, ist die heisere, spöttische Antwort. “So kommt her!”

Es gibt keine Weigerung. Folgsam näherst du dich der Ruine. Weiter bei 136.

99

“Wehrhafte Frau Rondra, Leuin, zwar ist der Knüppel hier kein Schwert, aber ich bitte dich mit ihm in der Hand trotzdem, erfülle mein Herz mit Deinem Mut und Deiner Kraft und laß mich nicht wehrlos hier zugrunde gehen!”

Nun, dein Vater kannte sicher einige schönere und längere Gebete zur Ehren der Göttlichen Löwin, aber deine Bitte kommt von Herzen. Gehe nun zu 137.

100

Sofort spuckst du alles auf einen flachen Stein. Beinahe durchsichtige, dünne Würmer winden und kringeln sich und versuchen in den Bach zurückzugelangen.

Nur mit Mühe kannst du das Würgen unterdrücken, das dich nun befällt. Und so machst du dich auf, etwas weiter bachaufwärts eine weniger belebte Stelle zu finden, an der du deinen Durst stillen kannst. Weiter bei 374.

101

“Was für eine Verschwendung!” hörst du noch eine helle, spöttische Stimme, bevor du dich nach 207 weiterbegibst.

102

“Ja. Das heißt, es gibt etliche Feen, bössartige garstige, aber auch gute. Und einen Druiden. Hexen habe ich hier noch keine gesehen, auch wenn meine Muhme mir einmal erzählt hat, sie habe hier einmal eine gründlich gefoppt!”

Deine nächste Frage lautet:

“Einen Druiden?” (82)

“Hat eine von den bösen Feen vielleicht grünes Haar, Libellenflügel und ist ungefähr 3000 groß?” (59)

“Gute Feen?” (71)

103

“Klar fresse ich Menschen”, knurrt Funkelfang sichtlich beleidigt. “Sche ich wirklich so aus?! Menschen! Alles werft ihr in einen Topf, und immer wißt ihr genau, was ihr von etwas zu halten habt, sobald ihr es seht. Menschen sind so dumm! Ja, ich bin ein Drache, und ich warne dich, mich für irgend etwas anderes zu halten! Aber mir reichen Rotpüschel und Enten – die wehren sich auch weitaus weniger als ihr Menschlein.”

Was entgegnest du?

Beschämt: “Es tut mir leid. Und ... ich bin sogar sehr hungrig.” (131)

Empört: “Ich bin nicht dumm!” (141)

Mißtrauisch: “Liest du meine Gedanken?!” (150)

104

Du erwachst, da jemand deinen Namen ruft. Ist es deine Mutter oder dein Vater? Es klingt so vertraut.

Verwirrt siehst du dich um, denn hier, in diesem Wald können sie wahrlich nicht sein! Doch der Wald um dich herum hat sich verändert. Er ist viel lichter, als der bei der Lichtung des Druiden. Das Gras ist kürzer und die Blumen zierlicher, fast wirkt er wie ein Park. Alles ist in ein silbernes Licht getaucht, das Licht des Madamals, das voll am sternübersäten Himmel steht.

Du erhebst dich aus dem Gras und siehst dich um, aber nirgendwo kannst du jemanden erblicken. Da hörst du wieder deinen Namen, sanft und doch mit Nachdruck. Du wendest dich um, und dort, wo eben noch niemand war, sitzt ein weißer Fuchs, der dich streng mustert. Und er spricht, auch wenn er dabei nicht einmal seine Schnauze verzieht: “Du hast Phex, dem Fuchs, etwas versprochen, und er will dich beim Wort nehmen, Füchlein. Du wirst deinen Weg nach Gareth finden, der Kaiserstadt inmitten der Goldenen Au, wenn du so bleibst, wie du bist: mutig, geschickt und mit dem rechten Wort zur rechten Zeit. Deswegen habe ich einen Rat für dich: Auch wenn der Mond das hellste Licht am Himmelszelt sein mag, steht er in kaum einer Nacht allein am Firmament! Ich erwarte dich im Tempel des Listigen zu Gareth, mein Füchlein.”

Der Fuchs erhebt sich und schnürt ohne ein weiteres Wort in den lichten Wald. Verwundert blickst du ihm nach, wobei dir vor Müdigkeit die Augen schier zufallen. Dir ist, als schliefst du im Stehen ein! Erwachend kehrst du in Abschnitt 235 auf die Lichtung des Druiden zurück.

105

Die Praiosscheibe senkt sich bereits den Bergen zu, und die Schatten des dichten Waldes werden zunehmend dunkler, als du dich beobachtet fühlst. Es ist wie ein Kribbeln zwischen deinen Schulterblättern. Suchend siehst du dich um.

Lege eine *Sinnenschärfe*-Probe ab! Gelingt sie dir, gehe zu 94; kannst du nichts entdecken, so geht es in Abschnitt 84 weiter!

106

Endlich ist es finster. So finster, daß du Schwierigkeiten mit dem Klettern haben wirst, vor allem, wenn es leise vor sich gehen soll! Doch Mau läuft dir voraus und blickt sich immer wieder um, ob du auch nachkommst. Erleichtert merkst du, daß ihre golden strahlenden Augen dir einen guten Wegweiser abzugeben vermögen.

Euer Freund bleibt abwartend etwas zurück, um euch helfen zu können, falls der Drache doch erwacht und euren Aufstieg zu vereiteln versucht.

Lege eine *Klettern*-Probe ab! Bestehst du sie, so gehe zu 52; hast du Probleme beim Klettern, so gehe zu 43.

107

Dein Blick fällt auf die Sichel. Eine Idee bildet sich in deinem Kopf. Vorsichtig hebst du die gebogene, goldene Waffe auf und betrachtest sie. Die Spitze des Bogens ist sehr spitz, und die Schneide scheint dir wahrhaft scharf zu sein.

Vorsichtig schneidest du die giftig wirkenden Moosbärte ab und entfernst jeden Rest sorgsam von dem geschundenen Holz. Die Flechten mußt du abkratzen, ja, sogar herauschneiden, wo sie in Ritzen tief in das Holz gedrungen sind. Und du machst dich an die scheußliche und langwierige Arbeit, jeden einzelnen Wurm aufzusammeln und mit der Sichel zu töten.

Die Praiosscheibe steht sehr tief, als du endlich zufrieden dein Werk betrachten kannst. Du bist dir nicht wirklich sicher, vielleicht narrt dich auch das Licht, aber der Baum sieht jetzt bereits gesünder aus. Weiter bei 53.

108

“Niemand, der Euch wohlgesonnen ist”, ist die zischende, zornige Antwort. “Verschwindet!”

Du willst nicht wirklich wissen, ob der Unbekannte die in seinen Worten liegende Drohung wahrzumachen gewillt ist, und schlägst dich nach 164 in die Büsche.

109

“Gestrenger Herr Praios, Dein Licht und Deine Wahrheit gib mir, auf daß ich nicht fehlgehe in Finsternis! Ich weiß, daß Dir wohl nichts verborgen blieb, was ich nicht getreu Deinem Gesetz getan habe. Ich will fürderhin achtsamer sein, wenn ich nur hier etwas Deines Lichtes hätte ...”

Nun, es ist schwer, den strengen Götterfürsten milde zu stimmen, insbesondere wenn man so das ein oder andere mal seine Gesetze

und Gebote außer acht gelassen hat. Aber wacht nicht der Gott über die strahlende Stadt Gareth und hält dort die Dämonen fern? So mag er vielleicht doch etwas Mitleid mit einer jungen Heldenperson empfinden, deren Ziel sein Schutz ist. Weiter bei 137.

110

Du erbrichst alles in den Bach, was in deinem Mund ist, und hinzu noch dein karges Frühstück. Was immer das auch gewesen ist – es lebte, und nach einem lebendigen Mahl ist dir wahrlich nicht!

Immer wieder würgend und um einen Lebenspunkt ärmer stolperst du weiter bachaufwärts, um eine Stelle mit unverdorbenem Wasser zu finden, wo du deinen Durst stillen kannst. Weiter bei 374.

111

Solltest du bereits nur noch fünf Lebenspunkte oder weniger haben, gehe weiter nach 101.

Willst du weiterkämpfen, egal was kommen mag, gehe wieder nach 120 zurück.

Möchtest du flüchten, kannst du dies bei 157 tun.

Willst du dich ergeben, so geht es bei 91 weiter.

Sollte die Fee nur noch zehn oder weniger Lebenspunkte besitzen, so gehe nach 81.

112

“Ich übertreibe.² Weißt du Wicht denn überhaupt, was das für eine Arbeit ist, einen ordentlichen Pilzkreis zu pflanzen und zu hegen?! Und ich schlafe hier seit drei Jahrhunderten jede Nacht! Wenn das



mal kein Recht ist! Ich übertreibe nicht im geringsten, du Menschlein, du!"

Das kleine, faltige Gesicht des Männleins drückt einen beängstigenden Zorn aus. Wie versuchst du ihn zu besänftigen?

Du bietest ihm ein Geschenk. (358)

Du entgegnest: "Ich hatte Hunger und ich war müde!" (350)

Du hast es überhaupt nicht nötig, mit diesem Männlein zu diskutieren! (376)

113

"Du bist undankbar, Menschlein, und deine Großmutter hat nicht immer recht! Und wenn ich dir etwas antun wollte, hätte ich das längst getan. Zeit war ja genug, oder?"

Was möchtest du entgegenen?

Mißtrauisch: "Liest du meine Gedanken?!" (150)

"Drachen fressen Menschen!" (103)

114

Dann, endlich, liegt das bluttrinkende, blutende Gewächs entwurzelt im Gras. Die Ranken geben zuckend ihren Kampf auf. Die Blüten verlieren ihr leuchtendes Rot und welken in Sekundenschnelle. Die Rose ist tot, und das Boronrad ragt hoch über ihren welkenden Ranken auf.

Ziehe dir noch 1W6 Lebenspunkte für die Schrammen ab, die die Rose dir in ihrem Totenkampf verursacht hat, und gehe anschließend zu **Abschnitt 222**.

115

Falsch. Gehe zu 124, um dich recht zu erinnern, oder gib zu, daß du keinen der beiden kennst, und gehe zu 143!

116

Wozu Zeit verschwenden? Je eher es hinter dir liegt, um so besser. Und tun wirst du es, denn du hast es versprochen.

Mau klettert mit dir von Ast zu Ast, zeigt dir die günstigsten Griffe und Tritte, so daß es dir wie ein Kinderspiel erscheint, bis in die Höhe des Nestes zu gelangen. Doch dort oben sieht dir ein hellwacher Drache entgegen. Und die Schwarzfée, die dir bereits einmal begegnet ist. Sie lächelt dich lieblich an und entblößt dabei ihre kleine, scharfen Reißzähne. "Hier endet dein Heldenleben, Menschlein. Der Dolch ist hier, sicher, aber *du* wirst ihn nicht zurück holen."

Der Drache öffnet seine Flügel und folgt dem Fingerzeig der Fée. Die ledernen Flügel schlagen gegen deine Brust, wieder und wieder. Einige Schläge kannst du abfangen, anderen kannst du ausweichen, aber irgendwann verlierst du den Halt. Du fällst. Du stürzt von Ast zu Ast und schließlich ein gutes Stück im freien Fall zu Boden.

Dein Sturz wird vom hellen Lachen der Elfe begleitet. Kurz bevor du hart auf dem Boden aufschlagen kannst, bremst etwas deinen Flug und läßt dich schmerzhaft, aber wider Erwarten erträglich durch den Farn purzeln. Dennoch bleibt dir die Luft weg, und bunte Lichter tanzen vor deinen Augen wie damals bei der Vorstel-

lung des Großen Magister Magistri auf dem Marktplatz von Ysilia. Die Fée flattert über dir, lachend und Kapriolen schlagend. Lächelnd landet sie auf deiner Brust und entblößt genüßlich ihre spitzen Zähne. Die Welt um dich herum ist verschwommen und unklar, kaum daß du begreifst, was hier geschieht.

Doch dann ist sie verschwunden und nur die wütenden Schreie der Fée begleiten dich in die unruhigen Träume deiner tiefen Bewußtlosigkeit. Ein Todesschrei hallt durch die Dunkelheit ...

Weiter bei 96.

117

Falls der Waldschrat dich hierher begleitet hat, sieht er dich hilflos an.

"Grimmlh weiß nicht, wie er dir helfen kann. Hast du denn gar keine kluge Idee?" fragt er langsam und knarrend. Seufzend gehst du zu **Abschnitt 215** zurück.

118

"Ein mutiges Herz fürwahr, Freundchen! Merkt Euch dies Gesicht, merkt es Euch gut, denn so könnte das Eure werden, solltet Ihr hier fehl gehen. Der Wald ist mit dämonischem Gift durchdrungen und mit Feenfluch geschlagen. Und der Herr des Waldes führt den Kampf gegen die Heerscharen der Finsternis! Kein Ort für solch ein Persönchen wie Ihr es seid. So kommt! Ich habe vielleicht etwas von Nutzen für Euch!"

In der Stimme liegt ein Zwang, dem du nicht widerstehen kannst. Als du das Gemäuer erreichst, erwartet dich eine in eine dunkle Kutte gewandete, gebeugte Gestalt, das entstellte Gesicht tief im Schatten einer Kapuze verborgen. Ihre klauenhafte Hand streckt sich dir entgegen und hält dir eine Wurzel entgegen.

"An rechtem Ort mag die Alraune Euch nutzen, an schlechtem Ort Euch schaden. Pflanz sie, so ein Freund Eurer Hilfe bedarf!"

Weiter bei 136.

119

"Allwissende Herrin Hesinde, bitte, laß mir einen winzigen Teil Deiner Weisheit zuteil werden und laß mich sehen, wo ich diese Nacht verbringen kann – sonst werde ich womöglich bald niemals mehr etwas lernen können ..."

Und was muß es alles in der Welt noch zu sehen, zu erfahren und zu lernen geben! Weiter bei 137.

120

Schwarzfée, 10. Stufe

MU 14	AT 10 (2 pro Kampfrunde)	Ausweichen 16		
LE 30	RS 0	TP 1W6-1 (Dornenspieß)	AU 90	MR 9

Statt zu parieren, wird die Fée versuchen auszuweichen. Da dieser sehr kleine Gegner auch noch fliegend um dich herumschwirrt, sind sowohl deine Attacke als auch deine Parade um drei Punkte erschwert. Es wird ein schwerer Kampf!

Du hebst den Knüppel und erhältst als Antwort ein zirpendes, amüsiertes Lachen der zierlichen Fée. Mit einem Dorn in der Hand,

der bald länger ist als sie selbst, stürzt sie sich mit schwindelnder Schnelligkeit auf dich zu. Du hast die erste Attacke!

Drei der ungleichen Kampfrunden später geht es ungeachtet deiner verbliebenen Lebensenergie bei 111 weiter.

121

“Tja, die Welt ist niemals einfach und gerade wie eure großen Straßen, nicht wahr, mein Kind?” Das Männlein lächelt über das ganze, faltige Gesicht. “Jetzt wollen wir aber essen, bevor das Kaninchen verbrennt und die Pilze kalt werden!”

Weiter bei 92.

122

Funkelfang ist auf seinen Sitzplatz im Eingang zurückgekehrt und sieht dir bei deinem späten Nachtmahl zu. Das Madalicht zeigt nun deutlich den vierbeinigen Drachenkörper. Die relativ kleinen Flügel sind fast durchsichtig, und der kleine, schmale Kopf besitzt zwar eindrucksvolle Zähne und ab und zu steigt auch ein feiner Faden aus einer der zierlichen Nüstern in den Nachthimmel, aber mit seiner kaum mehr als einen Schritt messenden Gesamtlänge ist Funkelfang alles andere als einer der furchterregenden Drachen, die du aus unzähligen Märchen kennst.

Der Blick aus den hellwachen Augen ist dir ein wenig unangenehm, und du überlegst, ob dieser Drache wohl auch, so wie viele der großen Drachen, gerne disputiert. Was möchtest du nun tun? Einfach abwarten. (168)

“Bist du ein echter Drache?” fragen. (177)

Dich vorstellen und bedanken. (188)

Nach dem *Etwas* fragen, das in deinem Schlafbaum hausen soll. (199)

123

Die kleinen Wunden, die du dir durch die Dornen zugezogen hast, brennen sehr. Möchtest du sie kühlen und dann eilig diesem grauenhaftem Gewächs den Rücken zukehren und weiterwandern (222) oder vorher noch die Rose zerstören (160)?

124

War der Name der Kreatur

Knirsch (115),

Holzfaust (95)

oder Grimmh? (85)

125

Den Drachen am hellen Tage anzugreifen, selbst mit solch tatkräftiger Unterstützung, scheint dir wenig verlockend. Aber solch ein Baumdrache soll des Nachts sehr tief schlafen! Das Beste wird also sein, bis zur Nacht zu warten und dann zu versuchen, leise auf den Baum zu klettern, um den Dolch aus dem Nest zu stehlen. So sucht ihr für die restlichen Stunden des Tages ein geeignetes Versteck und wartet auf das Hereinbrechen der Dunkelheit.

Weiter bei 106.

126

Kleiner Wurzelpilzgärtner nickt. “Gut, ich will es versuchen. Aber es wird schwierig werden. Und stört mich nicht, bevor ich es Euch nicht ausdrücklich erlaube, ja?”

Damit stellt sich der Wurzelkerl nahe der Linde auf, wobei er angewidert einige der Würmer zertritt, und berührt den Stamm des jungen Baumes mit beiden borkigen Händen. Verblüfft siehst du, wie sich der kleine Wurzelkerl in eine winzige, knollige Steineiche verwandelt, die die Miniatur der Großen Eiche sein könnte.

Weiter bei 64.

127

Die Gestalt zieht mit einer ruckartigen Bewegung eine Kapuze über den Kopf, so daß das scheußliche Gesicht im finsternen Schatten verborgen liegt.

“Kommt her!” befiehlt sie hart. Weiter bei 136.

128

Zu welchem Gott oder welcher Göttin du auch flehen möchtest, wenn du es nur aus ehrlichem Herzen tust, so gehe weiter zu 137. Andernfalls mache dir bitte einige Gedanken bei 174.

129

Unter einer Trauerweide liegt der Kadaver eines zweiköpfigen Rehkitzes. Lege eine Aberglauben-Probe ab. Bist du abergläubisch, so gehe zu 138, andernfalls zu 69.

130

“Es ist gut, daß es dir leid tut. Ich nehme deine Entschuldigung an. Und damit du das nächste mal nicht wieder die Pilze so dumpf einfach abreißt: Hier, das Messer sei dein! Knapp über dem Boden schneidet man Pilze ab! Dann wachsen sie auch von alleine nach. Mit der Zeit. Aber nicht wieder alle ernten!”

Dankend nimmst du das für dich etwa handlange Messer mit der hölzernen Scheide und dem Griff aus hübschem Rotbuchenholz entgegen. Scharf ist es und anscheinend funkelnagelneu! Für dich ist es eine wirklich kostbare Gabe. Dem Männlein gefällt dein Staunen und dein Dank, und es nickt.

Bei 140 wird es dir allerdings noch einen kleinen Vortrag halten.

131

“Schon gut, du Mensch. Ein Braten, hm?”

Zum Abendessen geht es zu Abschnitt 93.

132

Ermattet sinkst du vor dem Rosenbusch auf die Knie. Kaum mehr kannst du klar denken, so geschwächt bist du durch den hohen Blutverlust. Unbarmherzig halten dich mehr als nur eine Ranke. Sie liegen um deine Beine und Arme, und eine schlingt sich gar um deinen Knüppel. Dir schwindet das Bewußtsein.

Als du wieder erwachst, bist du ein Samenkorn, das aus einer Rosenblüte zu Boden fällt ...

133

Du trittst aus den Büschen heraus und fühlst dich unangenehm dem Blicken des Schrates und des Bären ausgesetzt. Was willst du nun tun?

Dich angemessen verbeugen. "Es tut mir sehr leid, die Herrschaften beim Essen zu stören, aber mich führt eine wichtige Angelegenheit hierher. Falls ich es das einmal erklären dürfte ..." (33)

Deine leeren Hände zeigen. "Ich will nichts Böses, bestimmt nicht. Dem Druiden ist etwas gestohlen worden, und das will ich zurückholen. Ob ihr mir vielleicht dabei helfen könntet?" (24)

"Ähm, ich tu euch nichts, und ihr tut mir nichts, ja? Wenn ich vielleicht nur einfach auf die andere Seite der Lichtung gehen darf?" (16)

134

Du spürst die streichelnden Hände der Fee an deinem Hals. Sie legt ihre Lippen über deine warme Haut, stößt ihre kleinen Zähne tief in deinen Hals und trinkt!

Kälte sickert in deinen Körper ein, während grausame Schauer wohligen Vergnügens über ihn laufen.

Die Fee lacht leise und grausam und läßt dein Blut rinnen, mehr als sie trinken kann, bis du in eine tiefe Bewußtlosigkeit fällst. Weiter bei 58.

135

Ah, ja. Falsch! Zurück zu 215.

136

Die hagere, gebeugte Kuttengestalt tritt einen schlurfenden Schritt aus der Finsternis des Türbogens und weist mit ihrer Klauenhand in die Ruine. "Nehmt Euch Wasser und Brot und schlaft! Die Nächte hier sind voller Kreaturen, denen Ihr nicht begegnen wollt, glaubt mir!"

Folgst du, todmüde, der Einladung (146), oder möchtest du diese ausschlagen (155)?

137

Dein Herz schlägt hart in deiner Brust. Ob es recht war, um göttlichen Beistand zu bitten, hier inmitten eines Waldes, umgeben von hohen, alten Bäumen und nicht in den Hallen eines Tempels? Aber auch Geweihte gehen ja zu manchem Feste auf die Felder hinaus, und ein Gläubiger des Jagdgottes Firun wird auf die Jagd gehen, um seinem Gott zu gefallen.

Und da schimmert ein Lichtstrahl Madas, der Mondscheibe, durch das Geäst der Bäume, springt von Ast zu Ast bis zu dir auf den Waldboden.

Ein Baum! Natürlich! Zumindest ein Wolf sollte da nicht hinauf kommen! Bei 46 kannst du dich nach einem geeigneten Baum umsehen.

138

Um nichts in der Welt möchtest du die tote Mißgeburt näher betrachten oder gar berühren! Eilig machst du dich auf den Weg weiter bachaufwärts. Weiter bei 374.

139

Während du noch suchst, kehrt sie zurück. In ihren Händen hält sie einen Dorn, der fast so lang ist wie sie selbst. Dir bleibt nichts anderes mehr übrig, als dich, bereits mit W6 Lebenspunkten weniger, zum Kampf zu stellen (120).

140

"Ihr Menschen lernt so viel unnützes Zeug", seufzt das Männlein, "aber die wirklich wichtigen Dinge ... Wenn Pilze in einem so schönen, runden Kreis wachsen, dann nicht aus purem Zufall, sondern weil es jemand so wollte. Und wenn das nur so jemand ist wie ich, hast du Glück gehabt! Meist sind es sogar Hexen oder Druiden, oder der Kreis ist ein Feentor! Wenn man schon Pilze aus einem Kreis pflückt, dann niemals alle. Wenn nämlich zumindest einer stehen bleibt, ist es nicht gar so mühselig, einen neuen Kreis zu formen."

Was entgegnest du?

"Jetzt verstehe ich ..." (121)

"Gibt es hier Hexen oder Druiden oder ... Feen?" (102)

"Nur so jemand wie' du? Ähm, was bist du denn?" (48)

141

"Nein? Dann benimm dich nicht so dumm! Das kann einem ganz schön auf die Nerven gehen. So, und jetzt wirst du essen! Einen Braten, hm?"

Weiter in Abschnitt 93.

142

Die Ranke schlingt sich um deinen Unterarm, und ihre Dornen schlagen wie die scharfen Zähne eines Raubtiers in dein Fleisch. Das Rosenholz färbt sich blutrot – die Rose trinkt dein Blut!

Du verlierst einen Lebenspunkt. Mit einer gelungenen Körperkraft-Probe kannst du versuchen, dich loszureißen. Besitzt du ein Messer, so kannst du auch versuchen, die Ranke mit einer erfolgreichen Attacke zu durchschneiden. Solange dir dies nicht geglückt ist, entzieht dir die Pflanze bei jedem Befreiungsversuch einen weiteren Lebenspunkt.

Solltest du den Kampf verlieren und deine Lebensenergie auf fünf fallen, so gehe zu 132, andernfalls zu 123.

143

Auf der kleinen Lichtung sitzen eine braunweiß gestreifter Bär links und ein holziger, drei Schritt großer Kerl mit grünem Haar rechts eines Beerenbusches. Beide haben ein Zweiglein mit Beeren in Pfote oder Hand und blicken dir erstaunt, brummend und knarrend entgegen.

Solltest du dem Baumschrat schon einmal begegnet sein, so gehe zu 124. Andernfalls wende dich nach 74.

144

Deine Hände fahren hinauf, um die Fee von deinem Hals fort zu reißen, aber da hat sie bereits gebissen. Der Schmerz ist unerträglich und die Lust unvorstellbar. Mau neben dir schreit zornig auf und springt, aber die Fee ballt nur ihre Faust und schleudert der Katze wie beiläufig einen Zauber entgegen, der das Tier jämmerlich aufschreien läßt. Von Mau kannst du keine Hilfe mehr erwarten.

Kälte sickert in deinen Körper ein, während grausame Schauer wohligen Vergnügens über ihn laufen. Die Fee lacht leise und grausam und läßt dein Blut rinnen, mehr als sie trinken kann, bis du in eine tiefe Bewußtlosigkeit fällst. Den Sturz von dem Ast spürst du nicht mehr ...

Weiter bei 58.

145

Die Hummelbeeren aus deiner Tasche sind schon etliche Tage alt und wahrlich nicht mehr anschnlich. Dennoch pflanzt du sie nahe des Baumes ein. Entsetzt siehst du, wie sich einige der Würmer zwischen den Wurzeln der Linde hervorwinden, um sich voller Gier über die Beeren herzumachen.

Enttäuscht gehst du zu **Abschnitt 226** zurück.

146

Im kargen, mit Farn und Gras bewachsenen Inneren der Ruine findest du einen Wasserschlauch und ein Stück Brot. Du schlingst hungrig die einfache Mahlzeit herunter und spülst mit dem erquickenden Naß nach. Dein Gastgeber sitzt schweigend auf einer zusammengefalteten Decke an der Mauer, direkt unter dem Fenster mit dem rostigen Gitter, vor dem die Kerze blakt.

Gesättigt bist du schließlich so müde, daß du gar nicht mehr merkst, wie du trotz seiner beunruhigenden Gegenwart in einem Bett aus Gras einschläfst. Weiter bei 173.

147

Der Mond ist wieder ein Stück weitergezogen, und sein Licht versilbert die Blätter und winzigen Blüten eines großen Gebüsches. Hat der Gott dich gehört? Du zögerst nicht lange, dankst Ihm und suchst dir einen Weg in das Gebüsch hinein. Weiter bei 56.

148

Der Blüten des Busches stinken widerlich, aber damit scheinen die Äste nicht nur einen guten Sichtschutz zu geben, sondern auch ihre empfindliche Nase zu verwirren. Als die Fee mit einem Dorn, der fast so lang wie sie selbst ist, wieder auftaucht, fliegt sie eine ganze Weile hin und her, ohne dich zu finden. Sie wird dabei immer wütender, bis sie schließlich lauthals fluchend und schimpfend von dannen zieht. Noch eine ganze Weile sitzt du regungslos, bis du sicher bist, daß sie diesmal nicht zurückkehrt.

Mit W6 Lebenspunkten weniger und um eine Erfahrung reicher wagst du dich nach 365.

149

“Oh, doch, das bist du. Nichts wird es mit dem Abendessen! Nichts mit meiner Hilfe, du Strohkopf! Gehe doch zurück zu deinen Menschen. Sie warten auf dich am Waldrand!”

Dann wirft das Männlein zornig Sand in das Feuer. Die Flammen ersticken in qualmendem Rauch, der dich husten und würgen läßt. Als du wieder Luft bekommst und der Rauch sich verzogen hast, ist das Feuer aus, jegliche Glut tot, und weder von dem Braten noch von den Pilzen ist irgend etwas zurückgeblieben.

Mit knurrendem Magen, Zorn auf dich und das Männlein und die Welt läßt du dich auf dein Lager fallen, findest es hart und unbequem und schläfst einen unruhigen Schlaf bei 243.

150

“Glaubst du wirklich, mit solch einer Schnauze könnte man vernünftig reden?” fragt Funkelfang amüsiert. “Du mußt noch viel lernen, Heldchen! Drachen sprechen ohne Worte. Es ist einfacher, verstehst du? Ist wohl das, was ihr Magie nennt. Aber jetzt werde ich dich erst einmal füttern. Einen Braten, hm?”

Weiter bei 93.

151

Auf dem Boden hockt ein zartes, weibliches Wesen von etwa anderthalb Spann mit grünen Haaren und Libellentflügeln und kaum bekleidet. Die Ratte hingegen hält sie nicht etwa liebkosend im Arm – die Grünhaarige hat ihr gerade die Kehle geöffnet. Die feingliedrige, kleine Hand wischt sich tropfendes Blut vom zierlichen Kinn.

“Wohlschmeckend und nahrhaft”, erklärt die Fee auf deinen Blick hin. Willst Du etwas antworten?

“Das ist widerlich!” (331)

“Die Beeren sind sehr gut, danke.” (321)

“Ist das eine Einladung zum Speisen?” (310)

Dir hat es die Sprache verschlagen. (301)

152

Die Ranke und damit die langen scharfen Dornen verfehlen dich nur um wenig. Möchtest du die Pflanze nun doch zerstören (160) oder deines Weges gehen (222)?

153

Keiner der beiden achtet sonderlich auf dich, als du dich bemühst, möglichst leise und unauffällig an ihnen vorbei zur anderen Seite der kleinen Lichtung zu kommen. Dort wartet bereits Mau, die dich auffordert weiterzugehen (381).

154

Du wirfst dich zur Seite und verlierst dabei den Halt! Wie ein Stein

stürzt du von dem Ast, prallst auf den nächsttieferen und rutschst trotz deiner wild um sich greifenden Hände wieder ab.

Dein Sturz wird von dem hellen Lachen der Elfe begleitet. Hart schlägst du auf dem Boden auf. Noch bist du bei Bewußtsein, aber dein Rücken schmerzt erbärmlich. Die Fee flattert neben dich, und voller Grauen spürst du, daß du kein Glied mehr rühren kannst, um dich zu verteidigen. Von oben hörst du das Fauchen Maus, aber du weißt, das die Katze dich zu spät erreichen wird.

Weiter bei 134.

155

“Niemand wird zu seinem Glück gezwungen. So geht!”

Bei 164 schlägst du dich in die Büsche.

156

Du schluckst, als die Worte über deine Lippen gekommen sind. Es ist ein schwerwiegendes Versprechen, das du hier geben möchtest.

Aber die Worte sind heraus, und vielleicht wollte das Schicksal es ja so. “Ja, das verspreche ich, wenn ich denn jemals Deinen Tempel in Gareth sehen darf!” setzt du bekräftigend hinzu. Weiter bei 147.

157

Schon bald merkst du, daß dir die Fee mit ihren Flügeln in diesem Wald hoffnungslos überlegen ist. Sie spielt mit dir, weil sie schneller als der Wind vor dir, hinter dir, neben dir und über dir auftauchen, dich piesacken und verhöhnen kann. Einmal, für einen kurzen Augenblick, scheint das Glück dir hold zu sein und sie ist für einige Augenblicke nicht zu sehen. Ein gutes Versteck ist der einzige Fluchtweg, der dir jetzt noch bleibt.

Lege eine Probe auf *Sich Verstecken* ab! Ist sie gelungen, gehe zu 148, mißlingt sie, gehe zu 139.

158

“Nun doch. Ich habe sie im Kreis gepflanzt und sorgsam gehegt. Wenn die Sonne heiß brannte, habe ich sie gewässert, und wenn es zu naß war, habe ich sie getrocknet. Druidenhäubchen sind empfindlich, weißt du. Außerdem: Wußtest du unwissendes Kind nicht, daß man niemals alle Pilze auf einmal pflücken darf, weil man sonst die Geister des Waldes sehr verärgert?”

Deine Antwort lautet:

“Ich bin kein unwissendes Kind mehr, du Waldzweig!” (149)

“Nein, das habe ich nicht gewußt.” (140)

“Bist du ein Waldgeist?!” (48)

159

Der Albernheiten sind dir nun wahrlich über. Alles ist besser, als sich hier verspotten zu lassen! Oder deinen guten Willen auszunutzen! Du hast wahrlich besseres zu tun! Du machst auf dem Absatz kehrt und verläßt dieses Abenteuer.

Was aus dir geworden ist, weiß ab da niemand zu berichten. Aber es gibt viele Alriks, die den Namen eines großen Königs trugen und von denen die Geschichte nichts zu erzählen weiß. Du bist nur einer von vielen, ungerühmt zwar, aber vielleicht sogar glücklicher, als wenn du ein Held wärest. Aber wer kann das schon sagen?

160

Du nimmst den Knüppel und schlägst auf den Busch ein. Die Rose schlingt mit einer widernatürlichen Gewandtheit ihre Ranken um den Knüppel und reißt ihn dir beinahe aus der Hand. Ihre Dornen versuchen, sich in das Holz zu graben. Damit erleichtert sie es dir jedoch nur, sie zu entwurzeln. Du ziehst und zerrst an deinem Knüppel. Es ist nur eine Frage der Zeit, wann es dir gelungen sein wird, den Rosenbusch aus dem lockeren Waldboden zu ziehen. Aber es ist ein grauenhafter Anblick: Die Pflanze schlägt mit ihren Ranken wild um sich, und ab und zu trifft sie dich schmerzhaft. Jeder geknickte Zweig, jedes zerrissene Blatt und jede gequetschte Wurzel vergießt rotes, warmes Blut. Und sie scheint zu stöhnen und zu schreien, so reiben sich ihre Blätter aneinander und so sehr klappern die Knochen der kleinen Skelette in ihren Zweigen.

Willst du den Kampf zu Ende fechten (114), oder läßt du sie doch stehen und verläßt schnellstens diesen Ort (222)?

161

Du trittst aus den Büschen heraus und fragst dich angesichts der ungeheuren Größe des Baumschrates, ob dein Entschluß wirklich der richtige gewesen ist. Aber dann faßt du deinen ganzen Mut zusammen und sagst: “Hallo, Grimmfh. Also, ein schöner Tag ist das heute. Ähm, ich hätte da eine Frage ... ich könnte ein bißchen Hilfe brauchen.” (62)

“Hallo, Grimmfh! Sag einmal, magst du mir bei etwas helfen? Dem Druiden ist etwas gestohlen worden, das will ich zurückholen.” (51)



“Hallo, lieber Grimmf! Hallo, Bär! Verzeiht, daß ich euch beim Essen störe, aber ich habe etwas Wichtiges zu erledigen. Ob ihr mir dabei vielleicht sogar helfen könnt?” (42)

162

“Nicht sehr geschickt, mein Freund”, hörst du eine liebevolle Stimme. Hinter dem Leib des Drachen flattert eine zierliche Fee auf, die dir lächelnd ihre spitzen Fangzähne zeigt. Mit einem Hieb ihrer kleinen Faust weckt sie den Drachen, der dir blinzelnd entgensieht. Die Fee lacht vergnügt. “Hier endet dein Heldenleben, Menschlein. Der Dolch ist meiner, und *du* wirst ihn nicht zurückholen.”

Der Drache öffnet seine Flügel und folgt dem Fingerzeig der Fee. Die ledernen Flügel schlagen gegen deine Brust, wieder und wieder. Einige Schläge kannst du abfangen, anderen kannst du ausweichen, aber irgendwann verlierst du den Halt. Du fällst. Du stürzt von Ast zu Ast und schließlich ein gutes Stück im freien Fall zu Boden. Dein Sturz wird von dem hellen Lachen der Elfe begleitet.

Hart schlägst du auf dem Boden auf. Noch bist du bei Bewußtsein, aber dein Rücken schmerzt erbärmlich. Die Fee flattert neben dich, und voller Grauen spürst du, daß du kein Glied mehr rühren kannst, um dich zu verteidigen. Und Mau, weit oben im Baum, wird zu spät kommen, um dir beizustehen. Eine Katze ist nie sehr geschickt im Herabklettern von hohen Bäumen. Weiter bei 134.

163

Dicht neben den Wurzeln, aber dort, wo sich noch keine Würmer tummeln, gräbst du ein Loch, in das die Alraune gerade hineinpaßt. Behutsam legst du sie hinein und bedeckst sie wieder mit Erde. Dann heißt es warten (76).

164

Die Lichtung liegt nun still und verlassen da. Das Licht der Kerze ist erloschen. Schließlich kehrst du diesem Ort endgültig den Rücken und setzt du deinen Weg bei 187 durch den Wald fort.

165

Fast tut es dir leid, so leichtfertig den Gegenstand versprochen zu haben, den vielleicht sogar zwei Freunde mit dem Leben bezahlt haben. Aber nun ist es gesagt, und du willst dabei bleiben. Einen Gott betrügt man nicht – aber vielleicht kann man später einen Handel mit ihm schließen? Das sollte teuer werden, aber immerhin sei Phex ein Gott, mit dem man reden könne – behauptet jedenfalls dein Vetter.

Weiter bei 147.

166

Du läßt die Ratte auf den Boden gleiten und hebst deinen Knüppel. Es braucht nur einen einzigen Schlag, das totwunde Tier endgültig zu töten. Die Fee sieht dir fassungslos und zornig zu.

“Das wirst du mir büßen!” faucht sie und stößt sich in die Luft

hinauf. Mit unglaublicher Schnelligkeit ist sie in der grünen Dämmerung des Waldes verschwunden. Nachdenklich machst du dich wieder bei 365 nach Westen auf.

167

Der Würzelkerl blickt dich aus funkelnden Augen an. “Das denkst du? Daß euch Menschen alles und jedes gehört, auch wenn ihr euch gar nicht darum kümmert?! Oder wenn ihr zu dumm seid, euch darum recht zu sorgen! Solch ein Unheil macht ihr draußen, und wir hüten diesen Wald, und da sollen meine Pilze nicht die meinen sein!”

Deine Gegenrede:

“Ich bin nicht dumm!” (149)

“Aber ...” (140)

“Es tut mir leid, ich dachte ...” (130)

168

Du hast das Kaninchen schweigend verspeist, bis nicht mehr ein eßbares Stückchen Fleisch zurückgeblieben ist. Dein Gastgeber deutet mit dem Kopf weiter in die Höhle hinein. “Dort hinten kannst du schlafen, Menschlein.”

Dann rollt sich Funkelfang enger zusammen und schließt seine Augen. Er scheint zu schlafen.

Entscheide dich, ob du im hinteren Teil der Drachenhöhle nach einem Schlafplatz siehst (209), noch nach dem *Etwas* fragen möchtest, wegen dem Funkelfang dich aus deinem Schlafbaum geholt hat (290), lieber leise die Höhle verlassen willst (219) oder die Gelegenheit nutzen wirst, um an den Karfunkelstein zu gelangen, der unendlich kostbar sein soll und im Kopf eines jeden Drachen zu finden ist (383)!

169

Es scheint, als hätte die Pflanze nur darauf gewartet, von dir näher betrachtet zu werden. Eine der dornigen Ranken schnell hervor und versucht, sich um deine Hand zu wickeln. Kannst du ausweichen, so gehe zu 152, andernfalls zu 142.

170

Ja, es ist Grimmf, der Baumschrat, der dir schon einmal geholfen hat. Möchtest du auf die Lichtung treten und ihn wieder um Hilfe bitten (161) oder ihn besser nicht in seiner Unterhaltung stören und den Weg um die Lichtung wählen, wo du jetzt Mau, sich nach dir umblickend, sehen kannst (153)?

171

Du hast ihn! Innerlich jubelnd steckst du ihn sofort sorgsam ein und machst du dich an den Abstieg. Mau hat nun sichtlich größere Schwierigkeiten, dir den Weg zu weisen, denn rückwärts zu klettern fällt keiner Katze leicht. Du hast bereits die Hälfte der Strecke hinter dir, als dich eine liebevolle Stimme spöttisch anspricht: “Oh, ein Menschlein voll des süßen Blutes, das ich so liebe! Komm, ich habe einen Kuß nur für dich alleine!”

Auf einem Ast direkt neben dir sitzt, Beine baumelnd, die kleine Schwarzfee. Sie lächelt über das ganze Gesicht, zeigt dir dabei ihre spitzen Reißzähne und läßt ihre Flügel im Sternenlicht schimmern. "Diesmal habe ich Hunger, und diesmal werde ich dich nicht lebend von hier fort lassen! Schon gar nicht, wenn du das Spielzeug stiehlest, das ich meiner lieben Freundin geschenkt habe!" Mit diesen Worten stürzt sie sich auf dich! Weiche aus!

Gelingt dir dies (154), oder gelingt es viel eher der Schwarzfee, sich an deinen Hals zu klammern, um ihre Zähne in dein Fleisch zu schlagen (144)?

172

Ob das so eine gute Idee ist ... Nun, die Würmer mögen sie anscheinend. Eifrig versuchen sie, jeden Tropfen der scharfen Flüssigkeit in sich aufzunehmen. Enttäuscht und verunsichert kehrst du zu **Abschnitt 238** zurück.

173

Praioslicht und Vogelgezwitscher weckt dich. Müde setzt du dich auf und streckst deine schmerzenden Glieder. Das dachlose, alte Gemäuer ist am Tage nicht mehr halb so unheimlich wie in der vergangenen Nacht. Die Mauern sind mit Efeu überwuchert, der Boden liegt unter altem Laub verborgen, und aus jeder Ritze zwischen den Steinplatten wächst Farn und Gras hervor.

Direkt vor dir steht ein hölzerner Becher mit Wasser, und daneben liegt ein Stück Brot. An deinen unheimlichen Gastgeber erinnert, schaust du dich suchend um. Aber auch, als du die beiden kleinen angrenzenden Räumen durchstöberst, findest du nicht einmal eine Spur von ihm. Nur eine große Katze mit gelbgrauem, schwarz gestreiftem Fell liegt faul auf einer geborstenen Treppenstufe im morgendlichen Praiosschein und blinzelt zu dir hinauf. Ihr prächtig dicker Schwanz zittert bis in die Spitze, und ein fauchendes Miauen begrüßt dich.

Dir ist nicht danach, die 'Mieze' zu streicheln – dafür erscheint sie dir eindeutig zu wild. So kehrst du zu deinem Frühstück zurück, rundest es noch mit einigen Waldbeeren ab, so daß du nun so satt wie schon lange nicht mehr bist. Bevor du dich mit einem stillen Dank an deinen geisterhaften Gastgeber wieder auf den Weg machst, schaust du noch einmal nach, ob du nicht doch noch etwas vergessen hast.

Eine *Sinnenschärfe*-Probe bitte!

Gelungen: 183; mißlungen: 194.

174

Es gibt so vieles, das auf Aventurien immer wieder zeigt, wie gewaltig die Hand einer Gottheit wirken kann: alleine die Schlachten, in denen die Götter an der Seite der Menschen gekämpft haben, die wundersamen Gegenstände, die sie den Menschen zum Geschenk oder als Leihgabe ließen, oder die Heiligen, die in ihren Namen Heldentaten begingen. Und vielzähliger sind die kleinen Dinge, wie das Wirken ihrer Geweihten, ein strahlender Praiosaufgang oder das Schicksal eines Verbrechers, um die Welt in ihrem Gefüge zu halten. Ja, sie sind oft unverständlich, aber nichtsdestotrotz sind sie mächtig und schier allgegenwärtig.

Und ist man aufrecht und ehrlichen Herzens, wird sich eine Gottheit finden, die einer Heldenperson Leitstern sein kann – egal ob man nach eigenem Charakter um deren Hilfe fleht, bittet oder feilscht. Doch weist man ihre Hilfe von vorneherein zurück, versucht man sie zu betrügen oder sie zu ignorieren, wird man allzu leicht Anhänger und Opfer derjenigen, die jegliche Ordnung in Frage stellen: Derjenigen, die einen Teil Aventuriens verheert haben, ohne Mitleid, ohne Rücksicht und ohne Achtung vor dem Leben anderer, oder der Diener des Namenlosen Gottes, der viel verspricht und hohnlachend statt zu geben nimmt.

So entscheide dich bei 37 erneut!

175

Warm und salzig ist das Blut und von einem widerlich-faszinierenden Geschmack nach Aas durchsetzt. Und während du trinkst und nicht mehr damit aufhören kannst, spürst du die spitzen Zähne und die streichelnden Hände der Fee an deinem Hals. Es ist dir gleich, daß sie deine Haut durchbeißt, dein Fleisch und deine Adern, und von deinem Blut trinkt. Kälte sickert in deinen Körper ein, während wohlige Schauer über ihn laufen. Längst hast du die Ratte fallen lassen und beugst den Hals, bietest deine eigene Wunde der zarten Fee. Sie lacht leise und grausam und läßt dein Blut rinnen, mehr als sie trinken kann, bis du in eine tiefe Bewußtlosigkeit fällst. Weiter bei 58.

176

"Wer ich bin? Tja, der Wald nennt mich Kleiner Wurzelpilzgärtner, oder so ähnlich. Ist ein wenig schwer zu übersetzen. Und du schläfst auf meinem Mitternachtsschlafplatz und hast meine Pilze abgerissen, nicht wahr. Und *wer bist du?*"

Was gibst du zur Antwort?

Du nennst ihm deinen Namen. (39)

"Deine Pilze?! Die Wälder gehören niemandem – oder einem Adelsmann oder einer Adelsfrau!" (167)

Du nennst artig deinen Namen und fragst selbst: "Warum sind es denn deine Pilze?" (158)

177

"Hm, schwierige Frage." Funkelfangs Stimme klingt amüsiert. "Ist das wichtig? Bist du ein echter Mensch? Oder ein echter Zwerg oder ein *echter* Elf? Ist man ein echter Drache, weil man Schuppen und Flügel und einen feurigen Atem hat oder weil man Jungfrauen zum Frühstück vertilgt und einen Schatz in seinem Nest hortet? Also, ich bin ein Drache. Aber einen Goldschatz habe ich nicht, wenn du das meinst."

Du gibst dich damit zufrieden und denkst müde und schweigend über diese Antwort nach. (168)

Du fragst doch noch einmal nach dem *Etwas*, wegen dem dich Funkelfang aus dem Baum geholt hat. (199)

178

Ein guter Teil des süßen Geruches stammt von den Kadavern der Tiere, die die Rose in enger Umarmung hält. Ihre Dornen sind

weitaus spitzer und länger als bei den Gartenpflanzen, die du kennst. Und zudem scheinen sie danach bestrebt zu sein, sich tief in die Leiber der toten Tiere zu graben.

Die Rose hält Skelette von Mäusen und die Federkleider eingetrockneter Vögel, aber auch erst halbverrottete und ein kaum totes Tier fest. Die Ranken sind braun gefleckt von getrocknetem Blut. Möchtest du die Rose weiter untersuchen (169), sie zerstören (160) oder dich abwenden und deines Weges gehen (222)?

179

Mau blickt sich zu dir um und mustert dich. Dann entscheidet sie sich und schreitet vorwärts. Willst du ihr sofort folgen (224) oder dich lieber vorsichtig dem nähern, was die Katze eben noch verunsichert hat (190)?

180

Falsch. Gehe zu 213, um dich recht zu erinnern, oder gib zu, daß du keinen der beiden kennst, und gehe zu 203.

181

Ein nächtlicher Aufstieg ist gefährlich. Der Fehltritt läßt dich stürzen, und diesmal ist kein Funkelfang da, dessen Krallen dich vor Schlimmerem bewahren. Du stürzt von Ast zu Ast, und es gelingt dir nicht, deinen Sturz aufzuhalten, bis du schwer auf dem Boden aufschlägst. Dein Rücken schmerzt erbärmlich, und keines deiner Glieder kannst du mehr regen. Ein helles Lachen, das du schon einmal zuvor gehört hast, erklingt von dort, wo Mau entsetzt aufschreit.

Bevor du das Bewußtsein verlierst, quält dich noch die Frage, was du eigentlich verkehrt gemacht hast. Gehe nun zu **Abschnitt 207**.

182

Das Quellwasser rinnt über die Wurzeln und die Würmer, ohne ihnen den geringsten Schaden zuzufügen. Enttäuscht kehrst du zu **Abschnitt 238** zurück.

183

Außer dem Kerzenstummel, in dessen Nähe, von Efeu fast verborgen, auch noch Feuerstein und Stahl liegen, ist hier nichts mehr zu finden. Du steckst Kerze und Feuerzeug und auch den Holzbecher ein und brichst in Richtung der Berge mit der Praiosscheibe im Rücken nach 195 auf.

184

Der Busch neigt seine dornigen Arme tief über dich und kratzt liebkosend über deine zerschundene, schmutzige Haut, bis er eine unbedeckte, zarte Stelle findet. Dort schlägt die Ranke hungrig ihre Dornen tief in dein Fleisch ...

Mit einem Schrei erwachst du und schlägst nach der Himmlsbeerenranke, die sich nachts in deinem Haar verfangen hat. Langsam kommst du zu dir. Die Praiosscheibe ist längst aufgegangen

und läßt grünes Licht zu dir durch das Blätterdach fallen. Kein Tier hat dich gefressen und kein Ungeheuer deinen Schlaf gestört. Und die Ranke hat zwar Dornen, aber auch einige saftige Früchte, die deinen knurrenden Magen ein wenig besänftigen und auch deinen Durst ein wenig lindern.

Dann greifst du nach deinem Knüppel und arbeitest dich aus dem Busch heraus. Draußen ist das Blätterdach immer noch so dicht, daß die Berge nicht auszumachen sind. Aber sie müssen der aufgegangenen Sonne entgegengesetzt liegen. Also machst du dich mit den Strahlen der Praiosscheibe im Rücken tiefer in den Wald auf. Würfel mit dem W6 die im Schlaf regenerierten Lebenspunkte aus und notiere sie, bevor es bei 195 weitergeht!

185

“Angst vor deinem eigenen Mut?!” verhöhnt die Fee dich. Ihr kleines Gesicht glüht vor Zorn. “Meine Einladung schlägt man nicht aus!”

Und sie stürzt sich auf dich.

Willst du den Knüppel heben und gegen sie kämpfen (120) oder lieber versuchen zu flüchten (157)?

186

“Nicht nur, daß du großer Tölpel meinen Mitternachtsschlafplatz belegt hast, nein, du hast auch noch meine Druidenhäubchen geerntet. Alle, und ausgerissen, nicht abgeschnitten, wie es sich gehört, und du hast keinen einzigen stehen gelassen!”

Deine Entgegnung lautet:

“Oh, das tut mir leid ...” (130)

“Jetzt übertreibst du aber!” (112)

“Deine Pilze?! Der Wald gehört niemandem, und wenn, dann dem nächsten Adelsmann oder der nächsten Hohen Frau!” (167)

187

Müde und tapfer tastest du dich weiter durch die Dunkelheit. Das Licht ist nicht mehr auszumachen. Nur der Mond erhellt nun ein wenig deinen Weg. Deine Hände sind blutig gekratzt von Dornenranken, und die blauen Flecken an deinen Schienbeinen sicher kaum mehr zu zählen. Lange wirst du dich nicht mehr auf den Beinen halten können, denn auch die größte Heldenperson braucht ab und zu ein wenig Schlaf. Erschöpft siehst du dich nach einem geeigneten Schlafplatz um (10).

188

“Oh, nichts zu danken. Ich mag die Alte nicht besonders, und das Fleisch war eh über”, entgegnet Funkelfang großzügig. “Woher kommst du, Menschlein? Und wohin willst du? Der Wald hier ist meist nicht gerade nett zu solch einem jungen Wicht, wie du es bist.”

Was antwortest du?

Du erklärst, daß du auf der Flucht vor den Schergen der Dämonenpaktierer bist und nach Gareth möchtest, dort, wo die Menschen frei und die Tempel der guten Zwölfgötter prächtig sind. (373)

Einsilbig nennst du Ysilia und Gareth als Antwort und setzt hinzu: "Schlimmer als unter den Untoten und Dämonen vor dem Wald kann es hier kaum sein!" (363)

"Ich bin kein Wicht!" (356)

189

Ein guter Teil des süßen Geruches an diesem Ort stammt von den Kadavern der Tiere, die die Rose in enger Umarmung hält. Mit der Übelkeit ringend, wendest du dich ab. Du entscheidest dich, wieder aufzubrechen. Schließlich liegt noch ein weiter Weg vor dir!

Weiter bei 222.

190

Lege eine *Schleichen*-Probe ab! Bei Gelingen gehe zu 338, bei Mißlingen zu 236.

191

Falsch. Gehe zu 213, um dich recht zu erinnern, oder gib zu, daß du keinen der beiden kennst, und gehe zu 203.

192

Mit Maus Hilfe gelangst du tatsächlich bis auf die Höhe des Drachennestes. Wirklich leise bist du sicherlich nicht gewesen, aber der Drache schläft dennoch tief und fest.

Der Baumdrache ist von Schnauze bis Schwanzspitze etwa drei Schritt lang, und seine Schuppen glänzen im Licht der Sterne dunkelgrün. In dem Nest sind glitzernde Dinge verstreut: Glascherben und kleine Steine mit funkelnden Einschlüssen, Kristalle aus den Bergen und Münzen der Menschen, Metallstücke unterschiedlichster Art, alle unbeholfen poliert, und sogar das ein oder andere Schmuckstück. Und inmitten des Schatzes liegt der schwarzkristallene Dolch, direkt unter der vorderen Klaue des schlafenden Drachen. Behutsam streckst du dich, um den Dolch an dich zu nehmen.

Hier ist eine *Taschendiebstahl*-Probe gefordert! Gelingt sie dir, so gehe zu 171, mißlingt sie, so geht es bei 162 weiter.

193

Vorsichtig entkorkst du die Phiole und gießt ihren Inhalt über die Wurzeln der Linde. Die Würmer mögen den Trank anscheinend wirklich nicht. Zuckend versuchen sie, vor der leicht zähen, dunklen Flüssigkeit zu fliehen.

Nach einiger Zeit ist kein einziger Wurm mehr zu finden. Aber ob es dem Baum sonst geholfen hat? Für dich sieht er genauso aus wie vorher. Weiter zu 87.

194

Du hebst noch den Becher auf, um ihn in einer Jackentasche zu verstauen, und brichst dann in Richtung der Berge mit der Praiosscheibe im Rücken zu 195 auf.

195

Im Licht der Praiosscheibe wirkt der Wald weniger düster, auch wenn selten mehr als einige Sonnenstrahlen bis zu dem mit hohem Farn, dichten Büschen und jungen Bäumen überwucherten Waldboden durch das dichte Blätterdach hindurchdringen. Das Licht hat einen grünen Schimmer, so als sei es von einer Fee verzaubert. Dort, wo sich das Unterholz etwas lichtet, wachsen großblütige, seltsame Blumen, knöchelhohe Pilze und saftiges Moos. Umgestürzte Baumstämme, Tannendickichte und mächtige alte Laubbäume tragen in ihre Rinde gekrallte Pilze, Flechten und lange Moosbärte. Krabbeltiere und fliegende Käfer, Vögel und Hörnchen siehst du beinahe überall. Das Hämmern von Spechten und das Zwitschern der Vögel klingt durch die hoch aufragenden Stämme. Der Wald erstreckt sich um dich scheinbar unendlich weit. Nur selten kannst du einen Blick auf das westlich liegende Gebirge werfen. Und bis auf wenige Abhänge geht es ständig leicht bergan. In Mulden ist der Boden feucht, und auch einen munter murmelnden Bach mit klarem Wasser findest du nach einiger Zeit. Dort kannst du deinen Durst stillen und dich waschen.

Du beschließt, auf den bemoosten Felsen am Bach eine kurze Rast einzulegen. Schließlich bist du schon mehrere Stunden unterwegs. Und fast schämst du dich deiner Furcht in der vorangegangenen Nacht. An diesem Tag ist dir noch nichts begegnet, das diese Furcht gerechtfertigt hätte. Weiter bei 2.

196

Der Nebel scheint dir zu folgen, denn der Rückweg dauert länger als der Weg hinein. Fast erreichst du die Stelle, an der du dich entschieden hattest, flußabwärts zu gehen, als endlich die letzten Nebelfetzen zurückbleiben. Dann kannst du im Licht der Praiosscheibe befreit aufatmen.

Weiter bei 359.

197

Du nimmst die tote Ratte in die Hände. Und dabei stellst du fest, daß das Tier noch gar nicht tot ist! Deutlich spürst du einen schwachen Herzschlag und die Wärme des pelzigen Körpers.

Willst du wirklich einen Zug warmen Blutes aus ihrer Kehle nehmen (175) oder das Tier, das als Plage der Menschheit und Liebling des Namenlosen verflucht wird, erschreckt und angewidert fallen lassen (185) oder es töten (166)?

198

"Kein Wunder, nachdem du alle meine Pilze gepflückt hast", brummt das Männlein. Deine Antwort:

"Deine Pilze?! Der Wald hier gehört niemandem! Und wenn, dann einem Adelsmenschen!" (167)

"Oh. Deine Pilze? Das habe ich nicht gewußt." (158)

199

Du fragst: "Ähm, vor *was* sind wir eben eigentlich davongelaufen?"

“Oh, über dir war das Nest von Pfauch. Sie ist zwar dumm wie ein Hörnchen, aber wenn es um ihr Nest und ihren Schatz geht, ist mit ihr nicht zu spaßen.”

Wähle deine Entgegnung:

“Ihren Schatz?!” (347)

“Eine Verwandte von dir?” (339)

“Oh, dann danke! Und auch für das Essen.” (188)

200

Der Waldboden steigt zu den Bergen hin an, ist an einigen Stellen bereits felsig und ab und zu von Abbruchkanten durchsetzt, die du umgehen mußt.

Wasser zu finden ist leicht. Wasser zu finden, in dem nicht irgendwelche merkwürdigen Tiere oder seltsame Pflanzen treiben, ist fast unmöglich. Erst bei der dritten Quelle, die munter am Fuße einer Felsengruppe aus dem Boden sprudelt, bist du dir sicher, daß du gefahrlos trinken kannst. Beerenbüsche ringsum stillen deinen Hunger, und auf einem Flecken Sonnenlicht läßt du dich zu einer kurzen Rast auf den von weißen, sternförmigen Blüten und duftendem Waldmeister bedeckten Boden nieder.

Wieder einmal nimmst du den Ogerzahn aus der Tasche und drehst ihn in deiner Hand. Erinnerungen steigen vor deinen Augen auf. Viele davon sind grauenhaft, aber einige auch schön.

Und ob du je Gareth erreichen wirst? Der Wald scheint dir so endlos. Und auch wenn dir heute noch nichts gefährlicheres als einige Rehe, Hörnchen und Vögel begegnet sind, läßt dich das Gefühl nicht los, daß dieser Wald anders ist als jeder, den du vorher durchquert hast. Allein, daß du nicht längst den gegenüberliegenden Waldrand erreicht hast, gibt dir zu denken. So groß sah der Wald von außen gar nicht aus!

Gedankenverloren siehst du einer kleinen grünen Spinne zu, die ihr Netz zwischen besonders hoch aufgewachsenen Waldmeisterstengeln gespannt hat und emsig beim Flickern ist. Am Rande des Netzes sind einige weiße Kokons aufgehängt, Beute, die sie in letzter Zeit gemacht und für später eingesponnen hat.

Wie eines der kleinen Tierchen fühlst du dich, gefangen zwischen all den Bäumen und Büschen, im Auf und Ab der waldigen Hügel, nur ab und zu einen Blick auf das Gebirge erhaschend. Und hinter jedem Farn und jedem Felsen könnte ein Wesen lauern, das sich über eine unvorsichtige Heldenperson auf ihrem Speiseplan freut. Du seufzt tief. Weiter bei 210.

201

Du folgst der Schlucht in der Hoffnung, daß sie sich irgendwann in ein überwindbares Hindernis verschmälert oder weniger tief ist. Eine Brücke wird es kaum geben, bevor du wieder bewohntes Gebiet betrittst – und es wäre tobrisches, besetztes Gebiet.

Du bist eine ganze Zeit lang am Rande der Schlucht durch den Wald gewandert, als Nebel aufkommt. Es ist eine völlig unpassende Tageszeit für die Nebelfetzen, die sich langsam zwischen den Stämmen der Bäume verdichten, immer dichter, je weiter du gehst. Bald kannst du kaum mehr die Kante der Schlucht erkennen, sobald du dich weiter als zwei Dutzend Schritt von ihr entfernst. Auch das Rauschen des Flusses wird sehr viel leiser, als es dir möglich scheint.

Möchtest du dennoch weitergehen (337) oder hier lieber umkehren (196)?

202

Mau hat dich sicher manchen Umweg geführt, und von keinem weißt du, warum die Wildkatze ihn ging. Aber inzwischen hast du derart viele Dinge in diesem Wald erlebt, daß es dir recht ist, so lange du nicht in eine der Unerfreulichkeiten des Waldes stolperst. Als sie dann am frühen Nachmittag doch einmal plötzlich stehenbleibt und die Ohren spitzt, hin und her blickt und sich anscheinend unsicher ist, wohin sie sich wenden soll, bist du alarmiert. Möchtest du nachschauen, was da vor euch liegt (190), oder lieber abwarten (179)?

203

Möchtest du dich trotzdem vorsichtig auf der Lichtung zeigen (133) oder doch lieber den Weg um die Lichtung wählen, wo inzwischen Mau auf dich wartet (153)?

204

Endlich ist es finster. Leider so finster, daß du wirklich Schwierigkeiten mit dem Klettern haben wirst, vor allem, wenn es leise vor sich gehen soll!

Mau läuft dir voraus und blickt sich immer wieder um, ob du auch nachkommst. Erleichtert merkst du, daß ihre golden strahlenden Augen dir einen guten Wegweiser abzugeben vermögen. Du beginnst deine Kletterpartie, immer der Wildkatze folgend.

Legt nun bitte eine *Klettern*-Probe ab! Bestehst du sie, so gehe zu 192, hast du Probleme beim Klettern, so gehe zu 181.

205

Du weißt dir einfach keinen anderen Weg mehr, als in die Götter zu vertrauen. Wenn du wirklich helfen möchtest, sei dir eine Mirakelprobe (MU/IN/CH) gestattet! Als Punkte zum Ausgleich stehen dir hierbei eine Anzahl Punkte entsprechend der Anzahl deiner Gefährten zur Verfügung. Solltest du aber die Götter doch nicht mit deinem Anliegen behelligen wollen oder versagen dir die Würfel eine erfolgreiche Probe oder hast du die Götter bereits an diesem Tag dreimal erfolglos um ihre Hilfe gebeten, so gehe zurück zu **Abschnitt 283**. Erhören die Götter dein Gebet, führen sie dich hingegen zu **Abschnitt 107**.

206

Immer tiefer sinkst du in die Umarmung der Äste. Die Rinde öffnet sich. Das duftende, lebende Holz schmiegt sich feucht an deine Wange. Langsam, langsam schließt sich das Holz um dich und nimmt dir die Luft ...

Um Luft ringend erwachst du hoch oben in der Eiche sitzend. Hart ist der Sitz in der Astgabel geworden. Den Atem hat dir die Astgabel genommen, in die du dich des abends mit dem Oberkörper gelehnt hast. Im Aufsetzen läßt sofort der peinigende Druck nach.

Die Praiosscheibe ist längst aufgegangen und läßt grünes Licht zu dir durch das Blätterdach fallen. Kein Tier hat dich gefressen und kein Ungeheuer deinen Schlaf gestört. Und von deinem Sitz aus kannst du dir sogar einige Früchte des wilden Kirschbaumes pflücken, die deinen knurrenden Magen ein wenig besänftigen und auch deinen Durst ein wenig lindern. Dann greifst du nach deinem Knüppel und kletterst den Baum hinab. Unten ist das Blätterdach so dicht, daß die Berge nicht auszumachen sind. Aber sie müssen ja der aufgegangenen Sonne entgegengesetzt liegen. Also machst du dich mit den Strahlen der Praiosscheibe im Rücken tiefer in den Wald auf.

Würfel mit dem W6 die im Schlaf regenerierten Lebenspunkte aus und notiere sie, bevor es bei 195 weitergeht!

207

Völlig verausgabt und mit deinen Lebenskräften am Ende sinkst du in tiefe Bewußtlosigkeit. Düstere Träume verfolgen dich. Du blickst in die wehen Gesichter toter Freunde; du hörst die Stimmen von Mutter und Vater, schreckliche Schatten und rotschwarze Nebel hüllen die Welt deiner Träume ein. Ein Rabe mit tiefschwarzem Gefieder auf der einen und mit verrotteten, grünlich-schwarzen Federfetzen auf der anderen Seite umkreist dich. Er krächzt, und abwechselnd betrachtet ein glänzendes schwarzes Auge und eine leere Augenhöhle deinen wehrlos auf den Boden mit Ranken und Klauen gefesselten Körper. Die Sterne und das Madamal blicken auf dich herab, immer wieder verborgen hinter den Schleiern düsterer Wolken, in denen du die Fratzen von Dämonen zu erkennen glaubst. Du möchtest schreien, aber deine Brust hebt sich kaum unter dem grauenhaften Gewicht, das auf ihr lastet. Und deine Träume werden tiefer.

Als warme Praiosstrahlen sich einen Weg durch das dichte Laub der Baumkronen suchen, finden sie dort, wo du lagst, ein Gewirr aus Baumwurzeln und Moos. Waldsterne blühen zwischen den Wurzeln, und kleine Käfer krabbeln und fliegen über den langgestreckten, flachen Hügel. Und Praios, dem nichts verborgen ist, was Sein Licht sieht, sieht einen Teil des Hügels sich in langsamen Atemzügen heben und senken. Langsam, ein Atemzug so lang, wie der Weg einer Schnecke über den unter den Gewächsen des Waldes verborgenen Körpers.

Der Sommer vergeht, der Herbst kommt und der Winter zieht vorüber. Es wird Frühling und wieder Sommer, und immer noch schlägt dein Herz. Es wird so lange schlagen, bis das Schicksal des Waldes entschieden ist – ob zum Guten oder Schlechten. Vielleicht, aber das steht hier nicht geschrieben, wird schon vorher ein Held oder eine Heldin kommen und dich finden und aus deinem lebenden Gefängnis befreien. Vielleicht ...

208

Hier ist nichts. Verärgert über die vertane Zeit machst du dich nach 365 auf.

209

Der hintere Teil der Höhle ist beinahe genauso karg wie der vordere. Einige hübsche Wurzeln und Steine, adrett in natürlichen Wand-

nischen aufgereiht, deuten darauf hin, daß Funkelfang wie ein 'echter' Drache auch gerne sammelt. In einer Ecke liegt ein Haufen Kleidungsstücke, zwei alte Decken und sogar ein verbeulter Messingkochtopf. Woher Funkelfang die Dinge hat, willst du lieber gar nicht wissen. Zudem bist du so müde, daß du dir ein einfaches Lager bereitest und kaum, daß dein Kopf auf die Überreste einer Fellweste gesunken ist, auch schon eingeschlafen bist. Weiter bei 343.

210

"Na, na, wer wird denn an so einem schönen Tag so seufzen? Ist der Kummer denn so groß?" Die sanfte Stimme läßt dich auffahren und dich umblicken. Nirgendwo ist ein menschliches Wesen zu erblicken.

"Vor dir, direkt vor dir!"

Die Spinne? Doch die kümmert sich nicht um dich und flicht ungerührt weiter. Der Waldmeister?! Aber seit wann können Pflanzen sprechen?!

"Doch, doch. Bist du hergekommen, mir eine Frage zu stellen, oder ist es nur der schöne Tag, der dich durch den Wald hierher geführt hat?"

Was willst du antworten:

"Oh, nein, ich bin nur zufällig .. wegen des Quellwassers, nicht wahr." (221)

"Oh. Ich möchte schon gerne eine Frage stellen!" (233)

211

Vorsichtig näherst du dich dem tiefrot blühenden Busch. Es ist ein Rosenstock in voller Blüte, schwer und süß duftend. Und auch die Konstruktion erkennst du aus der Nähe ohne Zweifel: Jemand hat vor sichtlich langer Zeit hier ein steinernes Boronrad errichtet. Irgend ein Wesen liegt hier begraben, Borons Obhut anvertraut. Vielleicht hat der Totengräber sogar die Rose auf das einsame Grab gepflanzt.

Als du das Rad näher betrachten möchtest, um vielleicht einen Namen zu finden, fällt dir das auf, was eigentlich unübersehbar ist und dir eine Totenangst-Probe abverlangt! Wenn dir der Anblick Furcht bereitet, so gehe zu **Abschnitt 189**, weniger furchtsam geht es bei 178 weiter.

212

Dort, wo du gestern noch mit einem Menschen gesprochen hast, steht nun eine junge Linde, die dicht benachbart der uralten Eiche wächst. Die Wurzeln beider Bäume sind miteinander verschlungen, und ihre Äste streben ebenso zueinander. Leise wispern die herzförmigen Blätter, als du sie betrachtest. Eine Sichel hängt an einem kleinen Ast, und ein Stecken voller junger Triebe steht nahebei im Boden verwurzelt.

So sind die Märchen doch vielleicht wahr, daß die Druiden sich in Bäume verwandeln können, um mit dem Wald zu reden? Mau reibt sich energisch an deinen Beinen und fordert dich zum Aufbruch auf. Dich immer wieder nach der Linde umsehend, folgst du ihr nach **Abschnitt 223**.

213

War der Name der Kreatur
Knack (191),
Baumgrün (180)
oder Grimmh (170)?

214

Du mußt es versuchen, denn du hast es versprochen. Und du willst es hinter dich bringen. Mau klettert mit dir von Ast zu Ast, zeigt dir die günstigsten Griffe und Tritte, so daß es dir wie ein Kinderspiel erscheint, bis in die Höhe des Nestes zu gelangen.

Doch dort oben sieht dir ein hellwacher Drache entgegen. Und die Schwarzfee, die dir bereits einmal begegnet ist. Sie lächelt dich lieblich an und entblößt dabei ihre kleine, scharfen Reißzähne.

“Hier endet dein Heldenleben, Menschlein. Der Dolch ist hier, sicher, aber *du* wirst ihn bestimmt nicht zurück holen.”

Der Drache öffnet seine Flügel und folgt dem Fingerzeig der Fee. Die ledernen Flügel schlagen gegen deine Brust, wieder und wieder. Einige Schläge kannst du abfangen, anderen kannst du ausweichen, aber irgendwann verlierst du den Halt. Du fällst. Du stürzt von Ast zu Ast und schließlich ein gutes Stück im freien Fall zu Boden. Dein Sturz wird von dem hellen Lachen der Elfe begleitet.

Hart schlägst du auf dem Boden auf. Noch bist du bei Bewußtsein, aber dein Rücken schmerzt erbärmlich. Die Fee flattert neben dich, und voller Grauen spürst du, daß du kein Glied mehr rühren kannst, um dich zu verteidigen. Und Mau, weit oben im Baum, wird zu spät kommen, um dir beizustehen. Eine Katze ist selten sehr geschickt im Herabklettern von hohen Bäumen.

Weiter bei 134.

215

Wie war der Name des Gärtners doch gleich?

Großer Gründäumeling. (135)

Kleiner Wurzelpilzgärtner. (126)

Grimmh. (117)

Du willst doch erst etwas anderes ausprobieren. (283)

216

Oh, du bist beim Kämpfen der Kante der Höhle verflucht nahe gekommen.

Lege eine Gewandtheitsprobe ab, ob du den Sturz in die Tiefe vermeiden kannst! Bestehst du sie, so kämpfe bei 383 weiter, mißlingt sie, so gehe zu **Abschnitt 228**.

217

Schmale Blätter, tiefgrün und gezackt, fast wie eingeschrumpelter Löwenzahn ... oder Rübenkraut. Auf jeden Fall ist das hier die

einzigste Pflanze ihrer Art. Vorsichtig kratzt du ein wenig unter den Blättern und findest im weichen Waldboden den obersten Teil einer sehr hellen Wurzel. Mit den Händen grabst du den Wurzelstock aus. Schließlich hältst du eine fahlweiße, spannenlange Wurzel in der Hand, deren Form entfernt an einen Menschen erinnert, auf dessen Kopf ein wenig Grünzeug wächst. Eine Alraune erkennst du, wenn du sie siehst. Und dies ist eine. Zauberfähig soll sie sein, und alchimistisch wertvoll. Auf jeden Fall wertvoll genug, um sie mit sich zu nehmen.

Nachdem du sie sorgsam in einer Tasche verstaut hast, nimmst du deinen Weg bei 365 wieder auf.

218

“Na, endlich wach, du Schlafmütze?”

Das Männlein schüttelt seinen weißbehaarten Kopf. Seinem unglaublich faltigen Gesicht ist schwer anzusehen, ob er lächelt oder zornig ist. “Ja, ja, Menschen. Aber du bist noch jung, Menschlein,

deswegen will ich dir wohl verzeihen, wenn du, ja, wenn du mit mir das Mahl teilst.”

Was willst du antworten?

Verwundert: “Aber gerne! Es ist ja genug für uns beide da ...” (198)

Verwirrt: “Ähm, verzeihen? Wieso? Was hab' ich denn gemacht?” (186)

Mißtrauisch: “Sag mir lieber erst einmal, wer *du* bist!” (176)

219

Der Drache rührt sich nicht, als du an die Kante der Höhle trittst und die mondbeschienene Felswand hinunterblickst. Es ist doch recht hoch hier. Und in der Ferne ist Wolfsgeheul zu hören. Möchtest du dennoch hinunterklettern und dich in den Wald schlagen



(265), oder entscheidest du dich für die Nacht in der Drachenhöhle (209)?

220

Rundum besteht der Wald aus alten, hohen Tannen, dazwischen einige wenige Laubbäume und Büsche, die allesamt zu klein sind, um sich darin zu verstecken. Zwei große, aneinandergeschmiegte Felsblöcke in einer Mulde versprechen zumindest etwas Windschutz. Der Boden ist hart, und nur mit einigem Aufwand wäre aus Tannennadeln und Zweigen ein halbwegs angenehmes Lager zu bereiten.

Willst du diese Mühe auf dich nehmen (333) oder doch lieber noch ein Stück weitergehen, um nach einem Baum zu suchen (375)?

221

„Ja, es ist erfrischend. So werde ich wieder träumen. Vielleicht treffen wir uns ja in einem anderen Mond wieder!“ Du starrst die Pflanze an, die sich kein bißchen geregt oder verändert hat. Und egal, was du nun fragst oder sagst, du erhältst keine Antwort mehr. Ob dich deine Ohren genarrt haben? Was willst du tun?

Aufbrechen. Schließlich ist es schon spät. (244)

Die dumme Pflanze wütend ausreißen, die deine Sinne so genarrt hat. (251)

222

Weiter geht es Richtung Westen. Manchmal, wenn der Wald auf einer Hügelkuppe etwas lichter ist, kannst du die Berghänge und -spitzen der Schwarzen Sichel sehen. Schroff sind diese Berge und hoch! Es wird nicht leicht sein, über sie hinweg nach Gareth zu gelangen. Wenigstens ist es Sommer. Im Winter bei Kälte, Schnee und Eis sind diese Berge sicherlich kaum auf ihren Paßstraßen zu überqueren!

Während du dich mit solchen und anderen Gedanken trägst, wird ein leises Geräusch hörbar: ein Rauschen, aber nicht das Rauschen der Blätter im Wind, sondern das eines Flusses, der ungestüm vorwärtsstürmt. Nun, in der Schwarzen Sichel entspringt die Tobimora, der große Fluß, der einst die Grenze zwischen den Grafchaften Ysilia und Tobimora war. Deine geographischen Kenntnisse sind beschränkt, aber warum sollte es hier nicht einen Fluß geben?

Du behältst weiter deine Richtung bei, auch da der Fluß dir Wasser verspricht.

Als das Rauschen endlich zu einem Brüllen angeschwollen ist, endet der Wald plötzlich wie abgeschnitten. Vor dir ist der Waldboden wie geborsten. Die Ränder der Spalte klaffen mindestens zwei gute Steinwürfe auseinander, und ihre Wände bestehen aus schroffem, steil abfallendem Fels. Mehrere Dutzend Mannshöhen unter dir stürmt ein eingezwängter, wütender Fluß durch eine enge Schlucht. Die Gischt ist bis zu dir hinauf zu spüren.

Dieser Fluß ist ein unüberwindliches Hindernis auf deinem Weg nach Westen. Er kommt von Nordwesten und fließt weiter in Richtung Südosten. In welche Richtung willst du dich wenden?

Nach Nordwesten. (359)

Nach Südosten. (201)

223

Mau führt dich in südöstlicher Richtung durch den Wald. Bald wandert ihr in eine Niederung hinab, in der du linkerhand Wasserflächen durch die Bäume schimmern sehen kannst. Dann steigt euer Weg wieder an, und der Boden wird steiniger. Zwischen den Bäumen stehen immer wieder Felsen und schauen Schieferplatten aus dem Boden. Ab und zu quert ihr einen schmalen Bach und einmal auch eine Quelle. Der Wald wechselt ständig sein Gesicht. Es ist für dich unmöglich zu sagen, woran das liegen mag. Sicher ist hier kaum je eines Menschen Hand gärtnernd am Werk gewesen, und dennoch wirkt manches Waldstück gehegt, ein anderes wild, urwüchsig und alt, ein weiteres verfallen und tot; in einer Gegend stehen nur Fichten, deren dichte Kronen und dichte Nadelteppiche außer Pilzen und Moos keine anderen Pflanzen neben sich dulden, in einer anderen wachsen majestätische Eichen in dichtestem Unterholz. An mancher Stelle gibt es scharfe Grenzen, an anderer ist die Veränderung unmerklich.

Weiter geht es bei 202.

224

Mau sucht sich ihren Weg direkt durch die Büsche, deren Äste du mühsam beiseite schieben mußt, um nicht an ihren dornigen Ranken hängen zu bleiben. Du bist gerade damit beschäftigt, einen Zweig aus deinen Haaren zu entwirren, als dir ein Brummen und Knarren zu Ohren kommt, daß dein Herz einen erschrockenen Satz macht.

Bei 143 kannst du einen Blick auf das werfen, das Mau schon vorher witterte.

225

Du kannst dich allein kaum auf einen Kampf mit dem Drachen einlassen, selbst wenn der Drache, der dir ein Baumdrache zu sein scheint, so dumm wie sein Ruf ist. Aber er soll sehr tief schlafen!

Das beste wird sein, bis zur Nacht zu warten und dann zu versuchen, leise auf den Baum zu klettern, um den Dolch aus dem Nest zu stehlen. So suchst du dir für die restlichen Stunden des Tages ein halbwegs geeignetes Versteck und wartest mit der Geduld neben dir eingerollten Mau auf das Hereinbrechen der Dunkelheit.

Weiter bei 204.

226

Was möchtest du pflanzen?

Eine Alraune. (163)

Eine Hummelbeere. (145)

Du hast nichts dergleichen zum Pflanzen dabei und überlegst dir etwas anderes. (283)

227

Niemand verfolgt dich, während du sinn- und orientierungslos weiter in den Wald hineinflücht. Aber die Angst sitzt dir im Nacken und treibt dich voran. Dein Herz zerspringt fast, und dein Atem geht keuchend. Bald schmerzen deine Beine fürchterlich. Dann

hörst du sie heulen: Wölfe! Noch einmal raffst du all deine Kraft zusammen und stolperst weiter durch die von Mondlicht gefleckte Finsternis. Mehr als einmal schlägst du lang hin, rappelst dich wieder auf und fliehst weiter, dich nach einem Versteck, einem Baum, einer Höhle umschauend. Die Götter scheinen dir nicht gewogen. Da! Eine Felsgruppe! Vielleicht kannst du hinaufklettern und wenigstens von oben herab mit den Bestien kämpfen. Keuchend erreichst du die Felsen. Da erscheint ein Wolf gerade dort oben auf dem höchsten Felsen. Der Mond bescheint seinen knurrend vibrierenden, mageren Körper. Geifer tropft zwischen seinen Fängen hervor, tropft auf die Felsen und verdampft zischend. Seine gelben Augen glühen und sein Atem dampft. Du weißt, daß jetzt die letzten Herzschläge deines Lebens vor dir liegen ...
Schlage nun **Abschnitt 377** auf.

228

Du stürzt. Und du schlägst hart auf dem Waldboden auf.
Weiter bei **Abschnitt 207**.

229

Von welcher Pflanze mag diese seltsame Fee gesprochen haben? Weit und breit stehen hier Blaubeerenbüsche, wächst über den Ufersteinen Moos und dazwischen irgendein Wassergras und gegen den Wald Farn; und es stehen hier natürlich Bäume, recht viele und unterschiedliche Bäume. Aber schaute die Fee nicht in eine bestimmte Richtung? Du schaust dich noch einmal eingehend dort um. Bei gelungener *Sinneschärfe*-Probe gehe zu **217**, bei mißlungener zu **208**.

230

Die Alraune ist noch dort, wo du sie hingesteckt hast. Das Männlein kichert.

"Nein, nein, ich bin keine verzauberte Mandragora", erklärt es mit einem freundlichen Grinsen, "auch wenn man nie weiß, was geschieht, wenn man eine Alraune hier in diesem Wald wieder einpflanzt!"

Setze das Gespräch bei **218** fort.

231

Trotz des am sternenklaren Nachthimmel stehenden Madamals fällt es dir schwer, bei der dir aufgezwungenen Geschwindigkeit Wurzeln und Steinen auszuweichen. Die Schatten unter den Bäumen sind tiefschwarz. Nur an lichterem Stellen fällt das sanfte Licht des Madamals wie ein Gespinst aus silberner Seide über Rinde, Farn und Felsen. Etliche Male stolperst du und das ein oder andere Mal wärest du vielleicht auch gestürzt, wenn nicht immer wieder blitzschnell die scharfen Klauen des Wesens hinter dir an deiner Jacke gezerrt hätten. Ein Wesen, das liegen kann, spricht und Klauen hat ... Und dem Geruch, der dir ab und zu in die Nase sticht, hat es rohes Fleisch zum Abendessen vertilgt und ist gerade dabei, dieses zu verdauen.

Bei diesen Gedanken stolperst du über eine überaus gemein im tiefen Schatten einer kleinen Kuhle wachsende Wurzel. Lege eine *Körperbeherrschungs*-Probe ab. Ist sie gelungen, geht es bei **242** weiter, ist sie mißlungen, so gehe zu **Abschnitt 249**.

232

Das Sonnenlicht fällt schräg auf deinen einsamen Lagerplatz mitten im Wald. Trotz der Wärme der Praiosscheibe frierst du.

Nicht weit von dir liegt ein Häufchen nicht mehr frisch aussehender Pilze. Du denkst an die Alpträume von heute nacht und weißt nicht, ob du sie trotz deines nagenden Hungers wirklich essen möchtest. Vielleicht haben die Pilze dir diesen unruhigen Schlaf geschickt, und das seltsame

Männlein, von dem keine Spur mehr zu entdecken ist, war selbst nur ein Spuk in deinen Alpträumen.

Du entschließt dich, sie liegen zu lassen. Es ist fast Mittag, und so machst dich sofort auf den Weg nach Westen. Dabei hältst du nach Beeren und einer Quelle oder einem Bach Ausschau, denn dein Magen knurrt wie ein hungriger Wolf.

Weiter geht es bei **200**.



233

“Dann stelle mir eine Frage!”

Welche Frage stellst du?

“Wie komme ich aus diesem Wald heraus?!” (295)

“Leben meine Freunde noch?” (305)

“Wer bist du?!” (315)

“Warum ist dieser Wald so seltsam?” (325)

Du möchtest doch lieber keine Frage stellen. (336)

234

Auf der Lichtung wachsen einige Dornenbüsche, manche blühen, andere tragen Früchte, die du nicht kennst. Während du dich abwendest, nachdem die Rotpüschel verschwunden sind, fällt dir etwas auf, das dich noch einmal genauer hinsehen läßt. Irgend etwas, das kein Busch ist, sondern eher eine Art Mauer, steht hinter einem Busch mitten auf der Lichtung. Aus der Entfernung kannst du nicht sicher ausmachen, welcher Art sie ist.

Möchtest du es näher in Augenschein nehmen (211) oder dich lieber weiterhin den köstlichen Erdbeeren widmen (252)?

235

Als du erwachst, liegt Mau neben dir. Zusammengerollt, den dichten Schwanz um sich geschlungen und dich unbeirrt beobachtend. Der Blick dieser goldenen Katzenaugen ist unergründlich. Du bist dir nicht sicher, ob sie dir wohlgesonnen ist oder dich nicht viel eher wie ein Stück Beute belauert.

Die Praiosscheibe steht gerade erst am Himmel. Nur die Spitzen der Bäume am westlichen Rand der Lichtung strahlen bereits im warmen, goldenen Licht des Praiosaufgangs. Die Luft ist kühl und klar. Erfrischt durch den tiefen Schlaf und 2W6 regenerierte Lebenspunkte, setzt du dich auf, um dich zu strecken. Noch ist ein wenig Essen von gestern da, und die Quelle bietet sicher das reinste und wohlschmeckendste Wasser in diesem Wald, so daß du ein gutes Frühstück zu dir nehmen kannst.

Mau streicht ständig in deiner Nähe umher und scheint dich daran erinnern zu wollen, daß du an diesem Tag noch eine Aufgabe zu erledigen hast. Schließlich, als du zum Aufbruch bereit bist, springt sie in die Richtung davon, aus der du gestern die Lichtung betreten hast. Möchtest du ihr sofort folgen (223) oder dich noch von dem Druiden verabschieden (212)?

236

Du bist nicht gerade leise auf deinem Weg durch die Büsche. Als du auch noch ausrutschst und beinahe kopfüber aus der Deckung auf die kleine Lichtung hinauspurzelst, tönt dir ein Brummen und Knarren entgegen, daß dir das Herz fast vor Angst stehen bleibt! Bei 143 kannst du einen Blick auf das werfen, das Mau schon vorher witterte.

237

Zusammen gelangt ihr bis auf die Höhe des Drachennestes. Wirklich leise seid ihr nicht gewesen, aber der Drache schläft dennoch

tief und fest. Ja, er schnarcht sogar ein wenig. Der Baumdrache hat seine gesamten drei Schritt Länge von Schnauze bis Schwanzspitze zu einem dichten Knäuel zusammengerollt, das im Licht der Sterne dunkelgrün schimmert. Um ihn herum und unter ihm sind glitzernde Dinge verstreut: Glasscherben und kleine Steine mit funkelnden Einschlüssen, Kristalle aus den Bergen und Münzen der Menschen, Metallstücke unterschiedlichster Art, alle unbeholfen poliert, und sogar das ein oder andere Schmuckstück. Und inmitten des Schatzes liegt der schwarzkristallene Dolch, direkt unter der vorderen Klaue des schlafenden Drachen. Behutsam streckst du dich, um den Dolch an dich zu nehmen.

Hier ist eine *Taschendiebstahl*-Probe gefordert! Gelingt sie dir, so gehe zu 7, mißlingt sie, so geht es bei 372 weiter.

238

Mit was möchtest du den Baum gießen?

Mit einem Trank, den du dabei hast. (193)

Mit Quellwasser. (182)

Du willst dein Wasser an ihm abschlagen. (172)

Du möchtest ihn doch lieber nicht gießen. (283)

239

Du taumelst vor Schwäche und würdest vielleicht gerne die Waffen strecken, aber der zornige Drache gibt dir nicht den Atemzug, um irgend etwas zu sagen. Mit den kleinen Hörnern seines Schädels voran saust er durch die Luft dir entgegen und stößt dich über die Kante des Höhleneingangs. Weiter geht es in Abschnitt 228.

240

Deine Miene wirkt leider nicht sehr überzeugend. Die Fee lacht laut und trinkt in hungrigen Zügen von dem roten Lebenssaft der Ratte, wischt sich dann mit blutiger Hand das Blut fort.

“Durchaus, durchaus kenne ich mich hier besser aus”, spottet sie, “doch schleimende Wichte sind mir ein Graus!”

Sie kreischt vor Vergnügen über ihren Reim, flattert auf und stürzt sich auf dich, um dir einen raschen Klaps vor die Stirn zu geben.

“Käfer willst du haben, Schröter, Asseln, Schaben!”

Und während ein unbeschreibliches Begehren nach Krabbeltieren in dir aufkommt, verschwindet sie kichernd zwischen den Bäumen. Die nächsten Minuten verbringst du auf den Knien und eifrigst nach wimmelndem Kleingetier suchend. Und davon gibt es in diesem Wald mehr als genug.

Als nach einiger Zeit, so plötzlich wie es begonnen hat, das Verlangen wieder von dir abfällt, wimmelt es in deinen Jackentaschen von Siebenpunkten, Hirsch- und Mistkäfern, aber auch einigen Spinnen und Ameisen. Angewidert schüttelst du deine Taschen aus und siehst den Krabbeltieren bei ihrer kopflosen Flucht zu. Noch einmal schaust du nach, ob du nicht einen Käfer vergessen hast, und verläßt endlich so schnell du kannst diesen Ort nach 365, bevor die kleine liebliche Fee womöglich zurückkehrt.

241

Jenseits des Feuers sitzt ein Männlein, kaum zwei Spann hoch.

Sein Hut ist eine große Nußschale, seine Jacke besteht aus bunten Blättern und seine Hose aus Rindenstücken. Die nackten Hände und Füße erinnern dich an Wurzeln.

Hast du eine bestimmte Pflanze bei dir, an die dich dieses Wesen erinnert, so schau schnell bei 230 in deinen Taschen nach ihr.

Wenn nicht, geht es bei 218 weiter!

242

Mit den Armen rudelnd fängst du dich und bewahrst dich vor dem Sturz. Dein Atem geht schwer, und dein Herz pocht hart gegen deine Rippen. Dieser Wald ist so verflucht dunkel!

“He, Menschlein, komm schon! Es ist nicht mehr weit”, fordert dich ungeduldig das sprechende Flugwesen auf. Außer Atem wendest du dich um.

Weiter bei 303.

243

In der Nacht quälen dich Bilder von gedeckten Tischen bei einem traviagefälligen Fest. Du ißt und ißt, doch dein Hunger wird immer größer. Selbst vor dem Tischlinnen und dem hölzernen Tisch macht dein Hunger nicht halt, nicht vor den Wandbehängen und dem Geschirr. Die Feiernden fliehen entsetzt vor deinem Hunger, als dein hungriger Blick auf sie fällt. Erst als der letzte Stuhl vertilgt ist, sinkst du völlig ermattet und immer noch hungrig auf den spiegelnden Boden und erschrickst zu Tode. Denn der marmorne Boden zeigt dir das Bild eines dicken, hungrigen Ogers. Und dieser Oger bist du!

Entsetzt fährst du in **Abschnitt 232** aus dem Schlaf auf.

244

Viel zu schnell geht dieser Tag herum. Als die Praiosscheibe sich den Bergen im Westen zuneigt, schickst du dich an, in **Abschnitt 375** einen Platz für die Nacht zu suchen.

245

Der Kleine Wurzelpilzgärtner seufzt. “Tja, ich kann es selbst versuchen. Aber das wird einige Zeit dauern. So ein Baum ist wahrlich größer als ein Pilz, wenn du verstehst, was ich meine.”

Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls schlage **Abschnitt 283** auf.

246

Der kleine Drache blutet aus etlichen Wunden, und seine Bewegungen werden immer langsamer.

“Niemals”, hörst du ihn grollen, “habe ich größere Undankbarkeit erlebt! Niemals so viel Unverstand! So gebe ich mich geschlagen, aber der Fluch des Waldes wird sich von dir nicht besiegen lassen, Menschlein!”

Dann läßt er sich über die Kante des Höhleneingangs in die Dunkelheit fallen. Mühsames Flügelschlagen und ein heiseres Stöhnen zeugen davon, wie schwer es ihm fällt, an Höhe zu gewinnen. Schließlich aber kannst du seinen Schatten gegen den stern-

übersäten Himmel ausmachen. In der Höhle sammelst du noch alles ein, was dir wertvoll erscheint, so den Topf, die Decken und einen rostigen Säbel. Danach machst du dich bei **Abschnitt 265** an den Abstieg.

247

“Denkst du?” Die Fee grinst und leckt sich mit zierlicher Zungenspitze etwas Blut von den Lippen.

“Das ist sicherlich richtig. Marbobeeren sind schwarz und nicht blau. Aber ein jedes Gift wird zur Medizin, kennt man nur die richtige Menge, nicht wahr?!”

Die Fee kichert leise. “Und wenn du dich noch ein bißchen umschaust, findest du vielleicht sogar die kostbarste Pflanze hier in diesem Stückchen Wald. Aber paß auf, daß sie dir nicht einfach davonläuft!”

Laut lachend flattert sie auf und verschwindet, Purzelbäume in der Luft schlagend, in der grünen Dämmerung des Waldes. Möchtest du dich umschauen (229) oder dich lieber gleich von dannen machen (365)?

248

Du verbeißt dir den Schmerz, ziehst dir einen Lebenspunkt ab und arbeitest verbissen weiter. Dafür belohnt dich Travia, die Göttin des Herdfeuers, mit Erfolg.

Genieße ihn in **Abschnitt 302**.

249

Du stürzt.

“Wie kann etwas, das zwei Beine zum Laufen hat, nur so ungeschickt sein?!” hörst du sehr deutlich in deinem Rücken, während du dich mit schmerzenden Knien und Händen und einem Lebenspunkt weniger aufrappelst.

Lege bitte eine Probe auf deinen Jähzorn ab! Wenn du ob diesen Spottes wütend herumfährst, lies bei 286 weiter, gelingt es dir hingegen, deinen Zorn zu dämpfen, so bei 293.

250

“Ein Maulheld bist du”, brummt der Wurzelkerl. “Aber wirst noch früh genug beweisen müssen, was hinter deinen Tönen an Taten steckt. Laß uns lieber essen, damit der nächste Oger, der dir über den Weg läuft, wenigstens etwas zwischen die Zähne bekommt.”

Weiter bei 92.

251

Zornig reißt du den Waldmeisterstengel aus dem Boden. Die Blätter rascheln seufzend, als du ihn von dir schleuderst. Dieser verfluchte Wald geht dir arg auf die Nerven!

Da spürst du einen brennenden Stich in deiner Hand. Als du hinabblickst, siehst du die Spinne über deine Haut laufen.

Willst du sie abschütteln (260) oder ob ihrer Unverschämtheit, dich zu beißen, erschlagen (385)?

252

Erdbeeren zu pflücken nimmt Zeit in Anspruch, gerade dann, wenn man von seiner Ernte einen nicht zu verachtenden Hunger zu stillen hat. Aber irgendwann wird es immer schwieriger, noch reife Früchte zu finden, und zudem wandert die Praiosscheibe unerbittlich weiter und erinnert dich daran, daß der Tag nicht ewig währen wird.

Du brichst zu **Abschnitt 222** auf.

253

Die Phiole ist mit einem kleinen Holzstopfen verschlossen, der mit Talg abgedichtet wurde. Der Inhalt rinnt dir wie Sirup über die Lippen und schmeckt wie ein Sud aus Lakritz und Kräutern. Bestimme mit 3W20 die Lebenspunkte, die er dir zurückgibt. Du kannst aber maximal deine volle Lebenspunktzahl plus 1 erreichen. Hast du deinen Ausgangswert überschritten, so schenkt er dir diesen zusätzlichen Lebenspunkt permanent!

Die Phiole ist nun leer. Du steckst sie wieder ein und gehst zu dem Abschnitt zurück, aus dem gerade gekommen bist.

254

Endlich ist es finster. So finster, daß du Schwierigkeiten mit dem Klettern haben wirst, vor allem, wenn es leise vor sich gehen soll! Doch Mau läuft dir voraus und blickt sich immer wieder um, ob du auch nachkommst. Erleichtert merkst du, daß ihre golden strahlenden Augen dir einen guten Wegweiser abzugeben vermögen. Außerdem hilft dir das Gefühl, einen Freund knapp hinter dir zu wissen, mutig und zügig dem Drachennest entgegenzustreben. Unter dem Baum ist der Rest eurer kleinen Expeditionsgruppe zurückgeblieben. Er soll abwarten, um euch zu warnen und zu helfen, falls der Drache doch erwacht und euren Aufstieg zu vereiteln versucht.

Lege eine *Klettern*-Probe ab! Bestehst du sie, so gehe zu 237, hast du Probleme beim Klettern, so gehe zu 17.

255

“Gut. Es kann ihm vielleicht helfen, wenn du ihn damit gießt. Diese ekligen Würmer vertragen den Trank mit Sicherheit nicht.” Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls schlage **Abschnitt 283** auf!

256

Du bist eine ganze Zeit durch die Dunkelheit gestolpert, immer weiter weg von der Drachenhöhle, als du sie heulen hörst: Wölfe! Deine Müdigkeit verschwindet, während dich der Zweifel ergreift, ob es nicht doch besser gewesen wäre, die Nacht in der Höhle des kleinen Drachens zu verbringen.

Du wählst eine Richtung fort von dem Heulen, raffst all deine Kraft zusammen und stolperst weiter durch die von Mondlicht gefleckte Finsternis. Mehr als einmal schlägst du lang hin, rappelst dich wieder auf und läufst weiter, dich nach einem Versteck, einem Baum, einer Höhle umschauend.

Mehrfach änderst du die Richtung, weil das Wolfsgeheul neben dir ertönt und auch immer näher scheint. Langsam steigt eiskalte Angst in dir auf. Es ist unzweifelhaft, daß das Rudel jagt und daß *du* die Beute bist. Dein Herz beginnt zu rasen und dein Atem geht schwer, während du deinen schmerzenden Gliedern alles abverlangst. Ein Versteck! Aber die Götter scheinen dir nicht gewogen. Doch! Da! Eine Felsgruppe! Vielleicht kannst du hinaufklettern und wenigstens von oben herab mit den Bestien kämpfen. Keuchend erreichst du die Felsen. Da erscheint ein Wolf gerade dort oben auf dem höchsten Felsen. Das Madamal bescheint seinen knurrend vibrierenden, mageren Körper. Geifer tropft zwischen seinen Fängen hervor, tropft auf die Felsen und verdampft zischend. Seine gelben Augen glühen und sein Atem dampft. Du weißt, daß jetzt die letzten Herzschläge deines Lebens vor dir liegen ...

Schlage nun **Abschnitt 377** auf.

257

Was du mit den bloßen Händen ausgräbst, ist eine fahlweiße Wurzel, deren Form entfernt an einen Menschen erinnert. Eine Alraune erkennst auch du, und du kennst zudem mehrere Märchen, in denen Hexen Menschen in diese Wurzel verwandelten, um sie für machtvolle Zaubertänke zu nutzen. Dir vergeht das Bauchgrimmen, als du den Gedanken erwägst, von der menschenähnlichen Wurzel abzubeißen. Aber dennoch steckst du sie ein und setzt bei 365 deinen Weg fort.

258

Das Männlein nickt anerkennend. “Sie sind schon arg lästig, aber auch wahrlich dumm. Greif zu und erzähle mir, während wir essen, wie du an den Zahn gekommen bist!”

Eine schöne Geschichte wirst du nun erzählen müssen, um deine Lüge nicht doch auffliegen zu lassen. Aber der wohlfeile Geschmack des Fleisches, die wunderbar gewürzten Pilze und nicht zuletzt das sichtliche Vergnügen des Männleins an deiner Geschichte beflügeln deine Phantasie und lassen dich das vielleicht spannendste Streunerbosparano spinnen, das dir bisher gelungen ist.

Weiter geht es bei 92.

259

Die smaragdgrünen Augen an dem vorstoßenden Kopf glänzen spöttisch, und der Stoß gegen deine Schulter erinnert dich eber an einen freundschaftlichen Stups als an einen Angriff.

“Komm schon, Menschling! Wir müssen weiter!” Das zahnbewehrte Maul scheint sich bei diesen Worten kaum zu bewegen, und doch hörst du diese Worte klar und deutlich. Flößt dir *Funkelfang* eher Angst ein (268), oder ist dein Staunen größer als jede Angst (277)? Du kannst hier selbst entscheiden, oder aber du läßt die Würfel mit einer Mut-Probe entscheiden.

260

Du schüttelst die Hand, und die kleine Spinne fällt herab. Schnell hat sie noch einen Faden gesponnen, der im Sonnenlicht glitzernd

hinter ihr herweht. Wahrscheinlich wird er irgendwo festkleben, und die kleine Spinne wird an jener Stelle ein neues Netz bauen. Die Welt vor deinen Augen dreht sich, wie sie sich um die fortgewehrte kleine Spinne dreht. Deine Glieder werden schwach und müde, und du mußt dich an einem Baum abstützen, um nicht zu fallen. Heiße Wogen laufen durch deinen Körper, wollüstig und beängstigend gleichermaßen.

Lege eine *Selbstbeherrschungs*-Probe ab. Bestehst du sie, so gehe zu **Abschnitt 279**, mißlingt sie dir, stürzt du in **Abschnitt 207** schwer zu Boden.

261

Du erreichst eine Lichtung, auf der dir tiefrote Erdbeeren zwischen dunkelgrünen Blättern eine süße und erfrischende Mahlzeit versprechen. Vorsichtig kostest du eine der kleinen Früchte. Sie sind fabelhaft! Erdbeeren sammelnd und essend, bewegst du dich am Rande der Lichtung entlang. Dabei stöberst du zwei Rotpüschel auf, die erschreckt und hakenschlagend vor dir fort über die Lichtung in Deckung stürmen. Aus ihrer Sicht kaum zu unrecht. Schließlich sind Erdbeeren zwar köstlich, aber doch sehr klein, wenn man solch einen Hunger hat, wie du gerade. Du siehst den beiden Tieren nach, bis sie jenseits der Lichtung unter einem Busch verschwunden sind. Hast du heute schon einmal Erdbeeren gekostet, so gehe zu **252**. Andernfalls laß eine *Sinnenschärfe*-Probe entscheiden, ob du bei gelungener Probe zu **Abschnitt 234** gehst oder dich wieder ungestört den Erdbeeren widmen kannst (**252**)!

262

Hast du Phex, dem Listigen, etwas versprochen? So gehe zu **Abschnitt 104**. Kannst du dich nicht an solches erinnern, so erwachst du bei **235**.

263

Ein wenig abseits der alten Eiche überlegt ihr euch, wie ihr nun vorgehen wollt. Ein Baumdrache ist ein nicht zu verachtender Gegner, insbesondere wenn er am Tag aus der Luft herabstürzend einen großen Vorteil während eines Kampfes hat, aber zumindest einer von euch weiß sicher, daß er einen sehr tiefen und festen Schlaf hat. Ihr beschließt, in angenehmer Deckung bis zum Einbruch der Nacht zu warten. Vielleicht ist es ja möglich, dem schlafenden Drachen den Dolch unbemerkt aus dem Nest zu stehlen! Wenn er bei Tagesanbruch erwacht, könntet ihr schon meilenweit entfernt sein. Weiter bei **254**.

264

“Einen Heiltrank vielleicht?”

“Den habe ich noch, ja.” (**255**)

“Auch nicht. Er ist leer.” (**245**)

265

Lege eine *Klettern*-Probe ab! Gelingt sie dir, stehst du kurze Zeit später sicher am Fuße der Felsen und nimmst deine Wanderung

Richtung Westen wieder auf (**256**), mißlingt dir die Probe, ziehst du dir **W6** Schadenspunkte zu. So du nicht schmerzerfüllt unter dem nächsten Baum in Bewußtlosigkeit (**207**) fällst, kannst du trotz deiner schmerzenden Glieder zu **Abschnitt 256** wandern.

266

Deine Stimme klingt leider nicht sehr überzeugend. Die Fee lacht laut und trinkt in hungrigen Zügen von dem warmen Lebenssaft der Ratte, wischt sich dann mit rotverschmierter Hand das Blut fort.

“Das Lügen solltest du noch üben, Wicht!” spottet sie, “sonst glaube ich dir wohl nicht!”

Sie kreischt vor Vergnügen über ihren Reim, flattert auf und stürzt sich auf dich, um dir einen raschen Klaps vor den Bauch zu geben. “Schmerzen sollst du haben, an deinem Schmerze werde ich mich laben!”

Und während das Bauchgrimmen in deinen Leib schlägt, verschwindet sie kichernd zwischen den Bäumen.

Es sind Schmerzen, die brennend wie Feuer und schneidend wie Messer sind. Du glaubst gar, von innen aufgeessen zu werden. Alles krampft sich um deinen Magen zusammen, als solle er von dir selbst erdrosselt werden. Die Augenblicke werden zu Ewigkeiten, während du auf dem Waldboden zwischen den Beerensträuchern liegst, deinen Leib hältst und wimmerst und schreist.

Aber schließlich, so plötzlich wie es begonnen hat, enden die Schmerzen. Heftig atmend vergewisserst du dich, daß du noch lebst. Du raffst dich auf und verläßt so schnell du kannst diesen Ort nach **365**, bevor das kleine Ungeheuer womöglich zurückkehrt.

267

Du bist vor Müdigkeit noch vor dem Essen im Sitzen eingeschlafen, als eine helle Fistelstimme dich weckt: “Na, du Heldenmensch?! Keinen Hunger auf Druidenhäubchen mit Kaninchen?”

Vor dir brennt ein munteres Feuer, über diesem steckt an einem Spieß ein verlockend duftender Braten, und die Pilze brutzeln mit einigen Speckstücken in einem kleinen Tontopf. Dein Magen meldet laut, was er von diesen Speisen hält!

Während du dich nach dem Koch umschaust, gelangst du zu **Abschnitt 241**.

268

Du weichst einen Schritt zurück, stolperst wieder über diese Wurzel und setzt dich unsanft auf deinen Hintern. Der Drache reißt sein Maul auf. Du siehst spitze Zähne und einen rötlich glühenden Rachen. Es stinkt nach seinem halbverdauten Abendessen und nach verbrannten Tannennadeln. Dann hörst du ein Glucksen, das dich an die platzenden Blasen auf der Oberfläche eines Topfes zähen, dicken Breies erinnert.

“Ungeschickt, wahrlich, das Menschenkind”, hörst du. Dann erst schließt sich der Kiefer wieder. Die seltsamen Geräusche scheinen eine Art von Lachen zu sein. Dieser Drache, der bequem in einer Kiepe Platz hätte, lacht dich aus! Wie reagierst du?

Drache ist Drache, und Drachen spucken Feuer! Du weichst auf dem Po rutschend noch ein Stück zurück. (**314**)

Mit Drachen solle man niemals Geschäfte machen, pflegte dein Vater zu sagen. Du wünschst dir, aus Stein zu sein, und bewegst dich nicht um Haaresbreite. (323)

Du läßt dich doch nicht von einem Täschendrachen ins Bockshorn jagen! "Hör auf zu lachen!" verlangst du zornig. (334)

269

"Tausend Oger, tja, ja. Da bleibt so manches Stück zurück. Aber lasse dir gesagt sein, Menschlein, sie sind nicht halb so böse und grausam wie Menschen selbst zueinander sein können! Hier, behalte den Zahn als Erinnerung. Vielleicht mag er dir ja Glück bringen. So, und nun werden wir essen!"

Dazu geht es zu 92.

270

"Niemand! So wahr mir die Götter helfen!" kommt über deine zitternden Lippen. Du reißt dich aus dem Griff der eisigen Hände und stolperst voran. Mit all deiner Kraft und völlig blindlings fliehst du vor der dämonischen Kreatur. Und die Götter sind mit dir! In **Abschnitt 316** lichtet sich der Nebel.

271

"Die Nacht kannst du hier verbringen. An der Quelle wirst du Wasser finden und Früchte und Fleisch. Hier auf dieser Lichtung wird dir nichts geschehen, so daß du einen erholsamen Schlaf in Borons Armen finden solltest. Nimm die Phiole zu dir, die du an der Quelle finden wirst; trinke den Sud aber erst dann, wenn deine Lebenskräfte knapp sind. Er wird deine Wunden schließen.

Mau führt dich bei Tagesanbruch zu dem Ort, an dem sie den Dolch gefunden hat, und wieder zu mir, sobald du ihn in den Händen hältst. Dann will ich dir auf deinem Weg helfen. Die Kreaturen des Waldes mögen dir ihren Beistand gewähren! Und erschrick nicht, wenn ich dir morgen keine Antwort geben werde und wie ein Baum in der Erde wurzle. Die Schlachten verlangen oft all meine Aufmerksamkeit und lassen nicht immer zu, daß ich mich meinen Freunden widmen kann. So wünsche ich dir eine gute Nacht und erquickende Träume!"

Der Druide wendet sich wieder dem Baum zu, schließt die Augen und senkt den Kopf. Du glaubst, beinahe unhörbare Worte zu hören und die Haut seiner Hände rauher und borkiger werden zu sehen.

Die Katze löst sich von deinen Beinen und läuft dir voran zu der Quelle, wo du auch alles so findest, wie dein Gastgeber es beschrieben hat. Als erstes nimmst du die kleine, tönernerne Phiole an dich, die im kühlen Wasser der Quelle ruht, und steckst sie sorgsam ein. Dann suchst du dir einen weichen Flecken in der Nähe der Felsen und rollst dich zusammen. Den Göttern für ihren Schutz der letzten Tage dankend und Boron um einen gesegneten Schlaf bittend, schläfst du schließlich ein.

Weiter geht es bei 262, nachdem du folgendes notiert hast: Solltest du den Trank der Phiole zu dir nehmen, so gehe, wann immer du dies auch tust, zu **Abschnitt 253** und danach wieder zurück zu dem Ereignis, an dem du dich gerade befandest.

272

Du, Mau und euer Begleiter sehen sich nachdenklich an. Lege bitte eine Klugheitsprobe ab, die um den halben Klugheitswert deines Begleiters, aufgerundet, erleichtert ist. Ist sie gelungen, so gehe zu 125, andernfalls zu 116.

273

"Wunderbar. Dann solltest du sie nahe des Baumes einpflanzen!" Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls schlage **Abschnitt 283** auf.

274

"Oh."

Die Fee sieht dich mit schiefgelegtem Köpfchen an.

"So bist du doch aus etwas anderem Holz, als es auf den ersten Blick scheint", lächelt sie. "Kannst du etwa sogar zaubern?"

Du entscheidest dich dazu, alles auf die Karte des Phex zu setzen. "Sicher", behauptest du möglichst gelassen, "oder würde ich mich sonst in diesen verfluchten Wald wagen?"

Die Fee hebt ihre zierlichen Augenbrauen. "Nun ja, ich will es nicht hinterfragen. Es wird sich zeigen. Dort drüben, da wo die schmalen, gezackten Blätter aus dem Boden wachsen, da grabe! Wenn du von der Wurzel kostest, mag so manches Bauchgrimmen verschwinden, aber sie ist auch zu vielerlei anderem nützlich. Einen schönen Tag noch! Und kreuze nicht mehr meinen Weg, denn ich könnte auf dein magisches Blut Lust bekommen!"

Kichernd und singend flattert die Fee davon, den zuckenden Leib der Ratte zurücklassend. Möchtest du schnellstens von hier verschwinden (365) oder doch erst nach der Wurzel schauen (257)?

275

Irgend etwas machst du grundlegend falsch. Es geht einfach nicht. Mißmutig läßt du das primitive Feuerwerkzeug liegen. Dein Magen knurrt erbärmlich, so daß du dich trotz der immer tieferen Dunkelheit noch schnell nach einigen Beeren umsehen möchtest. Beeren gibt es hier nicht, aber nicht weit fort findest du zwei Dutzend brauner Pilze, die in einem adretten Kreis wachsen. Du meinst, sie schon einmal auf dem Markt gesehen zu haben. Vorsichtig pflückst du einen und riechst an ihm. Er riecht wie ein Pilz vom Markt. Und du hast Hunger! Du erntest jeden einzelnen und ziehst dich damit in dein Lager zurück. Vorsichtig nagst du an einem der Pilze und wartest erst einmal ab, ob sich etwa Bauchweh oder "seltsame Gefühle" einstellen, die dich vor dem Verzehr deines Abendessens zurückhalten könnten. Weiter bei 267.

276

Im dunklen Abendlicht ist er kaum auszumachen, so reglos steht er dort, eine Hand an eine mächtige Eiche gelegt, den Kopf gesenkt. Er trägt eine braune Kutte, deren Kapuze sein Gesicht verhüllt. Nur das lange, blonde Haar entweicht ihr, Haar, dessen Strähnen in Moosflechten enden. Der Stecken, den er in seiner Rechten hält, treibt frisches Grün, und seine Hand, die den Baum berührt, ist

wie Rinde. Efeu wächst um seine Glieder und die Falten der Kutte empor.

Du spürst, daß von ihm nichts Arges ausgeht. Er ist ein Teil der guten Dinge dieses Waldes. Als er den Kopf hebt und dir entgegensieht, schaust du in ein junges Gesicht mit uralten Augen. Diese Augen bannen dich, blicken tief in die deinen und lesen in dir. Vielleicht wäre ein Rückzug doch angebracht, aber keinen Muskel vermagst du zu regen. Und an deine Beine schmiegt sich eine schnurrende Wildkatze mit stolz erhobenem Schwanz.

Seine Stimme ist leise, kaum lauter als das Wispern der Blätter im Abendwind und das Raunen der kleinen Quelle: "Du willst von hier entfliehen und die Kaiserstadt weit jenseits des Gebirges sehen. Du weißt nicht, was vor dir liegt.

Du suchst Hilfe. Ich werde dir Hilfe gewähren, Fremdling, aber zuvor benötige ich die deine. Wirst du das tun, das nicht viel von dir verlangt, mir aber nicht möglich ist, es selbst zu tun?"

Was entgegnest du?

"Was kann ich tun, um Euch zu helfen?" (327)

"Ich habe eigentlich etwas anderes zu tun ..." (317)

"Wer seid Ihr?" (306)

277

"Du bist ... ein Drache!"

"Seit ich aus dem Ei geschlüpft bin. Trefflich beobachtet, Menschlein. Können wir jetzt weiter? Die Nacht hier könnte sonst noch unangenehm werden."

Du rappelst dich auf. "Gut, gehen wir." (341)

"Wohin?" (22)

278

Da ist eine Lügen-Probe fällig! Ist sie dir gelungen, gehe zu 258, bei Mißlingen trage die Konsequenzen deiner Prahlerei bei 250.

279

Rahjagefällige Träume taumeln durch deinen Geist, während du dich auf dem Boden wälzt, um die Flammen auf deinem Körper zu löschen. Du hast nicht mehr den Atem, um vor Schmerz und Lust zu schreien. Ein kicherndes Lachen ertönt, als du in einen tiefen Schlaf fällst.

Erst in der Dämmerung erwachst du wieder. Dein Durst ist unbändig, und immer noch zittern deine Glieder vor Schwäche und Fieber. Die Quelle stillt deinen Durst. Du denkst, daß du unbedingt einen Platz für die Nacht finden muß, bevor es gänzlich

dunkel ist. Wenn dich ein wildes Tier findet, ist es um dich geschehen!

Du verläßt taumelnd die Quellichtung. Ganz langsam kehren deine Kräfte zurück.

Weiter bei 375.

280

Eiskalte Finger tasten wie liebkosend über deine Wangen.

"Die Seelenmühle wartet, mein Liebling! Und du wirst aus den Nebeln steigen und mich ehren."

Das Lachen ist böse und läßt dich vollends erstarren. Du kannst dich nicht regen, du kannst dich nicht wehren, du bist verloren.

Der Dämon des Waldes hat dich zur Spielfigur werden lassen, die gesetzt wird und ihre Schritte niemals mehr selbst wählen wird. Die Erinnerung an dein vorheriges Leben verblaßt. Die Existenz als dämonische Kreatur ist anders, ganz anders ...

281

"Ich bin ein Diener Sumus, Taron ist mein Name. Mau ist meine Gefährtin, die dich führen wird."

Weiter bei 271.

282

Das wird schwierig! Lege bitte eine Klugheitsprobe ab. Ist sie gelungen, so gehe zu 225, mißlungen, so gehe zu 214!

283

Nachdem ihr euch beratschlagt habt, ist es an dir, dich

zu entscheiden. Willst du ...

... den Baum mit etwas gießen? (238)

... etwas anpflanzen? (226)

... den in deiner Begleitung weilenden Gärtner um Hilfe bitten? (215)

... die Götter anflehen, solch ein Unrecht nicht zuzulassen? (205)

... Du hast bereits alles mögliche ausprobiert, und nichts hat funktioniert. (97)

284

"Du kennst dich mit den Pflanzen und Tieren hier sicher weitaus besser aus als ich mich", gibst du freundlich lächelnd zu.



Lege nun bitte eine *Betören*-Probe ab! Ist sie gelungen, gehe zu 247, andernfalls zu 240.

285

“Hm.”

Das Männlein dreht den Zahn in den Händen, hält ihn prüfend in und auch gegen den Feuerschein, kratzt daran und klopft mit ihm gegen den Felsen.

“Ein Zahn, bemerkenswerterweise ein Ogerzahn”, stellt es fest. “Hast ihn selbst erlegt?” fragt es dich schließlich skeptisch. Was möchtest du antworten?

“Tja, es war ein Kampf auf Leben und ’Iod!” (278)

“Nein. Ich habe ihn eigentlich nur gefunden.” (269)

286

Der Zorn läßt dich die Fäuste ballen und heben. “Du ... du ...” Aber ein passendes Schimpfwort will dir nicht einfallen, angesichts dessen, was du kaum einen Schritt vor dir auf Höhe deiner Augen von im Madalicht glitzernden Schwingen getragen in der Luft siehst.

Dein Begleiter mag etwa einen Schritt lang sein, beginnend mit einem schmalen Kopf auf einem langen, biegsamen Hals über einem schlanken Leib und endend in einem geschmeidigen Schwanz. Schuppen glänzen pechschwarz und glühend silbern, so daß die genaue Gestalt des Wesens im Spiel von Licht und Schatten der Mondnacht kaum zu erkennen ist. Aber es ist ein Drache. Unverkennbar.

Weiter bei 259.

287

“Mau ist meine Gefährtin, eine Wildkatze dieses Waldes. Du hast sie bereits getroffen, nicht wahr? Nimm dich in acht vor ihren Krallen und Launen, dann wird sie auch dir eine Freundin sein.” Weiter bei 271.

288

Mau bleibt plötzlich stehen und maunzt leise. Ihre steil aufgerichtete Schwanzspitze zittert vor Anspannung, und ihr Fell ist so gesträubt, daß sie bald doppelt so groß wirkt wie vorher. Du siehst voraus und erkennst den Baum, den du dir in einer Nacht als Schlafbaum ausgesucht hast. Aus diesem Baum hat dich Funkelfang herausgeholt, weil er um deine Unversehrtheit fürchtete. Wenn du den Baum nun genauer musterst, fällt dir jetzt, im hellen Tageslicht, auch das große Nest auf, das weit oben in den letzten starken Zweigen errichtet ist.

Ein schuppiger Drachenkopf, dreimal so groß wie der Funkelfangs, hebt sich über den Rand und blickt zu euch herunter. Dir ist mulmig zumute. Schließlich liegt das Nest sehr weit oben und ist dieser Drache verdammt groß für jemanden, der kein erfahrener Krieger ist ...

Unschlüssig siehst du zu Mau hinunter und wieder zu dem Nest herauf.

“Gut, gehen wir es an!” entschließt du dich.

Wie viele Gefährten hast du um dich versammelt? (Die Werte deiner Gefährten findest du bei Bedarf hinten im Anhang!)

Dich begleitet nur Mau. (282)

Neben Mau begleitet dich noch ein weiterer Freund. (272)

Neben Mau hast du noch zwei oder mehr Gefährten an deiner Seite. (263)

289

Der Wurzelkerl nickt nachdenklich, riecht an dem Moos, kratzt an den Flechten und stochert mit einem Stöckchen zwischen den Würmern herum.

“Man nennt mich nicht umsonst Kleiner Wurzelpilzgärtner”, sagt er schließlich. “Der Baum leidet an der Krankheit, die das Böse hier auch meinen Pilzen immer wieder anhext. Hast du vielleicht eine Alraune bei dir?”

“Ja! Habe ich.” (273)

“Leider nein ...” (264)

290

Du sagst: “Entschuldige, Funkelfang, eine Frage hätte ich doch noch.”

Der kleine Drache öffnet ein Auge. “Aha? Welche denn?”

Du stellst die Frage bei 199.

291

“Wieso erzählst du so einen Unsinn? Mir geht es hervorragend!” Lege bitte eine *Lügen*-Probe ab! Ist sie gelungen, gehe zu 274, andernfalls zu 266!

292

Irgend etwas hast du falsch gemacht, denn außer Blasen an den Händen scheint sich nicht viel zu tun. Mißmutig starrst du auf die Rinde und das Stöckchen. Hm, am unteren Ende ist der Stab tatsächlich ein bißchen dunkler geworden. Und wärmer! Willst du es weiter versuchen, dann gehe zu 248, möchtest du dein Experiment aber entmutigt sein lassen, zu 275.

293

Ein wenig verstimmt murrst du: “Es ist nicht nett, über jemanden zu spotten, der nicht fliegen kann und durch diesen verdammten, finsternen Wald rennen muß, weil er dauernd in den Rücken gestoßen wird!”

“Ähm ...”, klingt es. “Ist das alles, was du dazu zu sagen hast?!”

Du wendest dich um – und bist sprachlos.

Weiter bei 303.

294

Willst du das wirklich tun? Und hast du den Zahn eventuell nicht schon jemand anderem versprochen?

Du bleibst dabei (285), oder du suchst dir eine andere Gabe aus (358) oder versuchst ihn bei 186 doch anders zu besänftigen.

295

“Vielleicht kann dir der Baumann diese Frage beantworten. Ich kann es nicht, denn ich bin nie von diesem Fleck hier fort gewesen”, lautet die Antwort. Weiter bei 342.

296

“Hast du dich verirrt, Menschenkind?” Die heisere Stimme haucht dicht an deinem Ohr und eisiger, fauliger Atem streicht über deinen Nacken. “Du bist fehlgegangen, Mensch. Du kannst kaum ermessen, wie sehr du fehlgegangen bist!”

Ein kaltes Lachen läßt dir schier das Blut in den Adern gefrieren. “So wie es Finsternis und Licht gibt, Frost und Hitze, Haß und Liebe, gibt es mich und ihn! Doch ich habe nun dich, Menschenkind, dich und die Kraft deiner verirrtten Seele.”

Du versuchst dich mit aller Kraft gegen den Bann zu wehren, den die unsichtbare Kreatur über dich geworfen hat! Denn dein Herz weiß, daß du verloren bist, wenn du dieses ungleiche Ringen verlierst. Du kannst dich nicht rühren, du kannst nur dein Vertrauen auf die Götter gegen die flüsternde Stimme stellen, die dich auf ewig binden will.

Wenn du ein Stoßgebet sprechen möchtest, darfst du eine Mirakelprobe (MU/IN/CH) ablegen. Als Punkte zum Ausgleichen stehen dir hierbei eine Anzahl Punkte entsprechend deiner halben Stufe, aufgerundet, zur Verfügung.

Solltest du dies auf keinen Fall wollen oder versagen dir die Würfel eine erfolgreiche Probe, bleibt dir nur noch der Weg zu 280!

Erhören die Götter dein Gebet, führen sie dich hingegen zu **Abschnitt 270**.

297

“Der Dolch liegt hoch in einem Baum in dem Nest eines geflügelten Wesens. Mau konnte mir nicht erklären, was für eine Wesen ihn dort hütet, so daß ich euch eure zweite Frage nicht beantworten kann. Ich weiß auch nicht, ob der, der nun auf dem Dolch sitzt, ihn auch gestohlen hat. So kann er klein oder groß sein – ein Spatz ebenso wie ein Baumdrache.”

Weiter bei 271.

298

Daran erinnerst du dich, als der Wurzelkerl mit dem seltsamen Namen Kleiner Wurzelpilzgärtner sich euch gut gelaunt und pfeifend anschließt.

“Sag nichts! Ich weiß alles”, behauptet er gut gelaunt lächelnd. “Ich helfe dir gerne, mein kleiner Mensch.”

Weiter bei 288.

299

“Das stinkt nach böser Zauberei, glaube mir! Ich weiß nicht, was wir tun könnten. Hast du einen Trank oder irgend etwas anderes, mit dem du ihm helfen kannst? Wenn der Baumann stirbt, wird das für den Wald nicht gut sein, gar nicht gut. Und auch nicht für dich, Menschlein.”

Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls bleibt dir nur der Weg nach 283.

300

“Das mußt du wissen. Nun gut, dann solltest du aufessen und schlafen gehen. Du hast noch einiges vor dir.”

Gehe nun zu **Abschnitt 168**.

301

Sie grinst, sichtlich zufrieden mit der Wirkung, die sie auf dich hat. “Geh weiter, Dummkopf!” befiehlt sie dir, “dein Blut trinke ich noch früh genug!”

Du bist dir nicht wirklich sicher, ob du diese kleinen Fee ob ihrer Unverschämtheit die Rohalverse beibringen solltest oder lieber der ganzen Situation den Rücken kehren willst. Du läßt eine *Gefahreninstinkt*-Probe entscheiden. Gelingt sie, ziehst du dich nach 365 zurück, mißlingt sie, kannst du dich bei 120 ins Gefecht stürzen.

302

Ein Flämmchen! Es funktioniert! Nachdem du sicher sein kannst, daß die Flammen eine Weile mit den in nächster Nähe zusammengeklauten Stöcken brennen werden, gehst du genügend Zweige für ein kleines Feuer sammeln. Dabei findest du auch zwei Dutzend brauner Pilze, die in einem adretten Kreis ganz in der Nähe deines Lagers wachsen. Du meinst, sie schon einmal auf dem Markt gesehen zu haben. Vorsichtig pflückst du einen und riechst an ihm. Er riecht wie ein Pilz vom Markt. Und dein Magen knurrt ganz erbärmlich. Nun ja, sie zu ernten und im Feuer zu garen und dann vorsichtig erst einmal einen zu kosten, ist vielleicht gar keine so schlechte Idee.

Beinahe fröhlich kehrst du zu deinem kleinen Lager zurück und nährst das Feuer mit dem gesammelten Holz. Die Pilze spießt du auf kleine Stöckchen und legst sie dicht an die Flammen, damit sie gar werden. An einen der Felsen gelehnt und zu den aufgehenden Sternen hinaufblickend, dankst du dem Schicksal für deine Freiheit. Weiter geht es bei 267.

303

Der silberne Schein des Madamals fängt sich glitzernd in gläsernen Schwingen. Diese tragen einen schlanken Leib mit schmalen Kopf auf einem langen, biegsamen Hals und einem schier endlosen Schwanz. Die Schuppen glänzen pechschwarz und glühend silbern, so daß die genaue Gestalt des vielleicht insgesamt einen Schritt langen Wesens im Spiel von Licht und Schatten der Mondnacht kaum zu erkennen ist. Aber es ist ein Drache. Unverkennbar. Weiter bei 259.

304

Du hast dich verirrt, du siehst kaum mehr deine eigene Nasenspitze in all dem Nebel, und es ist feucht und kühl. Kein Tier singt oder ruft mehr, kein Wind streicht durch die Äste und läßt die Blätter der Bäume rauschen, es ist still, unheimlich, grauenhaft

still. Eine Weile gehst du voller Anspannung weiter, suchst dir Wege, die anzusteigen scheinen, um über die Nebel zu gelangen, aber in keiner Richtung ist dir das Glück hold. Der Nebel weicht nicht. Weiter bei 296.

305

“In deinem Herzen leben sie. Mehr weiß ich nicht”, lautet die Antwort. Weiter bei 342.

306

“Taron ist mein Name. Ich bin ein Schüler, dessen Meister zu früh im Ringen um die Lande starb, die unser beider Heimat waren. Du würdest mich einen Druiden nennen, ich dagegen mich einen Diener Sumus. Willst du dich der Aufgabe annehmen?”

“Ja. Was soll ich tun?” (327)

“Ich habe nicht vor, mich von Euch täuschen und in eine Falle schicken zu lassen!” (317)

307

Schade, aber man kann ja auch nicht jeden und alles in solch einem riesigen Wald kennen und auch noch mit allen sehr gut auskommen.

Weiter bei 288.

308

Das Tier sieht dich nur brummend an und wiegt den Kopf. Selbst wenn Meister Streifenpelz einen Rat wüßte, könntest du ihn kaum verstehen.

Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls bleibt dir nur der Weg nach 283.

309

“Es gibt einen sehr, sehr großen, alten Baum in der Mitte des Waldes. Dort ist sein Nest. Sag ihm, Funkelfang läßt ihn grüßen! Du mußt von hier nur ein wenig nach Nordwesten fliegen, ähm, gehen. Es ist gar nicht so weit von hier weg. – Aber nun solltest du aufessen! Nach Garent ist es bestimmt noch ziemlich weit, nicht wahr?”

Weiter bei 168.

310

“Wenn du magst!” Die Fee grinst über das ganze, zierliche Gesicht. Ihre grünen Augen blitzen vergnügt, während sie dir die Ratte entgegenhält.

Magst du (197) oder doch lieber nicht (185)?

311

Das Licht schwindet immer mehr, und deine müden und geschundenen Knochen schmerzen jämmerlich. Immer öfter stolperst du über Wurzeln und Steine; die Augen fallen dir fast bereits im Lau-

fen zu. Ein Lager wäre jetzt genau das richtige. Ein Schlafplatz, weich und sicher.

Lege eine *Wildniskunde*-Probe ab, während du dich im Weitergehen nach einem Lagerplatz umschaust! Gelingt sie, so gehe zu 375, andernfalls geht es in **Abschnitt 220** weiter.

312

Tja, die Felsen sind aus Schiefer. Ob man sie als Feuersteine benutzen kann ... aber du hast ja noch nicht einmal ein Stück Stahl, um Funken zu schlagen.

Aber gab es da nicht eine Geschichte von den Mohas aus dem Regengebirge, daß diese mit einem gedrehten Hölzchen und einem Stück Rinde Feuer machen würden? Du willst es versuchen! Ein glattes Stöckchen und ein Stück Rinde sind schnell gefunden. Lege nun bitte je eine Klugheits- und eine Fingerfertigkeitstest ab! Gelingen dir beide, gehe zu 302, gelingt dir nur eine davon, so gehe zu 292, und bei ganzlichem Mißerfolg zu 275.

313

So du Feuerstein und Stahl bei dir hast, reichst du dies mit wehem Herzen dem Männlein.

“Es tut mir leid. Macht es das vielleicht ein wenig wieder gut?”

Dein Gegenüber schaut dich prüfend an. “Tja, für dich mag es ein wertvolles Geschenk sein, aber ich kann das nicht gebrauchen”, erklärt er sichtlich freundlicher. “Behalte das nur! Aber ich sehe, daß es dir leid tut.”

Weiter bei 130.

314

“Menschlein kriecht vor furchterregendem Drachen im Staub. So ist es fein, so gehört es sich!”

Du hast das beklemmende Gefühl, daß Funkelfang sich über dich lustig macht.

“Du Dummkopf”, schimpft er nun, “steh endlich auf und komm weiter! Wir haben hier keine Zeit zu verplempern!”

Folgst du bei 378, oder willst du dich lieber bei 351 noch viel weiter von diesem Drachen entfernen?

315

“Oh, nur ein Wahrer Waldmeister, weißt du”, lautet die Antwort. Weiter bei 342.

316

Der Nebel wird erst lichter, als der Waldboden unter deinen Füßen langsam ansteigt. An einem steilen Hang endlich brandet der Nebel wie die unendlich langsamen Wellen eines wütenden Meeres an und bleibt zurück. Auf der Höhe des Hügels drehst du dich noch einmal um. Vor dir erstreckt sich Wald, soweit du sehen kannst. Nebelfetzen und Türme aus Nebel ragen zwischen den Wipfeln empor und lassen den Horizont in unerreichbare Ferne rücken. Die Berge dort hinten scheinen dir höher als die Gipfel der Schwarzen Sichel, aber das kann nicht sein. Oder etwa doch?!

Leicht schauernd wendest du dich ab und wählst den Weg nach Westen, der dich in den Wald jenseits des Hügels führt (261).

317

“So habe ich mich in Euch getäuscht, Fremdling. Nun geht also Euren Weg, denn ich kann Euch nicht daran hindern, ihn Euch selbst zu wählen. Wohin er Euch auch führen mag ... die Götter mögen Euch schützen.”

Weiter zu 159.

318

Eine zweite Frage: Hat er dir ein Messer geschenkt?

Ja. (298)

Nein. (307)

319

“Er ist krank, sehr, sehr krank. Er wird sterben. Das tut mir leid. Kannst du ihm helfen?”

Grimmfh weiß allerdings keinen Rat, was gegen diese Krankheit zu tun ist.

Wenn du noch jemanden fragen willst, so gehe zu 329 zurück, andernfalls bleibt dir nur der Weg nach 283.

320

“Es ist schlimm, wenn man Freunde verliert”, entgegnet der kleine Drache. “Aber die Welt steht niemals still, und wenn man nicht nach vorne sieht, verliert man womöglich sogar seinen Weg! Du hast bestimmt einen Grund, warum du nach Garent gehen möchtest, nicht wahr? Ich kenne die Orte nicht, an denen solche Menschlein wie du leben. Aber der Baumann kennt sie vielleicht und kann dir einen Rat geben, wie du dorthin kommen kannst, wo du hinmöchtest.”

Du sagst:

“Der Baumann? Und wie finde ich ihn?” (309)

“Danke, aber ich schaffe das schon alleine.” (300)

321

“Bist du sicher, daß es gute Beeren sind? Und nicht etwa Marbobeeren? Sie sind diesen sehr ähnlich! Aber giftig, sehr giftig. Kannst du das unterscheiden?!”

Die Fee kichert und leckt genießerisch über die leicht blutende Wunde der Ratte.

“Kannst du das unterscheiden?” wiederholt sie lauernd. “Tut dein Bauch nicht schon grimmen und zittern nicht deine Hände und verschwimmt dein Blick? Ist es nicht so?”

Wirklich rumort es in deinem Magen, und der Schweiß bricht dir aus bei dem Gedanken, dich etwa vergiftet zu haben. Möchtest du nun die seltsame Fee über deinen Zustand beschwindeln (291), versuchen mit geschickter Schmeichelei mehr über die Beeren zu erfahren (284) oder lieber das Weite suchen, bevor sie dich womöglich auch noch verzaubert (365)?

322

Du sammelst genügend Zweige für ein kleines Feuer und findest dabei auch zwei Dutzend brauner Pilze, die in einem adretten Kreis ganz in der Nähe deines Lagers wachsen. Du meinst, sie schon einmal auf dem Markt gesehen zu haben. Vorsichtig pflückst du einen und riechst an ihm. Er riecht wie ein Pilz vom Markt. Und dein Magen knurrt ganz erbärmlich. Nun ja, sie zu ernten und im Feuer zu garen und dann vorsichtig erst einmal einen zu kosten, ist vielleicht gar keine so schlechte Idee.

Beinahe fröhlich kehrst du zu deinem kleinen Lager zurück, nimmst Feuerstein und Stahl und einige Bröckchen Zunder aus der Jackentasche und entzündest das Feuer. Die Pilze spießt du auf kleine Stöckchen und legst sie dicht an die Flammen, damit sie gar werden. An einen der Felsen gelehnt und zu den aufgehenden Sternen hinaufblickend, dankst du dem Schicksal für deine Freiheit. Weiter geht es bei 267.

323

Der kleine Drache mit dem Namen Funkelfang seufzt. “Gut, du Hasenherz, ich tue dir wirklich nichts – außer du hast vor, meine Geduld noch länger zu strapazieren. Dann lasse ich dich nämlich einfach hier und du kannst zusehen, wie du mit den nächtlichen Jägern hier in der Gegend so zurecht kommst.”

Wie reagierst du?

Du nickst zögernd und rappelst dich auf. (341)

“Ich bin nicht feige!” (368)

324

So du einen Holzbecher bei dir hast, reichst du diesen dem Männlein.

“Vielleicht mag der Becher dich ein wenig trösten”, sagst du. “Es tut mir leid.”

“Hübsch. Naja, bist vielleicht doch nicht so garstig, wie ich dachte”, brummelt das Männlein und steckt den Becher ein.

Weiter bei 130.

325

“Es ist das Böse, das verändert, was eigentlich sein soll. Es kommt von draußen, von dort, wo die Sonne aufgeht. Noch ist nicht alles anders. Noch ist nicht alles wieder, wie es war. Doch der Wald ist alt, und er ist älter als du und ich, und er wird noch sein, wenn du und ich nicht mehr sind. Er hat Zeit”, ist die Antwort.

Weiter bei 342.

326

Der Nebel verschwindet, fast so als zöge er sich immer weiter in die Tiefen des Waldes zurück, je mehr du dich dem Ort näherst, an dem du ihn das erste Mal bemerkt hast. Endlich erkennst du nicht weit fort den schmalen Wasserfall, der über die Felskante fällt, in der Funkelfang seine Höhle hat.

Möchtest du nun nach Westen weiterwandern (379) oder nach Nordwesten (359)?

327

“Es gibt einen kristallinen Dolch, in dem die Kräfte Sumus fließen. Er half mir, gegen den Dämonen zu stehen und den Wald, seine Pflanzen und Tiere vor seinem Verderben zu bewahren, auch wenn der Kampf lange noch nicht entschieden ist. Jener Dolch wurde mir gestohlen, und damit wurde das Gleichgewicht der Kräfte verschoben – zu seinen Gunsten, der die Wasser vergiftet, die Pflanzen verflucht und die Herzen der Tiere schwarz werden läßt. Mau weiß, wohin der Dieb den Dolch verschleppt hat. Du sollst mit ihr gehen und ihn zurückerobert und zu mir bringen. Ich kann diesen Ort nicht verlassen, denn wenn ich dem Alten Baum meine Kraft entziehe und mein Wissen vorenthalte, wenn ich ihn alleinlasse in seinem Ringen gegen den Wurm an seiner Wurzel, wird er sterben und mit ihm vieles dessen, das Sumu hier einst geschaffen hat.”

Vieles von dem, was der Mann sagt, scheint dir seltsam und unverständlich. Hast du noch eine wichtige Frage?

“Wer seid Ihr?” (281)

“Wohin muß ich gehen? Wer hat den Dolch?” (297)

“Wer ist Mau?” (287)

328

Eine Frage: Kennst du ein Wurzelmännlein hier aus dem Wald?

Ja. (318)

Nein. (307)

329

Ihr berätet euch untereinander. Von wem kannst du dir Rat holen, weil er dich bis hierher begleitet hat?

Dem Waldschrat. (319)

Dem Baumbär. (308)

Dem Taschendrachen. (299)

Dem Wurzelkerl. (289)

330

“Dann wünsche ich dir viel Glück!” Funkelfang nickt. “Vielleicht steckt ja mehr in dir, als dir anzusehen ist. Aber iß nun! Du siehst hungrig und müde aus.”

Weiter bei 168.

331

Die Fee wirft ihren Kopf in den Nacken und lacht.

“Widerlich?!” ruft sie. “Widerlich und Widernatürlich!”

Sie blitzt dich aus grünen, wunderschönen Augen an. “Aber was kümmert es dich noch? Bist hier verloren, wie alles hier verloren ist.

Es mag heute oder erst morgen sein, aber verloren bist du!”

Ihre Lippen schließen sich über der noch blutenden Wunde der Ratte, um zu trinken. Als sie den Kopf wieder hebt, fließt ihr rotes Blut über das Gesicht, den Hals hinab, auf ihren zarten Leib. Ihre Hände sind blutverschmiert.

“Verschwinde! Später werde ich vielleicht aus deiner Kehle trinken!” kichert sie.

Willst du das Weite bei 365 suchen oder den Knüppel heben und bei 120 auf das bluttrinkende Monster losgehen?

332

Du hast kaum Luft geholt, um zu einer Frage anzusetzen, als das Wesen neben dir dich auch schon unterbricht: “Vergiß all deine Fragen, Menschling, bis wir hier weg sind! Die alte Diebin sammelt neben Glitzerkram durchaus auch schmackhafte Leckereien, so wie du eine bist! Hopp! Runter von ihrem Baum! Schnell, du Wicht!”

Dieser Aufforderung kannst du dich wahrlich nicht mehr entziehen. Du kletterst zu 349.

333

Nachdem du aus Nadeln und Zweigen eine überraschend federnde, weiche Unterlage zusammengetragen hast, blickst du nachdenklich auf dein Lager im Winkel zwischen den beiden Felsblöcken. Ein Feuer ... und ein Abendessen, das fehlt. Trockene Zweige gibt es genug, aber hast du etwas, um ein Feuer zu entzünden?

Wenn ja, dann geht es bei 322 weiter. Fehlt dir zum Feuermachen alles nur erdenkliche, gehe statt dessen zu 312.

334

“Ui, ein stolzes Menschlein!” Der Drache schlägt einen eleganten Luftpurzelbaum und kichert wahrhaftig. “So gefällst du mir schon besser, oh Abgesandter einer so alten und glorreichen Rasse, wie es die der Menschlein ist! – Tut mir leid, ich bin manchmal etwas albern. Kommst du nun mit?”

Du nickst zögernd und rappelst dich auf. (341)

Es ist genug. Du magst nicht mehr. (159)

335

So du den Kerzenstummel eingesteckt hast, reichst du ihn dem Männlein mit den Worten: “Es tut mir leid. Das da ist zwar nicht sehr viel, aber vielleicht kann dir das deinen Schaden ein wenig ersetzen.”

“Und was soll ich damit? Ich sehe wie eine Eule bei Nacht und wie ein Adler bei Tag. Ich brauche keine Kerzen!”

Möchtest du ein anderes Geschenk aussuchen (zurück zu 358) oder ihn doch anders besänftigen (186)?

336

Du sagst: “Ich möchte lieber doch nichts fragen!”

“Das ist deine Entscheidung. Vielleicht ist sie richtig, vielleicht falsch. Und nur selten gebe ich einem Menschen Antwort. So hast du in Zukunft eine Frage frei!”

Weiter bei 342.

337

Dieser Nebel mag wunderbarlich sein, aber sicher nichts, das dir Angst machen könnte! Entschlossen wanderst du weiter, selbst als die

letzten Flecken blauen Himmels über dir in dichtem Nebel verschwunden sind. Es ist seltsam, wie still es geworden ist. Und wie schwer dir das Atmen der nebligen Luft fällt. Allmählich beschleicht dich doch ein gewisses Gefühl der Beklemmung.

Weiter in **Abschnitt 304**.

338

Leise wie Mau selbst schleichst du durch die Büsche bis an eine kleine Lichtung heran und siehst das, was deine Führerin bereits gerochen haben muß: Vor einem Beerenbusch sitzt ein Bär mit braunweiß gestreiftem Fell und zupft sich geschickt mit seiner Schnauze Blätter und Beeren von einem Ast, den er mit den Pfoten festhält. Der Bär mag vielleicht ein wenig kleiner sein als du, ist aber sicherlich genauso schwer. Er wirkt seltsam gemütlich, ganz anders, als du dir einen gefährlichen Bären vorgestellt hast.

Auf der anderen Seite des Beerenbusches sitzt auf einem Stein ein holziger, über drei Schritt hoher Kerl mit grünem Haar und Bart, der genüsslich ebenfalls Beeren zupft. Dem Brummen und Knarren nach, das aus der Richtung der beiden Kreaturen kommt, scheinen sie sich zu unterhalten.

Kennst du einen der beiden?

Ja. (213)

Nein. (203)

339

“So verwandt wie du mit einem Ork.”

Oh, das hat Funkelfang offensichtlich nicht gerne gehört!

Weiter bei 168.

340

Als du erwachst, fallen warme Sonnenstrahlen schräg durch die grünen Blätter der Bäume. Über dir liegt eine Decke, die dich leicht und warm wie ein Gespinnst aus feinstem Bartmoos eingehüllt hat. Neben dem erloschenen Feuer lockt dich auf großen, grünen Blättern der Rest des gestrigen Bratens. Als du dich aufsetzt und herzhaft gähnst, spürst du das Leben in deine schläfrigen Glieder sickern. Dir geht es wunderbar!

Solltest du Lebensenergie verloren haben, so hast du über Nacht vollständig regeneriert. Ob etwas an den Pilzen war? Das Männlein ist weit und breit nicht zu sehen, so daß du es nicht fragen kannst. Still dankst du ihm und den Göttern, bevor du dir den kalten Braten schmecken läßt. Dann machst du dich wieder auf die Wanderung. Es ist bereits Mittag, und du hast Durst und hältst deswegen nach einem Bach oder einer Quelle Ausschau.

Das führt dich zu **Abschnitt 200**.

341

“Das wurde wirklich Zeit! Komm, hier entlang!”

Der Drache fliegt dir nach 378 vor.

342

Danach schweigt, wer immer dir auch geantwortet hat und was immer du auch weiterhin fragst oder sagst. Die grüne Spinne webt weiter an ihrem Netz, und der Waldmeister regt sich nur, wenn der sanfte Wind über ihn streicht.

Endlich entschließt du dich aufzubrechen. Immerhin ist es schon recht spät am Tag!

Gehe nun zu 244.

343

“Aufwachen, du Langschläfer! Hallo, Menschlein, der Tag hat schon längst begonnen, und es gibt noch viel zu tun!”

Auch ein kleiner Drache kann sehr hartnäckig und laut sein. Langsam kommst du zu dir, er-

innerst dich noch bruchstückhaft an einen Traum, in dem dir wandelnde Bäume und Drachen im Sturzflug begegneten. Du hast dennoch erstaunlich gut geschlafen: Deine regenerierten Lebenspunkte be-



tragen 1W6+2!

Funkelfang hockt schwanz- und flügelschlagend neben dir und sieht dir zu, wie du dich verschlafen aufsetzt und gähnend reckst. Die Schuppen des Drachen schimmern im sanften Morgenlicht rotgrau und blau, so wie der Höhlenfels und der Himmel, vor dem sich seine Gestalt abzeichnet. Augenscheinlich ändert er wie so manche Eidechsen seine Schuppenfarbe je nach Hintergrund. Die recht kleinen Flügel sind zudem durchsichtig und seine Augen grün wie Smaragde. Du bist dir nicht sicher, ob du den kleinen Drachen sehen könntest, wenn er regungslos über dir in einer Baumkrone säße.

Funkelfang plappert weiter: “Eine der Decken und den Topf kannst

du behalten! Du kannst damit sicherlich mehr anfangen als ich. Aber lasse sie nicht im Wald herumliegen wie die Menschen, denen sie vorher gehörten! Also, ich habe es eilig und du sicher auch. Beeile dich!"

Funkelfang drängelt, bis du dich fertig angezogen hast und mit aus der Decke gebundenem Beutel bereit bist, den Abstieg zu wagen. Im hellen Tageslicht ist es nicht einmal mehr sonderlich schwierig, die Felswand hinabzuklettern. Du und der kleine Drache tauschen noch ein paar gute Wünsche, dann geht jeder seines Weges. Nachdem du am Wasserfall getrunken und deinen Messingtopf gefüllt hast, überlegst du dir, in welche Richtung du aufbrichst: Nach Westen natürlich. Du mußt zwar erst den Felsabbruch umgehen, aber du hast nicht vor, vom direkten Weg mehr als nötig abzuweichen. (379)

Nach Südwesten, denn da scheint der Wald ein wenig lichter zu sein. (369)

Nach Nordwesten. (359)

344

Daß der Nebel seltsam ist, ist dir nicht erst seit den letzten Augenblicken klar. Aber woher kommt diese Furcht, die dir ins Ohr zu raunen scheint, daß unsichtbare Augen auf deinen Rücken starren, voller Hunger und Gier? Kaum mehr kannst du weiter als bis zum übernächsten Baum sehen. Du wünschst dir, einen anderen Weg eingeschlagen zu haben, aber in diesem Nebel ist es sehr schwer, irgendwelche Himmelsrichtungen zweifelsfrei auszumachen.

Lege eine *Orientierungs*-Probe ab! Wenn du sie bestichst, kannst du dich entschließen zurückzugehen (326) oder aber weiter geradewegs nach Westen (316). Sollte dir die Probe nicht gelingen, erkennst du, daß du dich verirrt hast (304)!

345

Die Irrlichter spielen mit dir, spielen Fangen und Verstecken, Nocken und Foppen. Ihr helles, einmal lautes, einmal leises Lachen läßt dich fröhlich miteinstimmen und lockt dich immer weiter in den Sumpf hinein. Bald sind deine Schuhe und deine Beinkleider naß und schwer von schmutzigem Sumpfwasser, aber du bemerkst es kaum. Immer öfter bleiben deine Füße in morastigen Stellen stecken, die dir schließlich die Schuhe stehlen, so daß der weiche Schlamm zwischen deinen Zehen quillt. Dinge bewegen sich in ihm, kringeln sich um deine Füße und Beine und beißen sich an dir fest. Du nimmst es nicht wahr, so vertieft bist du in dein Spiel ... Du ertrinkst in einem Sumpfloch, ohne zu begreifen, daß dein Ende gekommen ist. Als die Schwingen des Raben dich streifen, glaubst du ihm nicht, daß dein Platz irgendwo in den Paradiesen der Götter sein könnte, denn du bist ja nicht tot!

So bleibst du, und deine Seele spielt als lachendes Licht über den Sümpfen des Waldes, während dein Körper langsam auf den Grund sinkt und auf lange, sehr lange Zeit beinahe so bleiben wird, wie er in seinen letzten Augenblicken war.

346

"Sie hat den Baummann bestohlen! Das meinte das dumme Schuppenweibchen neulich!"

Funkelfang schlägt wütend mit den Flügeln und seinem langen Schwanz. Aus seinen Nüstern steigen kleine Rauchwolken auf. "Ich werde euch begleiten und dem Baummann seinen Dolch zurückholen!"

Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg zu **Abschnitt 328**.

347

"Wertloser Kram. Funkelt und glänzt eben. Aber Pfauch ist so dumm wie das Nest, in dem sie schläft, und sie mag dieses Zeug. Aber laß uns schlafen gehen! Der Tag morgen ist fast genauso lang wie der heute!"

Weiter bei 168.

348

"Was für ein grauenhaftes Mahl!" ertönt da eine Stimme mit zartem, angewidertem Ton. Erschreckt hält deine Hand auf dem Weg zwischen Strauch und Mund ein. Suchend schaust du dich um. "Tiefer, du Tölpel!" hilft dir die Stimme, "und etwas mehr zu deiner Rechten."

Da fällt dein Blick auf das Wesen, das kaum zwei Schritte entfernt auf dem Boden unter einem Farn hockt und ein pelziges Tier in den Armen hält. Du brauchst einige Augenblicke, um zu begreifen, was du da siehst!

In **Abschnitt 151** kannst du es näher betrachten.

349

Während du dich im Dunkeln den Baum hinuntertastest, begleitet dich *etwas* mit schlagenden Schwingen. Die Kletterpartie ist schwieriger als gedacht. Als ein Ast unter deinem Fuß wegbricht, drohst du abzustürzen; doch da graben sich scharfe kleine Klauen in deine Jacke und halten dich, bis du selbst einen Halt gefunden hast. Endlich stehst du auf dem Boden.

"Schnell hier weg! Komm schon, du Mensch, du!"

Das Wesen fliegt in deiner Schulterhöhe aufgeregt um dich herum und stupst dich in eine Richtung voran. "Da entlang, schnell!" Derart aufgefordert bleibt dir kaum eine Wahl. Eilig stolperst du mit deinem unbekanntem Gefährten durch die Dunkelheit voran. Euer Weg führt über **Abschnitt 231**.

350

"Aber ein Wolf hat Hunger und soll eure Schafe nicht reißen?! Und wenn das Wild sich müde mitten auf der Straße niederlegt, fährt der Fuhrmann um es herum?! Darf ich in deinem Bett schlafen, ungefragt, weil ich müde bin, und darf ich aus deinem Beutel essen, weil ich Hunger habe? Wer bist du denn, daß du das, was recht ist, drehen und wenden kannst, wie es dir gefällt? Ein rechter Dummkopf bist du, du dummes Menschenkind!"

Was entgegnest du?

"Ich bin nicht dumm!" (149)

Du bist völlig verwirrt und bringst nur ein "Oh, es tut mir leid, wirklich!" hervor, damit das Männlein nicht noch zorniger wird. (130)

Vielleicht kann ein Gastgeschenk das Männlein beruhigen? (358)

351

Du rappelst dich auf deine Beine und schaust dich nach einem Fluchtweg um. Der Drache seufzt hörbar.

“Menschen!” schimpft er. “Da hat man sich selbst nun davon überzeugt, daß diese Kreatur es wert sein könnte, geholfen zu bekommen, und was macht sie? Versucht vor seinem Retter davonzulaufen! Es ist mir schier unbegreiflich, wie deine Vorfäter jemals aus ihrem Versteck kriechen konnten, wenn ihre Nachkommen solche Feiglinge sind!”

Deine Reaktion:

Flucht. (227)

“Ich bin nicht feige!” (368)

352

Der Tag schreitet mit dir fort. Und mit jedem Schritt hast du den Eindruck, tiefer in neblige Gebiete zu wandern. Der Nebel umschlingt die Pflanzen in immer dichterem Umarmung und schlägt sich auf deiner Kleidung und in deinem Haar nieder. Efeu wuchert die Bäume empor, um dessen Blüten in glitzernden Lichtstrahlen farbenprächtige Schmetterlinge tanzen. Moosige Bärte hängen von den Ästen und streifen feucht und schwer deine Schultern. Hoch oben in den Kronen der Bäume siehst du das Licht der Praiosscheibe, während es um dich herum immer dämmeriger zu werden scheint.

Erst war es nur ein unbestimmtes Gefühl der Unruhe, das dich zu warnen versuchte, jetzt ist die Anspannung so groß, daß sie dir die Brust eng macht.

Lege eine *Gefahreninstinkt*-Probe ab! Gelingt sie, so gehe zu 344. Mißlingt sie dir, so wandere bei 337 weiter.

353

Die Lichtung ist umstanden von mächtigen, alten Steineichen und hohen Silberbuchen. Rispengras, hohe Farnwedel und große Blüten in zartem Weiß und Violett bedecken den Boden. Efeu schlingt seine grünen Arme um Stämme und Äste der Bäume, hängt an manchen Stellen wie fließendes Wasser aus dem Laub herab und überwuchert die Felsen, zu deren Füßen ein Quell aus der Erde quillt. Das klare Wasser sammelt sich in einem winzigen Teich, auf dem drei rosafarbene Seerosen ihr Blüten den ersten Sternen entgegenstrecken.

Goldene Katzenaugen mustern dich reglos aus einem Busch weißer Blüten heraus. Die Katze maunzt rau. Unvermittelt ist sie zwischen Blumen und Farn verschwunden. Langsam trittst du auf die Lichtung hinaus. Dann siehst du *ihn*!

Weiter bei 276.

354

“Ja. Und eigentlich hätte ich große Lust nachzuschauen, ob du nicht auch solch einen in deinem Kopf trägst! Du bist einer der größten Narren, die mir je unter die Augen gekommen sind! Mau, du weißt gar nicht, wen du da mit dir herumschleppst!”

Der Drache pustet zornig eine kleine Flamme in die Luft und schwingt sich wieder in die Höhe. Als du ihn nicht mehr sehen

kannst und dich umblickst, bist du mit Mau wieder ganz alleine. Niemand außer der Katze ist bereit, dir beizustehen ...

Ein wenig niedergedrückt machst du dich mit Mau auf den Weg nach 328.

355

Ihr wandert, bis die Praiosscheibe hoch am Himmel steht, und erreicht endlich gegen Mittag des Tages nach eurem Sieg die Lichtung des Druiden. Endlich geht deine Flucht einem erfolgreichen Ende entgegen, und du wirst die strahlenden Mauern von Gareth sehen! Die Tempel und die großen Häuser, die berühmte Goldene Au und vielleicht sogar die tapfere Königin! Doch irgend etwas stimmt dich unruhig, kaum daß ihr die Lichtung betreten habt. Weiter in Abschnitt 384.

356

“So? Ihr Menschen seid wirklich putzig! Iß auf, damit wir endlich schlafen gehen können!”

Weiter bei 188.

357

Es sind Blaubeeren, jedenfalls sehen sie den Beeren auf dem Markt sehr ähnlich, die dort unter diesem Namen angeboten werden. Vorsichtig versuchst du sie und findest sie erfrischend säuerlich und saftig. Eifrig pflückst du so viele, wie du finden kannst, direkt vom Strauch in den Mund, der alsbald genauso wie deine Finger eine tiefviolette Färbung annimmt.

Weiter bei 348.

358

Du kramst in deinen Taschen. Was könntest du ihm anbieten als versöhnliche Geste?

Einen Kerzenstummel. (335)

Feuerstein und Stahl. (313)

Einen Holzbecher. (324)

Einen Ogerzahn. (294)

359

Immer weiter in nordwestlicher Richtung führen dich deine Schritte durch den Wald. Der Tag ist warm, aber nicht heiß, und selbst in den tiefgrünsten Schatten der Bäume ist er frisch, aber wahrlich nicht kalt.

Vögel singen und Schmetterlinge tanzen in den durch dichtes Laubdach fallenden Sonnenstrahlen, die auf blühendem Moos, hohem Farn und bunten Pilzen spielen. Praios scheint dir gewogen. Und auch Peraine, denn du findest Beeren und sogar wilde Äpfel, um Hunger und Durst zu stillen. Zwar bist du inzwischen vorsichtig geworden, was die Früchte und die trügerische Harmlosigkeit dieses Waldes angeht, jedoch scheint dir fast, als hättest du das Arge und den Schrecken hinter dir gelassen.

Mit leichterem Herzen wanderst du zu **Abschnitt 105**.

360

Die Irrlichter rufen deinen Namen, dessen bist du dir unzweifelhaft sicher! Du hörst ihre hellen, lachenden Stimmen immer deutlicher in der Ferne, aber auch so nahe, als säße dir eines auf der Schulter und flüstere in dein Ohr. Du kannst dir nicht erklären, woher sie deinen Namen kennen, und du weißt nicht, was sie von dir wollen. Aber ihr Lachen ist wundersam ansteckend und erheitend.

Lasse eine *Selbstbeherrschungs*-Probe entscheiden, ob du dich von diesem Lachen umgarnen läßt (345) oder den vorsichtigen Rückzug antrittst (370).

361

„Auch gut!“

Bevor du es dir noch einmal anders überlegen kannst, ist der kleine Drache bereits wieder zwischen den Baumkronen verschwunden. Bei 328 zieht ihr weiter.

362

Als du dich vom letzten Ast auf den Boden fallen läßt, haben eure Gefährten die Schwarzfée bereits besiegt. Ein Häuflein unansehnlichen, welken Gebeins mit schimmernden Flügelstümpfen liegt unter der Pfote der stolz stehenden Mau. Diese sieht recht gerupft aus, und aus einer Ohrspitze tropft rotes Blut zu Boden, aber der Haltung der Katze ist deutlich anzusehen, was sie von solchen Kratzern hält.

„Wir sollten verschwinden, bevor der Drache sich doch noch einmisch!“ schlägt jemand vor. Ihr bedeckt den Körper der toten Fée mit einem großen Stein, du vergewisserst dich, daß der Dolch gut verwahrt ist, und endlich brecht ihr trotz der Dunkelheit auf.

Weiter bei 355.

363

„Hm, ich weiß nicht, wie es vor dem Wald zugeht. Aber ich weiß, daß hier im Wald einiges geschieht, das nicht so ist wie früher. Und es ist nicht so, wie es sein sollte. Und mit Yslai und Garent kenne ich mich nicht aus. Vielleicht tut das der Baumann. Womöglich kann er dir sogar weiterhelfen. Er kommt auch von dort draußen.“

Du entgegnest:

„Wo finde ich denn diesen Baumann?“ (309)

„Vielen Dank, aber ich schaffe das schon alleine!“ (300)

364

Das Wasser ist klar und rein. Einige Schmutzränder, insbesondere die unter deinen Fingernägeln, sind recht hartnäckig, aber immerhin reichen deine Versuche aus, dein Äußeres wieder einigermaßen zu richten. Solltest du einen Punkt Charisma verloren haben, erhältst du ihn nun zurück.

Dann kannst du dich, etwas feucht zwar, aber sauber, den Beeren in **Abschnitt 357** widmen.

365

Eine ganze Weile bist du nun wieder am Bachufer entlang gelaufen, bis dieser einen scharfen Bogen nach Norden nimmt. Unschlüssig blickst du dem doch sehr erquickenden Wasser entgegen und fragst dich, ob du es wagen kannst, dich dennoch weiter nach Westen zu wenden. Wieder einmal wird dir bewußt, wie spärlich deine Ausrüstung ist, da du noch nicht einmal einen Wasserbeutel besitzt.

Die hohen Bergspitzen der Schwarzen Sichel kommen dir in den Sinn. Ob es überhaupt möglich ist, die Berge so unvorbereitet zu überqueren, wie du bist? Energisch schiebst du diese Gedanken weit von dir. Erst einmal mußst du lebendig aus diesem Wald herauskommen! Alles weitere wird sich finden müssen. Daß du nicht zurückkehren wirst, weißt du inzwischen ganz sicher.

So rastest du noch einmal am Bachufer, trinkst so viel Wasser wie du kannst, um dann in Richtung Berge aufzubrechen. Es wird Abend, und du möchtest jeglichen Lichtschein nutzen, um vorwärts zu kommen.

Weiter bei 311.

366

„He, du! Du! Wach auf!“

Etwas oder jemand zerrt an deiner Jacke und rüttelt so an dir, daß du mit der Angst, das Gleichgewicht und damit deinen Sitz auf dem Eichenast zu verlieren, erwachst.

„Wer ...?“ brummelst du verschlafen, während du dich an den Stamm rechts neben dir klammerst.

„Wer schon!“ entgegnet eine sich um Flüstertöne bemühende, rauhe Stimme direkt links neben dir. „Ich. Funkellang. Wer sonst sollte hier das Herz besitzen und eine dumme Person so wie dich vor der Baumherrin warnen!“

„Baumherrin?“

„Still! Los, kletter hinunter, bevor sie dich findet! Direkt unter ihrem Nest zu schlafen! So etwas von Dummheit!“

Vergeblich versuchst du durch die Dunkelheit die Kreatur zu erkennen, die dich flüsternd scheltet und drängelt. Die Finsternis in der dichten Krone des Baumes läßt dich nicht mehr als einen vagen dunklen Schatten wahrnehmen. Sehr groß scheint dein nächtlicher Besucher nicht zu sein. Vielleicht ein Kobold?

Willst du seiner Aufforderung ohne weiteres folgen (349) oder erst noch ein paar Fragen stellen (332)?

367

Die seltsamen Worte schläfern dich ein. Noch versuchst du dich gegen den Feenzauber zu wehren, aber es gelingt dir nicht. Du fällst auf das Lager zurück und schläfst tief und fest.

Während du schläfst, träumst du, in den Armen einer Riesin zu liegen, die mit ihrem Gefährten an einem Feuer mitten in einem riesigen, alten Wald rastete und dir Schutz vor dem Unbill der Wildnis bot. Als du erwachst, zittern deine Glieder vor Schwäche und dein Haar ist lang und schlohweiß.

Die beiden Felsen stehen unverändert, aber der Wald um dich ist lichter geworden und wird von einem schmalen Pfad durchzogen. Mühsam folgst du ihm, verwirrt, kaum mehr wissend, wer du bist

und was du hier wolltest. Der Pfad führt dich immer weiter gegen Westen. Du erreichst den Waldrand und mit ihm eine gepflasterte Straße, die von Norden nach Süden führt. Eine Händlerin auf einem Pferdefuhrwerk nimmt dich mit in die nächste Stadt, ein einstmals stark befestigtes Bollwerk zwischen der Schwarzen Sichel und den Drachensteinen, dessen Dörfer sich nun ungeschützt und friedlich in den umliegenden Tälern ausbreiten.

Es ist schön hier, friedlich – und fremd. In einem Tempel, dessen Fries einen Esel in Begleitung einer Frau zeigt, nimmt man sich deiner an.

Eine Kaiserin regiere, wird dir erzählt, aber ihr Name ist dir fremd. Von Ysilia will niemand etwas gehört haben. Und Borbarad ist nur mehr eine Legende. Lange hast du nicht mehr zu leben, dessen ist man sich sicher. Aber diese Zeit wirst du behütet und umsorgt in jenem Tempelhaus verbringen. Denn selten nur kehren Verschollene aus dem Schwarzen Druidenwald zurück.

368

“Nein? Dann komm endlich weiter! Ich mag nicht länger hier herumhängen, während sich in der Gegend allerhand herumtreibt, das mächtigen Appetit auf junge Helden und heißes Drachenfleisch hat.”

Bei 378 nimmst du all deinen Mut zusammen und folgst dem kleinen Drachen weiter durch den dunklen Wald.

369

Der Morgen ist frisch und neblig. Es muß über Nacht geregnet haben, auch wenn die Praiosscheibe jenseits des Blätterdaches nun an einem strahlendblauen Himmelszelt steht. Zwischen den Stämmen der Bäume mischen sich Nebelfahnen mit dem Dickicht der Dornenbüsche und mannshohen Farnwedeln. Der Nebel wirkt unwirklich und fremd, so als käme er aus einer ganz anderen Gegend – aus den Echsen Sümpfen vielleicht. Aber da muß es viel wärmer sein als hier in Tobrien, denn die Echsen Sümpfe liegen weit im Süden, viele Tage zu Schiff weit.

Deine Schritte sind auf dem weichen Waldboden kaum zu hören. Doch das Singen der Vögel ist wunderbar klar und schön. Ein Feh mit rotbraunem Fell und putzigem, buschigem Schwanz springt neben dir durch den Wald, und ein Rehkitz mit getupfter Decke bäugt dich aus einem Dickicht. Die Tiere scheinen gar keine Angst vor dir zu haben. Voller Tatendrang wanderst du weiter, erfüllt von der Zuversicht, dein Ziel ganz sicher heute noch zu erreichen.

Wandere zu Abschnitt 352.

370

Lege eine *Orientierungs*-Probe ab! Gelingt es dir, trotz der Dunkelheit und der Umwege, die der tückische Sumpf dir aufzwingt, aus ihm herauszufinden, so wende dich zu **Abschnitt 380**, andernfalls gehe zu 360.

371

Den Namen hat er dir schon sehr früh genannt. Natürlich ist er Funkelfang! Was möchtest du antworten:

“Funkelfang! Ich will nichts mehr mit dir zu tun haben.” (361)

“Funkelfang! Schade, daß du deinen Karfunkelstein so gut verteidigt hast!” (354)

“Funkelfang, schön dich zu sehen. Wir wollen einen gestohlenen Dolch zurückholen. Er gehört dem Druiden.” (346)

372

“Nicht sehr geschickt, mein Freund”, hörst du eine liebevolle Stimme. Hinter dem Leib des Drachen flattert eine zierliche Fee auf, die dir lächelnd ihre spitzen Fangzähne zeigt. Mit einem Hieb ihrer kleinen Faust weckt sie den Drachen, der dir blinzeln entgegen sieht. Die Fee lacht vergnügt. “Hier endet dein Heldenleben, Menschlein. Der Dolch ist meiner, und *du* wirst ihn nicht zurückholen.”

Der Drache öffnet seine Flügel und folgt dem Fingerzeig der Fee. Während der Kopf auf dich zustößt, siehst du aus den Augenwinkeln, wie euer Gefährte nach dem Dolch angelt und ihn tatsächlich auch greifen kann. Von Mau hingegen ist ein wütendes Fauchen zu hören und aus Richtung des Fauchens der entsetzte Schrei der kleinen Fee.

“Niemals, du dummer Drache!” entfährt es dir unwillkürlich, und du hebst die Faust. Der Drache stoppt plötzlich und starrt auf deine lächerlich kleine Faust. Du weißt nicht warum, und niemand ist erstaunter als du, als er sich zurückzieht, sichtlich verunsichert, und ein dumpfes Grollen ausstößt. Bevor er auch nur auf die Idee kommen kann, Feuer zu spucken, ziehst du dich eilig zurück und beginnst den Rückzug den Baum hinunter. Knapp unter dir hörst du deinen Gefährten, der den Dolch in Sicherheit bringt.

Am Fuße der Eiche hingegen scheint ein wütender Kampf ausgebrochen zu sein. Auch Maus zornige Schreie sind von dort zu hören. Du kletterst eiligst deinem Freund zu **Abschnitt 362** nach.

373

“Ich verstehe. Und du willst jetzt alleine durch den Wald und anschließend ganz alleine durch das Gebirge?”

Deine Antwort ist ein einfaches: “Ja.” (330)

Oder: “Meine Freunde sind alle weit weg ... oder tot.” (320)

374

Du wanderst eine ganze Weile, bis du eine Rast einlegst, um zu trinken. Mißtrauisch begutachtest du das Wasser, aber hier scheint es klar und frei von Absonderlichkeiten zu sein. In herzhaften Zügen löschst du schließlich deinen Durst. Am Bachufer stehen niedrige, rotgrüne Büsche mit blauen Beeren.

Möchtest du dich erst noch waschen und dich dann der Eßbarkeit der Beeren widmen (364) oder auf das Reinigen verzichten und dir lieber gleich etwas für deinen knurrenden Magen besorgen (357)?

375

Ein Baum ist sicherlich nicht der schlechteste Schlafplatz, auch wenn eine Astgabel ein eher hartes Bett ist. Immerhin ist man dort sicher vor Wölfen, Bären und Wildschweinen!

Du suchst noch eine Weile, bis dir eine große Eiche inmitten eines lichterem Waldstückes einen sicheren Ort für die Nacht verheißt. Das Klettern fällt deinen müden Gliedern schwer, aber irgendwie gelingt es dir, ohne weitere Blessuren auf den alten Baum zu gelangen. In der breit ausladenden Krone findest du einen verborgenen, fast angenehmen Platz zwischen dicht belaubten Zweigen. Der Himmel über dir ist zum Westen hin gerade noch dunkelviolet, während im Osten bereits die ersten Sterne durch das Blätterdach schimmern. Übermüdet fällst du allsbald in einen tiefen Schlaf. Weiter bei 366.

376

“Wirklich nicht?!”

Die braunen Augen des Männleins glimmen in einem unwirklichen, bernsteinfarbenen Feuer.

“Solch einen undankbaren Gast hatte ich schon lange nicht mehr”, wispert es. “Wenn du weiße Haare hast, könnte es sein, daß du weißt, daß man mit Feen nicht auf deine Art spielt! – Schlaf ein als Kind, deine Träume deine ganze Zukunft sind. Geweckt wirst du mit weißem Haar, der Schlaf dein ganzes Leben war!”

Gehe nun zu 367.

377

Es ist nicht nur dieser eine Wolf. Es ist ein ganzes Rudel. Du wehrst dich, solange noch ein Quentchen Leben in dir steckt, aber du wirst unterliegen. Mit Tränen in den Augen, blutend aus unzähligen Wunden siehst du deinem Tod entgegen. So war alles umsonst?! An die allerletzten Augenblicke jenes Kampfes erinnerst du dich nicht.

Jede Nacht streifst du nun durch diesen Wald, immer wieder bist du auf der Flucht vor etwas Unausprechlichem, immer voller Angst um dein Leben. Du hörst das Heulen der Wölfe und windest dich in Schmerzen, während du vorwärts stürmst. Weder Bäume, noch Büsche oder Felsen sind dir nun mehr Hindernis, und dennoch ... es gibt kein Entrinnen, denn es ist geschichen, und deine Seele ist ruhelos.

378

Funkelfang führt dich weiter durch den Wald. Der Boden unter deinen Füßen steigt merklich an und wird zunehmend steiniger. Schon aus einiger Entfernung kannst du endlich eine steile Felswand wahrnehmen. Wie eine Stufe im Wald erhebt sich der Fels an die fünf Mannshöhen und erstreckt sich weit nach links und rechts.

Zu deiner Rechten hörst du einen munteren, kleinen Wasserfall, und gegen den Sternenhimmel kannst du hoch oben wie Scherenschnitte Bäume und Büsche ausmachen. Und ein gähnend schwarzes Loch, eine Höhle, zu der hinauf es keine Treppe und keine Leiter gibt.

“Das ist es!” bestätigt Funkelfang, “mein Nest. Jetzt wirst du ein wenig klettern müssen, Menschlein.”

In die Höhle eines Drachen ... Aber du hast dich dazu entschlossen und denkst jetzt nicht daran, einen Rückzieher zu machen. Die Kletterpartie wird schwierig, aber du wagst es.

Lege nun drei *Klettern*-Proben ab! Gelingen dir alle, geht es bei 4 weiter, bei zwei gelungenen Proben gehe zu 14, und bei nur einer erfolgreichen Probe stelle dich 31. Sollte dich dein Geschick vollends verlassen haben, führt dein Sturz nach 40.

379

Erfrischt durch eine erholsame Nacht schreitest du wohlgenut voran. Und wie erwartet, ist es nicht weit bis zu einer Stelle, an der die Felswand nur noch mannshoch ist und ein leichtes Erklettern erlaubt.

Der Wald bedeckt nun hügeliges Land, teils mit Felsgestein durchsetzt, das langsam, immer wieder durch Einschnitte und Täler unterbrochen, an Höhe gewinnt. Die Bäume sind alt, hoch und an manchen Orten dicht mit Moos behangen, an anderen von Efeu überwuchert. Immer wieder machst du Misteln aus, die buschig kugelig auf Ästen hoch über dir wachsen. Hoher Farn und blühendes, meist dornenbesetztes Gebüsch, feines Waldgras, Blumen, Moos und Pilze wachsen dicht an dicht, so daß kaum ein Rechtspann des Bodens einzig von federnden Nadeln oder braunen Blättern vergangener Jahre bedeckt ist.

Hier scheinen Perraine und Tsa Hand in Hand gearbeitet zu haben, um alles erdenkliche grünen und blühen zu lassen. Viele der Gewächse kennst du nicht einmal. Selbst auf felsigen Stellen des Bodens sprießt aus den Ritzen grünes Gras mit zierlichen Blüten, und große Felsbrocken sind von Moos und Efeu überwuchert.

Deine Zuversicht, deine Wanderung zu einem guten Ende bringen zu können, ist angesichts des blühenden Waldes und der singenden Vögel größer als jemals vorher. So erreichst du **Abschnitt 261**.

380

Dein Weg führt dich schließlich einige Zeit am Rand des Sumpfes in Richtung Westen, bevor der Wald wieder einen Hügel erklimmt und der Boden trockener wird. Oberhalb des Sumpfes ist der Wald lichter, und das letzte Glimmen der Praiosscheibe am westlichen Horizont drängt die Nacht sogar wieder ein Stück weit zurück. Ein Platz für die Nacht wäre dir äußerst willkommen, und als du auf eine Lichtung trittst, scheinst du einen solchen gefunden zu haben.

Weiter in **Abschnitt 353**.

381

Zusammen setzt ihr euren Weg fort. Mau geht voran, nun immer langsamer und vorsichtiger. Immer häufiger sieht sie nach oben und erblickt deswegen auch zuerst den kleinen Drachen, der sich im Sturzflug aus dem Himmel fallen läßt und auf einem Felsen gerade vor euch landet.

“Na, wie geht es den Herrschaften? Hast du mich schon vergessen, oder kennst du meinen Namen noch?!” spottet der kleine Taschendrache breit grinsend.

Suche dir deine Antwort in **Abschnitt 371** aus.

382

Kaum hast du dich vom letzten Ast herabfallen lassen, hört ihr

hoch über euch den Drachen erwachen. Ihr macht euch bereit, gemeinsam dem Angriff des Drachen zu begegnen!

Baumdrache						
MU 15	KL 5	KK 25	AT 12	PA 9		
LE 55	RS 6	TP 1W6+4	AU 90	MR 9	GS 1	
Schwarzfee						
MU 14	AT 10	(zwei Attacken pro Kampfrunde)			Ausweichen 15	
LE 20	RS 0	TP 1W6-1	(Dornenspieß)	AU 80	MR 9	

Da ein Baumdrache keinen Flammenatem besitzt und auch nur begrenzt ungezielte Flämmchen spucken kann, bleiben euch Feuerattacken erspart. Zudem ist er wütend, selbstgefällig und dumm genug, um sich euch auf dem Boden zum Kampf zu stellen, wo er langsam und weniger effektiv kämpft als aus dem Flug heraus.

Die Fee kämpft an der Seite des Drachen. Sie attackiert dich und der Drache deine Begleiter – außer eines dieser Ziele ist bewußtlos. Da auch der Fee der Platz zum Fliegen fehlt, gibt es hier keinen Parademalus für ihre Gegner. Sie wird diesmal wütend bis zum bitteren Ende kämpfen, während der Drache flieht, wenn seine Lebensenergie unter 20 fallen sollte oder seine Kampfgefährtin besiegt ist.

Siehe nun im Anhang nach den Kampfwerten deiner Gefährten und beginne den Kampf! Solltest du während des Kampfes die Phiole des Druiden öffnen und trinken wollen, so läßt du damit eine unparierbare Attacke deines Gegners zu!

Bist du am Ende des Kampfes bei Bewußtsein und auf der siegreichen Seite, gehe zu 35.

Bist du am Ende des Kampfes bewußtlos (weniger als 6 Lebenspunkte), deine Freunde haben jedoch gesiegt, so gehe zu 26.

Solltet ihr verlieren, so gehe zu **Abschnitt 207**.

383

Nun, kein Drache wird sich seinen Karfunkelstein kampflos nehmen lassen! Funkelfang faucht wütend bei deinem Angriff und spuckt dir Flammen entgegen, bevor du recht an ihn heran bist. Ziehe dir zwei Schadenspunkte von deiner Lebensenergie ab und fechte es aus.

Taschendrache, 8. Stufe						
MU 13	AT 12	PA 8	LE 35	AE 8	AU 50	RS 4
TP 1W6-3	(Klauen)	1W+4	(Gebiß)	MR 7	GS 13/2	GW 14

Funkelfang wird zuerst so lange in jeder Kampfrunde seine Flammen spucken, die immer 2 Schadenspunkte anrichten und ihn 2 Astralpunkte kosten, bis er keine Astralenergie mehr hat. Danach greift er abwechselnd mit Klauen und Gebiß an. Er pariert dadurch, daß er den Hieben ausweicht. Du hingegen mußt wegen der Dunkelheit einen Attacke- und Parademalus von je einem Punkt hinnehmen.

Geschieht dir ein Patzer (würfelst du eine 20), geht es bei 216 weiter.

Fällt die Lebensenergie des Drachen unter 10, folgt 246.

Fällt deine Lebensenergie unter 5 Lebenspunkte, so folgt 239.

384

Dein Gefühl, verstärkt durch die Unruhe deiner Gefährten, trägt dich nicht. Neben der uralten Eiche steht nicht der Druiden, sondern eine junge Linde, auf die Mau zuspringt, dann aber entsetzt, mit gestäubtem Fell, Katzenbuckel und fauchend einhält. Die Wildkatze hebt vor Anspannung. Es ist auch wahrlich kein gesunder Baum: Du siehst welkende Blätter, im Wind zerbrochene Zweige und aufgerissene Rinde. Graue Flechten bedecken rindenlose Stellen des Stammes, verfilztes, giftgelbes Moos hängt von gesplitterten Ästen, und zwischen den Wurzeln tummeln sich schlohweiße, dürre Würmer. Zwischen den Würmern liegt die Sichel des Druiden.

Das Gebahren der Wildkatze, der Gefährtin des Druiden, kann nur eines bedeuten: Der Druiden ist jener Baum, wie krank er auch ausschauen mag.

Weiter bei 329.

385

Die kleine grüne Spinne hinterläßt auf deiner Hand einen grün-gelben Fleck und ein stechendes Brennen. Die Welt vor deinen Augen dreht sich, Müdigkeit und Hitze wogen durch deine Glieder. Dir gelingt es nicht, stehen zu bleiben. Mit beiden Händen mußt du dich abstützen, um nicht zu fallen. Doch die Schwäche ist stärker als du.

Bei **Abschnitt 207** sinkst du in eine tiefe Bewußtlosigkeit.

386

Endlich haben deine Gefährten Erfolg mit ihren Versuchen, dich aus dem bleiernem Schlaf zu wecken, und du kommst langsam zu dir. Fetzen des seltsamen Traumes geistern noch wie bunte Schatten vor deinen Augen, aber an das Ende des Traumes kannst du dich schon kaum mehr erinnern. Noch völlig zerschlagen und müde richtest du dich auf. Kaum daß du deine vom Schlaf verklebten Lider auseinander bekommst. Doch dann siehst du den Druiden an der Quelle sitzen und dir zunicken. Auch er sieht müde aus. Seine Haut ist fahl und seine Hände zittern leicht. Aber er lächelt. "Es war ein harter Kampf", sagt er, "aber es hat sich gelohnt. Der Wurm ist tot."

Mehr erklärt er nicht. Er scheint zu wissen, daß du seine Worte verstehst. Er sieht dich ernst an: "Wenn ich sicher sein könnte, daß damit der Krieg gewonnen wäre, würde ich dich selbst durch die Berge führen. Aber es war nur eine Schlacht, der noch viele weitere folgen werden, dessen bin ich sicher. Jedoch habe ich einen Freund gebeten, dir Geleit und Schutz zu gewähren. Trascho ist ein Goblin der Schwarzen Sichel, daher kennt er dort die Wege und die Gefahren der Berge. Unsere Freunde werden dich an den Rand des Waldes begleiten. Ich kann dir nicht mehr mitgeben als einen Wanderstab, einen warmen Umhang und einen Beutel mit Proviant für die Reise. Aber wenn du einst ein großer Held bist, dann vergiß Tobrien nicht! Es braucht solch aufrechte Recken wie dich in zukünftigen Tagen."

Du hast noch viele Fragen, und viele kann dir Taron, der Druiden, beantworten, während ihr und deine neuen Freunde ein gemeinsames Morgenmahl einnehmen. Dann gibt dir Taron einen knorrigem, mit einer geschnitzten Efeuranke verzierten Wanderstab, ei-

nen dunklen Wollumhang mit einer Kapuze und einen ledernen Beutel, in dem du einen Wasserschlauch, Obst und Fladen, getrocknetes Fleisch und Teeblätter findest. Deine Gefährten führen dich noch vor Mittag zum Rande des Waldes, wo sie sich herzlich von dir verabschieden.

Der Goblin Trascho gehört sicher nicht zu den gesprächigsten Reisegefährten, die du je hattest, aber er hält sein Versprechen und

führt dich bis auf die westliche Seite der Berge. Zwei Wochen später siehst du von einer Hügelkuppe herab das erste Mal das Herzogtum Weiden. Du hast das Reich der tapferen Königin Emer erreicht! Jetzt bist du dir sicher, daß du Gareth doch noch sehen wirst: seine Tempel, seine prächtigen Ritter und stolzen Paläste, die prächtigen Gärten der Goldenen Au – und vielleicht sogar die Königin selbst!



Freiheit ist Belohnung genug?

Ihrer Heldenperson ist es gelungen, aus dem finsternen Tobrien in die strahlenden Lande des Mittelreiches und damit in die Freiheit zu fliehen. Bei solch heldenhaftem Bestehen wächst natürlich die Erfahrung, die sich auf die Werte Ihres Helden in Abenteuerpunkten und Talentwerten niederschlagen sollen:

Für das Bestehen des Abenteurers gibt es für Ihre Heldenperson auf jeden Fall **50 Abenteuerpunkte**, dazu dürfen Sie die Anzahl seiner bei der abschließenden Dolchsuche mitziehenden Gefährten mit 30 malnehmen und das Ergebnis zu erstgenannten Punkten hinzuzählen. Hat ihre Heldenperson auch noch selbst den Dolch aus dem Nest des Baumdrachen stibitzt, verdient er dafür noch einmal 50 Punkte extra. Die maximale Punktzahl liegt somit bei 250 Abenteuerpunkten.

Weiterhin erhalten Sie zwei freie Steigerungsversuche auf das Talent *Wildnisleben* und zwei auf das Talent *Magiekunde*.

Sollte Ihre Heldenperson von einem weißen Fuchs geträumt haben, so vergessen Sie nicht, was Ihre Heldenperson versprochen hat! Als kleinen Anreiz dürfen Sie sich irgendwo *zwei Karma*punkte gutschreiben, die Sie mit Ihrem Charakter natürlich erst nutzen können, sollte er oder sie jemals die Weihe empfangen.

Und hier noch einmal eine Liste der Dinge, die neu auf dem Ausrüstungsblatt stehen könnten, wenn Ihre Heldenperson sie geschenkt bekommen oder gefunden und sie nicht innerhalb des Abenteurers verbraucht hat:

- ein Ogerreißzahn
- zwei Alraunen
- ein Holzbecher
- Feuerstein und Stahl
- ein Kerzenstummel
- ein Knüppel
- ein handlanges Messer mit Holzschide und einem Griff aus Rotbuchenholz
- eine alte Decke
- ein alter Topf
- ein goldenes Armband, Wert 3 Dukaten *oder*
- eine silberne Secrosenbrosche, ein goldener Ring, ein Anhänger aus Bernstein an einer Lederschnur, Wert zusammen etwa 20 Dukaten
- eine tönernerne Phiolen mit Heiltrank, die nach der Überquerung der Berge leider nur noch 3W6 Lebenspunkte birgt und nach einem weiteren halben Jahr gar keine Wirkung mehr haben wird
- ein knorriger Wanderstab mit geschnitzter Efeuranke
- ein warmer Wollumhang mit Kapuze
- ein Proviantbeutel aus Leder und ein Wasserschlauch

Wenn nun Ihre Heldenperson sicher Gareth erreicht, woran nun wohl kaum mehr ein Zweifel besteht, ist es durchaus möglich, daß sie dort gleich in das nächste Abenteuer im Alleingang verstrickt wird: Das **Netz der Mörder** von Ralf Hlawatsch wird just in diesem Augenblick dort in der Kaiserstadt geknüpft!

Anhang

Das Soloabenteuer als Gruppenabenteuer

Es dürfte nicht allzuviel Mühe bereiten, dieses Abenteuer auch für eine Gruppe spielbar zu machen. Bedenken Sie zuallererst, daß der Wald auf einer normalen Karte nicht darstellbar ist. Er ragt an etlichen Stellen in gute und böse oder sogar in dämonisch verderbte Feenreiche bzw. Nebenwelten hinein, die seine Ausdehnung unberechenbar werden lassen und Orientierungsproben sehr erschweren können. Eine offizielle Karte zu diesem Abenteuer gibt es nicht.

Weiterhin können Sie sich mit dem, was erzählerisch vor dem Schwarzen Druidenwald liegt, zwar an der Einleitung orientieren, was aber nur dann gut funktionieren dürfte, wenn all Ihre Spieler niedrigstufige Helden aus Töbrien spielen, die gerade auf der Flucht sind. Ihren Spielern vorzusetzen, sie befänden sich eben in Gefangenschaft – was mit dem Verlust ihrer gesamten Habe einhergehen sollte –, wird erst einmal größeres Murren über die Willkür des Meisters auslösen. Vielleicht aber haben die Helden in der Schlacht an der Ogermauer gekämpft und gehören zu den Unglücklichen, die trotz des Ausgangs der Schlacht von den Schwarzen Horden gefangen gesetzt wurden. Vielleicht erfinden Sie auch

ein Kommandounternehmen in die Schwarzen Lande, das sogar um Haaresbreite gelingen kann und schließlich zur Flucht in den finsternen Wald zwingt.

Die in diesem Abenteuer vorgesehenen Gegner der Helden sind natürlich auf eine niedrigstufige, zumeist alleinreisende Person abgestimmt, die mit minimaler Ausrüstung auskommen muß. Wer nicht hungert, hat kein Interesse an seltsamen Gastgebern, und wer zwei Schwerter und einen Waldläufer hinter sich weiß, muß nicht zwangsweise fremde Hilfe annehmen.

Daher dürfen Sie die Gefahren des Waldes durchaus drastischer gestalten und die Umgebung noch fremdartiger und gefährlicher. Rechnen Sie auch damit, daß magiekundige Helden Ihnen Ihre ganze schöne Vorplanung aus dem Lot bringen, weil innerhalb des Solos auf ihre speziellen Möglichkeiten nicht eingegangen wird. Eine Hexe dürfen sie hingegen ruhig zulassen – Feenglobulen erkennt man aus der Luft kaum, und wer hineinfliegt, kann sich über den Baumwipfeln ebenso verirren wie darunter. Wenn sich Ihre Hexe das erste Mal tüchtig verfliegen hat, wird sie sicher vorsichtiger werden!

Die Werte der Gefährten

Mau, die Wildkatze

MU 18 KL 5 AT 14 PA 10 LE 49 (7x7) RS 2
TP 2 x 1W6+1* AU 60 MR -1 GS 9 GW 8

*) Die Wildkatze greift mit ihren beiden Tatzen stets einen Gegner an, für diesen Doppelangriff wird nur eine AT gewürfelt.

Eine gelungene Parade bedeutet, daß sie erfolgreich ausgewichen ist.

Funkelfang, der Taschendrache

MU 13 KL 11 AT 12 PA 8 LE 35 AE 12 RS 4
TP 1W6+3 (Klauen) / 1W+4 (Gebiß) AU 50 MR 7 GS 13/2

Funkelfang wird zuerst so lange in jeder Kampfrunde seine Flammen spucken, die immer 2 Schadenspunkte anrichten und ihn 2 Astralpunkte kosten, bis er keine Astralenergie mehr hat. Danach greift er abwechselnd mit Klauen und Gebiß an. Er pariert grundsätzlich dadurch, daß er den Hieben ausweicht.

Grimmfh, der Waldschrat

MU 17 KL 6 AT 14 PA 6 LE 45 AU 55 RS 6
TP 1W6+6 (Knüppel oder Faust) MR 10 GS 11 GW 12

Meister Streifenpelz, der Baumbär

MU 7 KL 4 AT 10 PA 8 LE 27 RS 2
TP 1W6 AU 60 MR 0 GS 10 GW 8

Meister Streifenpelz wird nicht mit der Plote parieren, sondern versuchen, einem Treffer mit seinem Paradedwert auszuweichen.

Kleiner Wurzelpilzgärtner, der Wurzelkobold

MU 14 KL 15 AT * PA 18 (2 PA pro Kampfrunde)
LE 65 AE ** RS 1 TP * AU 150 MR 25 GS 10

*) Kobolde greifen nie mit einer Waffe an.

**) Kobolde besitzen keine eigene Astralenergie, sondern entziehen sie nach Belieben der Umgebung.

Der Kobold wird sich in einem Kampf darauf beschränken, seinen und den Rüstungsschutz aller Gefährten um je 4 Punkte zu heben, auf inn gerichteten Treffern auszuweichen und die Verletzten nach dem Kampf zu heilen.

Er wird nicht zulassen, daß der Baumdrache getötet wird, aber durchaus, daß die Schwarzfee ihr Leben verliert – schließlich ist sie als Vampirin kaum mehr als eine untote Kreatur.



AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie!
Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer
Krieger oder weise Magierin, als unerschütter-
licher Zwerg oder weltgewandte Streunerin
Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu
erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges
stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen
Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei
eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen
mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen
uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister
des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und
Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre
Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich
aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre
Kreativität, Ihr Wille*, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien
begeistern zu lassen.

SCHWARZER DRUIDENWALD

Ysilia, die gebentelte, von den Schergen des
Dämonenmeisters regierte Stadt, wo das
Tagwerk aus Knechtschaft und Mühsal
besteht und das Land nur Schrecken und
Grausamkeit bereithält. Wenn man ein
junger Mensch ist, geboren in jener Stadt,
und doch im Herzen die Sehnsucht nach
Freiheit und Abenteuern trägt, bleibt
einem nichts anderes, als sich eines Tages
aufzumachen, um den Weg in die Freiheit
zu suchen. Aber auch, wenn die Häscher
abgeschüttelt sind, bleibt, fast an der Grenze
der Schwarzen Lande, noch ein letztes
Hindernis zu überwinden: der
Schwarze Druidenwald ...

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 86

•
SPIELER

1 Spieler ab 14 Jahren

•
KOMPLEXITÄT (Spieler)
Einsteiger

•
ANFORDERUNGEN (Held)
Interaktion, Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen

•
ERFAHRUNGSTUFEN
1 – 3

•
ORT UND ZEIT
Tobrien und Schwarze
Sichel, ab 28 Hal / 1021 BF

Zum Spielen dieses Solo-Abenteuers
benötigen Sie zusätzlich nur das
Abenteuer-Basis-Spiel; alle weiteren,
spielwichtigen Informationen sind in
diesem Buch enthalten.

FANPRO

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen
von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©1999 by
Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer.
Alle Rechte vorbehalten.

DM 26,95 SFr 25,00 ÖS 195



ISBN 3-89064-335-3

10335