

ERFAHRUNGSTUFEN

1-2

ABENTEUER

47

Das Schwarze Auge

DAS LIED DER ELFEN



Ein Soloabenteuer für einen Helden



Avenger

Solo-Abenteuer

Das Lied der Elfen

Das Schwarze Auge
Fantastische Fantasy-Spiele



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Michaela Sommer und Christian Turk

©1994 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ertugrul Edirne
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Das Lied der Elfen oder **Jenseits der Salamandersteine**

von
Hadmar Freiherr von Wieser

Spielhilfe und Solo-Abenteuer der Erfahrungsstufe 1
für 1 Elfenhelden
ab 14 Jahren



Sanyasala, feyiamama

(Herzlich willkommen, Elfenfreund)

Über diese Spielhilfe:

Das folgende Solo-Abenteuer dient als hilfreiches Beispiel für das Rollenspiel eines Elfen und als Einstieg in ein Heldenleben. Es kann für männliche und weibliche Elfen aller drei Rassen gleichermaßen als Einstieg dienen, vorausgesetzt, daß sie zum ersten Mal der Zivilisation der Menschen begegnen. Wenig geeignet ist das Abenteuer für zivilisierte Auelfen Mittelaventuriens und für Halbelfen, ebenso nicht, wenn Sie einen Elfen verwenden, der bereits einige Abenteuer hinter sich gebracht hat.

Diese Spielhilfe unterscheidet sich in mehrererlei Hinsicht von normalen DSA-Solo-Abentauern.

Der erste Unterschied liegt im Aufbau: Ein Solo-Abenteuer gleicht üblicherweise einem Baum, auf dessen Ästen sich die Geschichte nach und nach entfaltet (auch wenn manche Äste kürzer und Sackgassen sind).

Das Lied der Elfen enthält jedoch, abhängig davon, welchem der drei Elfenvölker ihr Held angehört, drei unabhängige Geschichten, die allerdings ineinander verflochten sind - dem

seltener Fall ähnelnd, wo die Stämme dreier Bäume ineinander verwachsen sind.

Sie werden feststellen, wieviel Mühe der Autor aufgewandt hat, um jeden denkbaren Weg durch dieses Abenteuer möglich zu machen und jede beliebige Kombination von Absätzen stimmig zu gestalten.

Der zweite Unterschied liegt in Funktion und Verwendung: Während ein traditionelles Solo-Abenteuer eine Art Rätsel ist, das man nur so lange durchspielt, bis man es gelöst hat, kann diese Spielhilfe immer wieder verwendet werden. Wann immer Sie oder einer Ihrer Mitspieler einen passenden neuen aventurischen Held spielen will, können Sie mit ihm dieses Abenteuer als sein erstes erleben.

Entschuldigen Sie schließlich, wenn der Autor Sie im Zuge des Abenteuers stets mit einem vertraulichen Du anspricht, aber diese Anrede scheint uns angebracht in einer Geschichte, die vor allem die innerste Gefühlswelt eines liebenswürdigen Elfen schildert und nachempfendet.

Vorbereitung

Erschaffung

Legen Sie für Ihren Elf einen neuen Heldenbrief an. Erschaffen Sie sich Ihren Held nach den vorliegenden Regeln, wahlweise aus *Dunkle Städte, lichte Wälder/Geheimnisse der Elfen*, aus *Die Magie des Schwarzen Auges*, oder aus dem *Abenteuer Basis-Spiel*.

Wenn Sie das Startkapital Ihres Helden bestimmen, dann beachten Sie, daß dieses dem Wert seiner Ausrüstung entspricht, die er im Zuge des Abenteuers zusammenstellen und erhalten kann. Keineswegs erhalten Sie dieses Startkapital zusätzlich oder in gemünztem Geld.

Steigerung:

Nach Erschaffung Ihres Helden dürfen Sie einmal je 25 Steigerungs-Versuche für seine Talente und für seine Zauberfertigkeiten aufwenden. Denken Sie insbesondere daran, die Startwerte aller Zauberfertigkeiten zu notieren, und bedenken Sie, daß Ihr Elf außer den 13 Zaubern seiner Grundkenntnisse nur jene Zauber einsetzen kann, die er erfolgreich einmal gesteigert hat

Einige Hinweise für den Weg

Der wesentliche Inhalt dieses Solo-Abenteuers sind ausführliche und stimmungsvolle Naturbeschreibungen. Diese sind jedoch nicht nur hübscher Selbstzweck. Das Abenteuer versucht Ihnen ein Gefühl dafür zu vermitteln, wie ein Angehöriger eines Naturvolkes (und Elfen sind ein Naturvolk im wahrsten Sinne des Wortes) lebt und empfindet. Achten Sie auf die Umgebung, die Ihnen beschrieben wird, und Sie werden entdecken, wie viele hilfreiche Informationen auch Ihnen die Anwesenheit bestimmter Pflanzen und Tiere, das Wetter und die Landschaften am Horizont geben können. Die Aussicht, auf dem Weg in die Menschenlande zu Tode zu kommen, sind gering, aber sollte es dennoch geschehen, dann schicken Sie eben einen Verwandten auf die (vergebliche) Suche nach dem Verunglückten.

Wenn Sie einen FirnelF spielen wollen, beginnen Sie bei Abschnitt 79. Ein Auelf beginnt dagegen bei Abschnitt 199, und ein Waldelf bei Abschnitt 329.

1
Das Sternenschwert der Hochelfen - nun liegt es in Deiner Hand! Der uralte Elf lächelt Dir zu: "Deine quälende Suche ist zu Ende." Lies weiter bei Abschnitt **330**.

2
Es entspricht dem *èo*, dem Recht und der Vernunft, daß ein junger Elf, der seine Sippe verläßt, einen oder mehrere der Älteren aufsucht und ihren Rat vernimmt.
Welche weisen Elfen hast Du aufgesucht: Eure älteste Sängerin und Weise (lies **59**), Deinen Vater (lies **136**) oder Euren besten Pfadfinder (lies **75**)?
Wenn Du dem *èo* Genüge getan hast, lies weiter bei **149**.

3
Du läßt die Packeisküste, an die Du Dich im Laufe Deiner Tage im Eis gewöhnt hast, hinter Dir und dringst in die *firndra*, die Grimmfrostöde, vor. Der Himmel hat die Farbe alter Knochen, weder Sonne noch Nordlicht können den elfenbeinernen Vorhang durchdringen. Nur einige kreischende Möven kommen Dir entgegen, alle Richtung Meer fliegend. Du wanderst bergauf, den zerklüfteten Gletschern entgegen, die sich wie die Tatzen eines gigantischen Gletscherwurmes dem Eismeer entgegenschieben. Der eisige, niemals erlahmende Nordwind bläst Dir ins Gesicht und treibt Dir die Tränen in die Augen.
Weiter bei **96**.

4
In welcher Richtung bist Du in der Steppe unterwegs? Wenn Du zu den großen Flüssen und Wäldern weiterwandern oder umkehren willst, lies Abschnitt **138**.
Wenn Du zur *firnya*, der Küste des Eismeer, vordringen willst, lies Abschnitt **186**.

5
Mit einem eleganten Schwenk biegest Du in die enge Schlucht, vorbei an grüngrau geschiefertten Wänden, die links und rechts immer höher aufragen. Unter Dir schäumt das Wasser des Baches durch enge Felsspalten und über Stromschnellen, sein Brausen vervielfältigt durch den Wiederhall von den Wänden. Manchmal spritzt die Gischt bis zu Dir hinauf. Einmal öffnet sich die Schlucht kurz zu einem Kessel, dessen Wände, über endlose Zeiten hinweg ausgewaschen, Dir einen faszinierenden Blick auf die schiefrigen Hautschichten der Erdmutter Sumu erlauben. Wo das Wasser nicht weiß von Gischt und Schaum ist, kannst Du erkennen, daß es aus sich heraus geradezu dunkelgrün schimmert.
Immer enger wird die Klamm, und immer schwieriger Dein Flug. Halbdunkel umgibt Dich, nur durch einen schmalen Spalt dreißig Schritt über Dir fällt das Licht der Nachmittags-sonne.
Und plötzlich ist die Schlucht zu Ende. Aus einem Spalt in der Wand schießt ein Wasserstrahl zwei Schritt weit hervor. Im Dämmerlicht wirkt das Wasser fast schwarz - die Dunkle Quelle der alten Lieder!

Berauscht von dem *mandra*, das Dich plötzlich umhüllt, vergißt Du beinahe die Lage, in der Du Dich befindest. Mühsam schwingst Du Dich hoch, Deine Flügel geben das Letzte, um den Aufprall auf die Wand zu vermeiden.
Du fühlst, wie Dein *mandra* und Deine Körperkraft sich gleichermaßen erschöpfen, und wie Dein Elfenleib sich zurückzuverwandeln beginnt.
Ziehe noch 3W6 Astralpunkte ab - wenn Du nicht genügend hast, entsprechend viele Lebenspunkte.
Lege eine Talent-Probe auf Fliegen (MU/KL/GE) ab. Gelingt sie, lies **203**. Mißlingt sie, lies **26**.

6
Die ganze Sippe nimmt liebevoll Abschied von Dir, und manch guter Rat soll Dich begleiten. Auch zwei Deiner Liebsten sind gekommen, Dir ein paar Worte auf den Weg zu geben. Zudem entspricht es dem *èo*, dem Recht und der Vernunft, daß ein junger Elf, der seine Sippe verläßt, einen oder mehrere der Älteren aufsucht und ihren Rat vernimmt.
Welche weisen Elfen hast Du aufgesucht: Eure älteste Weise und Bauschweberin (lies **299**), Deine Mutter (lies **119**) oder Euren besten Kriegerjäger (lies **121**)?
Wenn Du dem *èo* Genüge getan hast, lies weiter bei **167**.

7
Ein Eisdrache! Du bist Dir nicht sicher, ob es ein Gletscherwurm, ein Frostwurm oder eine andere Kreatur ist - aber jedenfalls wäre es heute nicht sehr klug, in die Grimmfrostöde vorzudringen. Weiter bei **328**.



8

Es gibt für Dich keinen Zweifel, daß das Wilder Knoblauch sein muß: außer dem Yarumsstab so ziemlich die übelriechendste Pflanze in diesem Teil der Welt - und für Elfen einfach unerträglich!

Falls Du geradewegs weiter marschieren willst, muß Dir eine Talent-Probe auf Selbstbeherrschung (MU/KK/KK) gelingen - dann lies **130**. Andernfalls weiter bei **233**.

9

Notgedrungen lieferst Du Dich dem Schicksal der treibenden Eisfläche aus. Du beginnst zu wandern, auf der Suche nach dem dicksten Eis. Deine Begleiter sind das Nordlicht, der Sternenfuchs am Himmel, der Wind, der das Eis zum Singen bringt, und das glitzernde Eismeer. Über Deiner Welt liegt eine wilde Schönheit, gerade weil Dein Leben so bald zu Ende sein kann.

Du bist schon einige Stunden unterwegs, als Du den Verdacht schöpft, daß die Eismasse beginnt, in der Dünung der offenen See auseinanderzubrechen. Weiter bei **83**.

10

Die Grimmfrostöde ist ein wildes Land, zerklüftet und geborsten wie ein Schlachtfeld urzeitlicher Giganten. Eisberge ragen mehr als eine Pfeilschußweite auf, von Eiszapfen geziert, die wohl zwei Mannslängen messen. Manche Schneewächten aus dem alten Winter sind zwanzig Schritt hohe wellenartige Gebilde, erstarrt, gefroren, wieder aufgetaut und zusammengeschmolzen. Die Böen des Nordwindes lassen die Eissäulen leise klingen.

Schräg rechts vor Dir führt der Gletscher auf einen Bergsattel. In zwei Stunden könntest Du dort oben sein und Dir Überblick über die *firndra* verschaffen (**160**). Oder möchtest Du in der Hochebene bleiben und die Anhöhe umgehen (**60**)? Solltest Du jedoch Richtung Eismeer umkehren wollen, lies **17**.

11

Fast jeden Tag stößt Du im Wald auf einen Rotfuchs, einen Baumarder oder zumindest ein Eichhörnchen. Für einen kurzen Augenblick treffen sich Eure Blicke, und Du beschließt, daß Dein vierbeiniger Bruder Dir zur Beute bestimmt ist. Mit geschmeidiger Bewegung ziehst Du den Bogen aus dem Köcher, nestelst die Sehne auf und bespannst den Bogen, ohne Dein Opfer aus den Augen zu lassen. Ruckartig wendet es und versucht, Dich zwischen Tarneln und Farnen abzuschütteln.

Du huscht über den Teppich aus knisternden Tannennadeln, Bogen und Pfeil im festen Griff. An einer mächtigen Tanne klettert Deine Beute behende hoch. Auf dem untersten Ast wendet sich das tapfere, kleine Biest Dir wieder zu. In die Enge getrieben, sträubt es Rückenhaare und Schwanz und zeigt Dir fauchend die Zähne.

Du zielst sorgfältig und holst das kleine Raubtier mit einem einzigen Schuß vom Ast. Als es zwischen Farnen und Pilzen aufschlägt, ist sein Licht schon erloschen. Du trittst hinzu und streichelst ihm ein letztes Mal über den Kopf. Dann ziehst Du

mit geübten Griffen den Pelz ab. In der Nähe findest du das unvermeidliche Scharlachkraut und direkt am Baum einige Eicheltriebe, um die Mahlzeit zu ergänzen.

Während das Fleisch über einer Feuergrube brät, schabst Du den Pelz sauber, sodaß Du ihn mitnehmen kannst.

Weiter bei **95**.

12

Im schwachen Licht der wenigen Sterne, die durch die treibenden Wolken funkeln, stellst Du fest, daß Kleidung und Waffen deutlich gelitten haben, seit Du Deine Sippe verlassen hast. Das Holz Deiner Waffen ist vom Wasser mitgenommen; dagegen kannst Du wenig tun. Aber Deine Kleidung kannst Du notdürftig flicken.

Lege eine Talent-Probe auf Lederarbeiten (KL/FF/FF) ab. Merke Dir Erfolg oder Mißerfolg und lies weiter bei **320**.

13

Es sind mehr Deine tierhaften Instinkte als Deine Erfahrung, die Dich erschauern lassen. Irgend eine Katastrophe aus Sturm, Eis, Kälte und Dunkelheit braut sich über Dir zusammen. Jetzt wird Dir auch klar, warum sich die Möven bei den schützenden Klippen sammeln.

Du bist Dir sicher, daß ein Schneesturm in der *firndra* Tage dauern kann, vor allem aber, daß Dir nur noch wenige Stunden, wenn überhaupt, bleiben!

Willst Du im Eis nach einem Unterschlupf suchen (**86**), so schnell wie möglich zum Meer zurückkehren (**161**) oder weiter voran marschieren (**192**)?

14

Du erinnerst Dich, von alten Waldelfen gehört zu haben, die durch ihr *mandra* die Weisheit der Bäume erlangen, indem sie deren Gestalt annehmen. Und dann fällt Dir ein altes Lied ein, das von der Erschaffung der Welt und aller Kreaturen erzählt. Die Ersten jeder Art zeugten all ihre Nachfahren, waren aber selbst unsterblich - die Tierkönige und Baumkönige.

Weiter bei **109**.

15

Der *dir* wimmelt von kleinen Nagern, Vögeln, Krabbeltieren und summenden Insekten, doch außer den unvermeidlichen Bussarden, Gabelweihen und Krähen hoch am Himmel siehst Du wenige große Tiere. So bist Du beinahe erstaunt, als Du Dich in einer Senke plötzlich zwei Dutzend Wildschweinen gegenüber siehst.

Weiter bei **230**.

16

Plötzlich bricht die Dunkelheit herein, und das Heulen tausender Ungeheuer kündigt einen *blizzard* an. Mit der ersten Bö läßt Du Dich zu Boden fallen und schlingst die Arme um den Kopf, während Dir Schnee und Eis in Mund und Kleidung dringen.

Willst Du liegenbleiben (**110**) oder in verständlicher Panik in den Sturm fliehen (**152**)?

17

Vor Dir siehst Du wieder die *firnya*, die Küste des Eismeeres, auftauchen, von der Du niemals gedacht hättest, daß Du ihren Anblick als heimelig empfinden könntest.

Als Du Dich erschöpft zur Hochebene der Grimmfrostöde umwendest, siehst Du nur die Schwärze entfesselter Naturgewalten, und dichtes Schneegestöber wirbelt Dir entgegen. Dort oben könnte jetzt nicht einmal ein Firnelv überleben! Für die Erkenntnis, daß es viel wert sein kann, den eigenen kreatürlichen Eingebungen zu folgen, erhältst Du 5 Abenteuerpunkte.

Wenn Du ein Firnelv bist, dann lies Abschnitt **186**; sonst lies Abschnitt **108**.

18

Als Du das Tier in Dir gefunden hast, nimmst Du auch schon seine Gestalt an. Mit einem kräftigen Satz stößt Du Dich vom Boden ab und schlägst mit den Fügeln, die eben noch Deine Arme waren. Mit starken Schwingenschlägen steigst Du höher. Unter Dir versinkt das Tal des *kvill*.

Fliegst Du in die Schlucht (**5**) oder bergauf (**51**)?

19

So faszinierend der Anblick des Nordlichtes auch ist, so weißt Du doch, daß dieses himmlische Ereignis keine nennenswerte Bedeutung für Elfen, Tiere und Pflanzen hat.

Weiter bei **120**.

20

Du wirfst einen letzten langen und nachdenklichen Blick auf den Eichenkönig, ehe Du, fast unabsichtlich, den traditionellen Abschiedsgruß an einen Weisen sprichst: "*A'dao bhanda*." (Ich werde nachdenken.)

Dann wendest Du Dich wieder den Berggipfeln zu, von denen schon nur mehr die obersten Gletscher in den letzten Strahlen des *shao* erglänzen. Die Abhänge und Flanken aber liegen schon in tiefsten Schatten. Es wird Zeit für Dich, einen Platz für die Nacht zu suchen, denn hier, das fühlst Du deutlich, kannst und willst Du nicht bleiben ...

Weiter bei **315**.

21

Das wird Dir zu steil - im wahrsten Sinne des Wortes! Auf das nächste Sims zu gelangen, hieße freihängend durch Eis und Schnee turnen - mit fast dreißig Schritt nichts als kühler Eisluft unter Dir.

Allerdings kannst Du Dich an eine schräge Rinne erinnern, die Du vor kurzem passiert hast. Wenn Dir dort der senkrechte Aufstieg gelänge, müßtest Du ebenfalls den Sims erreichen. Du kehrst um und versuchst, den schmalen Kamin zu bezwingen.

Lege eine Talent-Probe auf Klettern (MU/GE/KK) ab - mit einem Malus von 4, falls Du nackt bist oder ein hinderliches Stück mit Dir führst (das Du natürlich jetzt auch aus der Wand hinunter werfen kannst). Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei Abschnitt **236**.

Mißlingt sie, lies **101**.

22

Dein Weg führt Dich stundenlang über das verräterisch kracchende Eis der vereisten Bucht. Immer wieder brechen von den nahen Eisbergen splitternd ganze Lawinen ab und stürzen dröhnend ins Meer, dessen dünne Eisdecke dann weithin birst und aufbricht. So grimmig und unzerstörbar diese Eiswüste auch wirken mag, so zeigt das sanfte Streicheln des *sha*, der wärmenden Frühlingssonne, doch nach und nach seine Wirkung.

Was Du zunächst für eine vertrauenderweckende, zusammenhängende Ebene gehalten hast, erweist sich nun immer mehr als brüchiges Stückwerk aus Platten, Scherben und Splintern. Zuweilen kannst Du sogar die Dünung des *lyr*, des unheimlichen Meeres, unter Dir spüren, wenn seine Wogen die Eisfläche hunderte Schritt weit aufwölbt. Die Richtung der Wellenkämme verrät Deinem naturkundigen Auge, wo das offene Meer ist, von dem Du Dich fernhalten mußst, aber Du weißt auch, daß Du beinahe einen halben Tagesmarsch von jedem Festland entfernt bist.

Kein Lebewesen wagt sich hier hinaus, nur der Eisflex mit seinen kristallharten Blättern und Wurzeln klammert sich an einige der Eisblöcke. Über Dir segeln einige Raubmöven, und ihre seltenen Schreie erwecken den Eindruck, als warteten sie auf irgend etwas.

Weiter bei **209**.

23

Du wanderst zu den sanften Hügeln, die sich wie Inseln aus dem Grasmeeer erheben. Sie sind keine zehn Schritt höher als die umliegende Aulandschaft, dennoch stechen sie deutlich hervor, mit den grauen Föhrenstämmen und dem dichten Brombeergestrüpp.

Aber jetzt im Frühjahr bilden die Brombeeren noch kein echtes Hindernis beim Aufstieg, nur einige junge Orkbremsen werden Dir lästig.

Als Du die Kuppe des ersten Hügels erreicht hast, blickst Du versonnen um Dich. Rings um Dich her siehst Du die glitzernen Flußläufe, die stillen Weiher und die Biberdämme, die das Bild der *biunda* prägen. In der Ferne wird das Reihergras der Auen der *biunda* allmählich von dem Einhorngras des offenen Graslandes, der *biundra*, abgelöst. Im Einhorngras kannst Du zuweilen gelbe Flecken erkennen, die wohl blühender Huf-lattich sind. Bauschige Federwolken wandern langsam über den hellblauen Himmel, und darunter ziehen Habichte und Gabelschwänze ihre Kreise.

Als Du die Hügelkuppe überquerst und Dich auf den Weg in die offene Steppe machst, zieht über Dir ein keilförmiger Schwarm vorbei: die Wildgänse kehren zurück!

Weiter bei Abschnitt **285**.

24

Im rötlichen Schein des *shao*, der Abendsonne entdeckst Du eine gestürzte Schwarzfichte, deren hoch aufragender Wurzelteller Dich weit überragt. Unter dem Stamm findest Du eine bequeme Kuhle, die, den Borsten zufolge, im letzten Herbst wohl ein einsames Wildschwein benützt hat.

Wenn Du hier die Nacht verbringen willst, lies **242**.

25

Du hast nie wirklich zugehört, wenn die Alten die Lieder vom Leben der Firnelfen gesungen haben, sondern davon geträumt, was Du selbst in der Eiswildnis - wie immer sie auch heißen mag - erleben könntest. Dazu hast Du nun jede Gelegenheit, denn Du weißt nicht, was Du von dem dunklen, mit Eis bedeckten Bruch halten sollst, der sich vor Dir durch die Oberfläche des Packeises zieht.

Weiter bei 202.

26

Ehe Du Dich versiehst, wirst Du, wie ein Stück Holz auf den Wogen tanzend, von der starken Strömung mitgerissen. Die Wände der Schlucht rasen schemenhaft an Dir vorbei. An der nächsten Stromschnelle begräbt Dich das Wildwasser donnernd unter sich, und Du kommst erst wieder hoch, mühsam ruderdnd und prustend, als Du bereits auf die nächste Engstelle zugeschwemmt wirst.

Lege eine Talent-Probe auf Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ab.

Wenn die Probe gelingt, lies Abschnitt 278. Mißlingt sie, lies 295.

27

Wie Du es von klein auf gelernt hast, läßt Du etwa jeden Tag einmal Dein *mandra* in Sträucher und Keimlinge fließen. Das *nurdra* der Pflanzen wallt auf, erfüllt die äußersten Blätter und die innersten Säfte und bringt Früchte hervor, von deren Sein die Pflanze selbst nichts gewußt hat.

Binnen einer Stunde kniest Du vor einem Tuch voll Erdbeeren, Eicheln oder Pilzen oder einigen vollreifen Stauden fleischig-fruchtigen Elbenkrautes. Die Hälfte verzehrst Du noch nahe der Pflanze, der Du freundlich Dank sagst, die andere Hälfte nimmst Du mit, als Proviant für den übrigen Tag und den nächsten Morgen.

Während dieser Tage regenerierst Du, wenn nötig, 1W20+10 Lebenspunkte.

Weiter bei 229.

28

Du kennst die *firnya* und ihre Gefahren, und so weißt Du, was die deutlich dunklere Stelle im Eis vor Dir ist: ein Bruch, wo die Frühlingssonne schon einmal gesiegt hat, ehe die letzte Nacht Wasser und Bruchstücke erneut zu einem trügerischen Spiegel von flachem Glatteis erstarren ließ.

Weiter bei 202.

29

Nach kurzer Prüfung bist Du Dir ziemlich sicher, das Windengewächs zu erkennen. Es ist eine jener Pflanzen, die *nurdra* und *mandra* in sich vereinigen: Thonnys. Im Hochsommer werden sie grellrot blühen, und dank ihrer Blüten könnte ein Elf dann sein *mandra* bis zur völligen körperlichen Erschöpfung einsetzen.

Um diese Jahreszeit ist die Pflanze einfach ein schönes Zeichen.

Willst Du Dich im Astsattel der Buche schlafen legen (246)?

30

Nach kurzem Überlegen wendest Du Dich gegen Sonnenuntergang. Eine gute Stunde lang wanderst Du an dem Bruch entlang, und tatsächlich findest sich keine Stelle, die Dir vertrauenswürdig erscheint.

Dann erreichst Du den Eisschild. Er ist etwa dreimal hundert Schritt breit und an der höchsten Stelle zwanzig Schritt hoch - vermutlich ein alter Eisberg, der schon manchen Sommer überstanden hat und dabei rund und gemütlich geschmolzen worden ist.

An den Flanken wächst der kristallene Eisflex, aber seine schimmernden, klingenscharfen Blätter würden Dir beim Klettern wenig helfen. Du suchst nach einem leichten Aufgang - bei der abgeflachten Form des Eisschildes zu erwarten. Weiter bei 212.

31

Du passierst eine Säulenhalle aus Eiszapfen, zu der das herabtropfende Schmelzwasser erstarrt ist. Ein leises Singen schwingt Dir aus dem Eis entgegen. Dann, beim nächsten Schritt, fährt das mittägliche Licht des *sha* gleißend in die Säulen und bricht sich in hundert Farben.

Du erreichst das innere Ende der Spalte und mußt keine drei Schritt klettern, um an die Oberseite des Schildes zu gelangen. Weiter bei 115.

32

Du bist keine dreißig Schritt näher gekommen, als Dir klar wird, daß die brünftigen Karenbullen Dich für einen Konkurrenten halten. Sie schnauben nervös, scharren hektisch mit den Hufen, und die zwei größten setzen mehrfach zu Scheinangriffen an. Diese sind auf fünfzig Schritt Distanz noch keine Gefahr, aber näher zu gehen hieße unnötigen Streit wagen.

Du biegest ganz offensichtlich ab und versuchst, während Du die Hirsche im Auge behältst, wieder die Fluchtdistanz zu den Tieren herzustellen (302).

33

Du ruderst die ganze Nacht, und Deine Muskeln arbeiten in stummer Qual. Deine Begleiter sind das Nordlicht, der Sternenfuchs am Himmel und die glitzernden Wellen. Über Deiner Welt liegt eine wilde Schönheit, gerade weil Dein Leben jeden Moment zu Ende sein kann.

Im Morgengrauen hörst Du Mövenschreie. Durch die Schleier des aufsteigenden Nebels und diejenigen Deiner Erschöpfung kannst Du eine aufragende Steilwand erkennen.

Im auffrischenden Eiswind bricht Dein Segel. Das Wasser im Boot reicht Dir, wenn Du kniest, bereits zu den Oberschenkeln, und bei jeder dritten Welle schwappt Neues herein. Du beginnst heftiger zu paddeln. Es wäre schade, so knapp vor dem Ziel den Kampf gegen die Strömung zu verlieren ...

Langsam verlassen Dich Deine Kräfte. Dein Atem geht schwer, die Nebel vor Deinem Auge wallen immer undurchdringlicher. Dann läuft ein Kreischen durch Dein Boot, und direkt unter Dir zerbricht es in zwei Teile.

Wieder umgibt Dich eisige Kälte. Erst nach einigen Augen-

blicken begreifst Du, daß Deine Füße auf dem Boden stehen, an dem eben Dein Boot gescheitert ist. Mühsam nach Atem ringend blickst Du Dich um (93).

34

Mit einem kühnen Satz springst Du in das Wasser, Deine weit vorgestreckten Hände legen sich um den Leib des Lachses. Er windet sich mit zwei kräftigen Zappeln frei und springt dann fast zwei Schritt weit davon.

Lege eine Talent-Probe auf Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ab. Gelingt sie, lies 196. Mißlingt sie, lies 190.

35

Nach einigen Stunden erreichst Du knapp über der Baumgrenze den Sattel zwischen den höheren schneebedeckten Kuppen. Vor Dir tun sich die Berge von *sala mandra* in ihrer ganzen wilden Schönheit auf. Bergzug auf Bergzug ragen vor Dir als Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Blau in den blauen Frühlingshimmel, an dem zarte weiße Federwolken verwehen.

Direkt vor Dir liegt ein bewaldetes Tal, kaum anders als das, das Du hinter Dir gelassen hast. Zwischen den Tannen kannst Du sogar wieder den *kvill* glitzern sehen, der sich in einer sanften Linkskurve zwischen die Berge schmiegt.

Willst Du wieder ins Tal steigen und dem *kvill* weiterfolgen (166) oder an der Flanke dieses Bergzuges zum nächsten hinüberwechseln (322)?

36

Du folgst dem Lauf des *aha*, des breiten, aber flachen Flusses, der sich gemächlich durch das frische Grün der Au schlängelt. Der *sha*, die wärmende Sonne des Frühlingsmorgens, spiegelt sich in hundert kleinen Wellen, und bisweilen siehst Du eine Regenbogenforelle springen.

Das Reihergras, an vielen Stellen noch braun vom Winter, raschelt und biegt sich *graziös* in einer milden Brise von Nordwesten.

Möchtest Du weiter durch das Reihergras am Ufer entlang wandern (303), oder Dich lieber seitlich in den Auwald wenden (217)?

37

Nach etwa einer halben Stunde stürmt ein besonders großer Lachs heran, armlang, muskulös und fast violettfarben, getrieben von dem Drang, sein *nurdra* erst weiterzugeben, wenn er die Laichplätze seiner eigenen Geburt an den Quellen dieses magischen Flußes erreicht hat.

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe mit einem Malus von 2 ab. Gelingt sie, lies 43. Mißlingt sie, lies 309.

38

Ihr kommt etwa zwanzig Schweinsgaloppschritte weit, ehe Ihr beide stürzt. Elfenbeine und Schweinsfüße zappeln in der Luft. Ihr kommt beide fast gleichzeitig wieder auf die Beine, aber Du begreifst schneller, was geschehen ist. Die Verwandtschaft Deines Keilers naht mit bestialischem Gegrunze.

Du hast 2W Lebenspunkte verloren, wobei Du 1 Punkt Rüstungsschutz für einen Winterpelz oder wattierten Lederrock abziehen kannst.

Weiter bei 326.

39

Du kennst das alte Lied der Firnelfen, das vom Frostwurm erzählt, dem gefährlichsten Jäger der Eiswüste. Schlangenleibig und geflügelt ist er, doch erhebt er sich nie in die Lüfte. Deswegen ist dieser flache Eisschild der ideale Hort für den Drachen.

Das Ungeheuer hortet im Auftrag des Drachenkönigs und seiner Hexe Pardona alles, was schwarz ist. Deswegen kann man sich vor dem Frostwurm retten, indem man einen schwarzen Gegenstand hinter sich wirft. Darum erhält jeder neugeborene Firnelf mit seinem Namen und seinem Instrument auch ein Amulett des Schwarzen Auges. Irgendwo hier müssen also auch die gesammelten Schätze des Frostwurmes liegen. Weiter bei 245.

40

Du kletterst durch die Gletscherspalte zurück auf das Packeis um den Eisschild. Nach etwa einer Viertelstunde stehst Du wieder vor dem großen Eisbruch - ein Hindernis, das Du wohl oder übel hier überwinden mußt.

Kannst Du mit den Worten der Firnelfen die Eisfläche überqueren (194)? Sonst mußt Du es mit Deiner Geschicklichkeit wagen (174).

41

Du gehst tiefend und mit schweren Schritten zu einer großen Tanne und lehnst Dich an. Nach und nach entspannst Du Dich und läßt Deine Hand über Ellbogen, Schenkel, Kniee und Füße gleiten, während Du die unsterblichen Worte "*bha'sama sala bian da'o*" sprichst.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/IN/CH) auf den Heilzauber BALSAMSALABUNDE gelingt, gewinnst Du 1 LP je investiertem Astralpunkt, mußt aber mindestens 7 (oder alle verbliebenen) Astralpunkte abziehen. Andernfalls verlierst Du die Hälfte der Astralpunkte (abgerundet).

Weiter bei 288.

42

Du stellst die Waffe neben Dich, formst mit Deinen bloßen Händen zwei Katzenohren und spürst hinaus aufs Eis. Nach etwa zehn Herzschlägen bist Du sicher, daß da draußen kein Lebewesen ist.

Ziehe 3 Astralpunkte ab. Für Deine elfische Klugheit darfst Du Dir 2 Abenteuerpunkte gutschreiben.

Willst Du den Eisschild verlassen (292) oder ihn durchsuchen (263)?

43

Wie ein Panther hechtest Du nach dem Lachs, Deine ausgestreckten Arme schlingen sich um seinen Körper. Er zappelt und windet sich, doch Du drückst ihn an Dich und begräbst ihn

unter Dir. Welche Kraft er hat! Zweimal schnell er sich beinahe frei, doch dann hast Du ihn im Griff Deiner Hände. Nun läßt Du Dich von seinem nächsten Befreiungsversuch auf den Rücken drehen und schleuderst ihn mit der gleichen Bewegung in den Steinkreis am Ufer. Verzweifelt bockt und springt er, aber Du weißt, wie man den Kreis anlegt, so daß auch ein ausgewachsener Lachs nicht entkommt. Während Du Dich prustend aus dem Wasser aufrappelst, wird er langsam müde. Schnell gehst Du hinzu, sagst die traditionellen Worte der Entschuldigung zu ihm und schlägst dann mit dem bereitgelegten Stein zu.

Während des ganzen Winters hast Du nicht mehr so gut gegessen. Das Fleisch ist rosig und warm und schmilzt auf der Zunge. Nach den ersten Bissen ziehst Du Dich wieder an. Dann verschlingst Du binnen einer Stunde fast zwei Stein von dem Fisch - Hungern und Sich Volfressen gehören zum Leben in der Wildnis wie Tag und Nacht. Trotzdem bleibt Dir noch einmal soviel Lachs, den Du als Proviant in einem Huflattichblatt einschlägst und einpackst.

Weiter bei 262.

44

Der nächtliche Himmel ist von schnell treibenden, bauschigen Wolken bedeckt, und mada verwandelt sich langsam in eine dünne Sichel, so daß es ziemlich dunkel ist. Das spärliche und nur zuweilen durchscheinende Licht der Sterne, vom Schnee der Berge wiedergespiegelt, reicht aus, um an die zehn Schritt weit zu sehen.

Dennoch ist der weitere Aufstieg schwierig. Das Berggras ist naß vom Tau, immer öfter ragen schiefrige Felsen hervor, an denen Du Dich stößt.

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Mißlingt sie, verlierst Du bei einem Sturz 1W6-1 Lebenspunkte.

Weiter bei 320.

45

Natürlich hast Du keine Eile und die Zeit, dem *èo*, dem Anstand folgend, am Leben der Anderen teilzuhaben und sie teilhaben zu lassen. Fröhlich durcheinander plaudernd, tauscht Ihr Beobachtungen über den Zug der Lachse und Salme in diesem Jahr aus, versucht, solange immer ältere Lieder zu singen, bis ihr einen gemeinsamen Ahnen oder zumindest Helden findet, und spricht auch über Eure jeweilige Heimat. Einige Stunden vergehen, während Ihr singt, lacht, erzählt und zuhört.

Für Deine elfische Lebenseinstellung darfst Du Dir 4 Abenteuerpunkte gutschreiben.

Irgendwann kommt das Gespräch ganz zwanglos auch auf Dein Ziel - aber warum hättest Ihr auch darüber sprechen sollen, wohin Du gehst, ehe Deine Brüder und Schwestern wußten, woher Du überhaupt kommst. Was suchst Du nun eigentlich: die Menschen (231), die Berge von *sala mandra* (189), oder das Firnvolk oder ganz etwas Anderes (94)?

46

Die meisten Kristallstücke sind unbearbeitet. Aber irgend

jemand hat aus dem gleichen Material auch zwei Artefakte geformt. Keines davon sieht so aus, als stamme es aus Elfenhand. Das eine ist ein merkwürdiger Dolch, eher ein Kultgegenstand einer anderen Rasse, das andere eine roh geformte Statuette eines fetten, struppigen Weibchens mit riesigen, behaarten Brüsten - wer mag so etwas schön finden? Das letzte Stück ist ein kindskopfgroßer Klumpen von ungleich schwererem Material. Du überlegst, ob es nicht eine Sternenträne sein könnte, wie sie zuweilen mit einem feurigen Schweif vom Himmel fallen. Dieser Erzbrocken muß sich tief ins Eis gewühlt haben, und man muß schon enorme Kraft und gutes Werkzeug - oder mächtige Krallen - haben, um ihn wieder auszugraben.

Wenn Du es klug findest, so nahe beim Gebiet der Firnelven aus dem Hort eines derart gefährlichen Wesens zu stehlen, dann lies 126, sonst 134.

47

Was ist eigentlich Dein Ziel auf Deinem Weg durch das endlose Grasmeeer: der Norden (lies Abschnitt 169) oder die Ewigen Wälder von *sala mandra* (lies Abschnitt 306)?

48

Du stellst Dich an die Kante des Abhanges und streckst die Arme seitlich aus. Dann holst Du Luft und springst fast fünf Schritt tief. Deine ausgestreckten Beine brechen mit einem knirschenden Geräusch tief in den Schneegries, und Arme und Rücken fangen Deinen Sturz ab.

Du rappelst Dich auf und klopfst Dir den bröseligen Schnee aus Mantel und Haar. Dann stapfst Du noch einige Schritte, bis das massive Eis des Schildes in das angetaute Eis des Bruches überzugehen scheint.

Kannst Du mit den Worten der Firnelven die Eisfläche überqueren (194)? Sonst mußt Du es mit Deiner Geschicklichkeit wagen (174).

49

Bald ist Dir das einsame Leben im Tannicht, dem Lauf des Flußes folgend, vertraut geworden. Jeden Abend bist Du etwas länger unterwegs, im sicheren Wissen, daß Du einen geschützten Schlafplatz und ausreichende Nahrung finden wirst.

Nachdem Du an einer geeigneten Stelle über den Fluß gewechselt bist, folgst Du dem Wasserlauf nicht weit vom rechten Ufer entfernt.

Weiter bei 232.

50

Als Du Dich zu einem verzweifelten Sprung entschließt, bricht Dein Sprungbein durch die Eisschicht. Du knickst um, und betäubendes Krachen und lähmende Kälte schlagen um Dich herum zusammen. Deine Fingernägel krallen sich in schwankende Eisplatten, Deine ausgebreiteten Beine finden Auftrieb im eisigen Wasser.

Pelz und Leder schützen Dich noch, aber Du spürst die mörderische Kälte durch alle Nähte dringen. Du holst tief Luft

und versuchst, ohne Gewicht in dem Eisloch zu treiben, um Kraft zu sammeln.

Plötzlich bespringt Dich eine tödliche Ahnung. Dein Nacken kribbelt, an der Innenseite Deiner Schenkel spürst Du stoßartige Wellen. Irgend etwas ist da unten, etwas, daß nur darauf gewartet hat, daß Wärme und Fleisch hilflos im Eismeer schwimmen. Und was immer es ist, es ist inzwischen keine drei Schritt mehr entfernt!

Mit ungeahnter Behendigkeit springst Du aus dem Eiswasser, schlägst auf splitterndem Eis auf und windest Dich robbenartig weiter. Weiter bei 270.

51

Du wendest Dich bergwärts und beginnst, in einem leichten Aufwind mit stetigem Flügelschlag Höhe zu gewinnen. Du fliegst auf einen Paß zwischen den zwei nächsten Berggiganten zu. In wenigen Augenblicken überfliegst Du Steilwände und Abbrüche, wo der weiche Schiefer abgesplittert ist, zuweilen auf einer Höhe von einer Bogenschußweite und einer Breite von einer Viertel Wegstunde. Auch die Lärchen, Fichten und Föhren des Hochwaldes ziehen unter Dir hinweg, bisweilen auch Schwellen und Absätze im Hang, schiefrige Rücken, auf deren flacherem Gelände auch andere Pflanzen wachsen.

Ziehe noch 3W6 Astralpunkte ab - wenn Du nicht genügend hast, entsprechend viele Lebenspunkte.

Weiter bei 98.

52

Wie von selbst finden Deine Füße ihren Weg. Der Zauber der alten waldelfischen Pfade hüllt Dich ein und geleitet Dich weiter. Vorbei an hohen Blautannen, prachtvollen Ahorn-Bäumen und zuweilen einer Blutulme, dringst Du in den *la* vor.

Weiter bei 210.

53

Du läßt Dich ohne jeden Kraftaufwand mit ausgestreckten Armen vornüber fallen. Dein Aufschlagen erzeugt weitere Sprünge, aber dann kehrt wieder Ruhe ein. Handspanne für Handspanne arbeitest Du Dich zu der nächsten Eisscholle, ehe Du Dich wieder erhebst.

Lange blickst Du auf das Spinnwebmuster auf dem grünen Eis, das beinahe zum verschlingenden Schlund geworden wäre. Das sollte Dir nicht noch einmal geschehen. Weiter bei 140.

54

Mit dem gleichen Schwung, mit dem Du die Waffe ergreifst, stößt Du sie dem Ungeheuer in die vorspringende Nase. Der Ruck des nach vorne schnellenden Räubers treibt Dich nach hinten, aber auch dieser zuckt zurück und läßt sich ins Wasser zurückfallen. Weiter bei 270.

55

Du wendest dem riesigen Maul den Rücken zu und springst mit der ganzen Kraft Deiner langen Beine zur nächsten

Eisscholle. Hinter Dir hörst Du den schweren Leib ins Wasser zurückstürzen. Der Hai taucht wieder!

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies 294. Mißlingt sie, lies 270.



56

Für zwei Herzschläge verharrst Du und fühlst Dein Blut durch Muskeln strömen. Mit seinem Kommen und Gehen stößt Du die Worte "*a'sela dhao biundawin*" hervor - die so beschworene Gewandtheit Deines Leibes wird Dich zwar nicht bis in die *biunda* der Auelfen tragen, aber vielleicht doch in Sicherheit.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/GE/KK) auf den Bewegungszauber *AXXELERATUS BLITZGESCHWIND* gelingt, ziehe 7 Astralpunkte ab und lies weiter bei 294. Andernfalls verlierst Du 3 Astralpunkte - weiter bei 105.

57

Auf kürzeste Entfernung drohst Du dem Hai mit der linken Faust, läßt in deinem Innersten Angst und Zorn zu einem gleißenden Pfeil werden, und schreist laut: "*fial miniza dao'ka*".

Würfle 3W6+1 für die Wirkung. Wenn Dir die Zauberprobe (KL/GE/KK) auf den Kampfzauber *FULMINICTUS* gelingt, ziehe entsprechend viele Astralpunkte ab und lies weiter bei 228. Andernfalls verlierst Du die Hälfte der Astralpunkte (abgerundet) - weiter bei 105.

58

Du steigst in das eiskalte Quellwasser, das Dir kaum bis zur Brust reicht, und kämpfst Dich am Rand gegen die Strömung durch. Dann ziehst Du Dich an der Wand hoch und steigst mit gegrätschten Beinen in die Klamm ein. Die Spalte ist

stellenweise doch so breit, daß Du nur mit zwei weitgespreizten Beinen stehen kannst, und jeder Schritt zehrt mehr an Deiner Kraft.

Lege eine Talent-Probe auf Klettern (MU/GE/KK) ab - mit einem Malus von 4, falls Du ein hinderliches Stück mit Dir führst (das Du natürlich auch jetzt wegwerfen kannst). Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei **312**. Mißlingt sie, lies **180**.

59

Das Haar der Sängerin ist schon silberblau vom Alter, aber ihren Gesichtszüge ist nichts anzumerken. In ihren bernsteinfarbenen Augen kannst Du erkennen, daß ihr *nurdra*, die Lebenskraft, trotz der Weisheit von über dreihundert Sommern noch jung und stark ist, und ihre Stimme klingt wie Flötenklang und Kinderlachen und wie das Eis, das im Wind singt.

Sie gibt Dir ein besonders altes Lied mit auf den Weg, das Sie in ihrem kristallinen Saal nur für Dich singt. Jenseits des Gebirges von *sala mandra*, so erzählt sie, liegt der Alte See, und mitten darin die Schwimmende Stadt. Als dereinst der Traum der Hochelfen in Streit und Tod zerbrach, zogen sich einige Sippen dem Vorbild der Liechtelfe Madaya folgend in einen ewigen Schlaf zurück, um wieder träumen zu lernen. "Bewahre es gut, wenn Du hinausgehst. Du weißt nie, wann das Lied der Elfen in Dir zu singen beginnt ..."

Zurück zu **2**.

60

Vorsichtig setzt Du den Weg fort. Auf dem brüchigen Harsch und dem immer öfter herausragenden blanken Eis kommst Du nur langsam weiter. Riesige Gletscherspalten, die wie Mäuler fremder Ungetüme lauern, zwingen Dich zu beträchtlichen Umwegen.

Binnen weniger Stunden verstärkt sich der beißende Wind zu einem Sturm, der Dir winzige Eisnadeln fast waagrecht ins Gesicht bläst.

Du verlierst 1 Lebenspunkt.

Du hast kaum den Eindruck voranzukommen. Für jeden Eisklotz, den Du mühsam umgehst, taucht ein neuer auf. Über Dir hängt ein Himmel, der immer mehr die Farbe der Eiswüste annimmt und zum Horizont hin von tiefer Schwärze wird.

Lege eine Talent-Probe auf Wettervorhersage (KL/IN/IN) ab, mit einem Bonus von 5, wenn Du ein Firnelb bist. Gelingt sie, lies **13**. Mißlingt sie, lies **192**.

61

Du steigst ins Wasser und begrüßt den *aha* mit einem Streicheln. Er wird Dich freundlich auf seinen Schultern tragen. Du richtest das Boot gegen die Strömung, wirfst Waffen und Habe hinein und springst mit einem kräftigen Ruck hinterher.

Schon fängt sich der Bug in der leichten Strömung und wendet sich langsam der Flußmitte zu. Doch dann tauchen Deine Arme das Paddel in den Fluß, und die ersten Stöße lenken die *awasela* nahe ans Ufer, wo die Strömung am schwächsten ist, und dann flußaufwärts.

Lies weiter bei Abschnitt **104**.

62

Du stößt zwei Finger der linken Hand vor, als wolltest Du sie dem Ungeheuer in die Augen treiben, und zischt die Worte "*bha'iza dha feyra*".

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/IN/GE) auf den Kampfzauber BLITZ DICH FIND mit einem Magieresistenz-Malus von 5 gelingt, ziehe 5 Astralpunkte ab und lies weiter bei **131**. Andernfalls verlierst Du 3 Astralpunkte. Wenn Du bei einer der drei Proben eine 20 würfelst, lies weiter bei **105**, sonst bei Abschnitt **228**.

63

Du biegest nach rechts ab und springst weiter von Eisscholle zu Eisscholle. Lange hältst Du das nicht mehr durch. (Du verlierst 1 Lebenspunkt.) Als der Hai hinter Dir zum nächsten Sprung ansetzt, spritzt Dir das Wasser bereits in den Nacken. Dann bietet sich Dir eine letzte jämmerliche Gelegenheit: Zwischen Dir und dem Festland dümpeln drei Eisblöcke, keiner größer als ein Stück eines Baumstammes. Es wäre unmöglich, auf einem der drei zu stehen - aber vielleicht halten sie einen schnellen Schritt aus ... (**165**)

64

Mit weit vorgestreckten Armen versuchst Du das rettende Eis zu erreichen, als Dein Unterleib bereits ins eisige Wasser bricht. Deine Hände klammern sich an die Eisplatte, während Dich Deine Beine, plötzlich schwer wie Felsen geworden, hinabziehen beginnen.

Hinter Dir bricht brausend das Meer auf, und der Hai setzt zu seinem letzten Angriff an. Du strampelst in Todesangst, Deine Füße treten gegen Wasser, Eisklumpen - und etwas Lebendiges! Als Du über die Schulter blickst, erkennst Du, daß Dein Bein schon ins weit aufgesperrte Maul des Todes ragt.

Lege eine letzte GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies **193**. Mißlingt sie, lies **146**.

65

Dein letzter Gedanke, als Du in Deinem schimmernden, kühlen Grab versinkst, ist, daß das Licht Deines *nurdra* in einem anderen Elf weiser und stärker scheinen möge. ENDE.

66

Du lehnst Dich entspannt an das Eis und läßt Deine Hand über die keuchende Brust und die strapazierten Beine gleiten, während Du die unsterblichen Worte "*bha'sama sala bian da'o*" sprichst.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/IN/CH) auf den Heilzauber BALSAMSALABUNDE gelingt, gewinnst Du 1 LP je investiertem Astralpunkt, muß aber mindestens 7 (oder alle verbliebenen) Astralpunkte abziehen. Andernfalls verlierst Du die Hälfte der Astralpunkte (abgerundet).

Lies weiter bei **154**.

67

Du marschierst weiter über die gleißende Fläche der Eisbucht. Noch steht der *sha*, die Frühlingssonne, am Himmel, aber Du

mußt Dich sputen, wenn Du noch vor dem Nachtfrost das Festland erreichen willst.

Du wanderst drei Stunden lang auf jene dunkle Linie zu, wo Deine Falkenaugen die Klippen des Eislandes suchen. Trotz der einsetzenden Dämmerung wird Dir immer klarer, daß etwas nicht stimmt. Die glatte, graue Fläche vor Dir ist offenes Wasser, und erst viel weiter hinten, am Horizont, kannst Du die Klippen sehen - viel zu weit weg!

Lies weiter bei **171**.

68

Kurz entschlossen legst Du Deine Kleider und Waffen ab, ohne ihnen noch einen Blick zu schenken. Nur Deine *iama* nimmst Du zwischen die Zähne. Dann kauerst Du Dich auf den Boden. Du rufst Dein Seelentier, das sich in Dir wie in Deinem Instrument verkörpert. Fast gedankenverloren sprichst Du die überlieferten Worte "*a'dao valva iama*" und die Bezeichnung Deines Tieres.

Wenn Dir die Zauberprobe (MU/IN/GE) auf den Verwandlungszauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAH gelingt, ziehe zunächst 10 Astralpunkte ab und lies weiter bei **128**. Andernfalls verlierst Du 4 Astralpunkte - weiter bei **9**.

69

Du ruderst weiter über den Lotosteich. Als Du Dich dem jenseitigen Ufer nährst, stellst Du fest, daß der Teich durch den Zusammenfluß zweier Flüsse entsteht. An der Gabelung hältst Du Dich rechts und ruderst auf den *awa*, der von Mittag her aus den Bergen kommt.

Weiter bei **272**.

70

Irgendwann nehmen die Anstrengungen und die Welt Deiner Tierseele überhand, und Du kannst Dich an sehr wenig erinnern.

Als der Morgen graut, erwachst Du nackt, frierend und zerschlagen in einer Kuhle aus braunem Steppengras. Dein *mandra* ist völlig erschöpft. Ringsherum schmelzen Schneeflecken unter dem erstarkenden *sha*. Hinter Dir rauscht ein *alwa*, ein breiter, blauer Wildbach mit vereisten Ufern, der bis zum offenen Meer am Horizont führt.

Durch die unglaublichen Strapazen ist Deine Lebensenergie auf 10 und Deine Astralenergie auf 0 gesunken.

Du raffst Dich mühsam auf, um schnell Nahrung und wärmende Kleidung zu finden (**169**).

71

Dir ist klar, daß Du irgend eine Art Segelfahrzeug benötigst, um mit dem nächtlichen Nordwind gegen die leichte, aber stetige Strömung bis zum Festland vorzudringen. Dein Blick trifft eine Packeisplatte von zwei Schritt Durchmesser, die unter dem Druck ihrer Schwestern hochgehoben und abgelegt worden ist.

Du hockst Dich nieder, ziehst den Handschuh aus und legst die bloße Hand auf die Platte. Immer wieder murmelst Du die Worte, die auf Omethoon, den unglückseligen Stammvater

aller Firnelfen, zurückgehen sollen: "*mandra mha firndra sha'ka*" - Seelenkraft und Eingebung über Eiswüste und Sonnenlosigkeit.

Hin und her streichelt Deine Hand, und in der Finsternis verrät Dir nur Dein Tasten und das Funkeln der Sterne, daß sich das Eis zu wölben und krümmen beginnt. Das zunehmende Krachen um Dich herum jedoch erinnert Dich daran, daß die Eisfläche den Wellen der offenen See nicht lange standhalten wird.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/FF/KK) auf den Verwandlungszauber METAMORPHO GLETSCHERKALT gelingt, ziehe 10 Astralpunkte ab, andernfalls verlierst Du 5 Astralpunkte. Merke Dir Erfolg oder Mißerfolg und lies weiter bei **173**.

72

Mit kräftigen Rucken schiebst Du das Eisboot zum Rand der Insel und läßt es zu Wasser. Dann wirfst Du die Waffen hinein und steigst vorsichtig hinterher. Da und dort schwappt Wasser ins Boot, aber Du bist zuversichtlich. Schon fängt sich der eisige Nordwind in der Segelfläche und schiebt das Boot von der Insel fort.

Du ergreifst das Paddel; dank Deiner Handschuhe wird es hoffentlich einige Stunden dauern, bis es zu schmelzen beginnt. Du fängst an zu rudern und findest schnell Deinen Rhythmus. Es scheint, daß Du mit Wind und Paddel tatsächlich deutlich gegen die Strömung gewinnst.

Lege eine Talent-Probe auf Boote Fahren (FF/GE/KK) ab, mit einem Bonus von 5, wenn Dein Zauber zuvor gelungen ist, mit einem Malus von 5, wenn er mißlungen ist. Gelingt sie, lies **33**. Mißlingt sie, lies **316**.

73

Dir kommen die alten Lieder in den Sinn, die von den Bergen von *sala mandra* berichten: Es heißt, daß hier der Ursprung aller Elfvölker liegt, der Ort, wo sie dereinst aus dem Licht in die Wirklichkeit getreten sind. Irgendwo in seiner Nähe soll auch der *mandrawa'o* liegen, der Dunkle Quell, dessen Wasser reines *mandra* ist. Und natürlich soll sich hier auch der Hof des legendären Elfenkönigs verbergen, unberührt vom Niedergang der Hochelfen.

Weiter bei **321**.

74

Du suchst Dir einen kleinen Lärchenhain, wo Du geschützt und verborgen meditieren kannst und dennoch einen guten Blick auf das Hochland der Gelben Sichel hast. Du holst Deine *iama*, Dein Instrument, hervor und beginnst zu spielen; zunächst zur Einstimmung Dein ureigenes Seelenlied, dann das alte Lied der Erinnerung, und schließlich das Lied von Dagal dem Wahnsinnigen, wie Du es von eurem ältesten Sänger gehört hast. Noch während Du die ersten Silben singst, spürst Du, daß sich Dir ein großes Geheimnis eröffnet ...

Es heißt, daß Dagal der erste und größte Sänger der Elfen war. Selbst die Tiere und die Elemente lauschten, wenn er sang. Die Winde waren seine Freunde, und auf dem gelben Berg er-

bauten sie ihm einen Thron aus Achat. Von hier trugen sie seine Stimme in die ganze Welt. Dagal besang die Welt, und manche sagen, daß erst sein Singen die Welt werden ließ, wie sie ist.

Doch selbst für den weisesten Elf ist das Lied der Welt zu mächtig. Um das Lied der unendlichen Welt zu singen, mußte auch sein Lied, ja Dagal selbst, unendlich sein. So besiegte Dagal, vom ersten *badoc* befallen, das letzte in sich: seinen Tod! Sein Geist nahm überhand, und seine Lieder erfüllten die ganze Elfenwelt. Mit Dagal wuchsen auch die Elfen ohne Maß. Ihre Macht wurde himmelnah, und sie nannten sich die Hohen Elfen.

Dagal erkannte seine Wahn und versuchte nun, auch das Erste in sich zu besiegen: das Sein! Sein Lied wurde immer wilder, und mit ihm kam Sterben, Krankheit, Krieg und Zerstörung unter die Hohen Elfen. Als Dagal zum zweiten Mal gesiegt hatte, waren auch die Hohen Elfen verschwunden.

Aber kein Wesen, das die Unendlichkeit gesehen hat, kann völlig enden. Ohne Tod und ohne Sein verschwand Dagal, ohne deswegen nicht zu sein. Dagal's Lieder wurden noch lange von den Winden getragen, und es heißt, das es die Aufgabe jedes weisen Elfen ist, zu singen, damit Dagal's Lieder nicht mehr erklingen.

Als Deine Lieder enden und Du wieder zu Dir kommst, kannst Du am Elfenstern sehen, daß Du zwei Tage gespielt hast. Tief innen bist Du Dir sicher, verstanden zu haben, was das Lied speziell für Dich bedeutet: Keinem Sterblichen steht die ganze Welt zu, nicht sie zu besitzen, nicht sie zu erleben, nicht sie zu erkennen.

Es wird Deine Aufgabe auf dem Weg in die Welt der Menschen sein, diese Weisheit zu bewahren. Und Du spürst auch ganz deutlich, daß da draußen Jemand auf Dich wartet, der eben gerade glaubt, daß ihm die ganze Welt zusteht. Wo, wann und wer das ist, das wirst Du ergründen ...

Wegen der anstrengenden Meditation regenerierst Du während dieser zwei Nächte keine Lebensenergie und nur 1 Astralpunkt. Für Deine Einsichten erhältst Du jedoch 5 Abenteuerpunkte.

Weiter bei 252.

75

Tanzt-auf-dünnem-Eis ist ein hervorragender Pfadfinder und Eisläufer, aber auch ein schweigsamer Einzelgänger mit düsteren Stimmungen. Er hockt am Ufer des *lyr*, des Eismeeres, und blickt hinaus: "Die Welt ist hundertmal größer als wir alle glauben können. Du kannst lernen, auf Eis und Wasser zu gehen. Aber für das, was wir dort draußen zurückgelassen haben, bist Du nie ganz bereit ..."

Er schnippt ein Eisplättchen über das Packeis, und Du spürst, daß er nicht mehr sprechen wird. Zurück zu 2.

76

Du denkst über den uralten Zauber ÜBER STROM UND ÜBER SEE nach und über die wenigen Fällen, wo er Dir gelungen ist. Du schätzt, daß Dein gesamtes *mandra* Dich etwa eine halbe Stunde über Wasser halten kann. Der Weg in

die Dunkelheit dauert auf jeden Fall länger als eine Wegstunde, aber im elfischen Dauerlauf könntest Du es schaffen. Wenn Dein *mandra* Dich nicht erfüllt oder Du nicht ausgeruht bist, dann mußt Du verzichten (9). Sonst kannst Du es wagen (254).

77

Ein erregtes Kribbeln geht Durch Deine Fußsohlen, als Du sie auf die stetige Dünung des dunklen *lyr* setzt. Tatsächlich fühlt er sich wie vertrauter Boden an.

Nach den ersten vorsichtigen Schritten bekommst Du allmählich Gefühl für diese Fortbewegung. Das Wasser ist eine zusammenhängende Masse. Die Wellen, die Dich stets von hinten erreichen, heben Dich in die Höhe, ohne Deine Haut zu benetzen, und lassen Dich ebenso wieder herabsinken.

Du beginnst zu laufen, und nach und nach lernst Du sogar, Dich von den Wellenkämmen abzustoßen und ihre Kraft in Deinen Lauf zu legen.

Aber Du brauchst auch alle Kraft und Schnelligkeit. Wer weiß, was hier alles auf Dich lauert und wie lange Dein *mandra* noch vorhält?

Du verlierst noch 1W6+6 Astralpunkte. Wenn sich Dein *mandra* dadurch nicht erschöpft, lies 214, sonst 207.

78

Dir ist, als ob Du in einen See aus Kraft, Alter und Weisheit tauchst. Das *nurdra* des Eichenkönigs ist uralte wie die Welt und dennoch kraftvoll und unverbraucht wie das eines jungen Baumes. Sein Geist, mächtig wie die Sonne, strahlt Dir mit einem Gefühl von Wohlwollen entgegen, und soweit es Dir überhaupt möglich ist, so etwas wie seine Gedanken zu verstehen, kannst Du einen Wunsch wahrnehmen: dir etwas mitzuteilen, was Dich, die ganze Menschenwelt und vielleicht sogar die Wurzeln des Eichenkönigs betrifft.

Weiter bei 92.

79

Du wirst tun, was seit fünfzig Jahren keiner Deiner Sippe getan hat. Du mußt das Band Eurer Gemeinschaft lösen, um Dein eigenes Schicksal zu suchen. Vielleicht findest Du den legendären Elfenkönig in den Ewigen Wäldern, vielleicht findest Du auch nur eine der eisigen Todeskreaturen der *Pardona* - aber Du mußt es tun!

In diesen ersten Nächten des erblühenden Jahres stehen am Himmel der Sternenfuchs und der Salamander mit seinem leuchtenden Auge *Sajalana*, das immer nach Neubeginn sucht, und direkt neben diesem Bild der Wandelstern *Simia*, der mystische Stammvater der Hochelfen. Ein schönes Vorzeichen, das unmißverständlich Aufbruch bedeutet.

Lies weiter bei Abschnitt 103.

80

Deine stoßenden Elfenfüße beginnen, in eiskaltes Wasser einzutauchen. Du machst noch einige rudern Bewegungen mit den Armen und findest Dich dann der Länge nach im Wasser. Weiter bei 241.

81

Es ist, als ob Du Dich selbst beobachtetest. Mit einer Geschicklichkeit, die nicht einmal mehr elfisch oder katzenähnlich genannt werden kann, erklimmst Du die Steilwand, aus der die Quelle sprudelt. Fast scheint es Dir, als ob Du nach oben flögest.

Als Du die Beine über die Oberkante schwingst, scheint der Traum verflogen. Du fühlst Dich erfüllt und erschöpft. Vor Dir erheben sich die Berggiganten, deren schneebedeckte Flanken in der Nachmittagssonne gleißen.

Für Deine Entdeckung und die damit verbundene Erkenntnis kannst Du Dir 10 Abenteurpunkte gutschreiben. Deine Astralenergie steigt permanent um 1 Astralpunkt. Weiter bei 203.

82

Instinktiv beginnst Du zu paddeln. An Deinen Armen und Beinen scheinen schwere Eisklumpen zu hängen. Dein Keuchen und Prusten, Deine Bewegungen und die des *Iyr* um Dich werden zu wirbelnden Schatten, die Dich vollständig einhüllen.

Irgendwann rasen stechende Schmerzen durch Deine Finger und Knie. Erst nach langen Augenblicken begreifst Du, daß Deine bloßen Füße im Wasser auf Stein und Fels treten. Mühsam nach Atem ringend watest Du voran, ehe die Schwärze auch Deinen Geist erfüllt.

Durch die unglaublichen Strapazen ist Deine Lebensenergie auf 5 gesunken, und Du büßt permanent 1 LP ein. Falls Du Bogen, Speer oder Klinge geführt hast, hast Du sie natürlich irgendwann losgelassen, ebenso allfällige Handschuhe, gesammelte Pelze und sonstigen Besitz.

Wenn Du erwachst, blickst Du Dich um (93).

83

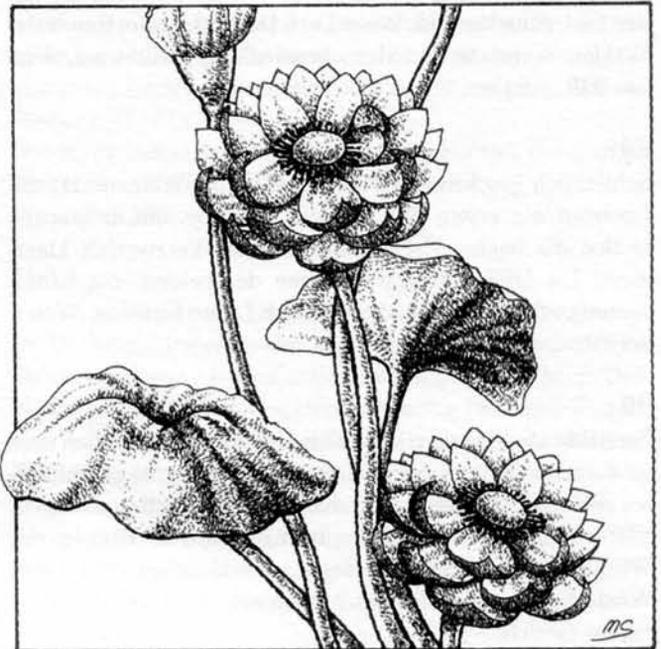
Im Licht des neuen Tages blickst Du um Dich und erschauerst: Von dem Eis der Bucht ist während der vergangenen Stunden nur noch ein Bruchstück geblieben, das Du in einer Stunde umgehen könntest. Wie lange wird es bei dieser Geschwindigkeit dauern, bis Du bis zum Bauch im Wasser stehst?

Stunde um Stunde und Tag und Tag kannst Du beobachten, wie das Eisfloß abbröckelt. Welche Entscheidung triffst Du: Willst Du nach den Strapazen des Vortages an der dicksten Stelle der Eisinsel ein Nachtlager anlegen, dann lies 184. Willst Du Tag und Nacht in Bewegung bleiben, um jeweils auf dem größten Teilstück bleiben zu können, dann lies 151.

84

Du erreichst den Teich, und das einsickernde Licht des alternden Tages bricht sich auf Myriaden von Wellen und Insektenflügeln. An den Ufern, wo keine Strömung stört, treiben auf dem grünen Wasser Hunderte gelber und rosafarbener Lotosblüten mit großen Schwimmblättern. Schwärme von Lotosfaltern fliegen auf und tanzen durch die Luft, nur zuweilen von einem Lichtstrahl erhellt. Die Schönheit des Lotos verzaubert Dich. Willst Du Dich den

Blüten nähern, um sie zu bewundern (234) oder zu pflücken (311)? Willst Du an diesem bezaubernden Ort nach einem Schlafplatz suchen (118)? Oder willst Du Deinen Weg fortsetzen - zu Land (240) oder, wenn Du ein Boot hast, zu Wasser (69)?



85

Am dritten Tag, als Deine Eisinsel nur noch hundert Schritt lang und fünfzig Schritt breit ist, erspähist Du endlich ein junges Meerkalb, das sich nichtsahnend am Rand des Eises ausruht. Das Tier ist kaum einen Schritt lang und noch sehr unerfahren.

Dein Geschoß trifft es, ehe es aus dem Dämmer Schlaf erwacht. Du verzehrst die warme Leber und Stücke vom Speck. In wenigen Stunden wird das Fleisch gefroren sein, daher bereitest Du Dir einige Handvoll Stückchen, die Du notfalls im Mund auftauen kannst. Weiter bei 297.

86

Du beginnst zwischen den Eisblöcken nach einem sicheren Platz zu suchen. Überall starren Dir glatte, steile Wände, festgefrorener Schnee und bodenlose Abgründe entgegen. Weiter bei 16.

87

In dieser Nacht schläfst Du seit langem wieder tief und fest. Du regenerierst jeweils 1W6 Deiner Lebens- und Astralenergie. Am folgenden Tag bleibt Dir nichts über, als zuzuschauen, wie nach und nach immer mehr Stücke vom dünneren Rand abbrechen.

Als Du Dich abends zur Ruhe legst, hast Du etwa fünfzig Schritt Eis um Dich. Du erwachst erst, als Du feststellst, daß Du in eiskaltem Wasser liegst. Entsetzt blickst Du Dich um. Außer den zwei Zacken Deines Rastplatzes kannst Du nur glitzerndes Wasser sehen. Weiter bei 187.

88

Von nun an folgst Du dem Bach meist direkt an seinem Ufer. Falls Du Dein Boot mit Dir trägst, wird es ein langer, anstrengender Marsch werden, bis Du es wieder auf einen Wasserlauf setzen kannst.

Wenn Du hierher aus dem Herzen der Ewigen Wälder gewandert bist, dann lies **255**. Wenn Dich Dein Weg vom Rande der Wälder, vorbei an der Menschensiedlung geführt hat, dann lies **319**.

89

Schließlich geschieht das Unvermeidliche. Während Du am Horizont die ersten Schleier des Morgens ahnst, knicken lautlos die beiden Zacken auseinander. Verzweifelt kletterst Du Dich rittlings an einen der beiden, ein baumstammgroßes Stück Eis, das für Dich Leben bedeutet. Weiter bei **80**.

90

Du hältst Dich an dem schmalen Uferstreifen zwischen dem schäumende Wasser des Baches und den grüngrau geschieferten Wänden, die links und rechts immer höher aufragen. Während Du in die Schlucht vordringst, wird das Brausen des Wildwassers zunehmend lauter, vervielfältigt durch den Wiederhall von den Wänden. Manchmal spritzt Dir die Gischt bis ins Gesicht.

Nach einer Stunde wird der Ufersims mehrmals so schmal oder derart glitschig vom überschwappenden Wasser, daß Du nur noch zur Wand gedreht und mit festen Handgriffen kletternd weiter kommen kannst.

Lege eine Talent-Probe auf Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ab - mit einem Malus von 6, falls Du noch immer ein merkwürdiges Objekt unter Deiner Kleidung trägst. Wenn die Probe gelingt, lies **283**. Fehlen Dir mehr als 10 Talentpunkte, um die Probe zu bestehen, dann lies **273**; sonst lies **180**.

91

So vertraut der elfische Lachsfang wirkt, so merkwürdig erscheint Dir die Siedlung dahinter. Sie ist so roh geformt wie eine Biberburg, so wenig kunstfertig wie die Höhle eines Wolfsrudels, und so ausgedehnt wie der Stampfplatz einer Herde Steppenrinder. Wenn Du es recht bedenkst, sind diese drei Tiere - der arbeitswütige Biber, der kluge, gnadenlose Wolf und das gefräßige, stumpfsinnige Rind - ganz charakteristisch für den Mensch, wie man ihn Dir beschrieben hat.

Mitten im Dorf kannst Du noch einen hohen Wachturm erkennen, auf dessen Spitze ein Schnitzwerk sitzt, das wie ein männliches Huhn aussieht. Nun, vielleicht haben sie einen Wächter, der die Jäger zusammenruft, wenn die Birkhühner und Trappen aus dem Wald kommen - oder das Zeichen hat mit einem unverständlichen Aberglaube zu tun.

Weiter bei **185**.

92

"Kind des Lichtes, Kind der Welt, Wissen und Verstehen will ICH Dir geben. Erkenne, was die Welt draußen formen wird,

was Dich formen wird, was - wenn Du nicht verstehst - sogar den Eichenkönig und die Ewigen Wälder formen wird."

Mit einem lauten Knarren bildet sich zwischen den mächtigen Wurzeln eine mannsgroße Öffnung, ohne daß Du sehen könntest, wie Rinde und Holz verschwunden sind. Aus dem Inneren dringt ein fast greifbares graufarbenes Licht.

Willst Du der offensichtlichen Einladung folgen und durch das Tor in die Eichenwelt treten, dann lies **301**. Oder hältst Du vorsichtig Abstand und wartest ab, dann lies **308**.

93

Du hast wieder festen Grund erreicht! Soweit Du das im dämmerigen Licht und in dem einsetzenden Schneegestöber erkennen kannst, stehst Du am Fuß der Klippen, die wohl die ganze Meeresbucht wallartig umgeben. Der Strand ist nur ein Dutzend Schritte breit, aber fester Boden, wie Dir einige braune Flecken unter halbgeschmolzenem Schnee verraten. Hinter Dir fliegen einige Schneemöven fast lautlos vom Wasser auf, um sich in ihre Felsnester, etwa eine Bogenschußweite über Dir, zurückzuziehen.

Für Deine einsamen Erlebnisse in der Eiswüste kannst Du Dir 10 Abenteurpunkte gutschreiben.

Du fröstelst und fühlst Dich müde und zerschlagen. Willst Du mit dem ältesten aller Elfenzauber Dein *nurdra* stärken, dann lies **325**. Willst Du versuchen, die Klippen zu erklettern, dann lies **258**. Willst Du am Strand weitergehen, dann lies **239**.

94

Bald ist alles gesagt, was Dir die Elfen zu Deiner Reise zu sagen haben, und nun willst Du bei aller elfischen Geduld nicht länger bleiben.

Für welchen der vielen Wege hast Du Dich entschieden?

Wenn Du zu den Bergen von *sala mandra* willst, kannst Du, wenn Du den Waldelfenpfad kennst, diesem folgen (**205**), einfach direkt darauf zu in den Wald hinein wandern (**201**), oder - falls Du ein Boot hast - flußaufwärts in den Wald rudern (**61**).

Willst Du statt dessen zu Fuß am Fluß entlang gehen, dann lies Abschnitt **36**. Wenn Du dem Fluß nur großräumig folgen willst, dann lies Abschnitt **217**. Willst Du den Fluß an der nächsten Furt durchqueren und in das offene Grasland vordringen, dann lies **218**.

95

Während der folgenden zwei Tage steigst Du in den Bergen, denen wohl nie jemand einen Namen gegeben hat, höher und höher. Der *la'e*, der Bergwald, wird lichter hier heroben, und immer öfter siehst Du Lärchen, die bereits wieder die ersten Nadeln bilden, und graue Föhren. Der Boden ist aus weichem Tonschiefer, der in der Hand zerbröckelt, weswegen auch die Hügel, Gipfel und Sättel um Dich runde, weiche Formen haben. Die fischreichen, schäumenden Bäche haben sich im Lauf Hunderter Generationen tiefe Schluchten gegraben.

Braune Bergadler mit weißen Häuptern ziehen ruhig ihre Kreise am zartblauen Frühlingshimmel, blaue Birkhühner mit roten Hauben schreiten balzend über die Berglichtungen, an

einem Abgrund steht stumm wie eine Statue ein Steinbock. Du überwachtest in den Kronen der wenigen Eichen, die Dir am Wegrand begegnen. Nächtens hörst Du die Auerhähne kämpfen, und über Dir zieht der Elfenstern seine viertägige Bahn, die ihren Zenith direkt über den nahen Bergen von *sala mandra* hat. Am Morgen treibt die Sonne den Nebel aus den Tälern und läßt ihn in dichten Schleiern in den Morgenhimmel steigen.

Weiter bei 310.

96

Gegen Mittag sind selbst die Gipfel der Eiszinnen hinter Dir nur noch ein kristallen glitzernder Kamm. Der Schnee unter Deinen Stiefeln ist harter, alter Harsch. Wenn Du zuweilen durchbrichst, stößt Du zwei Schichten tiefer bereits auf graues Gletschereis.

Vom aufkeimenden Frühling ist hier nichts mehr zu bemerken. In der *firndra* gedeihen nur noch der Sturmkriecher, dessen vereisten Triebe auf den kurzen Sommer hoffen, und der Eisflex, der selbst aus Kristall zu sein scheint. Du jedoch bist aus Fleisch und Blut; Dein dampfender Atem gefriert bereits auf Deinen Lippen zu kleinen Schneekristallen.

Sofern Du nicht Pelzmantel und Handschuhe trägst, verlierst Du durch die Kälte 1 Lebenspunkt; wenn Du aus irgend einem Grund sogar nackt bist, sogar 1W+1 Lebenspunkte.

Sollte Deine Lebensenergie dadurch unter 1 sinken, dann lies 112. Sonst weiter bei 10.

97

Du warst in Deiner Sippe geradezu berüchtigt als unheilbarer Träumer und Abenteurer, aber daß es einmal so deutliche Ausmaße annehmen könnte, hast selbst Du nicht für möglich gehalten: Du kannst Dich beim besten Willen nicht erinnern, wann und warum Du auf die rechte Seite des Flußlaufes gewechselt bist - und je länger Du darüber nachdenkst, desto merkwürdiger kommt Dir die ganze Gegend vor.

Du verlierst 10 Abenteuerpunkte. (Falls Du überhaupt noch keine nennenswerten Erfahrungen hast, gerätst Du vor Verwirrung ins Negative.)

Weiter bei 232.

98

Als die Dämmerung einbricht, befindest Du Dich höher oben als je zuvor in Deinem Leben. Die Sonne versinkt karmesinrot jenseits der westlichsten Ausläufer des Gebirges, während die letzten Wolkenfetzen des Abendrots Dir mit dem Nordwestwind entgegen wehen. Da siehst Du ein goldenes Gleißer, etwa dreihundert Schritt zu Deiner Rechten, das von einem dieser stufenartigen Absätze in den Flanken des Gebirges kommt. Möchtest Du auf die Erscheinung zusteuern (153) oder versuchen, noch vor Einbruch der Dunkelheit ein Nachtlager zu finden (315)?

99

Da hilft kein Zaudern. Du mußt die Schneehaube umgehen, und dazu wirst Du sie selbst benutzen. Du holst Deine

spitzestes Messer hervor, hauchst darauf, um ihm etwas Wärme zu geben, und stößt es dann in den Harsch. Du brauchst zwei weitere Stöße, bis Du einen halbwegs brauchbaren Griff geschaffen hast.

Dann riskierst Du es! Die beiden Beine im Kaminausgang verspreizt, die rechte Hand am Messergriff im Schnee, schlängelst Du Dich um das Hindernis und tastest mit der Linken nach oben. Mit einer letzten Kraftanstrengung beginnst Du Dich hochzuziehen und hoffst inniglich, daß der Schnee Griff hält.

Durch Erfrierungen und Blessuren während der ganzen Klettertour hast Du 1 Lebenspunkt verloren.

Weiter bei 275.

100

Nachdem Du Dir die Situation betrachtetest hast, entscheidest Du Dich doch lieber für den augenscheinlich einfachen Weg. Du nimmst kurzen Anlauf und greifst zu dem Sims hoch. Dein Hände krallen sich an den lähmend kalten Fels, und Tropfen von Schmelzwasser rinnen Dir in die Ärmeln. Auch dieser Weg ist nicht wirklich einfach!

Langsam ziehst Du Dich hoch, schwingst ein Bein auf die Kante und rollst Dich auf den Sims. Von hier heroben sieht das Band richtig einladend breit aus - solange Du nicht auf den vereisten Schnee darauf und zum Strand zu Deiner Linken hinabsiehst.

Du steigst das Band entlang, den Rücken an der Wand, mit der rechten Hand vorgreifend, mit der linken nach hinten sichernd. Der Altschnee unter Deinen Stiefeln ist hart und knackt zuweilen stückweise ein. Weiter bei 144.

101

Aussichtslos! Du bist wirklich nicht in der Verfassung zu klettern. Enttäuscht gehst Du den bereits geschafften Weg zurück und springst zum Strand hinab. Weiter bei 239.

102

Schnell legst Du Deine Kleider und Waffen ab, ohne ihnen noch einen Blick zu schenken. Nur Deine *iama* nimmst Du zwischen die Zähne. Dann kauerst Du Dich auf den Boden. Du rufst Dein Seelentier, daß sich in Dir wie in Deinem Instrument verkörpert. Fast beiläufig sprichst Du die überlieferten Worte "*a'dao valva iama*" und die Bezeichnung Deines Tieres.

Wenn Dir die Zauberprobe (MU/IN/GE) auf den Verwandlungszauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI gelingt, ziehe zunächst 10 Astralpunkte ab und lies weiter bei 106. Andernfalls verlierst Du 4 Astralpunkte - weiter bei 100.

103

Dein Blick streift ein letztes Mal über die bereitgelegte Ausrüstung, ehe Du sie aufnimmst und verpackst. Die bevorzugten Waffen des Firnvolkes sind Wurfspieß oder *yara* (Kurzbogen), dazu *mamra* (Robbentöter) oder Jagdmesser. Zwei dieser Waffen darfst Du auswählen - mehr wäre hinderlich.

Falls Du eine *yara* führst, hast Du sie natürlich noch nicht bespannt, um Bogen und Sehne nicht zu erschlaffen.

Deine Robbenlederhose hast Du zum Schutz gegen Wasser und Kälte frisch gefettet. Am Leib trägst Du die kurz geschnittenen, anschmiegsamen Sommerpelze, für die Dein Volk berühmt ist, dazu einen Pelzschal für Kopf, Hals und allgemeine Notfälle. Außerdem streifst Du ein Paar schwere Handschuhe über.

Um den Hals trägst Du stets griffbereit das Amulett des Schwarzen Auges, das jeder Firmelf zum Schutz gegen den Frostwurm trägt.

Schließlich steckst Du noch Deine *iama*, Dein Seeleninstrument, ein - den einzigen Besitz, der Dir wirklich wichtig ist. Ist Deine Flöte aus Seetigerhauern, Wolfsknochen, Kristall oder *mammuton* (Elfenbein)?

Erfahren im Wildnisleben, denkst Du nicht daran, Dich unnötig zu bepacken. Daher nimmst Du nur noch zwei weitere Gegenstände mit. Was wählst Du aus:

- den schweren Kapuzenmantel aus Firunsbärenpelz, den Ihr im Winter tragt,

- Proviant für einige Tage, bestehend aus Meerkalbspeck und getrocknetem Fisch,

- den Gürtelschmuck, den alle Elfen zum Fest anlegen (kleine Messerchen, Ahlen und Feilen, Stielkämmchen und Spiegelchen, Tiegelchen und Fläschchen mit bunten Tränken, Fuchsschwänze, Kräuterbeutelchen, aufgefädelter Bernstein usw.),

- zwei fachkundig gekürschnerte Hermelinpelze, um sie gegen gewebte Stoffe der anderen Rassen einzuhandeln,

- eine Kette aus Bernstein als Schmuck, Geschenk oder zum Tauschen?

Wenn Du ein Ausgestoßener Deines Stammes bist, dann lies weiter bei **149**; sonst lies **2**.

104

Der *la*, der dichte Heimatwald der Waldelfen, bildet ein schimmerndes Dach über dem Fluß. Grüne Lianen, graue Flechten und grellrote Winden hängen bis in Dein Boot herab. Mächtige Farne beugen sich über die Wasserfläche und streifen Deine Schultern. Fledermäuse und bunte Schmetterlinge flattern herab und hinauf, kleine Libellen surren fingerhoch über die Wellen. Du fühlst, wie tief in Dir das Lied der Wälder zu singen beginnt.

Weiter bei **223**.

105

Noch ehe Du Deine Absicht vollzogen hast, stößt der Hai erneut vor. Du landest auf dem Rücken und kannst gerade noch Deine Beine einziehen, als die Zähne durch Leder und Pelz fetzen und knirschend in das Eis darunter schlagen.

Du verlierst 1W6 Lebenspunkte. Wenn Deine Lebensenergie dadurch unter 1 sinkt, dann lies **146**.

Mit einem scharrenden Geräusch sinkt der mächtige Leib ins Eiswasser zurück, aber Du weißt, daß er jeden Augenblick wieder da sein wird (**270**).

106

Als Du aus den Gedanken an Dein Tier zurückkehrst, hast Du bereits seine Gestalt angenommen. Mit einem kräftigen Sprung stößt Du Dich vom Boden ab und schlägst mit den Fügeln, die eben noch Deine Arme waren.

In einer eleganten Spirale steigst Du höher. Unter Dir versinkt der *lyr*, das Eismeer, und schnell erreichst Du die Oberkante der Klippen. Plötzlich siehst Du Dich einem kreischenden Schwarm Raubmöven und Sturmseglern gegenüber, die ihre Nester bedroht sehen. Du schwenkst sofort zur Seite und läßt Dich fallen, aber einige wütende Schnabelhiebe kriegst Du dennoch ab.

Lege eine Talent-Probe auf Fliegen (MU/KL/GE) ab. Mißlingt Dir die Probe, verlierst Du für je 2 fehlende Talentpunkte 1 Lebenspunkt.

Weiter bei **267**.

107

Am Morgen beginnst Du wieder talwärts zu marschieren, wenn auch die meisten Deiner Schritte Dich ebenerdig tiefer in die Berge führen. Die Bergkuppen, deren Schneehauben wie übergossen vom Morgenrot sind, scheinen Dir entgegenzuwachsen. Bald unterschreitest Du wieder die Baumgrenze und läßt die einzelstehenden Lärchen und Kiefern hinter Dir. Noch am Vormittag hörst Du unter Dir, im *la'e*, dem Hochwald, den kvill rauschen, und kaum eine Stunde später siehst Du den vertrauten Anblick seines Glitzerns.

Lege eine Talent-Probe auf Orientierung (KL/IN/IN) ab. Gelingt sie, lies **269**. Mißlingt sie, lies **321**.

108

Geschafft! Vor Dir liegt das verschneite Hochland der südlichen Ausläufer der Grimmfrostöde. Soweit Dein Auge reicht, siehst Du altwinterlichen Schneegries, Dutzende Male aufgetaut und wieder zu kleinen Körnern gefroren. Da und dort ragen einzelne braune Pflanzenstengel heraus, von dicken Eissäulen umschlossen, die erst jetzt langsam zu tauen beginnen.

Während Du Dich noch erschöpft im Schnee liegend orientierst, erspähst Du zu Deiner Linken, also gegen Mitternacht, fast jenseits des Horizontes am schneetrüben Himmel eine silber-weiße geflügelte Gestalt.

Lege eine Talent-Probe auf Tierkunde (MU/KL/IN) ab. Gelingt Dir die Probe, lies, wenn Du ein Firmelf bist, **260**, wenn Du ein Auelf oder Waldelf bist, **7**. Mißlingt die Probe, lies, wenn Du ein Firmelf bist, **7**, wenn Du ein Auelf oder Waldelf bist, **238**.

109

"Ja, ich bin der Eichenkönig", sagt der Baum mit einer tiefen, heiser knarrenden Stimme, als hätte er Deine Gedanken gelesen, und Du blickst nun in ein unübersehbares riesiges Gesicht, drei Schritt über dem Boden: eine flache, aber sehr breite, borkige Nase, große, tiefgründig graue Augen unter dichten Augenbrauen aus Flechten, furchige Wangen, die von

Zunderschwämmen wie von Warzen und Altersflecken bedeckt sind, und ein breites, lippenlos grinsendes Lächeln. Willst Du Dich einfach der Präsenz des Eichenkönigs hingeben (227), oder strebt Dein *mandra* danach, ihn zu verstehen und sich mit ihm zu verständigen (298)?



110

Sanft umfaßt Dich die Macht der elementaren Urgewalten. Dunkelheit umgibt Dich, erfüllt Deinen Leib, trinkt langsam Dein *mandra* und Dein *nurdra*. Du fühlst nur ein heimliches Staunen und den Drang, Dich an etwas zu erinnern, was Du eben erst vergessen hast. Lies 65.

111

Das Morgenrot verwandelt die Fleckchen des Himmels, die durch das Dach der Bäume lugen, in einen fantastischen Blütenteppich aus Zartblau und Rosa.

Ist es Dein Ziel, die Berge von *sala mandra*, die Urheimat der elfischen Seelenkraft, zu überqueren und in die großen Menschenländer zu gelangen? Oder willst Du über die uralten Pfade der Waldelfensippen zu jenem Fluß wandern, wo die nächsten Siedlungen der *talor*, der Menschen, liegen sollen? Oder möchtest Du die Wärme des aufblühenden Jahres nutzen, um vorher erst nach dem verschollenen Volk der Firnelven zu suchen? Es ist ein weiter und gefährlicher Weg, aber zumindest müßte Dein Ledermantel jetzt im Frühling ausreichenden Kälteschutz bieten - und Du kannst ja jederzeit umkehren auf dieser Suche nach einem der großen Geheimnisse Deiner Rasse.

Zu den Bergen von *sala mandra* stehen Dir drei Wege offen. Du kannst dem Lauf Deines Heimatflusses aufwärts folgen, indem Du in einem Einbaum ruderst (lies Abschnitt 221) oder indem Du Dich nach den Ufern orientierst (lies Abschnitt 215). Du kannst auch versuchen, entgegen allen waldelfischen

Gewohnheiten den direkten Weg durch den *lar*, die Wildnis der Ewigen Wälder, zu den Gipfeln zu nehmen (lies Abschnitt 201). Willst Du zu den nahen Menschensiedlungen, dann lies Abschnitt 205.

Auf der Suche nach dem Firnvolk kannst Du ebenfalls zunächst zu den nördlichen Flüssen wandern (lies Abschnitt 205), oder einfach versuchen, zielstrebig durch den *lar* gegen Mitternacht vorzudringen (lies Abschnitt 123).

112

Die mörderischen Strapazen sind zu viel für Deinen geschundenen Leib. Du brichst zusammen. Dein Atem geht stoßweise, Dein *nurdra* vergeht wie die Glut einer alten Feuerstelle.

ENDE

113

Dein Blick streift ein letztes Mal über die bereitgelegte Ausrüstung, ehe Du sie aufnimmst und verpackst. Die bevorzugten Waffen des Auvolkes sind die *yara* (Kurzbogen), aber auch die *aleëza* (Florett), Degen oder Rapier. Eine dieser Waffen darfst Du auswählen, dazu einen Dolch - mehr wäre hinderlich. Falls Du eine *yara* führst, hast Du sie natürlich noch nicht bespannt, um Bogen und Sehne nicht zu erschaffen.

Deine Kleidung ist aus feinstem Bausch, in natürlichem Rot, Blau oder Weiß, oder auch gefärbt, enganliegend und bestickt, nämlich der Mantel, das lange Hemd, die Hose und dazu das allgemein und vielseitig verwendbare Bauschtuch - trägst Du es um den Hals, um den Unterarm oder um den Oberschenkel gewickelt? Deine kelchartig geschnittenen Stiefel mit der weichen Sohle sind ebenfalls aus Wildleder.

Schließlich steckst Du noch Deine *iama*, Dein Seeleninstrument, ein - den einzigen Besitz, der Dir wirklich wichtig ist. Ist es eine Blockflöte oder eine Hirtenflöte aus *mammuton* (Elfenbein), Säbelzahn, Lindenholz oder Schilf, oder eine Handharfe?

Erfahren im Wildnisleben, denkst Du nicht daran, Dich unnötig zu bepacken. Daher nimmst Du nur noch drei weitere Gegenstände mit. Was wählst Du aus:

- Proviant für einige Tage, bestehend aus getrocknetem Hirschfleisch, Fisch und Beeren,
- den Gürtelschmuck, den alle Elfen zum Fest anlegen (kleine Messerchen, Ahlen und Feilen, Stielkämmchen und Spiegelchen, Tiegelchen und Fläschchen mit bunten Tränken, Fuchsschwänze, Kräuterbeutelchen, aufgefädelte Silbertaler usw.),
- zwei bauschige Silbergespinste, für die Euer Volk berühmt ist, um sie gegen gewebte Stoffe der anderen Rassen einzuhandeln,
- Orakelknochen von Kronenhirsch, Eiderente und Blauunke (man sagt, daß kein Tier vollkommen stirbt, und daß ihre Gebeine die Antwort geben, die auch das Tier gäbe),
- eine leichte Rüstung aus Leder, wattiert mit Bausch (Rüstungsschutz 2)?

Wenn Du ein Ausgestoßener Deines Stammes bist, dann lies weiter bei 167; sonst lies 6.

114

Du bist in Deiner Sippe derart häufig durch besondere Unaufmerksamkeit und Dumpfsinnigkeit aufgefallen, daß Deine älteren Verwandten zuweilen von ihren Vorstellungen freier Entfaltungen abwichen und versuchten, in Dir ein wenig Sinn für die Wildnis erwecken. Vergeblich! Kaum fort von zu Hause, schätzt Du die Richtung eines im Umkreis von zwanzig Tagesmärschen fast ständig wehenden Windes derart falsch ein, daß es schon lebensbedrohliche Ausmaße annimmt ... (Weiter bei 47)

115

Ein weißer Bär! Das aufgerissene Maul voller Zähne liegt direkt vor Deinem herausragenden Kopf. Tote Augen starren Dich an. Der Schädel ist direkt im Nacken abgerissen. Dahinter verteilt liegen ein zermalmer Rippenkasten und zwei große Beckenschalen, an denen noch große Fetzen gefrorenen roten Fleisches und weißen Pelzes hängen.

Das mächtige Tier muß fast vier Schritt gemessen haben. Du hättest Schwierigkeiten gehabt, wenn das hier sein Lager gewesen wäre. Aber eher scheint dieser Eisschild das Lager einer Kreatur zu sein, die weiße Bären frißt - und deren Maul zu groß ist, um Bärenknochen zu zertrümmern!

Lege eine Talent-Probe auf Tierkunde (MU/KL/IN) ab, mit einem Bonus von 15, wenn Du ein Firmelf bist. Wenn sie gelingt, lies 39. Mißlingt sie, lies 245.

116

Die amethystvioletten Augen Deiner Mutterschwester ruhen auf Dir, und fast scheint Dir, daß sie Schmerzen für Dich vorausfühlt, die sie selbst erlitten hat:

“Wenn Du die Menschen triffst, dann bewahre Deine Seele vor ihnen, und hüte Deine Zunge und Dein Ohr, denn sie sprechen nicht wie wir. Laß Dein *mandra* für Dich sprechen, damit die Menschen hören, was sie hören wollen.

Ehe Du antworten mußt, sprich: *saya uida'za eo'gra e'fey var* - Gutes Gefühl trotz falscher Antwort, trotz Unrecht, gibt der Elf dem Wächter.”

Deine Mutterschwester läßt Dich die formellen Worte wiederholen und erklärt Dir noch näher, wie Du Dich verhalten sollst. So erlernst Du den selten weitergegebenen Verständigungszauber SEIDENZUNGE, ELFENWORT.

Zurück zu 290.

117

Langsam und stetig arbeitest Du Dich weiter auf den Paß zu. Hinter Dir ziehst Du eine stundenlange, gewundene Hasenspur aus knietiefen Fußstapfen. Nur die geschickt gefertigten Schuhe an Deinen Füßen verhindern, daß Dir die großen, scharfkantigen Eiskristalle die Haut aufscheuern. Du beginnst schwer und tief zu atmen, fast scheint Dir, als weigerte sich die Luft um Dich herum, Dir wie gewohnt etwas von ihrer Kraft zu geben. Immer wieder blickst Du zu dem Paß hinauf. Wenn Du diesen Schritt halten kannst, müßtest Du bis zum Abend den höchsten Punkt erreichen können ...

Weiter bei 323.

118

Am Ufer findest Du eine herrliche Weide, auf deren stämmigem Haupt Du Dich, von blühenden Trieben umgeben, zum Schlaf legst. Der Duft des Lotos, das Quaken der Frösche und das Funkeln der elfischen Sterne geleiten Dich durch die Nacht.

Wenn nötig, regenerierst Du 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6+1 Deiner Astralenergie.

Wie willst Du nach dieser Nacht Deinen Weg fortsetzen - zu Land (240) oder, sofern Du ein Boot hast, zu Wasser (69)?

119

Mit allen Mitgliedern Deiner Sippe verbindet Dich tiefe Herzlichkeit, aber dennoch war die Beziehung Deiner Mutter zu Dir immer von besonderer Fürsorge geprägt. Sie berührt zärtlich Deine Stirn, Deine Wangen und Deine Ohren:

“Mein Kind, ich will Dir ein Wissen zum Bewahren geben, daß mir mein Vater gab, als ich einst die Auen verließ. Möge dieses Lied für Dich nicht mehr sein als ein Wissen, daß Du dereinst an Dein Kind weitergeben wirst.”

Dann singt sie für Dich ein Lied, das Du noch nie zuvor gehört hast:

“Die *feylamia*, die Trugelfen, und die Nachtalben sind Vampire, die nur vom *nurdra*, der Lebenskraft, anderer Elfen leben. Nur im Mondlicht kannst Du sie töten, und selbst dann schlafen sie nur für hundert Jahre. Aber sie können keine Linien aus weißem Kreidestaub übertreten und niemanden angreifen, der ein Mondamulett trägt.”

Das Lied endet abrupt, so als fehlte in der Überlieferung ein Teil.

“*Nurd' dhao*, mein Kind!”, sagt Deine Mutter dann (“Gedeihen mit Dir!”).

Zurück zu 6.

120

Vor Dir liegt die ewige, glatte Fläche des Eismeeres, eine kristalline schimmernde Ebene bis zum Horizont, aus der nur die Eisberge ragen. Manche sind nur einige Mannslängen hoch aufgetürmte Haufen von Packeis, zersplitterte Platten, zusammengeschoben von der unwiderstehlichen Gewalt des drängenden Eises. Andere sind massive Türme und Blöcke, höher als jeder Deiner Pfeile fliegen könnte. Und wieder andere scheinen riesenhafte Speere, Pfeile und Klingen zu sein, die nur ein Gigant so in das Packeis der Bucht treiben könnte.

Wenn Du keinen Mantel trägst, erleidest Du durch die Kälte 2 Schadenspunkte, wenn Du halbnackt bist, sogar 1W6 Schadenspunkte.

Sollte Deine Lebensenergie dadurch unter 1 sinken, dann lies 112. Sonst weiter bei 22.

121

Waldlöwenhaar ist ein hervorragender Jäger, Waldläufer und Krieger, aber auch ein Einzelgänger mit merkwürdigen Stimmungsschwankungen. Er sitzt am Rand des Auwaldes auf einer Eibe und schnitzt neue Pfeile: “Es wird viel Unsinn

erzählt von einem Elfenkönig, aber an dem *tharaka* gegen die *fialgra*, die schwarzen Wildhaarigen, muß etwas Wahres sein. Es ist fast zwei Sommer her, daß ich das letzte Mal einen *fialgra* oder auch nur seine Spuren gesehen haben.

Manchmal denke ich, vielleicht ist unserem Volk ein neuer Feind bestimmt ...”

Er beginnt, einen neuen Pfeilschaft zu schälen, und Du spürst, daß er nicht mehr sprechen wird.

Zurück zu 6.

122

Im *dir* wachsen vor allem Birken und Lärchen, die etwa zehn Schritt groß werden und in lockerem Abstand voneinander stehen. Dieser lockere Bewuchs und die hellen Stämme und lichten Baumkronen machen insbesondere die Liebenswürdigkeit des Auwaldes aus. Die Bäume sind kaum ein Hindernis für Dich, nur auf größere Entfernung bilden ihre Stämme, wenn auch der Blätter und Nadeln beraubt, eine Kulisse und begrenzen so den Horizont auf etwa zwei Bogenschußweiten. Dazwischen blühen das Reihergras, in dem der Nordwestwind zärtliche Wellen schlägt, und Schneeglöckchen, die ersten Boten des Frühjahres. Wo die Lärchen jedoch im Herbst ihre Nadeln abgeworfen haben, haben sich braune Kreisflächen gebildet. Alle zweihundert Schritt überschreitest Du ein kleines Bächlein, das zum Fluß hin plätschert, oder entdeckst einen scheinbar abflußlosen Tümpel. Dann und wann hörst Du das Brüllen eines liebeslustigen Elches.

Gehst Du weiter durch den *dir* (280), versuchst Du zum Fluß zu gelangen (296), oder entfernst Du Dich weiter vom Fluß in noch offeneres Gelände (183)?

123

Die knisternden Tannennadeln bilden einen endlosen Teppich unter Deinen Füßen. Gestrüpp aus Brombeeren und Farnen begleitet Dich. Weiter bei 314.

124

Du fühlst eine leichte Müdigkeit Deines tierisch-elfischen Ichs in Dir, das wenig Lust auf Abenteuer aus reiner Neugier hat. Diesen Weg mußst Du notgedrungen zu Fuß machen ... Führt er Dich in die Wildwasserwelt der Schlucht (90) oder bergauf (288)?

125

Die letzten Bissen Deines Proviantes hast Du schon lange gegessen, und Dein Magen beginnt zu knurren. Die kahlen, niedrig geduckten Heidelbeersträucher tragen noch nicht einmal richtige Blätter. Einmal kommst Du an der Speisekammer eines Käferspießers vorbei, der den Winter wohl nicht überlebt hat: Auf den Brombeerdornen sind Dutzende von Käfern und Maden aufgespießt, die der Winter ausgetrocknet und erhalten hat. Nun ja, so hungrig bist Du noch nicht ...

Dennoch hältst Du Dich immer öfter auf und suchst nach Nahrung. Aber das *nurdra* des jungen Jahres ist noch nicht stark, und einige wenige Silberdisteln, aus denen Du die Herzen naschst, nähren Dich wenig.

Sofern Du die Verwandlung von Pflanzen gut beherrscht (Zauberfertigkeit 5 oder besser in HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT) und sie anwenden möchtest, lies 179, andernfalls, oder wenn Du ohnehin die Jagd auf Enten bevorzugst, lies 181.

126

Eigentlich sind Dir Deine firmelfischen Brüder gleichgültig. In einem plötzlichen Anfall von *badoc* greifst Du Dir einen der Gegenstände. Mit kindlicher Freude steckst Du ihn unter Deine Kleidung, obwohl er Dir sehr lästig sein wird. Du bist allerdings nicht so verrückt, zwei von den unhandlichen Dingen mitzunehmen. Notiere das gewählte Objekt auf Deinem Heldenbrief.

Willst Du durch die Gletscherspalte flüchten (40) oder möchtest Du noch immer den Eisschild überqueren (292)?

127

Vorsichtig steigst Du in den Kamin ein. Zunächst suchst Du zwei Griffstellen für die Hände, dann einen Tritt für das linke Bein, dann bringt Dich der erste Ruck einen ganzen Schritt in die Höhe, wo nun Dein rechter Fuß Platz findet. Wie eine Spinne hantelst Du Dich in dem Schlot aufwärts. Sorgfältig achtest Du darauf, stets drei sichere Griffe und Tritte zu haben, während Du mit dem freien Glied aufwärts tastest. Mehr als einmal rutscht Dir Hand oder Fuß vom naßkalten Fels, und nur Dein Glück und das schnelle Einstemmen einer Schulter rettet Dich vor dem Absturz.

Du rackerst Dich fast eine Stunde ab und gewinnst stetig an Höhe. Dann endet der Kamin schlagartig, über Dir hängt eine vereiste Schneewehe, wohl von einem querlaufenden Vorsprung.

Weiter bei 99.

128

Als Du aus den Gedanken an Dein Tier zurückkehrst, hast Du bereits seine Gestalt angenommen. Mit einem kräftigen Sprung wirfst Du Dich in die Dunkelheit, und was eben noch Deine Arme waren, trägt Dich davon.

Du verlierst noch 1W6 Astralpunkte. Wenn Dein *mandra* sich dadurch nicht erschöpft, lies 70, sonst 207.

129

Du sammelst die abgezogenen Bälge der Enten, an denen noch die meisten Federn hängen, und auch die kräftigen Flügelsehnen. Nach und nach nähst Du die Federbälge zusammen und verfertigst Dir so einen notdürftigen Schurz und einfache Schnürschuhe. Du siehst aus wie ein zu groß gewachsener, frisch geschlüpfter Uhu, aber wenigstens hast Du einen gewissen Kälteschutz, und während der folgenden Wochen kannst Du Deine Kleidung erweitern.

Weiter bei 4.

130

Die ganze Senke vor Dir ist im Umkreis von zweihundert Schritt von Wildem Knoblauch bewachsen. Zwar hat er noch

keine Blüten oder Knollen gebildet, aber bereits seine Blätter riechen so, daß Du das Gefühl hast, gegen eine Wand zu laufen. Du kommst etwa zehn Schritt an die erste Pflanze heran, dann gibst Du auf ... (233)

131

Das bleiche Ungeheuer stößt noch einmal zu, und nur ein verzweifelter Sprung rettet Dich vor seinen Zähnen. Dann sinkt es ins Wasser zurück. Nur die riesige Rückenflosse verrät Dir, daß der Räuber ruckartig seinen Kopf hin- und herwendet. Dann hält er inne, und plötzlich beginnt sich die riesige Flosse wieder auf Dich zuzubewegen. Hat er Dich gerochen? Durchs Wasser? Gehört? Einen Elfen? Wie auch immer: Du wendest Dich zur Flucht (294).

132

Der *dir* wimmelt von kleinen Nagern, Vögeln, Krabbeltieren und summenden Insekten, doch außer den unvermeidlichen Bussarden, Gabelweihen und Krähen hoch am Himmel sind wenige große Tiere unterwegs. Eines Tages jedoch hörst Du, vor einem flachen Hügel und einer Senke stehend, die unverkennbaren Geräusche einer ganzen Rotte von Wildschweinen.

Willst Du jedes Risiko vermeiden und die ganze Senke großräumig umgehen (326) oder wenigstens so weit gehen, daß Du in die Senke blicken kannst (230)?

133

Du hörst ein häßlich ratschendes Geräusch, als Du Dich losreißt und hochschwingst. Mit dem unverletzten Bein ziehst Du Dich auf die Oberseite des Astes und hockst Dich sprungbereit hin (143).

134

Was solltest Du auch mit den seltsamen Dingen anfangen? Wenn Du irgend wann einmal Weise der Menschenrasse triffst, dann wirst Du sie fragen, ob ihnen schwarze Kugeln vom Himmel, schwarze Dolche aus Feuerbergen und dicke Weibsbilder etwas bedeuten. Schreib Dir für Deinen elfischen Gleichmut 3 Abenteuerpunkte gut.

Mach Dich bei 292 an den Abstieg.

135

Du wanderst noch bis zum Mittag des zweiten Tag durch den *dir*, der inzwischen nur noch aus Birken und Lärchen besteht. Auch das grünende Reihergras geht langsam in das noch gelbe Einhorngras über, das weniger Wasser benötigt. Vor Dir breitet sich zusehends die *biundra*, das offene Grasland, aus. Am hellblauen Himmel verweht eine sanfte Nordwestbrise Federwolken, und zahlreiche Raubvögel kreisen über dem offenen Land. Bienen brummen auf der Suche nach den ersten Blüten an Dir vorbei. Hinter Dir ruft wie zum Abschied ein Kuckuck, und ein letztes Mal hörst Du Elchgebrüll.

Während dieses letzten Tages regenerierst Du, wenn nötig, 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6-1 Deiner Astralenergie. Weiter bei 164.

136

Dein Vater weiß, was Dich hinaus treibt - auch er ist vor vielen Jahrzehnten gegen Mittag gewandert: "Das unruhige Blut liegt in unserer Stammeslinie, mein Sohn. Darum will ich Dich nicht belasten mit alten Liedern, die Du selbst erleben mußt.

Nur eines gebe ich Dir mit: Du weißt, daß man von Eisbergen nur einen kleinen Teil sieht, weil der Rest im *lyr*, im Eismeer, ruht. Aber denke auch daran, daß Eisberge sich plötzlich drehen können ..."

Du blickst ihn sinnend an, und als Du seine Kristallhalle verläßt, überlegst Du, ob seine Worte so offensichtlich zu verstehen sind, wie sie sich zunächst angehört haben.

Zurück zu 2.

137

Du suchst Dir eine Stelle, wo Latschenkiefern und der darüber lastende Schnee eine Höhle gebildet haben. Hier kannst Du geschützt, verborgen und halbwegs warm meditieren und hast dennoch einen guten Blick auf die vor Dir liegenden Länder. Du nimmst Deine *iama*, das Instrument, das nun schon einige Gefahren mit Dir überstanden hat, und beginnst Dein ureigenes Seelenlied zu spielen.

Lege eine INTUITIONS-Probe ab. Gelingt sie, lies 251. Mißlingt sie, lies 330.

138

Während Du weiter gegen Mittag wanderst, wird das *nurdra* der Umgebung immer stärker. Die Landschaft wandelt sich zusehends zur *biundra*, dem offenen Grasland, und schließlich zur *biunda*, dem fruchtbaren Flußland der Auen. Weiße Birken und noch nadellose Lärchen ziehen sich wie ein Band durch die Ebene und verraten Deinem naturkundigen Auge, wo der erste der großen Flüsse verläuft.

Während dieses Tages regenerierst Du, wenn nötig, 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6-1 Deiner Astralenergie.

Weiter bei 36.

139

Du krallst Deine Fäuste um die entsetzt aufragenden Schweinsohren und spannst jeden Muskel in Schenkeln und Hinterteil an. Die Wildsau geht völlig überrascht durch.

Lege eine Talent-Probe auf Reiten (CH/GE/KK) ab. Gelingt sie, lies 300. Mißlingt sie, lies 38.

140

Im Bewußtsein der Gefahr, die unter Deinen Füßen lauert, bewegst Du Dich über den trügerischen Eisbruch. Du hast nur noch etwa zwei Pfeilschußweiten zurückzulegen, als sich plötzlich die feinen Haare Deines Nackens sträuben (lies weiter bei Abschnitt 270).

141

Als Du gegen Abend aus schwerem Schlaf hochschreckst, bist Du wie zerschlagen. Du blickst Dich beunruhigt um. Von Deinem Schlafplatz aus hast Du in keiner Richtung mehr als

hundert Schritt bis zum Wasser. Auch Deine Kuhle ist feucht vom Schmelzwasser.

Willst Du Dich die folgende Nacht wachhalten, indem Du auf den Beinen bleibst und auf einem Stück Leder herumkaust, dann lies **297**.

Wenn Du findest, daß Du die Nachtruhe für die bevorstehenden Strapazen brauchst und daß die dickste Stelle ohnehin die bruch sicherste ist, dann lies **87**.

142

Nach zwei Stunden erreichst Du eine große Lichtung am Fluß. Im Umkreis von zweihundert Schritt steht kein Baum mehr, der älter als drei Jahre ist, nur spitze Stümpfe ragen aus dem Flußufer. Die Dämme und Astburgen im aufgestauten Wasser lassen keinen Zweifel: eine Biberkolonie!

Willst Du durch das Gebiet der fleißigen Baumeister gehen (**248**) oder in den Wald ausweichen (**122**)?

143

Du springst nach einem der größeren Äste, schwingst Dich hoch und die Beine auf den benachbarten Ast, und hangelst Dich dann weiter hinauf. Unter Dir rumpeln haarige Leiber gegeneinander, und zorniges Grunzen dröhnt herauf.

Als Du von einem sicheren und festen Ast aus bäuchlings hinunterschaut, lugen Dir flinke kleine Äuglein entgegen. "Heute nicht", grinst Du zurück.

Weiter bei **178**.

144

Nach einer Viertelstunde hast Du die halbe Höhe der Felswand hinter Dich gebracht. Das Band ist manchmal mehr als schulterbreit, manchmal gerade zwei Füße breit, und wird zuweilen von Kletterstellen unterbrochen, die aber nie mehr als eine Mannslänge ausmachen.

Dann jedoch endet das Sims in einem kleinen Zwickel, und vor Dir dräut nur noch glatte vereiste Wand. Du wendest den Kopf suchend nach rechts oben. Richtig! Etwas über Dir steigt ein zweites Band in der Gegenrichtung an, deutlich steiler und von einigen überhängenden alten Schneehauben geziert.

Lege eine Talent-Probe auf Klettern (MU/GE/KK) ab - mit einem Malus von 4, falls Du nackt bist oder ein hinderliches Stück mit Dir führst (das Du natürlich auch jetzt wegwerfen kannst). Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei **275**. Mißlingt sie, lies **21**.

145

Schon nach einer halben Stunde kommt der nächste Lachs, armlang, muskulös und fast violettfarben, getrieben von einer unverständlichen Kraft, die ihm sagt, sein *nurdra* erst weiterzugeben, wenn er die Laichplätze seiner eigenen Geburt erreicht hat.

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe mit einem Malus von 3 ab. Gelingt sie, lies **196**. Mißlingt sie, lies **34**.

146

Eine entsetzliche Urgewalt reißt Dich abwärts. Während Du

noch nach einem rettenden Halt suchst, schlagen die Naturgewalten mit eiskalter Wucht über Dir zusammen. Ein stechender Schmerz fährt durch Deinen Unterkörper. Lies **65**.

147

Am Nachmittag geht ein Frühlingsregen über dem *la* nieder. Große, warme Tropfen sammeln sich in dem Dach aus Ästen, Blättern, Tannenzäpfen und Lianen, und nur zuweilen fallen einige, die sich zusammengefunden haben, herab auf Dein langes Haar oder Deine bloßen Hände. Wenn Deine Schultern jedoch die mannshohen Farnbüschel und die grünen Triebe der Weiden streifen, rieseln Dir ganze Schauer warmen Wassers in den Nacken.

Weiter bei **225**.

148

Unter Einsatz aller Deiner Fähigkeiten, tropfnaß, zerschunden und erschöpft, entkommst Du der Schlucht des *kvill* und findest Dich wieder in dem Tal, wo er als friedlicher Bach zu fließen beginnt. Rings um Dich herum ragen die Höhenzüge und Berggipfel des Hauptgebirges auf, der letzten Grenze zu den Menschenländern. Ehe Du Dich an den beschwerlichen Aufstieg machst, ruhest Du Dich aus.

Wenn Du mit dem ältesten aller Elfenzauber Dein *nurdra* stärken willst, dann lies **41**; sonst lies **288**.

149

Ein schneidendes Gefühl der Einsamkeit dringt tief in Deine Brust, als Du die Kristallpaläste Deiner Sippe hinter Dir läßt. Du mußt Abschied nehmen von der *firmya*, den vertrauten Küsten des Eismeer, und Deiner Sippe, die Dein Leben war. Während die Morgennebel entschwinden, wirst Du Dir über Dein Ziel klar.

Willst Du zu den Bergen von *sala mandra* und zur Urheimat der elfischen Seelenkraft zurückkehren, mußt Du die Eisbucht überqueren - lies Abschnitt **186**. Auch wenn Du ein schwarzes Amulett für ein Neugeborenes suchen willst, mußt Du es aus den Ländern jenseits des Firns bei den Menschen holen - lies Abschnitt **186**.

Wenn Du jedoch noch weiter gegen Mitternacht vordringen willst, von wo noch nie ein Firnelb zurückgekehrt ist, dann lies weiter bei Abschnitt **3**.

150

Zufrieden und vollgefressen kletterst Du an dem Stamm der Silberweide hoch, arbeitest Dich durch ihre herabhängenden Äste und machst es Dir im Scheitel bequem. Es duftet herrlich nach jungen Weidenkätzchen, und durch die Äste fallen Dir die Strahlen der Nachmittagssonne auf den Bauch. Langsam dämmerst Du in die Nebelwelt hinüber ...

Wenn nötig, regenerierst Du 2W6 Deiner Lebensenergie und 1W6 Deiner Astralenergie.

Weiter bei **261**.

151

Im Schein des *sha* und beim Funkeln der Sterne bist Du ständig

unterwegs. Wenn Du merkst oder hörst, daß die Eisfläche wieder einmal gesprungen ist, läufst Du mit größter Geschwindigkeit zum Bruch und entscheidest Dich mit einem Sprung für einen der Teile.

Wegen des Schlafmangels regenerierst Du während der folgenden zwei Nächte jeweils nur 1W6-1 für Deine Lebens- und Astralenergie. Für Deine Umsicht erhältst Du jedoch 5 Abenteuerpunkte.

Weiter bei **85**.

152

Du sammelst Deine ganze Kraft und Dein ganzes *mandra* und fliehst. Das Toben der Elemente dröhnt Dir in den Ohren, knattert gegen Deinen Rücken und droht, Dich von den Beinen zu reißen. Die eisigen Riesen, an denen Du vorüberstürmst, ahnst Du mehr als daß Du sie siehst.

Du verlierst 3W6 Lebenspunkte und 3W6 Astralpunkte. Wenn Du diese Strapazen überlebst, dann lies weiter bei **161**; sonst bei **146**.

153

Du näherst Dich dem Bergrücken, auf das merkwürdige, immer stärker werdende goldene Glänzen zu. Als sich Deine überraschten Augen an die merkwürdige Mischung aus Abendrot, Schiefergrün, Flechtengelb und Goldglänzen gewöhnt haben, erkennst Du, daß die Kuppe im Umkreis von hundert Schritt völlig baumlos ist. In der Mitte steht die mächtigste Eiche, die Du in Deinem ganzen Leben in der Wildnis gesehen hast. Die prachtvolle Krone scheint in vollem Laub zu stehen, und an hundert Stellen glitzert es dazwischen golden hervor. Wenn Du Dir die Erscheinung näher betrachten willst, lies Abschnitt **327**.

154

Nachdem Du etwa eine halbe Stunde ausgeruht hast, wendest Du Dich Deiner Ausrüstung zu. Du scheinst bei der überstürzten Flucht nichts verloren zu haben. Dein Körper beginnt langsam, das Wasser in Deinen Kleidern anzuwärmen. Nur durch die Fetzen am Unterschenkel, knapp über dem Stiefel, wo Dich der Hai beinahe erwischt hat, dringt die Kälte schmerzhaft ein. Du wickelst Dein Ledertuch um den Schenkel. Deine Waffen haben durch die Nässe nicht gelitten, fühlen sich jedoch kalt und klamm an.

Für Deine Begegnung mit dem Weißen Hai kannst Du Dir 15 Abenteuerpunkte gutschreiben. Lies weiter bei **67**.

155

Vorsichtig setzt Du Deine Wanderung am Flußlauf fort. Mehrfach muß Du kleine Umwege machen, wenn ein vermeintlicher Seitenbach sich als großer Tümpel oder sogar als ganzer Flußarm erweist. Immer wieder tauchen vor Dir riesenhafte Gestalten mit erhobenen Armen auf, die sich, wenn Du näherkommst, als einzelstehende Bäume erweisen. Ganz selten hörst Du ein dumpfes Geräusch aus den grauen Schleiern, das ein fallender Ast, der Galopp eines Tieres oder auch ein Schrei sein könnte. Einmal trittst Du beinahe auf eine

gemütlich ihrer Wege wandernde Teichschildkröte.

Wenn Du Rast machst, holst Du von dem Lachs hervor, und am Nachmittag hast Du die letzten Reste des großen Fisches gegessen. Weiter bei Abschnitt **188**.

156

Du stolperst einige Schritte weit zu einer schützenden Schneewehe, die Sonne und Kälte zu einer erstarrten Woge geformt haben, und verkriechst Dich darunter. Langsam kommt Du zur Ruhe und legst Deine Hand stärkend auf Deine Brust, während Du die überlieferten Worte "*bha'sama sala bian da'o*" flüsterst.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/IN/CH) auf den Heilzauber BALSAMSALABUNDE gelingt, gewinnst Du 1 LP je investiertem Astralpunkt, muß aber mindestens 7 (oder alle verbliebenen) Astralpunkte abziehen. Andernfalls verlierst Du die Hälfte der Astralpunkte (abgerundet).

In jedem Fall schläfst Du erschöpft ein und erwachst erst im Dämmerlicht des neuen Morgens - zitternd vor Kälte, aber deutlich ausgeruht.

Wenn nötig, regenerierst Du 1W6-1 Deiner Astralenergie, wegen der Kälte jedoch nur 1 Lebenspunkt.

Geh zurück nach **328**.

157

Bis zum Mittag hast Du die Herde fast erreicht. Die Weibchen der Karene, dazwischen auch einige grazile Halmar-Antilopen mit ihren gedrehten Hörnern, haben sich um einen großen Weiher versammelt, an und in dem einige Silberweiden stehen.

Das zusätzliche Schmelzwasser hat die Ufer überschwemmt, und die Weiden stehen, wie jedes Jahr im Frühling, tief im blauen Wasser.

Die Karenhirsche mit ihrem imposanteren Gehörn sind rings um die Herde verteilt, teils als Schutz, vor allem aber, weil sie um diese Jahreszeit einander und den weiblichen Tieren ihre Kraft beweisen müssen. Du bist zwei Bogenschußweiten entfernt, als die ersten von ihnen unruhig werden und zu Dir herblicken.

Willst Du seitlich in die Hügel abbiegen (**23**), den Abstand zu den Tieren halten, während Du um sie herumgehst (**302**), oder zeigen, daß Dich die Karens nicht interessieren und einfach geradeaus weitergehen (**32**)?

158

Du suchst Dir ein besonders großes Büschel Einhorngras und kuschelst Dich so hinein, das man Dich von außen kaum erkennen kann. Dein *dha* (Körper) ist schon bald erholt, während Dein *bha* (Verstand) sich heute Nacht nicht in die Traumwelt zurückzieht - für einen Elfen nichts Ungewöhnliches, der viele Nächte so verbringen, dafür aber auch plötzlich in winterschlafartige Ruhe verfallen kann.

So liegst Du nur wenige Stunden im wachsamem Elfenschlaf, und die schimmernde *mada* hat kaum die Hälfte ihres Weges am Himmel zurückgelegt, als Du weit weg einen Wolf heulen hörst und Dich erhebst.

Wenn nötig, regenerierst Du 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6-1 Deiner Astralenergie.

Bei Abschnitt **162** setzt Du Deinen Marsch durch das nächtliche Grasland fort.

159

Du hast nie darauf geachtet, was die Alten in den Liedern vom Leben der Firnelfen gesungen haben, sondern davon geträumt, was Du selbst in der Eiswildnis - wie immer sie auch heißen mag - erleben könntest. Dazu hast Du nun jede Gelegenheit, denn Du weißt nicht, was Du von dem dunklen, mit Eis bedeckten Bruch halten sollst, der sich vor Dir durch die Oberfläche des Packeises zieht. Weiter bei **202**.

160

Vorsichtig machst Du Dich an den Aufstieg. Die Steigung ist nicht sehr groß, aber auf dem brüchigen Harsch und dem da und dort herausragenden blanken Eis kommst Du nur langsam weiter. Einige Gletscherspalten, die wie Mäuler fremder Ungetüme lauern, zwingen Dich zu beträchtlichen Umwegen. Es ist später Nachmittag, als Du auf dem Sattel stehst. Hier verstärkt sich der beißende Wind zu einem wahren Sturm, der Dir winzige Eisnadeln fast waagrecht ins Gesicht bläst. Du verlierst 1 Lebenspunkt.

Undeutlich kannst Du an Deiner Seite das Packeismeer sehen, eine weite glitzernde Fläche, an deren Rand sich kreischend die Möven gesammelt haben. Die *firndra* hingegen ist von stumpfem Grau, und auch von heroben kannst Du nichts erkennen als das urtümlicher Durcheinander riesiger Eisanhäufungen. Über all dem hängt ein Himmel, der immer mehr die Farbe der Eiswüste annimmt und zum Horizont hin zu tiefer Schwärze wird.

Lege eine Talent-Probe auf Wettervorhersage (KL/IN/IN) ab, mit einem Bonus von 5, wenn Du ein Firnelf bist. Gelingt sie, lies **13**. Mißlingt sie, lies **192**.

161

Immer schneller läufst Du, während Du hinter Dir das Heulen des Schneesturmes hörst. Gletscherspalten, die auf dem Weg hierher unüberwindlich schienen, nimmst Du mit einem gewaltigen Satz, Abhänge, die Du vorsichtig Schritt für Schritt erklimmen hast, hastest Du mit gleichsam katzenhaften Sprüngen hinab.

Du verlierst 1W6 Lebenspunkte und 1W6 Astralpunkte.

Wenn Du diese Strapazen überlebst, dann lies weiter bei **17**; sonst lies **112**.

162

Der nächtliche Himmel ist von schnell treibenden, mehr oder weniger dichten Wolken bedeckt, so daß es ziemlich dunkel ist. Das spärliche und nur zuweilen durchscheinende Licht des Mondbogens und der Sterne reicht aus, um an die zehn Schritt weit zu sehen. Da und dort raschelt ein kleines Nagetier durch das Gras, einmal schwebt mit bedächtigem Flügelschlag ein großer Nachtvogel vorbei. Eine fremdartige, mystische Stimmung liegt über der nächtlichen Wildnis, die Dir auch wäh-

rend der folgenden Stunden nicht recht vertraut wird. Trotzdem scheint Dir, daß Du gut voran kommst (**250**).

163

Du stürmst sofort seitlich los, so schnell Du kannst. Am Grunzen halb hinter Dir hörst Du, daß die Wildschweine sofort mitschwenken. Die haben es wirklich auf Dich abgesehen!

Lege eine Talent-Probe auf Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ab. Gelingt sie, lies **143**; gelänge Dir sogar eine Probe mit einem Malus von 6, lies **326**. Mißlingt die Probe jedoch, lies **176**.



164

Du läßt den Wald hinter Dir und dringst in die *biundra*, das endlose Meer des Einhorngrases, vor. Da und dort lugen auch schon die höheren Rispen von Riedgras und Fuchsschwanz hervor.

Nur noch ab und zu bilden Birken und Lärchen kleine Haine, doch sonst setzt sich nichts dem ewigen Wind entgegen, der das raschelnde Gras wellenförmig bewegt.

Gegen Mittag beginnen die Wollgrillen und Heupferdchen um die Wette zu zirpen, abends tanzen Glühwürmchen über dem Gras.

Vier Nächte lang siehst Du den Elfenstern, das schnellste aller Himmelslichter, seine Bahn ziehen, bis er wieder an der gleichen Stelle steht. Im Schein der sichelförmigen *mada* siehst Du Pfeifhasen und Rotpüschel spielen.

Wegen der mäßigen Ernährung regenerierst Du während der

Nächte in der *biundra*, wenn nötig, nur je 3W6 Deiner Lebensenergie und Astralenergie.

Weiter bei 198.

165

Kurz entschlossen nimmst Du Anlauf und springst. Lege eine Talent-Probe auf Körperbeherrschung (MU/IN/GE) ab - mit einem Malus von 6, falls Du ein merkwürdiges Objekt unter Deiner Kleidung trägst. Wenn die Probe gelingt, lies 265. Fehlen Dir mehr als 10 Talentpunkte, um die Probe zu bestehen, dann lies 64; sonst lies 279.

166

Jenseits des Sattels machst Du Dich wieder an den Abstieg. Die smaragdgrünen Berggipfel um Dich herum scheinen in die Höhe zu wachsen. Du überquerst die Baumgrenze, und der *la'e*, der Hochwald, wird wieder dichter. Nach einigen Stunden, als Du eine Viertel Wegstunde unter Dir den *kvill* rauschen hörst, biegst Du ab und behältst die Höhe bei.

Weiter bei 262.

167

Während Du durch das taunasse Reihergras wanderst, versinken hinter Dir die heimatlichen Pfahlbauten im Morgennebel. Das Morgenrot verwandelt den Himmel in ein fantastisches Gemälde aus Zartblau und Rosa.

Langsam wird es Zeit, daß Du Dir über Dein Ziel und den Weg dorthin klar wirst. Möchtest Du zu den vielbesungenen Bergen von *sala mandra*, der Urheimat der elfischen Seelenkraft, vordringen, um den Elfenkönig, die verlorenen Elfenstädte, die Dunkle Quelle oder vielleicht auch die Menschenländer jenseits davon zu suchen?

Oder möchtest Du die Wärme des aufblühenden Jahres nutzen, um vorher erst nach dem verschollenen Volk der Firnelfen zu suchen? Es ist ein weiter und gefährlicher Weg, aber zumindest müßte Dein Bauschmantel jetzt im Frühling ausreichenden Kälteschutz bieten - und Du kannst ja jederzeit umkehren.

Auf der Suche nach welchem der großen Geheimnisse Deiner Rasse Du auch bist, in beiden Richtungen kannst Du den vertrauten, aber hindernisreichsten Weg entlang dem Fluß, in dessen Nähe Deine Sippe lebt, und seinen Bächen wählen (lies Abschnitt 36), oder den langen, aber bequemen Weg durch den Auwald (lies Abschnitt 217), oder den direkten und etwas gefährlicheren Weg über die Grasebene (lies Abschnitt 218).

168

Du erkennst es sofort: Es ist das *bhalsamada*, das Wirselskraut, eine der heilkräftigsten Pflanzen des Landes. Vorsichtig sammelst Du ein Büschel der grünweißen Halme und steckst es ein. Solltest Du größere Wunden erleiden, müßt Du das Büschel nur auf die Wunde drücken.

Es steht Dir während des gesamten Abenteuers frei, falls Du zumindest fünf Minuten Ruhe für die Behandlung hast, einmal bis zu 10 Lebenspunkte zu regenerieren.

Weiter bei 47.

169

Während der folgenden Tage verändert sich die Landschaft nach und nach in eine *diundra*, eine weite Steppe mit kurzem braunen Wintergras, in das der Wind zierliche Wellen malt. Einzelne vom Winter zerzauste, noch nadellose, ockerbraune Lärchen und helle Birken bilden die einzige Abwechslung. Das *nudra*, die Lebenskraft, fließt hier nur schwach, aber dennoch nimmt sie hier und da schon einige unbegreiflich schöne Formen an.

Unter dem erstarkenden *sha*, der Sonne des Frühlings, schmelzen die letzten sulzigen Schneeflecken, schwer und pappig vom eigenen Schmelzwasser.

Richtung Mitternacht kannst Du am Horizont die kristallen schimmernden Gipfel der Eiszinnen sehen. In der Gegenrichtung, etliche Tagesmärsche weit gegen Mittag, erahnst Du dank Deiner Falkenaugen mehrere grüne Gebirgszüge, von denen die fernsten die Berge von *sala mandra* sein müssen. Der nächste dieser Bergrücken muß jenes Hochland sein, das Deine Rasse in einem ihrer ältesten Lieder *goblinda* nennt. Möchtest Du Dich hier ein, zwei Tage aufhalten, um über das Lied von Dagal dem Wahnsinnigen nachzudenken (lies Abschnitt 74), oder willst Du lieber weiterwandern, solange die Kraft des erwachenden Jahres noch anhält (lies Abschnitt 252)?

170

Tief in Dir fühlst Du etwas wachsen: Es ist noch kein Verstehen - aber das Erkennen, was Dein Verstehen bedeuten wird. Da draußen wartet etwas, oder jemand, auf Dich. Es ist nicht einfach eine Aufgabe. Es ist schon jetzt Teil Deines Lebens. Denn um es finden zu können, wirst Du es verstehen müssen, und um es vollbringen zu können, wirst Du ihm gleichen müssen. Kämpfen heißt immer, ein wenig zu werden wie der Gegner. Und Siegen heißt, einen Teil des Gegners in sich aufzunehmen. Es führt kein Weg zurück - schon jetzt nicht mehr ...

Weiter bei 175.

171

Irgendwann am frühen Nachmittag muß die Eisfläche unter den wärmenden Sonnenstrahlen von der Küste abgerissen sein, ohne daß Du es gemerkt hast - vermutlich sogar an dem Bruch, der Dir schon einmal fast zum Grab geworden ist. Nun, da der ständige Nordwind nachgelassen hat, treibt die halbe Bucht mit der Rückflut auf den *lyr*, das Eismeer, hinaus.

Während Du an der Eiskante entlangläufst, in der vergeblichen Hoffnung, daß Du Dich getäuscht hast, bricht die Dunkelheit herein und verschluckt die letzten Schatten des Festlandes.

Beherrscht Du die größten Zauber Deiner Rasse? Willst Du jetzt versuchen, die Gestalt eines fliegenden oder schwimmenden Tieres anzunehmen, dann lies 206. Kannst Du wie die Sippen der Firnelfen dem Eis geeignete Form geben, dann lies 71. Oder kannst Du wie die Ältesten der Auelfen einfach über Wasser gehen, dann lies 76. Wenn Du keinen dieser riskanten Zauber wagen willst oder kannst, dann lies 9.

172

Durch den schweren Schnee stapfend findest Du eine Stelle, wo Latschenkiefern und der darüber lastende Schnee eine Höhle gebildet haben. Hier kannst Du die Nacht geschützt, verborgen und halbwegs warm verbringen. Du scharrst Schneereste aus der Höhle und baust daraus vor dem Eingang eine kleine Mauer. Dann biegest Du noch einige Latschenäste zurecht und rollst Dich zusammen.

Wegen des mäßigen Nachtlagers regenerierst Du während der Nacht, wenn nötig, nur je 1W6-1 Deiner Lebensenergie und Astralenergie.

Weiter bei **330**.

173

Nach einer halben Stunde ist unter Deiner kundigen Hand die Grundform eines schlanken Bootes entstanden. Eine weitere Stunde benötigst Du, um das Fahrzeug seefest, schnittig und stabil zu machen, und eine zusätzliche, um eine gekrümmte Eisfläche als Segel in die Höhe wachsen zu lassen. Schließlich formst Du noch ein kleines Paddel.

Als Du von der Arbeit aufschaust und Dich umblickst, erschauerst Du: Von dem ganzen Eis der Bucht ist während der vergangenen Stunden nur noch ein Bruchstück geblieben, das Du in einer Stunde umgehen könntest. Bei dieser Geschwindigkeit stündest Du vielleicht schon morgen Mittag bis zum Bauch im Wasser.

Und welche Chancen bietet Dein Werk? Im Schein der Sterne und des Nordlichtes betrachtest Du es noch einmal prüfend. Es gibt nur einen Weg, das festzustellen ... (72)

174

Du versenkst Dich eine Weile und beschließt dann, daß Dich Deine Stiefel über den Bruch führen werden. Mit ausgebreiteten Armen machst Du Dich auf den Weg. Jeden Schritt setzt Du mehrfach an, Deine Ohren lauschen auf verräterische Geräusche im Eis, Deine Augen erkunden den weiteren Weg. Nach den ersten vorsichtigen Schritten bekommst Du allmählich Gefühl für den Boden. Die grauweißen Eisschollen, manche einen Schritt durchmessend, manche deutlich größer, sind felsenhart und auch so festgefroren, daß sie nur selten ein wenig einsinken. Auch das grünliche Eis dazwischen ist meist armdick und trägt, wenn auch zuweilen mit bedenklichem Knacken. Aber wo das Eis düster schimmert, da warten kaum fingerdicke Flächen nur darauf, daß Dein Gewicht sie zerspringen läßt.

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies **140**. Mißlingt sie, lies **293**.

175

Du spürst, wie die Eichenblüten aufblühen, wie die Eicheln reifen, wie sie den Boden säen, wie mit ihnen die Blätter fallen, und wie der Frost Stamm und Äste umhüllt. Und tief drinnen warten wieder die Eichenblüten ... Die Zeit ist ein Kreis und kein Fluß. Und niemand darf das ändern!

Als Du die Welt des Eichenkönigs verläßt, als ein anderer Elf, als Du sie einst betreten hast, ist ein Jahr vergangen. Es ist

wieder Frühling, und vor Dir warten die Berge von *sala mandra*.

Während des Jahres hast Du natürlich Deine gesamte Lebens- und Astralenergie regeneriert. Du darfst, falls Du bisher noch keinen Erfolg gehabt hast, einen Steigerungsversuch auf Deine KLUGHEIT durchführen, und zwar erleichtert mit 1W20+5. Sollte der Wert dabei ansteigen, so gilt das bereits als die einmalig erlaubte Steigerung bei Erreichen der zweiten Stufe.

Weiter bei **308**.

176

Schon nach den ersten Schritten stellst Du fest, daß Du nicht halb so schnell bist wie Du gehofft hast. Die Rotte kommt Schulter an Schulter herangestürmt, die kräftigsten Keiler holen zusehends auf. Du stürmst auf die alte Weide zu und streckst die Arme nach einem Ast aus.

Lege eine Talent-Probe auf Klettern (MU/GE/KK) ab. Gelingt sie, lies **143**. Mißlingt sie, lies **222**.

177

In der Nacht hörst Du das Heulen der Rauhwölfe, die wohl genauso hungern und frieren wie Du. Kurz vor Morgengrauen beginnt es ein wenig zu schneien. Der Raureif macht aus den wenigen kahlen Bäumen funkelnde Kristallriesen.

Als der *shae*, die blasse Spätwintersonne, am knochenfarbenen Himmel steht, setzt Du Deine Wanderung fort. Naßkalte Schneeflocken sammeln sich auf Deinen Haaren, und auch ein Steppenrinderbulle mit seinen drei Kühen und einige Mammut, die Du am Horizont siehst, sehen wie grauweiße Schneeklumpen aus.

Weiter bei **125**.

178

Die Keiler schnüffeln erregt am Stamm und rings um den Baum herum, während nach und nach die restliche Rotte eintrifft. Du machst es Dir im Baum gemütlich und untersuchst, was Beine und Kleidung abbekommen haben.

Nach einer Stunde verlieren die Schweine das Interesse. Sie ziehen schnüffelnd immer größere Kreise, und irgendwann quiekt eine alte Sau laut auf, worauf sich die ganze Rotte muffelnd verzieht. Sie mögen ja in puncto Stärke einem Wolfsrudel durchaus ebenbürtig sein, aber die Ausdauer echter Jäger haben sie zum Glück nicht.

Du gönnst Dir zur Sicherheit noch eine halbe Stunde, ehe Du von der Weide kletterst und Deine Wanderung fortsetzt (**135**).

179

Wie Du es Dein Leben lang gewohnt bist, schickst Du auch in der *diundra* etwa jeden Tag einmal Dein *mandra* in Sträucher und Keimlinge. Das *nurdra* der Pflanzen beginnt heftiger zu fließen, erfüllt die äußersten Blätter und die innersten Säfte, und bringt Früchte hervor, von deren Sein die Pflanze selbst nichts gewußt hat.

Binnen einer Stunde kniest Du vor einem Tuch voll Walnüssen oder Bucheckern, Hagebutten oder Heidelbeeren, einmal

auch drei Dutzend sauren Trollbirnen. Die Hälfte verzehrst Du noch nahe der Pflanze, der Du freundlich Dank sagst, die andere Hälfte nimmst Du mit, als Proviant für den übrigen Tag und den nächsten Morgen.

Während dieser Tage regenerierst Du, wenn nötig, 1W20+10 Lebenspunkte.

Falls Du Deine Kleidung verloren hast, lies **274**, sonst weiter bei Abschnitt **4**.

180

Beim ersten Mal hat Dir Deine elfische Geschicklichkeit geholfen, das Hindernis zu überwinden, doch nun verläßt Dich Dein Glück. Der brüchige Tonschiefer, angewittert und unterwaschen, bricht unter Deinen tastenden Füßen und den Fingern weg, und rücklings stürzt Du in die brausenden Fluten.

Weiter bei **26**.

181

Aber die Steppe ist dennoch voll Leben. Immer wieder kommst Du an Tümpeln und Bächen vorbei, in denen schnatternd Eiderenten, Prachtenten und Stockenten schwimmen - und die zu jagen hast Du von klein auf gelernt!

Du läßt Deine Ausrüstung im Gras zurück, schleichst Dich in die Nähe des Ufers und beobachtest die Tiere. Auch sie sind in ihrem Lebenslauf an der Grenze zwischen Winter und Frühling: Noch sind sie hungrig, aber der eine oder andere der Erpel beginnt schon, sein prächtiges Gefieder zu putzen und mit balzendem Geschnatter den Weibchen nachzurudern.

Du kehrst zu Deiner Ausrüstung zurück und bereitest Dich auf die Jagd vor, indem Du Dein *mandra* fließen läßt, wie die Alten es Dir gezeigt haben. Als Du zurückkehrst, bist Du fast unhörbar und unsichtbar. Dein Falkenblick erwählt sich einen der Erpel zum Opfer, und meist ist es schon Dein erster Angriff, der sein Leben beendet. Du rufst den davonstiebenden Artgenossen ein Wort der Entschuldigung hinterher und holst Deine Beute an Land.

Wenn Du Erfolg gehabt hast, machst Du mit dem Wintergras ein kleines Feuer, steckst die Ente auf ein dickes Schilfrohr und brätst sie schnell an. Das wenige, was Du nicht auf der Stelle essen kannst, schlägst Du in einem Teichrosenblatt als Proviant ein.

Während dieser Tage regenerierst Du, wenn nötig, 1W20+10 Lebenspunkte, wenn Du ohne *yara* (Kurzbogen) oder Wurfspieß jagen muß, nur 2W6 Lebenspunkte.

Falls Du Deine Kleidung verloren hast, lies **129**, sonst geht es weiter bei **4**.

182

Du folgst dem Lauf des *awa*, des breiten, aber flachen Stromes, der sich gemächlich durch das frische Grün der Au schlängelt. Der *sha*, die wärmende Sonne des Frühlings, spiegelt sich in hundert kleinen Wellen. Das Bachbett besteht aus weißen Kieseln und hellem Lehm, und bisweilen blitzt es Dir golden entgegen.

Als Du die Biegung hinter Dich gebracht hast, kannst Du halb

hinter den Bäumen eine fremdartige Siedlung sehen. Direkt vor Dir am Ufer aber siehst Du einige Elfen, die sich offensichtlich auf den Lachsfang vorbereiten. Zwei haben im kniehohen Wasser eine kleine Wehr aus weißen Steinen gebaut, die die Fische ans Ufer lenken soll, zwei weitere legen am Ufer die Steinkreise an, in die man die gefangenen Tiere wirft.

Lege eine Talent-Probe auf Sinnesschärfe (KL/IN/IN) ab. Gelingt sie, lies **91**. Mißlingt sie, lies **185**.

183

Du läßt die Bäume des Auwaldes weit hinter Dir, und nur mehr vereinzelte blühende Birken und nadellose Lärchen stehen im Reihergras, das einen weichen Teppich unter Deinen Stiefeln bildet. Aber noch zwei Stunden vom Fluß entfernt kommst Du immer wieder an seinen Seitenbächen und Tümpeln vorbei. Der Frühling scheint eine geheimnisvolle Verheißung zu enthalten. Balzende Eiderentenpärchen watscheln erregt schnatternd hintereinander her. Ebenso hoffungsvoll beginnen Schneeglöckchen und Wiesentraumkraut zu blühen. Hummeln und Bienen sausen geschäftig umher, um diese ersten Blumen des Jahres zu besuchen. Das *nurdra* der ganzen Welt drängt nur nach Vereinigung und Vermehrung - Du jedoch mußst Deinen Weg nun alleine nehmen.

Am Horizont vor Dir kannst Du eine Herde Karene, graue rehartige Pflanzenfresser, weiden, und wie Dir scheint, sich auch zuweilen bereits auf die Brunftkämpfe einstimmen sehen.

Willst Du geradewegs weiter über die Ebene wandern (**157**) oder Dich zu den Hügeln wenden, die Du eine halbe Stunde gegen Westen siehst (**23**)?

184

Du findest eine Kuhle zwischen zwei aufragenden Zacken, in der es sich, in Fellen und Stoffen eingewickelt, halbwegs gut liegt. Dir bleibt nichts zu tun, und Du brauchst die Ruhe auch dringend.

Während Du den Tag verdöst, regenerierst Du jeweils 1W6 Deiner Lebens- und Astralenergie. Weiter bei **141**.

185

Du trittst auf die traditionelle Bogenschußweite an die Elfen heran und rufst ihnen ein fröhliches "*sanyasala, feyama*" entgegen. Auch die Elfen blicken zu Dir hin und antworten mit dem Elfengruß.

Als Du nähertrittst, fällt Dir einer unter ihnen, der bei einem Boot wartet, durch kleine Augen und die merkwürdige Stämmigkeit eines Dachses auf. Du bist Dir sicher, daß es ein Menschelf ist, das Kind einer der seltenen Verbindungen der beiden Rassen.

"*Feydha Elayoë*", stellt sich die Sprecherin der Fischer vor, "ich bin Elayoë Weidenträne-im-Silbermond."

Willst Du Dich nur kurz aufhalten und Deine Brüder und Schwestern bloß nach dem Weg zu den Menschen (**231**) oder durch den *lar* (**189**) fragen, oder setzt Du Dich zu ihnen und erzählst von Deiner Wanderung (**45**)?

In der Nacht tanzen vor den Sternen des Ogerkreuzes und dann über den ganzen Himmel die gelben, blauen und orange-farbenen Schleier und Flammen des Nordlichtes - für die Firnelfen ein vertrauenerweckender Anblick, aber für Angehörige anderer Völker unheimlich und bedrückend.



Die nächtlichen Flammen stehen still am Firmament oder sind voller Bewegung. Manche der Feuer sind lebhaft rot, manche wie eine verlöschende Flamme, manche weiß, manche schillernd. Bisweilen siehst Du einzelne Strahlen, die wie Lanzen zum Himmel schießen, flatternde Bänder und Fahnen, seltener auch Wirbel. Manche stehen so tief, daß man sie für den Widerschein einer brennenden Stadt halten könnte. Dann huschen sie wieder schneller als jeder Vogelschwarm auseinander, und im Morgengrauen verschwindet der Spuk. Lege eine Probe auf ABERGLAUBE ab. Gelingt sie, lies 120. Mißlingt sie, lies 19.

187

Als Du Dich weitertastest, stellst Du fest, daß die Eisscholle noch immer einen beträchtlichen Durchmesser hat. Es ist Dein eigenes Gewicht, das sie unter Wasser drückt. Es ist auch Dein Gewicht, das bei der weiteren Untersuchung die Ränder abknicken läßt! Immer wieder findest Du Dich im Wasser und kämpfst Dich ab, um wieder auf die Scholle zu gelangen. Bald läßt jede Bewegung, die Dich vom Mittelpunkt wegführt, die Scholle kippen. Einen ganzen Tag verbringst Du bäuchlings, halb im Wasser

liegend, wobei Du Dich frierend an die Zacken klammerst. Jede Bewegung kann nun zuviel sein. Weiter geht es bei Abschnitt 89.

188

Gegen Mittag legt sich der Nebel, und der *sha* dringt zuerst geisterhaft, dann kraftvoll durch die glitzernden Tröpfchen. Bald liegt wieder der vertraute Anblick der *biunda* um Dich. Eine Prachtentemutter auf einem hohlen Baum nutzt die Wärme und scheucht ihre sieben Küken, die ersten Jungvögel des Jahres, vom Nest hinunter ins Wasser. Wo die kleinen Flaumbällchen hinplumpsen, beginnen sie sofort zu rudern, ehe ihre Mutter sie dann in die Welt führt.

Im Fluß entdeckst Du eine Insel, nur zehn Schritt durch hüfthohes Wasser entfernt, auf der verschiedene Nährkräuter in Saft schießen. Du watest hinüber und pflückst ein dickes Bündel würzigen *pethasil*, Brunnenkresse und Bachbunze als Proviant.

In der zweiten Hälfte des Tages führt Dich die Biegung des Flußes immer weiter von Deiner Marschrichtung weg, und schließlich müßtest Du Dein Ziel schräg seitlich hinter Dir lassen, wenn Du dem Fluß weiter folgest. So wanderst Du einfach geradeaus weiter in den *dir*, den lichten Wald der Auen (280).

189

„Wenn Du zu den Bergen von *sala mandra* willst“, erklärt Elayoë Weidenträne-im-Silbermond Dir hilfsbereit, „dann folgst Du einfach dem Waldelfenpfad, der dort oben bei der großen Eibe beginnt. Aber viel besser ist es, wenn Du unsere *awasela* nimmst.“ Dabei deutet sie auf den kunstvoll geformten Einbaum am Ufer.

„Wenn Du sie nicht mehr benötigst, übergibst Du sie einfach dem *awa*, der bringt sie uns dann schon zurück.“

Natürlich ist eine *awasela* das beste Fortbewegungsmittel im Tannicht. Wann immer Du an Land gehst, kannst Du das Boot zurücklassen, es den Fluß hinab zurücktreiben lassen, oder es auf Rücken oder Schultern tragen - alle drei Methoden haben sich über Generationen auf die eine oder andere Art bewährt. Weiter bei 94.

190

Du wirfst Dich hinter dem Fisch her, der eben erst seitlich ins Wasser taucht. Dein Hand schleudert ihn aus der Bahn, aber auch Du liegst bäuchlings im Wasser. Bis Du wieder auf den Beinen bist, schießt auch er wieder wie ein Pfeil durchs Wasser. Dein nackten Füße pritscheln über die Kiesel, aber er schlägt Haken und wird trotz der Strömung immer schneller. Schließlich läßt Du Dich längs ins Wasser fallen und gibst auf. „*Sanyasala, ahaya!*“ rufst Du ihm lachend nach. Was soll's auch - der war eben besser als Du! Aber Du kennst das Spiel ... (145)

191

Du holst tief Luft, verharrst für zwei Herzschläge und fühlst Dein Blut durch Leib und Glieder fließen. Mit seinem Rhyth-

mus läßt Du auch die Worte "a'sela dhao biundawin" hervorströmen.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/GE/KK) auf den Bewegungszauber AXCELERATUS BLITZGESCHWIND gelingt, zieh Dir 7 Astralpunkte ab und lies weiter bei 326. Andernfalls verlierst Du 3 Astralpunkte - weiter bei 176.

192

Du setzt den Weg in die Eiswüste fort, wobei Du versuchst, den Windschatten der höheren Eisberge auszunutzen. Weiter bei 16.

193

Mit dem Mut der Verzweiflung und der sprichwörtlichen elfischen Geschicklichkeit schaffst Du es, Deinen Fuß gegen den zuschnappenden Unterkiefer zu stemmen und Dich in die Höhe zu stoßen. Deine Kraft und der Zorn des Ungeheuers schleudern Dich in die Höhe (265).

194

Du ziehst Deine warmen gefütterten Stiefel aus und hängst sie mit den Schlaufen an Deinen Gürtel. Dann breitest Du die Arme aus, läßt mit der Kälte auch die beruhigende Festigkeit des Eises in Deine Fußsohlen fließen und sprichst die geheimnisvollen Worte "ia'bha a'sela diundra fir'ye" (mit Vorsicht und Gewandtheit über Tundra und Eisboden).

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/GE/KK) auf den Bewegungszauber ÜBER EIS UND ÜBER SCHNEE gelingt, zieh 13 Astralpunkte ab und lies weiter bei 140. Andernfalls verlierst Du 3 Astralpunkte - weiter bei 174.

195

Den ganzen gestrigen Tag hast Du Abschied genommen: von Deinen Eltern, Deinen Brüdern und Schwestern, von den Alten, von den benachbarten Sippen des Clans, von den Tieren, die Deine Freunde waren, und von den zwei Lebensbäumen, in denen Deine Familie ihr Heim hat.

Bei dem Abschiedsfest hast Du Dich noch einmal satt gegessen. Dein *mandra*, Deine Seelenkraft, ist stark von der Freundschaft Deiner Familie. Und viele alte Lieder wurden nach langer Zeit wieder einmal für Dich gesungen, um Dir Wissen und Mut zu geben für Deine Reise.

Weiter bei 290.

196

Wie ein Panther hechtest Du nach dem Lachs, Deine ausgestreckten Arme schlingen sich um seinen Körper. Er zappelt und windet sich, doch Du drückst ihn an Dich und begräbst ihn unter Dir. Welche Kraft er hat! Zweimal schlägt er sich beinahe frei, doch dann hast Du ihn im Griff Deiner Hände. Beim dritten Mal läßt Du Dich von ihm auf den Rücken drehen und schleuderst ihn mit der gleichen Bewegung in den Steinkreis auf der Sandbank. Verzweifelt bockt und springt er, aber Du weißt, wie man den Kreis anlegt, so daß auch ein ausgewachsener Lachs nicht rauskommt. Während Du Dich prustend aus dem Wasser aufrappelst, wird er langsam müde.

Schnell gehst Du hinzu, sagst die traditionellen Worte der Entschuldigung zu ihm und schlägst dann mit dem bereitgelegten Stein zu.

Während des ganzen Winters hast Du nicht mehr so gut gegessen, ganz zu schweigen von Deiner Wanderung. Das Fleisch ist rosig und warm und schmilzt auf der Zunge. Als Du am Ufer noch einige Büschel jungen *pethasil* findest, ist das Festmahl komplett. Binnen einer Stunde verschlingst Du fast zwei Stein von dem Fisch - Hungern und Sich Vollfressen gehören zum Leben in der Wildnis wie Tag und Nacht.

Dann ziehst Du Dich wieder an und schlägst den Rest vom Fisch in einem Teichrosenblatt ein. Du gehst noch einige hundert Schritt, bis zu einer prächtigen Silberweide. Willst Du Dich in der Krone der Weide schlafen legen (150)?

197

Wie immer trägst Du Dein kunstvoll verziertes Jagdhemd aus Wildleder, dazu Beinlinge und die berühmten weichen Elfenstiefel. Darüber wirfst Du heute Morgen einen weiten, ebenfalls ungegerbten Mantel für die Reise. Federn und Kämme schmücken Deine langen Haare, darunter ein paar, die Du zum Abschied geschenkt bekommen hast. Außerdem hast Du ein vielseitig verwendbares Ledertuch bei Dir - trägst Du es um den Hals, um den Unterarm oder um den Oberschenkel gewickelt? Deine kelchartig geschnittenen Stiefel mit der weichen Sohle sind natürlich ebenfalls aus Wildleder.

Führst Du die traditionelle Waffe des Waldvolkes, die *yara*, den kurzen Hornbogen, dann bindest Du Dir Bogen, Köcher und Pfeile auf den Rücken; natürlich hast Du die *yara* noch nicht bespannt, um Bogen und Sehne nicht zu erschlaffen. Oder nimmst Du stattdessen den kurzen Jagdspieß?

In jedem Fall steckst Du noch ein kurzes Jagdmesser in Deinen Gürtel.

Schließlich packst Du noch Deine *iama*, Dein Seeleninstrument, ein - den einzigen Besitz, der Dir wirklich wichtig ist. Ist Deine Flöte aus Löwen- oder Hirschbein, Blutulmen- oder Eibenholz, oder *mammuton* (Elfenbein)?

Erfahren im Wildnisleben, denkst Du nicht daran, Dich unnötig zu bepacken - Du willst beweglich sein. Daher nimmst Du nur noch drei weitere Gegenstände mit. Was wählst Du aus:

- Proviant für einige Tage, bestehend aus frischem Hirschbraten, geriebenem Wildschweinfleisch und frisch aus den Büschen geschaffenen Beeren,

- (sofern Dein Stamm Handel mit Auelfen treibt:) die *larza*, das metallene Wolfsmesser im Rückengehänge, das im Unterholz nicht behindert,

- die schmucke Balgtasche von Biber oder Wildkatze zum Um-den-Leib-Schnüren für allfällige Beute und Funde,

- der Lederschlauch mit einer Tagesration Wasser, mit Minze schmackhaft und haltbar gemacht (kann man auch zum Schwimmen aufblasen),

- ein Schilfrohr und Lederriemen als Allzweckwerkzeug,

- den Gürtelschmuck, den alle Elfen zum Fest anlegen, aus dem Leder von Weißhirsch und Smaragd natter (kleine Beinmesserchen und Knochenahnen, hörnerne Stielkämmchen,

Fuchsschwänze, Kräuterbeutelchen, Holzperlen und Tannenzapfen usw.)?

Nachdem Du Deine Ausrüstung verschnürt hast, verläßt Du das Baumhaus ohne einen letzten Blick; jetzt noch zurückzuschauen wäre sinnlos und schmerzhaft. Statt dessen wirst Du Dir über Dein erstes Ziel klar.

Weiter bei 111.

198

Wie aufmerksam bist Du gegenüber der Natur, durch die Du wanderst? Weht der vorherrschende Wind hier in Au, Grasland und Steppe aus Nordwesten (lies 235), aus Nordosten (lies 289) oder aus Osten (lies 114)?

199

In diesen ersten Nächten des neu erblühenden Jahres stehen am Himmel der Sternfuchs und der Salamander mit seinem leuchtenden Auge Sajalana, das immer nach Neubeginn sucht, und direkt neben diesem Bild der Wandelstern Simia, der mystische Stammvater der Hochelfen. Ein schönes Vorzeichen, das unmißverständlich Aufbruch bedeutet.

Vor einigen Monden ging ein *e'fey*, ein stummer Ruf, durch den Geist der Weisen Deines Stammes. Merkwürdige Ereignisse werfen ihre Schatten und ihren Hall bis in die friedlichen Auen. Es heißt, daß der Elfenkönig zurückgekehrt ist, und das gleich zweimal. Der Ältere soll sich in die Welt der Träume zurückgezogen haben, wie es den Liedern zufolge die ersten Elfen auch getan haben. Der Jüngere soll zum *tharaka*, zum vereinten Kampf der Sippen, gegen die *fialgra*, die schwarzen Wildhaarigen (Orks), aufgerufen haben.

Wie auch immer, Du weißt, daß für Dich der Aufbruch bestimmt ist. Du wirst hinausziehen in die Welt, und die *tala*, die rosenohrigen Menschen, und die *boroborinoi*, die bartmurmelnenden Zwerge, sehen. Vielleicht findest Du eine der legendären Elfenstädte in den Ewigen Wäldern oder im ewigen Eis, vielleicht kannst Du das Geheimnis des Bannlandes lüften, in das einst Serleen zog, als Lafadiel von den Unausprechlichen verschleppt wurde.

Lies weiter bei Abschnitt 113.

200

Du folgst dem Verlauf des Bergrückens, hoch über den Wäldern und Flachländern, aber doch nur auf halber Höhe der wirklichen Gebirge. Beiderseits des Höhenzuges liegen, wie ein schützender Gürtel, die dichten Tannenzwälder und ziehen sich bis in die tiefen Schluchten hinein, die der *kvill* und seine fischreichen, schäumenden Seitenbäche in das weiche Gestein gegraben haben. Der *shao*, die Abendsonne zu Deiner Rechten, wirft überlange Schatten und taucht die ganze Landschaft in ein unwirkliches Feuerrot.

Ein Eiche, die wie alle hier einsam herrschend auf dem Kamm steht, lädt Dich zur Nachtruhe ein. Willst Du Dich in ihrer Krone schlafen legen (264)?

201

Vorbei an hohen Blautannen, prachtvollen Ahornbäumen und

zuweilen einer Steineiche dringst Du in den *lar*, die Wildnis der Ewigen Wälder, vor. Raschelndes Gesträuch und duftende Frühlingsblüten säumen Deinen Weg.

Weiter bei 123.

202

Du blickst Dich um: Der Bruch ist einige Bogenschußweiten breit und erstreckt sich, teils offensichtlich, teils wohl nur für Deine Elfenaugen erkennbar, viele hunderte Schritt nach beiden Seiten. Nur gegen Sonnenuntergang kannst Du eine Brücke sehen, einen flachen Rücken aus Packeis, durchzogen von mächtigen Gletscherspalten. Der Umweg wird Dich höchstens zwei Wegstunden kosten, vielleicht eine weitere, wenn die Spalten tiefer sind, als es von hier scheint.

Selbst wenn Du ein flugfähiges Seelentier erwählt haben solltest, dessen Gestalt Du annehmen könntest - Du müßtest hier im Eis alle Kleidung und Ausrüstung zurücklassen.

Wenn Du jedoch von den alten Firneltern die richtigen Worte gelernt hast und damit Dein *mandra* (Seelenkraft) sammeln willst, um die Eisfläche zu überqueren, dann lies 194.

Willst Du Dich auf Deine sprichwörtliche elfische Geschicklichkeit verlassen, dann lies 174.

Möchtest Du aber lieber den sicher scheinenden Umweg über den Packeischild wählen, dann lies 30.

203

Du blickst wieder hinter Dich, aber dort ist nur eine kleine trichterförmige Doline, die kaum drei Schritt tief in den Boden führt. Im Tal kannst Du den *kvill* glitzern sehen, und irgendwo tief unter Dir verläuft auch eine schmale Schlucht - aber Du weißt, daß jeder weitere Blick nur noch das Erlebte zerstören würde. Die Quelle des *kvill* findet auch ein Elf nur einmal in seinem Leben!

Weiter bei 288.

204

Dein Weg führt Dich über knisternde Tannennadeln immer tiefer in den *lar*, die Waldwildnis. Nackte Zweige zerkratzen Dein Gesicht, und mannshohe Brennesseln stellen sich Dir in den Weg.

Lege eine Talent-Probe auf Orientierung (KL/IN/IN) ab - mit einem Bonus von 4, wenn Du ein Waldelf bist, mit einem Malus von 4, wenn Du ein Firneltern bist. Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei 266. Mißlingt sie, lies 201.

205

Du gehst nur wenige Schritt in der Dir bestimmten Richtung, als Dich der *la*, der dichte Heimatwald der Waldelfen, bereits in sich aufnimmt.

Mächtige Farne schlagen hinter Dir zusammen. Das Tannicht bildet ein schimmerndes Dach über Dir, knisternde Tannennadeln von früheren Jahren bedecken den Boden.

Lege eine Talent-Probe auf Orientierung (KL/IN/IN) ab - mit einem Bonus von 4, wenn Du ein Waldelf bist, mit einem Malus von 4, wenn Du ein Firneltern bist. Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei 52. Mißlingt sie, lies 219.

206

Du denkst über den uralten Zauber *a'dao valva iama* nach. Du schätzt, daß Du mit Deinem gesamten *mandra* für etwa eine halbe Stunde Tiergestalt annehmen kannst. In dieser Zeit kannst Du in der Dunkelheit einen halben bis ganzen Tagesmarsch zurücklegen. Vielmehr ein Problem ist, daß Du alle Kleidung und Ausrüstung mit Ausnahme Deiner *iama*, Deines Instrumentes, zurücklassen mußt. Wenn Du bis dahin nicht wenigstens die Steppe erreicht hast ...

Wenn Dein *mandra* Dich nicht erfüllt, dann solltest Du verzichten (9). Sonst kannst Du den Verwandlungszauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI wagen (68).

207

Langsam verläßt Dich Deine Kraft. Dein Atem geht stoßweise, Dein *mandra* fließt nicht mehr, sondern wird krampfartig ausgestossen. Ein merkwürdiges Singen erfüllt Ohren, Nacken und Lunge.

Weiter bei 80.

208

Du wanderst leicht und beschwingt, ißt frisch gefangenen Lachs und übernachtet herrlich in der Krone einer Blutulme, von denen besonders hier viele zu wachsen scheinen. Am samtblauen Abendhimmel steht dottergelb *mada*, der Vollmond, und ihr magisches Licht spiegelt sich auf den noch von Schnee bedeckten Abhängen der großen Gipfel.

Während dieser Nacht regenerierst Du, wenn nötig, je 1W6+1 Deiner Lebens- und Astralenergie. Weiter bei 287.

209

Wie weit bist Du eigentlich darauf vorbereitet, durch welche Landschaft Dein Weg Dich führt? Nennt Dein Volk die Küsten des Eismeerer *lyr* (lies 159), *fmya* (lies 28), oder *diundra* (lies 25)?

210

Raschelndes Gesträuch und duftende Frühlingsblüten säumen Deinen Weg. Emsige Bienen und fleißige Ameisen ziehen wie Du in die Ferne. Du fühlst, wie tief in Dir das Lied der Wälder zu singen beginnt.

Am Abend erinnert Dich der Ruf eines Uhus daran, wie spät es geworden ist. Fast auf den ersten Blick findest Du einen Baum, der wohl seit Generationen jeden Elf zur Nachtruhe eingeladen haben muß: eine prächtige Rotbuche, etwa einen Steinwurf hoch und fast ebenso breit, deren Stamm von zart rosafarbenen Winden überzogen ist.

Lege eine Talent-Probe auf Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ab. Gelingt sie, lies 29. Mißlingt sie, lies 246.

211

Während der folgenden zwei Tage wanderst Du immer weiter über den Waldelfenpfad. Deine Beine und einige einzelne Föhren verraten Dir, daß Du langsam Höhe gewinnst. Immer öfter kannst Du den Himmel über Dir sehen, wo die Äste der Bäume kein Dach mehr bilden. Da und dort ragen aus

Tannennadeln und Erdreich kleine Schwellen von grünem schiefrigem Gestein heraus.

Weiter bei 319.

212

Du beginnst, den Eisschild auf der Mittagsseite zu umgehen. Bald findest Du eine hohlwegartige Gletscherspalte, die deutlich aufwärts führt. Du überzeugst Dich noch einmal, daß Deine Kleidung nirgends hängen bleiben kann, ergreift Deine Waffe fester und steigt dann in die Eisklamm ein.

Hier in der Spalte ist es noch Winter. Von der großen Eismasse geht solche Kälte aus, daß kein Tropfen Schmelzwasser den Boden erreicht, ohne wieder festzufrieren. Zuweilen bricht ein Splintern und Krachen durch die Stille, wenn irgendwo Brucheis in die Schlucht stürzt.

Weiter bei 31.

213

Wie Du es gewohnt bist, suchst Du etwa jeden Tag einmal Sträucher oder Keimlinge und läßt Dein *mandra* in sie fließen. Das *nurdra* der Pflanzen beginnt zu wallen, erfüllt die äußersten Blätter und die innersten Säfte, und bringt Früchte hervor, die die Pflanze selbst nie geboren hätte.

Binnen einer Stunde kniest Du vor einer Mahlzeit aus Himbeeren oder wilden Kastanien, einigen vollreifen Stauden fleischig-fruchtigen Elbenkrautes oder frischem Ahornsirup. Den ersten Teil verspeist Du stets noch bei der Pflanze, der Du für die Bewirtung dankst, den zweiten Teil nimmst Du mit - als Proviant für den übrigen Tag und den nächsten Morgen. Während dieser Tage regenerierst Du, wenn nötig, 1W20+10 Lebenspunkte.

Weiter bei 95.

214

Langsam verlassen Dich Deine Kräfte. Dein Atem geht stoßweise, Dein *mandra* fließt nicht mehr, sondern wird krampfartig ausgestossen. Ein merkwürdiges Singen erfüllt Ohren, Nacken und Lunge. Wenn jetzt ein Räuber aus dem Meer oder gar vom Himmel stößt, Du könntest ihn nicht sehen. Wirbelnde Schatten kommen Dir entgegen. Erst wenige Schritte davor begreifst Du, daß es eine aufragende Steilwand ist und daß Deine bloßen Füße in Schnee und Erdreich treten. Mühsam nach Atem ringend blickst Du Dich um (93).

215

Du gehst nur wenige Schritt, und der *la*, der dichte Heimatwald der Waldelfen, scheint Dich geradezu an der Hand zu nehmen und zu führen. Das Tannicht bildet ein schimmerndes Dach über Dir, goldbraune Tannennadeln vom letzten Jahr bedecken den Boden.

Nicht weit von Dir schlängelt sich der *aha*, der grüne Fluß, gemächlich durch das friedliche Türkis des Waldes, gesäumt von Erlen, Weiden und Farnen. Das Schratmoos an den Bäumen läßt Dich die Orientierung behalten, auch wenn Du die Berge, die Sonne und bisweilen sogar den Fluß nicht sehen kannst.

Du fühlst, wie tief in Dir das Lied der Wälder zu singen beginnt. Lies weiter bei Abschnitt **305**.

216

Du trittst in die Nische, mit der der Bruch beginnt, und legst die Hände prüfend auf den Fels. Eiseskälte betäubt Deine Finger, und tropfendes Schmelzwasser rinnt über Deine Knöchel. Das wird nicht leicht werden!

Lege eine Talent-Probe auf Klettern (MU/GE/KK) ab - mit einem Malus von 4, falls Du nackt bist oder ein hinderliches Stück mit Dir führst (das Du natürlich auch jetzt wegwerfen kannst). Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei **127**. Mißlingt sie, lies **100**.

217

Nach einigen hundert Schritten bist Du im *dir*, dem lichten Wald der Auen. Der *sha*, die Sonne des Frühjahrs, scheint mit zunehmender Wärme durch die grünenden Birken, die nadellosen Lärchen und auch einzelne Fichten und Blautannen, die ihr Blattkleid den ganzen Winter über getragen haben. Eine milde Brise von Nordwesten her läßt das frische Laub der Espen erzittern und weht Dir einen Hauch von Lotosduft um die Nase, und durch die Bäume dringt das beruhigende Rauschen des Flußes.

Willst Du weiter durch den Auwald gehen (**122**), Dich wieder dem Fluß nähern (**36**), oder hinaus ins offene Land wandern (**183**)?

218

Du beginnst Deine Wanderung durch die *biunda*, das fruchtbare Grasland der Auen. Der *sha*, die erstarkende Sonne des Frühlings, streichelt über die Birken und Weiden und über das Reihergras, das sich, vom Schnee befreit, langsam aufrichtet. Schwarmgeitzen und Lerchen steigen trillernd in den Himmel. Eine milde Brise von Nordwesten her spielt mit Deinem Haar und mit den Fransen und Federn Deiner Kleidung.

Du kannst sehr gut verstehen, wie schön diese Jagdgründe den ersten Auelfen erscheinen mußten, aber Du kennst auch die alten Lieder, die den Grund nennen, warum Dein Volk sich für seinen Lebensraum entschieden hat.

Möchtest Du weiter hinaus ins offene Grasland wandern, wo viel mehr Tiere weiden, und jagen (**183**), oder Dich lieber in einem eleganten Bogen zu den Wäldern und dem Fluß wenden (**217**)?

219

Das Schratmoos an den Bäumen läßt Dich die Orientierung behalten, auch wenn Du die Sonne und die Berge nicht sehen kannst. Vorbei an mächtigen Schwarzatannen, breiten rötlichen Buchen und bisweilen einer Steineiche, dringst Du in die Wildnis der Ewigen Wälder vor. Lies weiter Abschnitt **210**.

220

Während der folgenden Tage sind die Bäume des *la* Deine treuen Begleiter, wenn auch dieser sich immer mehr wandelt, je mehr Du Dich von Deiner Heimat entfernst.

Mächtige Blautannen, prachtvolle Buchen und zuweilen ein Mammutbaum bilden undurchblickbare Wände. Vorbei an Ameisenhaufen und morschen Baumstämmen, durch rascheldes Gesträuch und duftende Frühlingsblüten führt Dich Dein Weg. Ein ferner Hauch von Waldmeister und Minze weht durch das Halbdunkel des Waldes.

Wenn Du eine Lichtung am Fluß erreichst, wie sie durch den Sturz eines Baumriesen entstehen, nutzt Du die Gelegenheit und suchst nach Nahrung. Doch das Jahr ist noch jung, und die Triebe der jungen Blautannen und der Espen nähren Dich wenig.

Mehrfach siehst Du Rehe, Weißhirsche und sogar einen Elch mit ihren Kühen und Kitzen auf den Wildwechseln zum Fluß ziehen, aber so hungrig bist Du noch nicht, daß Du als Einzelner so große Tiere anfallen müßtest.

Wenn Du ein Waldelf bist, lies **27**, sonst **313**.

221

Du brauchst nur einige Schritte, dann stehst Du an dem *aha*, dem grünen Fluß, an dem Du aufgewachsen bist. Gemächlich schlängelt er sich durch das friedliche Türkis des Waldes.

In einer Erle, die vom Alter hohl geworden ist, hat Deine Sippe eine *awasela* verborgen, das beste Fortbewegungsmittel im Tannicht. Du kannst Dich erinnern: Es war im letzten Sommer, als Deine Vaterschwester das Lied gesungen und den lebenden Einbaum geformt hat.

Wann immer Du an Land gehst, kannst Du das Boot zurücklassen, es den Fluß hinab zurücktreiben lassen, oder es auf Rücken oder Schultern tragen - alle drei Methoden haben sich über Generationen auf die eine oder andere Art bewährt.

Weiter bei **318**.

222

Du greifst nach dem erstbesten Ast und willst Dich hochschwingen, als ein scharfer Hauer durch Dein Hosenbein schlitzt. Der Ruck reißt Dir beinahe die Arme aus, aber wenn Du jetzt losläßt ...

Du verlierst 1W Lebenspunkte.

Lege eine KÖRPERKRAFT-Probe ab. Gelingt sie, lies **133**. Mißlingt sie, lies **257**.

223

Nach einiger Zeit passierst Du eine Kolonie Schwarzstörche auf einer langgestreckten Insel im Strom. Mit wildem Flattern erheben sich fast hundert der schwarzen Stelzvögel und quäken vorwurfsvoll. Du zeigst ihnen an, daß Du keinen Hunger hast und ruderst an ihrer Insel vorbei.

Du fährst weiter den grünen *aha* entlang und nimmst seine Schönheit in Dir auf. Hin und wieder hörst Du das Pickeln eines Spechtes durch die Bäume hallen.

Du ruderst ohne Pause, bis der *sha*, die strahlende Mittagssonne des Frühlings, seine Strahlen durch das Dach der Bäume gleißend auf den Fluß wirft. Weiter bei **147**.

224

Die folgenden Tage führen Dich immer weiter durch den

lichten *dir*. Die Birken und Lärchen wirken stets nur auf den ersten Blick gleich, jede einzelne ist auf wunderbare Weise ein unverwechselbares Einzelwesen. Einige Birken haben, über Jahre von Elchen und Karenen benagt, aus ihrer Rinde seltsame Wucherungen gebildet. Manche Lärchen haben ihre Wipfel so oft verloren und an einer Astgabel wieder neu ausgetrieben, daß ihre Schöpfe heute aus einem halben Dutzend Wipfeln bestehen. An manchen offenen Stellen hat der Nordwestwind die Baumkronen übel zerzaust, an anderen Orten gedeihen die Bäume, als gehörte ihnen die ganze Welt. Dann und wann läßt auch eine Silberweide oder eine mächtige Fichte zum Rasten ein.

Durch das Reihergras fließen glucksende Bächlein, von halbgeöffneten Trollblumen und sprießenden Schwertlilienblättern gesäumt. Der Fette Wegerich und die Eberraute sind schon eßbar, und die meiste Zeit ernährst Du Dich von diesen Krautpflanzen.

Wegen der mäßigen Ernährung regenerierst Du während der folgenden Nächte, wenn nötig, nur je 3W6 Deiner Lebensenergie und Astralenergie.

Lege eine Talent-Probe auf Sinnesschärfe (KL/IN/IN) ab. Gelingt sie, lies 132. Mißlingt sie, lies 15.

225

Gegen Abend erreichst Du müde, aber zufrieden eine alte Blutulme - vielleicht der einzige Baum der ewigen Wälder, in dem *nurdra* und *mandra* gleichermaßen fließen. Deutlich sichtbar steht sie zehn Schritt vom Ufer des Flußes entfernt, fast eine Bogenschußweite hoch und nur von klein wirkenden Erlen und Weiden umgeben.

Ein wirklich hervorragender Schlafplatz für die erste Nacht dieser Wanderung im *la*! Der Ruf eines Nachtkauzes erinnert Dich daran, wie spät es geworden ist.

Willst Du Dich im Astsattel der Ulme schlafen legen (282)?

226

Während der folgenden Tage ist der Fluß Dein treuer Begleiter, wenn er sich auch immer mehr wandelt, je weiter Du Dich von Deiner Heimat entfernst. Riesige Schwarztannen, hohe Fichten, mächtige Rotbuchen und zuweilen ein Ahorn bilden undurchblickbare Wände. Schachtelhalm und erste zarte Frühlingsblüten säumen die Ufer. Ein ferner Hauch von Waldmeister und Minze weht über das Wasser.

Wenn Du eine Lichtung am Fluß erreichst, wie sie durch den Sturz eines Baumriesen entstehen, legst Du an und suchst nach Nahrung. Doch das Jahr ist noch jung, und die Triebe der jungen Blautannen und der Espen nähren Dich wenig.

Mehrfach siehst Du Rehe, Weißhirsche und sogar einen Elch mit ihren Kühen und Kitzen am Ufer zur Tränke kommen, aber so hungrig bist Du noch nicht, daß Du als Einzelner so große Tiere anfallen müßtest.

Wenn Du ein Waldelf bist, lies 27, sonst 313.

227

Überwältigt von dem Anblick des Baumwesens und seiner schieren Gegenwart trittst Du noch näher. Eine Aura von

uralter Kraft und Weisheit weht Dir entgegen. Du fühlst die seltsamen Augen auf Dir ruhen, und dann hörst Du wieder die tiefe Stimme des Eichenkönigs.

Weiter bei 92.

228

Du fühlst, wie Deine Kraft in den Schädel des Monsters einschlägt. Für einen kurzen Augenblick werden seine kalten Augen trüb, und sein riesenhafter Leib sinkt ins Wasser zurück. Weiter bei 270.

229

Wie aufmerksam bist Du gegenüber der Wildnis, durch die Dein Weg Dich führt? Ist der vorherrschende Baum der Wälder von *sala mandra* die Weide (lies 324), die Tanne (lies 49), die Buche (lies 271) oder die Blutulme (lies 97)?

230

Die kräftigen Borstentiere führen keine Frischlinge, nur einige Jährlinge, und ihre Brunftzeit haben sie erst vor sich. Dennoch grunzen die Keiler ärgerlich, als sie Deiner am Rand ihres Kessels ansichtig werden, und Du bemerkst, daß zwei große Sauen in der Mitte quiekend zu keifen beginnen. Prompt setzen sich ein halbes Dutzend der Keiler trotzend in Bewegung.

Dir fällt plötzlich ein, daß Wildschweine Allesfresser sind, die in der Not auch ein Rehkitz oder einen Hasen nicht verschmähen. Vielleicht haben sie einen harten Winter hinter sich, und Du bist der erste brauchbare Happen!

Du blickst Dich eilig um. Die Tiere sind noch etwa hundert Schritt entfernt, doch in Deiner Nähe stehen nur die typischen Birken, Oberschenkeldick, mit den ersten Ästen in fast vier Schritt Höhe. Etwa zweihundert Schritt zu Deiner Rechten ragt eine prächtige Silberweide mit weit herabreichenden Ästen auf.

Da hörst Du grimmiges Schnaufen und trommelnde Hufe; die ganze Rotte - Keiler, Sauen, alte Eber und Jährlinge - geht zum Angriff über.

Willst Du sofort zu der Weide rennen (163) oder den Weg der Waldelfen wählen, um so schnell wie der Wind zu laufen (191)?

231

„Sei zufrieden damit, daß Du die Menschen nicht kennst. Wir alle wären glücklicher, wenn es uns ginge wie Dir“, meint Elayoë Weidenträne-im-Silbermond mit einem Hauch von Trauer, und die anderen Elfen nicken.

„Das ist nicht ganz richtig“, wirft da der Menschelf ein, und Du zuckst unwillkürlich zusammen über seine unhöfliche Art - aber er scheint Dir etwas Wichtiges sagen zu wollen: „Gerade wenn Du die Menschen suchst, solltest Du nicht nach Oblarasim gehen. Es gibt andere, die nicht so *badoc* sind.“ Wieder zuckst Du zusammen, als er das Wort des ansteckenden Wahns ausspricht. „Und manche Menschen können sogar Deine Freunde werden. Zieh gegen Mittag, vorbei an den Salamandra-Bergen.“

Die anderen Elfen haben wie Du jenen Gesichtsausdruck, wenn man unleugbare Wirklichkeiten auf die rüdeste Weise mitgeteilt bekommt. Das *badoc* steht schon dem Menschelf so deutlich im Gesicht, daß es für Dich völlig undenkbar ist, die echten Menschen hier aufzusuchen.

Weiter bei 94.

232

Handtellergröße Wasserläufer flitzen mit dünnen Spinnenbeinen über den *awa*, die freundlichen, aber fremden Gewässer, die Du inzwischen erreicht hast. Die Tierchen verkünden Dir, daß der Fluß langsamer fließt, und tatsächlich verbreitert er sich in einer sanften Biegung zu einem großen Teich. Ein betörender Duft schlägt Dir entgegen.

Lege eine Talent-Probe auf Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ab. Gelingt sie, lies 307. Mißlingt sie, lies 84.

233

Du biegest seitlich ab und wanderst auf einen besonders hübschen Birkenhain zu, den Du in der orangefarbenen Abenddämmerung erkennen kannst. Einige Glühwürmchen kommen Dir wie zum Willkommen entgegengefliegen - aber natürlich suchen sie nach ihren Frauen.

Unter den Birken, die hier recht nahe zusammenstehen, findest Du keine, die sich für ein Nachtlager eignen. Aber ein besonders dickes Büschel Reihergras dazwischen lädt Dich mit seinen weichen Blättern zum Ausruhen ein, und rings umher wispern die Birken im Nachtwind ein Schummerlied. Daher verbringst Du Deine erste Nacht im *dir* am Boden. Dein *dha* (Körper) ist schon bald erholt, während Dein *bha* (Verstand) sich heute Nacht nicht in die Traumwelt zurückzieht - für einen Elfen nichts Ungewöhnliches, der viele Nächte so verbringen, dafür aber auch plötzlich in winterschlafartige Ruhe verfallen kann.

So liegst Du nur wenige Stunden im wachsamem Elfenschlaf, und das schimmernde Halbrund der *mada* hat kaum die Hälfte ihres Weges am Himmel zurückgelegt, als Du eine Nachtigall schlagen hörst und Dich erhebst.

Wenn nötig, regenerierst Du 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6-1 Deiner Astralenergie.

Bei Abschnitt 162 setzt Du Deine Wanderung durch das nächtliche Land fort.

234

Du kommst langsam näher und suchst Dir eine bequemen Platz. Dann läßt Du Dich in das Gelb und Rosa fallen, unbeschwert tragen Dich die Düfte der zwei Pflanzenarten davon. Du folgst dem Spiel der Schmetterlinge und flatterst mit ihnen über den Teich. Du schwebst über die Strahlen der Abendsonne in den Nachthimmel, wo der Elfenstern Dich grüßt. Um Dich herum und unter Dir erfüllen Dich die ewigen Wälder. Du tanzst um Sternenfuchs und Salamander, Du besuchst Sajalana und Simia. Rosenfinger des neuen Tages und gelbes Sonnenlicht führen Dich behutsam zurück zu Rosa und Gelb des Lotosteiches.

Du fühlst Dich gestärkt und friedvoll. Wenn nötig, regenerierst

Du 1W6 für Lebensenergie und 2W6 Deiner Astralenergie. In jedem Fall erhältst Du für Deinen Sinn für Schönheit acht Abenteuerpunkte.

Wie willst Du nach dieser Nacht Deinen Weg fortsetzen - zu Land (240) oder, wenn Du ein Boot hast, zu Wasser (69)?

235

Der Nordwestwind ist für Dich ein ständiger Wegweiser, und nach ihm orientierst Du Dich, während Du durch das taunasse Einhorngras wanderst, das zumeist noch braun ist, zuweilen schon hellgrün blüht, und ganz selten mit einem grünweißen Verwandten abwechselt.

Lege eine Talent-Probe auf Pflanzenkunde (KL/IN/FF) ab. Gelingt sie, lies 168. Mißlingt sie, lies 47.

236

Vorsichtig zwängst Du Dich in die enge Kluft. Zunächst suchst Du eine Griffstelle für die rechte Hand, dann einen Tritt für das linke Bein, und dann stemmst Du linke Hand und Schulter an die Gegenwand. Langsam schiebst Du Dich höher, wo nun Dein rechter Fuß Platz findet. Wie ein Salamander kriechst Du in dem engen Schlot aufwärts. Sorgfältig achtest Du darauf, stets an mindestens drei Stellen Kontakt mit der Wand zu haben, während Du mit Hand oder Fuß, die frei sind, aufwärts tastest. Die Griffe und Tritte sind glitschig und teilweise vereist, aber es ist kaum Platz, um hier abzurutschen, solange Du rechtzeitig Schulter oder Knie einstemmst.

Du quälst Dich etwa eine halbe Stunde ab und gewinnst stetig an Höhe. Dann glaubst Du über Dir die Kante des querlaufenden Bandes zu sehen. Weiter bei 275.

237

Du verbringst eine ruhige Nacht in einem hohlen Ahornbaum. Am Morgen setzt Du die *awasela* wieder auf den Wildbach. Du brauchst die ganze Kraft Deiner Arme, um gegen die Strömung anzukommen, und mehr als einmal bricht Dir das Boot seitlich aus und treibt ein Stück zurück, ehe Du es wieder in die Strömung drehen kannst.

Als Du wieder abgetrieben wirst, stößt der Bootsrumpf gegen einen Felsen, der noch halbschritthoch aus dem gurgelnden Wasser ragt. Mit einem berstenden Knacken gibt die Seitenwand nach, die ganze *awasela* kippt und schleudert Dich ins Wasser. Weiter bei 286.

238

Du hast keine Ahnung, um was für ein Wesen es sich handeln könnte, aber Du schätzt, daß es riesig groß sein dürfte. Weiter bei 328.

239

Du wanderst an dem Küstensaum zwischen den Klippen und dem Eismeer entlang. Die aufragende Wand an Deiner Seite bildet eine faszinierende Kulisse. Ständig nimmt sie neue Formen an, einmal wild zerklüftet, einmal spiegelglatt vom tropfenden Eis. Der Strand und der düstere *lyr* dagegen wirken eintönig und endlos.

Nach einer Stunde Marsch bist Du Dir sicher, daß Du nicht umhin kannst, die Klippen zu erklettern, wenn Du dem Eismeer entkommen willst. Lies weiter bei **258**.

240

Du wanderst am Ufer des Lotosteiches entlang und stellst fest, daß der Teich durch den Zusammenfluß zweier Flüße entsteht. An der Gabelung bleibst Du auf der rechten Seite und folgst dem *awa*, der von Mittag her aus den Bergen kommt. Die immer geringere Größe der Uferbäume und der trockenere Boden lassen Dich vermuten, daß die Quellen nur noch etwa wenige Tagesmärsche entfernt sind. Das Flußbett neben Dir wird zusehends heller, und da und dort ragen sogar grün-graue Flußkiesel heraus. Weiter bei **256**.

241

Wieder umgibt Dich eisige Kälte. Salz benetzt Deine Lippen. Es ist stockdunkel, und Du hast keine Ahnung, wie weit Du vom Festland entfernt bist. Wenn jetzt ein Räuber aus dem Meer stößt, Du könntest ihn nicht sehen. Für einen Augenblick erwägst Du, Dich einfach sinken zu lassen. Lege eine letzte Talent-Probe auf Schwimmen (MU/GE/KK) ab. Gelingt sie, lies **82**. Mißlingt sie, lies **65**.

242

Du verbringst die Nacht mit einem vergnüglichen Traum vom Wildsauleben. Du schnurchelst durch den Hochwald und wühlst nach Morcheln. Wenn nötig, regenerierst Du je 1W6 Deiner Lebens- und Astralenergie. In jedem Fall erhältst Du 1 Abenteuerpunkt, weil Du, Deinen eigenen Einschätzungen folgend, diesen Weg genommen hast. Weiter bei **88**.

243

Dann beginnt das Gelände wieder anzusteigen. Du hast die Ausläufer der Berge von *sala mandra* erreicht. In der Ferne hörst Du das Rauschen eines Flußes, kleiner als der, den Du hinter Dir gelassen hast, aber größer als die Bäche, denen Du während der letzten Tage gefolgt bist. Das lichte Unterholz aus Brombeeren, Brennesseln, grellroten Winden und grauen Flechten ist kein Hindernis für Dich. Dann biegest Du einige mächtige Farne beiseite und stehst am Ufer des *awa*, dem grünen Fluß, der sich gemächlich durch das friedliche Türkis des Waldes schlängelt. Kleine Libellen surren fingerhoch über die Wellen, und bunte Schmetterlinge flattern Dir entgegen. Vergnügt folgst Du dem Lauf des *awa* flußaufwärts. Weiter bei **255**.

244

Tanzt-auf-den-Tannen ist nicht nur ein hervorragender Waldläufer, dessen *mandra* und *nurdra* ihn sogar ungehindert über Wipfel und durch Dornhecken laufen lassen, er ist auch ein verständiger Freund großer Abenteuer und weiß, daß Du Deine wichtigsten Erfahrungen selbst machen mußt: "Was soll ich es auf Dich regnen lassen mit Weisheiten, denen

ich selbst nicht folgen wollte. Geh hinaus und spring hinein in die Welt dort. Du hast alles, was es dort braucht. Und falle ruhig auf die Nase. Denk nur an die balzenden Tiere jetzt im Frühling. Die Meistgerupften in diesem Jahr sind die Prächtigen im nächsten Jahr.

Aber wenn ich schon davon spreche: Geh keinem Eber, keinem Hahn und keinem Bullen in den Weg, wenn er toll vor Liebe ist. Prächtig und kampflustig mögen sie sein - aber sie sind doch nicht so klug, daß sie erkennen könnten, daß Du keiner von ihnen bist ..."

Und dann zeigte er Dir lachend eine alte lederne Hose, die ihm erst im letzten Jahr ein brünftiger Kronenhirsch zerfleddert hat. "*A'dao bhanda*", sagst Du ebenfalls lachend - "Ich werde darüber nachdenken." (Zurück zu **290**.)

245

Du lugst vorsichtig aus der Gletscherspalte, aber Du kannst das Ungeheuer auf dem gesamten Eisschild nicht entdecken - es sei denn, es verbirgt sich hinter den wenigen mannsgroßen Eissäulen.

Willst Du umkehren, weil Dir der Weg über den offenen Eisschild zu gefährlich ist (**40**)?

Willst Du den Eisschild schnell überqueren und verlassen (**292**)?

Willst Du Dich versichern, daß kein anderes Lebewesen auf dem Eisschild ist (**42**)?

Oder willst Du die Gegend durchsuchen (**263**)?

246

Kurzentschlossen kletterst Du an dem Stamm der Buche hoch, weichst rücksichtsvoll dem Nest zweier frisch brütenden Purpurmeisen aus und machst es Dir zwischen den Hauptästen bequem.

Es duftet nach rotem Buchenholz und den rötlich blühenden Winden, und durch den Dämmer des Waldes dringen einige purpurne Strahlen des *shao*, der Abendsonne - was für eine Stimmung und Farbenpracht!

Wenn nötig, regenerierst Du je 1W6 Deiner Lebens- und Astralenergie. Weiter bei **211**.

247

Tief in Dir fühlst Du etwas wachsen: Entsetzen, Abscheu, beinahe Erkennen. Irgend etwas, irgend jemand wartet da draußen auf Dich. Du weißt nicht, ob Du Dich ihm stellen kannst. Wenn es Dich nicht besiegt, wird es Dich verschlingen.

Du siehst die Welt des Eichenkönigs zurückweichen, und ruckartig findest Du Dich vor dem mächtigen Baum liegend wieder. Hinter Dir warten die Berge von *sala mandra*, in blutrotes Abendrot getaucht. Für einen Augenblick zweifelst Du, ob Du sie überschreiten sollst. Aber weglaufen vor einem Alptraum? Weiter bei **308**.

248

Gemächlich gehst Du durch das gerodete Gebiet der Biber. Immer wieder siehst Du einen der plattschwänzigen Gesellen,

der mühsam eine mehrere Schritt hohe, armdicke Birke schleppt oder zerkleinert. Du bemüht Dich, sie nicht zu stören, und hältst immer etwa zwanzig Schritt Abstand. Du läßt die Kolonie der Biber hinter Dir, aber während des weiteren Tages kommst Du immer wieder an alten und neuen Biberdämmen vorbei. Gegen Mittag siehst du am ganzen Ufer die ersten Narzissen und Phexenbecher aufblühen. Weiter bei 296.



249

Dir kommen die alten Lieder in den Sinn, die von den Bergen von *sala mandra* berichten: Hier liegt der Ursprung aller Elfenvölker, der Ort, wo sie dereinst aus dem Licht in die Wirklichkeit getreten sind. Auf dem höchsten Berg der Salamandersteine soll das Schloß der Träumenden Madaya liegen, der ersten und letzten der Lichtelfen, die diesen Schritt gewagt haben - und die als einzige den Rückweg in den ewigen Schlaf gewählt hat. Der Ursprung des *kvill* wiederum soll der *mandrawa'o* sein, der Dunkle Quell, dessen Wasser reines *mandra* ist. Weiter bei 321.

250

Du stellst fest, daß alles in Ordnung ist, und bald stehst Du, nachdem Du schon im Morgengrauen eine halben Stunde marschiert bist, am Rande eines größeren zusammenhängenden Waldgebietes. Wenn Du Dich tiefer in den Wald schlagen möchtest, lies 224. Wenn Dich Dein Weg in offeneres Gelände führen soll, lies 164.

251

Langsam läßt Du Dich in Deinem Spiel versinken, unbeschwert trägt Dich die Melodie davon. Du folgst dem Nachtwind und tanzt mit ihm zu den höchsten Gipfeln. Mit dem Glitzern des

Schnees und dem Funkeln der Sterne schwebst Du in den samtblauen Nachthimmel, wo der Elfenstern Dich grüßt. Unter Dir kannst Du eine ganze neue Welt erspüren, hundert Mal größer als die Ewigen Wälder und die Auländer darum herum. Langsam treibst Du an Sternenfuchs und Salamander vorbei, vor Dir siehst Du Sajalana und Simia.

Da zerreißt die Harmonie der Sphären. Wabernde Unnebel quellen Dir entgegen. Ein Chor gespenstisch hohler Stimmen frohlockt: "Der Öffner der Tore kommt näher!"

Dein Geist taumelt dem Erdreich zu, erschrocken erwachst Du und brichst das Spiel ab. Die Vorzeichen nehmen überhand ... Wegen der anstrengenden Meditation regenerierst Du während dieser Nacht keine Lebensenergie und verlierst 1W6 Astralpunkte. Für Dein Erlebnis erhältst Du jedoch 2 Abenteurpunkte.

Weiter bei 330.

252

Du stellst fest, daß Dein Wetterinstinkt Dich nicht getrogen hat. Binnen eines halben Tages wird es wieder deutlich kälter. Die Signalpfeife der Orklandkarnickeln und Pfeifhasen gelten diesmal weder Dir noch den kreisenden Raubvögeln, die Du als Silhouetten am trüben Himmel sehen kannst, sondern den grauen Wolken, die vom Meer herantreiben. Den Nachmittag über setzt Du Deinen Weg durch wehende Regenschleier fort, die sich naßkalt auf Deine Haut legen.

Bei Einbruch der Dämmerung verkiechst Du Dich unter einer zerzausten Lärche in einem großen Polster Wintergras, das jedoch tropfnaß und kaum ellenlang ist. Mißmutig rappelst Du Dich noch einmal auf und rupfst rings herum einige weitere Büschel aus, mit denen Du Dich zudeckst.

Wegen des unbequemen Nachtlagers regenerierst Du während der Nacht, wenn nötig, nur je 1W6-1 Deiner Lebensenergie und Astralenergie; solltest Du aus irgend einem Grund nackt sein, sogar nur 1 Astralpunkt.

Weiter bei 177.

253

Wenn Du an den großen und kleinen Stromschnellen des Baches vorbeikommst, siehst Du einzelne Lachse und Salme flußaufwärts springen, besonders große, prachtvoll regenbogenfarbige Tiere. Du mußt daran denken, daß dies hier nur die stärksten und schnellsten sind, und daß sich gerade jetzt an allen Flüssen des ganzen Nordens die Elfensippen versammeln, um die Lachse zu fangen - doch Du mußt in diesem Jahr zum ersten Mal alleine fischen!

Mit der Erfahrung eines Wildbeuterlebens suchst Du Dir eine schenkelhohe Stromschnelle mit einem besonders flachen Becken darüber, wo der Fisch wenig Fluchtraum hat. Am Ufer baust Du aus den grünen Flußkieseln einen Kreis, legst einen großen flachen Stein bereit, und ziehst Dich nackt aus.

Weiter bei 37.

254

Wie schon einmal ziehst Du Deine warmen gefütterten Stiefel aus und hängst sie mit den Schlaufen an Deinen Gürtel. Dann

breitest Du die Arme aus und stellst Dich direkt ans Wasser. Deine Zehen erspüren mit der Kälte und Nässe auch die vertrauensweckende Regelmäßigkeit der Wellen. Betont langsam sprichst Du die überlieferten Worte "ia'bha a'sela biunda awa'e" (mit Vorsicht und Gewandtheit über Auland und Wasser).

Wenn Dir die Zauberprobe (IN/GE/GE) auf den Bewegungszauber ÜBER STROM UND ÜBER SEE gelingt, zieh zunächst 12 Astralpunkte ab und lies weiter bei 77. Andernfalls verlierst Du 6 Astralpunkte - weiter bei 9.

255

Du kannst das *mandra* des grünen Baches bis zum Ufer spüren! Es gibt keinen Zweifel: Du nährst Dich den Quellen des *kvill*, des legendären Zauberflusses der Waldelfen. Von einer geheimnisvollen inneren Kraft getrieben, folgst Du dem Wasserlauf weiter gegen Mittag auf die Gebirgszüge zu.

Zwischen den Kronen der Tannen kannst Du die majestätischen Berggipfel als Silhouetten in zahllosen Schattierungen von Grün und Blau erkennen, eine Kette von tausend Schritt hohen Giganten, verborgen hinter kaum kleineren Vorgebirgen mit hunderten unerforschten Gipfeln und Tälern, und zwei bis drei Tagesmärschen weiten Ausläufern.

Lege eine Talent-Probe auf Geschichtswissen (KL/KL/IN) mit einem Bonus von 10 ab. Gelingt Dir die Probe, lies, wenn Du ein Waldelf bist, 249, wenn Du ein Auelf oder Firnelf bist, 73. Mißlingt die Probe, lies 281.

256

Bis zum Abend legst Du noch ein schönes Stück zurück, doch Deine Beine und die ersten Föhren verraten Dir, daß Du langsam Höhe gewinnst. Immer öfter kannst Du, wo die Äste der Bäume kein Dach mehr bilden, den Himmel über Dir sehen, an dem das Abendrot das Ende des Tages ankündigt. Da und dort ragen aus Tannennadeln und Erdreich kleine Schwelgen von schiefbrigem Gestein heraus. Auch der Wasserlauf ist inzwischen zu einem breiten Bach geworden, der in einem hellgrünen Bett aus frischen Kieselsteinen rinnt. Weiter bei 24.

257

Schon passiert! Mit einem ärgerlichen Schmerzensschrei stürzt Du zurück und findest Dich rittlings auf dem Rücken eines Keilers. Hinter Dir stürmen die schwarzen Ungetüme heran. Jetzt kann Dich wirklich nur noch Deine elfische Geschicklichkeit retten ...

Lege eine Talent-Probe auf Akrobatik (MU/GE/KK) ab. Gelingt sie, lies 143. Mißlingt sie, lies 139.

258

Du legst den Kopf in den Nacken und suchst abschätzend nach einem geeigneten Aufstieg. Insgesamt wirst Du etwa fünfzig Schritte hinaufklettern müssen. Ziemlich genau vor Dir zieht sich ein kaminartiger Bruch durch die halbe Wand, ehe er in wild zerklüftetem Gebiet zerfasert - ein steiler, strapaziöser, aber auch kurzer und gut überschaubarer Kletterweg. Etwa zehn Schritte zu Deiner Linken zieht sich etwas über Dir ein

simsartiges Band dahin, das langsam an Höhe gewinnt - ein zunächst einfacher Saumpfad, dessen weiteren Verlauf Du jedoch schlecht absehen kannst.

Natürlich könntest Du auch versuchen, die Gestalt eines fliegenden Tieres anzunehmen, auch wenn Du dann nichts außer Deiner *iama*, Deinem Instrument, mitnehmen kannst und Dich nackt am Rande der Eiswüste finden würdest.

Wählst Du den Weg durch den Kamin (216), über das Sims (100) oder durch die Luft (102)?

259

Der *sha*, die erstarrte Frühlingssonne, wärmt Dir den Rücken. Schwalben und Hummeln flitzen behende knapp über dem Boden über die grünen Kuppen. Sogar einige Königsadler mit blauschwarz schimmerndem Gefieder ziehen majestätisch hoch oben ihre Kreise.

Lege eine Talent-Probe auf Gefahreninstinkt (KL/IN/IN) ab. Gelingt sie, lies 317. Mißlingt sie, lies 35.

260

Pardonas Gletscherwurm jagt wieder! Was hat die gefürchtete und sagenumwobene Dunkelelfe nicht alles ersonnen, um Euer Volk zu verderben? Es ist keine fünfzig Winter her, daß einer ihrer schrecklich-schönen Gletscherwürmer die Sippe Kristallglanz aufspüren konnte und ein entsetzliches Massaker anrichtete. Du bist froh, daß Dein Weg Dich nicht in die Grimmfrostöde führt - aber selbst auf dem Weg an den Eiszinnen vorbei solltest Du vorsichtig sein. Weiter bei 328.

261

Am nächsten Tag erwachst Du voll Tatendrang im ersten Morgengrauen. Dichter Nebel hängt zwischen den Bäumen, und von Deiner Umgebung ist kaum etwas zu sehen. Alles, was weiter als ein Dutzend Schritte entfernt ist, verschwimmt zu schemenhaften Umrissen.

Weiter bei 155.

262

Du folgst wieder dem grünen *kvill* immer tiefer in die Bergwildnis von *sala mandra*. Wieder ragt ein mächtiger Ausläufer, dessen Rücken teilweise noch von Schnee bedeckt ist, in das Tal herein und zwingt den Bach, in einer weiten Linkskurve auszuweichen. Dein Blick kann dem Bogen etwa drei Wegstunden weit folgen, bis zu einem prächtigen Wasserfall, wo der *kvill* über eine Schwelle des Ausläufers springt, die sich ihm fingerartig in den Weg gelegt hat - ein Bild, das Du an diesem zauberhaften Fluß schon öfter gesehen hast. Willst Du versuchen, Dich nach den höchsten Gipfeln zu orientieren und über den Bergrücken wandern, dann lies 322. Oder willst Du Deine Wanderung großräumig dem Tal des *kvill* und seiner Linksbiegung folgen lassen - dann lies 208.

263

Die Ansammlung schwarzer Gegenstände zwischen den zwei weißen Eissäulen ist nicht zu übersehen. Auch weiterhin vorsichtig um Dich blickend nährst Du Dich.

In einer flachen Kuhle, die mit mächtigen Krallen ins Eis gescharrt wurde, liegen etwa ein Dutzend Gegenstände. Die meisten scheinen Brocken aus jenem schwarzen Kristall zu sein, den man das Blut der Feuerberge nennt. (In den westlichen Ausläufern der Eiszinnen liegen zwei Tafelberge, der elfischen Legende nach zwei gefangene Drachen der Urzeit, die alle paar Jahrzehnte ihren feurigen Atem über die Welt spucken.)

Willst Du die schwarzen Objekte weiter untersuchen (46)? Oder ist Dir vielmehr daran gelegen, den Eisschild schnell verlassen (292)?

264

Müde und zufrieden kletterst Du an dem Stamm der Eiche hoch, umgehst einige mächtige Misteln und machst es Dir zwischen den Hauptstäben bequem.

Du fühlst die Korkrippen unter Deinem Rücken und genießt den herrlichen Ausblick. Vor Dir ragen die drei Gipfel eines wellenartigen Kammes auf, mit einem schneefreien Paß dazwischen, den Du über diesen Bergrücken erreichen könntest. Wenn Du morgen dem Bergkamm jedoch ausweichen willst, mußt Du an seiner Flanke ins Tal des *kvill* absteigen. Wenn nötig, regenerierst Du in dieser Nacht je 1W6 Deiner Lebens- und Astralenergie.

Wie setzt Du nach dieser Nacht Deinen Weg fort: Steigst Du weiter bergan auf den Paß zu (35) oder in langem Bogen abwärts in die nächste Talschleife des *kvill* (107)?

265

Du weißt nicht, wie es Dir gelungen ist, aber Du schlägst der Länge nach in Reif und Schnee. Fester Boden! Ein bedrohliches Scharren gleitet zwei Handspannen unter Deinem Bauch durch das Eis und entschwindet dann langsam. Du bist zu Tode erschöpft, aber Du hast keine Lust zu warten, ob das Untier mit einer neuen Überraschung zurückkehrt.

Mehr auf allen Vieren als auf den Beinen schleppst Du Dich weiter auf die Eisfläche. Erst nach etwa hundert taumelnden Schritten erreichst Du eine schützende, schräg aufragende Packeisplatte und läßt Dich, vollends erschöpft, darunterfallen.

Unter der Kleidung bist Du tropfnaß von Wasser und Schweiß. Wenn Du keinen Mantel trägst, erleidest Du durch die Kälte 1W6 Schadenspunkte.

Willst Du mit dem ältesten aller Elfenzauber Dein *nurdra* stärken, dann lies 66; sonst lies 154.

266

Dir wird immer klarer, daß Du auf diesem Weg nicht weiter kommst. Du versuchst, den *lar*, die Wildnis der Ewigen Wälder, zu verlassen. Vorbei an uralten Schwarztaannen, wettergegerbten Fichten und zuweilen einem Mammutbaum kämpfst Du Dich zum nächsten größeren Wasserlauf.

Als Du den Fluß erreichst, kannst Du genug von Himmel und Sonne sehen, um Dich zu orientieren.

Willst Du flußaufwärts auf die Berge zu wandern (215) oder flußabwärts gegen Mitternacht ziehen (219)?

267

Mit einem kühnen Sturzflug schüttelst Du die lästigen Verfolger ab - doch Du verlierst wertvolle Zeit und Kraft dabei. Ziehe Dir weitere 3 Astralpunkte ab.

Willst Du jetzt so schnell wie möglich oberhalb der Klippen landen (108) oder, solange Du noch wärmende Federn hast, so weit wie möglich aus der Eiswüste fliehen (70)?

268

Mühsam und ruckartig kämpfst Du Dich weiter auf den Paß zu. Hinter Dir her ziehst Du eine lange, senkrechte Wolfsspur aus knietiefen Fußstapfen. Selbst die geschickt gefertigten Schuhe an Deinen Füßen können nicht verhindern, daß Dir die groben Eisbrocken die Haut aufscheuern (1 Schadenspunkt). Du beginnst schwer und tief zu atmen, fast scheint Dir, als weigerte sich die Luft um Dich, Dir wie gewohnt etwas von ihrer Kraft zu geben. Immer wieder blickst Du zu dem Paß hinauf. Wenn Du diesen Schritt halten kannst, müßtest Du bis zum Abend den höchsten Punkt erreichen können ...

Weiter bei 323.

269

Inzwischen ist der *kvill* neben Dir zu einem munter plaudernden Bächlein geworden, aber es wird zusehends schwieriger, seinem unbeschwerten Lauf zu folgen. Immer öfter mußt Du an Stellen, wo das grün schimmernde Wasser vergnügt über einen Wasserfall springt oder durch eine schmale Klamm schäumt, größere Umwege machen.

Schließlich findest Du Dich am Eingang einer tiefen Schlucht, die der *kvill* auf den ersten Wegstunden seines Lebens gegraben hat. Die Quelle des Zauberflusses scheint zum Greifen nahe zu liegen.

Rings um Dich herum ragen die Höhenzüge und Berggipfel des zentralen Gebirges auf. Irgendwo da oben muß der letzte Paß zu den Menschenländern liegen - und vermutlich einige der ältesten Geheimnisse Deiner Rasse.

Natürlich könntest Du auch versuchen, einen der beiden Wege in Gestalt eines fliegenden Tieres zurückzulegen, auch wenn Du dann alles außer Deiner *iama*, Deinem Instrument, zurücklassen und später das Gebirge nackt überschreiten müßtest. Willst Du zunächst noch in die Wildwasserwelt der Schlucht eindringen (90), die Verwandlung in Dein Seelentier versuchen (304) oder Dich sofort an den letzten großen Aufstieg machen (288)?

270

Mit lautem Krachen heben sich hinter Dir die Eisschollen wie Schneeflocken und bersten. Zwischen den Eisrändern schießt ein Kopf senkrecht aus dem Wasser. Ein zahnstarrendes Maul kommt auf Dich zu, kalte kleine Augen durchbohren Dich. Der Weiße Hai!

Jetzt weißt Du, warum er als der tödlichste Jäger des Eismeeres gilt. Schon klatscht der mächtige Vorderkörper, fast vier Schritt lang, aufs splitternde Eis, und seine dolchartige Zähne schnappen direkt vor Dir zusammen.

Willst Du Dich umdrehen und über die Eisschollen fliehen

(55)? Oder willst Du den Weg der Waldelfen wagen, um so schnell wie der Wind zu laufen (56)?

Willst Du dem Untier Dein *mandra* geballt entgegenschleudern, um es zu verletzen (57), oder willst Du versuchen, es mit Deiner Seelenkraft zu blenden (62)?

Oder wählst Du den Weg des *thara*, des bewaffneten Kämpfers (54)?

271

Du warst in Deiner Sippe nie bekannt dafür, ungewöhnlich scharfsinnig und aufgeweckt zu sein: Seit Du die ersten Rotbuchen gesehen hast, schienen sie Dir typisch für diese Wälder, und es hat Dich nie gestört, daß dazwischen etwa doppelt so viele Blautannen und Schwarztannen wachsen.

Und einer Laune entspringt auch Dein Entschluß, unvermittelt über den Fluß zu wechseln und dem Wasserlauf nicht weit vom rechten Ufer entfernt zu folgen. Weiter bei 232.

272

Bald wird die Strömung merklich stärker und das Flußbett zusehends flacher und heller. Die Quellen sind wohl nur noch wenige Tagesreisen entfernt, und das überreichliche Schmelzwasser macht den Fluß noch reißender. Immer wieder scharrt der Boden Deiner *awasela* über Untiefen oder grün-graue Flußkiesel.

Möchtest Du sicherheitshalber von nun an den Landweg nehmen (256) oder weiterrudern (277)?

273

Du kannst das erste Hindernis überwinden, aber mit dem tosenden Wildwasser hinter Dir und dem glitschig-kalten Fels vor Dir wird Dir überaus schaurig. Du bist doch kein Fischotter! Als Du Dich kurz darauf erneut vor einem kaum fußbreiten Sims befindest, gibst Du auf.

Was immer die Quellen des *kvill* für ein Geheimnis haben mögen, das sind sie nicht wert. Und der Rückweg wird schwierig genug werden ...

Lege eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies 148. Mißlingt sie, lies 180.

274

Wenn Du die großen Blätter von Teichrosen und Huflattich findest, läßt Du Dein *mandra* in sie fließen. Deine geschickte Hand läßt die Blätter geschmeidig wie dünnes Leder werden, und mit Hilfe der langen Blätter des Schilfs nähst Du Dir einen notdürftigen Schurz und einfache Schnürschuhe. Du siehst aus wie ein gerupfter Waldschrat, aber wenigstens hast Du einen gewissen Kälteschutz, und während der folgenden Wochen kannst Du Deine Kleidung erweitern.

Für den Zauber ziehe 2W6 Astralpunkte ab - wenn Du nicht mehr genügend hast, entsprechend viele Lebenspunkte.

Weiter bei 4.

275

Du ziehst Dich mit der Linken hoch, schwingst den rechten Ellbogen auf den Felsvorsprung und zappelst Dich froschartig

höher. Schließlich bringst Du das erste Knie auf das Sims und läßt Dich erschöpft fallen.

Du hast tatsächlich ein zweites Band erreicht, das, wie es scheint, das letzte Drittel der Wand in steiler Steigung durchläuft. Einige herumliegende braune Halme und weiße Kotflecken machen Dich auf die hiesigen Einwohner aufmerksam: Hunderte von Sturmmöven, die sich hier über Dir in ihre Nestnischen zurückgezogen haben und Dich aufgeplustert aus schwarzen Augen mustern.

Während Du Dich vorsichtig auf dem Band vorantastest, behältst Du die Sturmmöven im Auge. Aber es scheint, daß sie ebenso auf Ruhe aus sind wie Du. Ja, am Ende des Bandes ergreifen sogar einige kreischend die Flucht, und Du nützt die Gelegenheit und naschst eines der Eier aus einem Nest.

Dann hast Du das Ende des Steilsimses erreicht - zwei Schritt unter dem, was Du als die obere Kante der Klippen einschätzt. Über Dir hängen einige knorrige Triebe des Sturmkriechers, die langsam aus ihren eisigen Säulen heraustauen. Mit einer letzten Anstrengung springst Du hoch und versuchst, Dich über die Kante zu hangeln.

Weiter bei 108.

276

Das Haar des Sängers ist schon silberfarben vom Alter, aber seine Gesichtszüge sind alterlos. In seinen bernsteinfarbenen Augen kannst Du erkennen, daß sein *nurdra*, die Lebenskraft, trotz der Weisheit von über fünfhundert Sommern noch jung und stark ist. Seine sanfte Stimme klingt wie Flötenklang, wie das Lied der Nachtigall und wie der Morgentau, der über die Lilienblüten rieselt:

"*Nurd'dhao*, mein junges Sippenkind - Gedeihen mit Dir! Du weißt, daß der Traum und das Licht am stärksten sind hier in den Ewigen Wäldern. Aber die Welt, in die Du ziehen willst, ist in diesen Tagen noch fremder als sonst.

Vor einigen Monden ging ein *e'fey*, ein stummer Ruf, durch meinen Geist und den der Weisen der anderen Stämme. Seltsame Ereignisse werfen ihre Schatten und ihren Hall bis in die Ewigen Wälder. Meine Brüder und Schwestern haben berichtet, daß sich der regenbogenhaarige Sternfee Alfadriel Sphärensang gezeigt haben soll, der nur auftritt, wenn die Harmonie der sieben Sphären gebrochen zu werden droht.

Gib also Acht da draußen - auf Dich selbst, aber vor allem auf den Ursprung dieses Schattens."

Zurück zu 290.

277

Bis zum Abend legst Du zwar noch ein Stück in der *awasela* zurück, doch es wird immer schwieriger. Immer öfter mußt Du aus dem Boot springen und es ein Stück schieben oder gar tragen. Nach und nach weichen die bemoosten Flußkiesel grauem und weißem Gestein, häufig noch so wenig ausgewaschen, daß Du die Bruchstellen durch Deine dünnen Stiefelsohlen spüren kannst.

Willst Du endgültig an Land gehen und morgen weitermarschieren (24)? Oder möchtest Du lieber am Ufer bleiben und morgen weiterrudern (237)?

278

Nacheinander stoßen Dein Fuß, Dein Oberschenkel und Dein ausgestreckter Arm unter Wasser schmerzlich gegen scharfe Schieferkanten. Dennoch hältst Du weiter Arme und Beine ausgestreckt, um nicht völlig zum Spielball des tobenden Wassers zu werden.

Obwohl Du Dir einige häßliche Schnittwunden und Prellungen zuziehst, verlierst Du in dem grünen Wasser nur 1W6+1 Lebenspunkte. Weiter bei 148.

279

Dein Oberkörper und die weit vorgestreckten Armen schlagen auf dem rettenden Eis auf, während Deine Beine ins eisige Wasser stürzen. Hinter Dir bricht brausend das Meer auf, und der Hai setzt zu seinem letzten Angriff an.

Du strampelst in Todesangst, Deine Füße treten gegen Wasser, Eisklumpen - und etwas Lebendiges! Plötzlich trifft Dich ein Stoß, und ... (265)

280

Du kommst im *dir* gut voran. Durch die zerzausten Wolken am Himmel dringt gedämpftes Licht, das die Helligkeit der Birkenstämme noch betont. Eine Purpurmeise flötet ihr "Zizibee, zizibee", eine Elster begleitet Dich einige Zeit in der vergeblichen Hoffnung, daß Du einige Käfer aufscheuchst, am Himmel lauert ein rüttelnder Sturmfalke auf erwachende Mäuse und Hörnchen.

Am frühen Abend schlägt Dir immer stärker ein abstoßend durchdringender Geruch entgegen.

Lege eine Talent-Probe auf Pflanzenkunde (KL/IN/FF) mit einem Bonus von 6 ab. Gelingt sie, lies 8. Mißlingt sie, lies 130.

281

Du kannst Dich an eine Unzahl von Lieder erinnern, die sich alle darüber einig sind, daß die Berge von *sala mandra* ein Ort großer Kraft sind und das Herz all dessen, was die elfische Natur ausmacht.

Weiter bei 321.

282

Kurz entschlossen kletterst Du an dem Stamm der Blutulme hoch, weichst rücksichtsvoll dem herrlichen Netz einer violetten Kreuzspinne aus und machst es Dir zwischen den Hauptästen bequem.

Es duftet nach dem frischem rötlichen Ulmenharz, das da und dort aus den Ästen dringt, und durch den Dämmer des Waldes dringen einige rötliche Strahlen des *shao*, der Abendsonne.

Wenn nötig, regenerierst Du 1W6 Deiner Lebensenergie und 1W6+1 Deiner Astralenergie.

Wie willst Du nach dieser angenehmen Nacht Deinen Weg fortsetzen - zu Land (220) oder, sofern Du ein Boot hast, zu Wasser (226)?

283

Nachdem Du einige Engstellen überwunden hast, öffnet sich

die Schlucht kurz zu einem Kessel von etwa zehn Schritt Durchmesser. Die Wände, über endlose Zeiten ausgewaschen, erlauben Dir einen faszinierenden Blick auf die schiefrigen Hautschichten der Erdmutter Sumu. In dem langsamen Strudel in der Mitte, wo das Wasser nicht weiß von Gischt und Schaum ist, kannst Du erkennen, daß es aus sich heraus geradezu dunkelgrün schimmert.

Auf der anderen Seite setzt sich die Klamm kaum noch zwei Schritt breit fort. Um weiterzugelangen, mußt Du wohl oder übel durch das Wasser schwimmen und dann dort eine echte Kletterpartie fortsetzen.

Wenn Du Deine Erkundung unerschrocken fortsetzen willst, dann lies 58. Wenn Du umkehren willst, lege eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies 148. Mißlingt sie, lies 180.

284

Von einem feierlichen Gefühl erfüllt, beugst Du Dich vorsichtig vor und schöpfst eine Handvoll des dunklen Wassers. Von der Quelle herüber spritzt Dir das Wasser aus einem Schritt Entfernung auf Gesicht und Brust. Voll Genugtuung schlürfst Du das Wasser.

Du fühlst Dich plötzlich von all dem erfüllt, was die Elfen in ihrer Einzigartigkeit ausmacht. Licht, Traum, Zauber, Frieden, Weisheit - und Du bist ein Teil des uralten Ganzen.

Trunken von diesem Gefühl und von einer Gewißheit überirdischer Sicherheit erfüllt, drängt es Dich nach dem Licht über Dir. Du beginnst zu klettern ...

Weiter bei 81.

285

Du wanderst, bis der *shao*, die Abendsonne, blutrot den Horizont berührt. Wie willst Du Deine erste Nacht in der offenen *biundra* verbringen: Legst Du Dich einfach in das Einhorngras (158) oder wanderst Du bis zum nächsten Birkenwäldchen (233)?

286

Prustend kommst Du an die Oberfläche, findest aber schnell Halt und erhebst Dich. Das Wasser reicht Dir nur noch bis zu den Schenkeln, als Du den aufgeschlitzten Rumpf Deines Bootes davontreiben siehst.

Du hast Dir einen häßlichen Schnitt am linken Ellbogen geholt (2 Schadenspunkte), ohne daß der Ärmel Deines Hemdes merklich Schaden gelitten hätte.

Langsam watest Du an Land ... (88).

287

Du wanderst weiter an den Ufern des *kvill* bergauf. Der Wasserlauf wird zusehends schmaler und flacher, aber sein Grün immer intensiver. Dabei scheint Dir die Farbe immer weniger von seinen grünen Kieselsteinen zu kommen, sondern dem Wasser selbst anzugehören.

Vor Dir liegt ein stattlicher Höhenzug, bis zur halben Höhe mäßig bewaldet, darüber in Almen übergehend, mit hohen, noch von Schnee bedeckten Kuppen und einem sanft ge-

schwungenen Sattel dazwischen. Das Tal des *kvill* windet sich in einer großen Rechtsbiegung um das Hindernis herum, aber am Ende des Tales bricht das Wasser in einer tiefen Schlucht durch die Felsen.

Willst Du Deine Marschrichtung an den höchsten Gipfeln orientieren und darum in gerader Linie das Vorgebirge ersteigen, dann lies **291**. Oder willst Du Deine Wanderung großräumig dem Tal des *kvill* und seiner Rechtskurve folgen lassen - dann lies **253**.

288

Du wendest Dich bergwärts und beginnst, in zügigem Schritt Höhe zu gewinnen. Schon nach zwei Stunden hast Du genug Überblick über die mächtige Bergkette vor und über Dir, um zu entscheiden, welche Senke zwischen zwei umwölkten Berggiganten Du als Paß verwenden wirst. Aber in den folgenden Stunden verlierst Du diese Stelle immer wieder aus den Augen. Hin und her führt Dich Dein Weg, während Du versuchst, so steil bergauf zu steigen, wie Deine Ausdauer es zuläßt, und so flach und kraftsparend, wie die Berghänge und Hindernisse es erlauben.

Immer wieder mußt Du Steilwände und Abbrüche umgehen, wo der weiche Schiefer abgesplittert ist, zuweilen auf einer Höhe von einer Bogenschußweite und einer Breite von einer Viertel Wegstunde. Die Lärchen, Fichten und Föhren um Dich herum dagegen scheinen sich um die Steilheit des Geländes wenig zu kümmern. Auch wo Du gerade noch stehen kannst, das eine Bein hoch angewinkelt, wachsen die Stämme kerzengerade aus dem dünnen Erdreich, während sich die Wurzeln weiter herum bis in die Felsen krallen. Zuweilen erreichst Du auch Schwellen und Absätze im Hang, wo Du eine Weile auf flachem Boden rasten kannst.

Weiter bei **98**.

289

Du bist schon in Deiner Sippe zuweilen durch besondere Unaufmerksamkeit und Dumpfsinnigkeit aufgefallen, doch Elfen halten nichts davon, ihren Nachwuchs entgegen seinen Talenten zu drängen. Aber die Heimat zu verlassen und die Richtung eines im Umkreis von zwanzig Tagesmärschen fast ständig wehenden Windes zu übersehen oder zu vergessen - das kann schon lebensbedrohlich sein. In jedem Fall wird es für Deine Orientierung wenig förderlich sein ... (**47**)

290

Es entspricht dem *ëo*, dem Recht und der Vernunft, daß ein junger Elf, der seine Sippe verläßt, einen oder mehrere der Älteren aufsucht und ihren Rat vernimmt.

Welchen weisen Elfen hast Du aufgesucht: Euren ältesten Sänger und Weisen (lies **276**), Deine Mutterschwester, die als einzige schon mit Menschen zu tun gehabt hat (lies **116**) oder Euren besten Wipfelläufer (lies **244**)?

Wenn Du dem *ëo* Genüge getan hast, lies weiter bei **197**.

291

Du verläßt den bequemen Weg, den der *kvill* selbst geschaffen

hat, und von Stunde zu Stunde führt Dein Weg steiler bergauf. Smaragdgrün schimmern die runden Berggipfel, die sich in Nebelschleier kleiden und von Regenbogen gekrönt werden. Der *la'e*, der Hochwald, wird zusehends lichter, und nicht weit über Dir kannst Du deutlich die Baumgrenze erkennen, oberhalb derer nur noch geduckte Latschenkiefern und Heidelbeersträucher gedeihen.

Weiter bei **259**.

292

Du überquerst ohne Schwierigkeiten den Eisschild. Beim Abstieg auf der gegenüberliegenden Seite gelangst Du an einen steilen Abhang, an dem der unermüdliche Nordwind eine mächtige Schneewehe angesammelt hat. Der dicke, grobkörnige Altschnee müßte einen kühnen Sprung von Dir abfangen.

Viel ärgerlicher ist, daß Du auch damit den Eisbruch nicht umgehen kannst. Inzwischen ist es früher Nachmittag, und die stete Wärme der Sonne hat auch hier am Eisberg das Eis geschwächt. Von hier heroben kannst Du ein deutliches Band erkennen, wo dünn gewordenes grünes Packeis, graue Eischollen und dunkle Eishaut abwechseln.

Willst Du umkehren (**40**), oder den Sprung wagen und den neueren Bruch überqueren (**48**)?

293

Plötzlich hörst Du ein singendes Knirschen, und Sprünge klirren in alle Richtungen von Dir weg. Es ist nicht schwer für Dich, von der zersplitternden Platte wegzukommen - aber wohin? Keine Scholle ist in Sprungweite, das bisher so sichere grünliche Eis ringsum beginnt auch schon zu splintern.

Lege noch eine GEWANDTHEITS-Probe ab. Gelingt sie, lies **53**. Mißlingt sie, lies **50**.

294

Du springst auf die nächste Eisscholle, von dort auf eine andere, und wieder weiter. Dennoch bleibt Dir der Hai buchstäblich auf den Fersen. Nichts, was Du als festen Grund betrachtest, hält ihn in seinem Angriff auch nur kurz auf. Immer wieder bricht sein bleicher, riesenhafter Leib aus dem Wasser, immer wieder schnappen einhundert beinerne Klängen mit unstillbarer Gier nach Dir.

Dann bist Du auf der letzten Eisscholle angekommen. Das Festeis ist über sechs Schritt entfernt, dazwischen nichts als eine trügerische Eishaut! Du blickst schnell über die Schulter. Fünf Schritt hinter Dir pflügt die grauweiße Dreiecksflosse unaufhaltsam durch dunkles Wasser und Eisbrocken auf Dich zu. Gleich wird der Hai wieder springen ...

Willst Du den rettenden Sprung mit wenigen Schritt Anlauf wagen, dann lies **165**.

Willst Du jedoch einen Haken schlagen und parallel zum Festeis laufend eine rettende Brücke suchen, dann lies **63**.

295

Verzweifelt ruderst Du, um Dich über Wasser zu halten, und suchst nach einem Halt an den vorbeirasenden Felsen. Immer

wieder stoßen Dein Fuß, Dein Oberschenkel und Dein ausgestreckter Arm unter und über Wasser schmerzlich gegen scharfe Schieferkanten.

Obwohl Du Dir etliche häßliche Schnittwunden und Prellungen zuziehst, verlierst Du in dem grünen Wasser nur 2W6+2 Lebenspunkte. Weiter bei 148.

296

Als Du weiter direkt am Flußufer entlang wanderst, siehst Du die Salme und Lachse flußaufwärts springen. Heute sind es nur einige Dutzend, aber bereits in einer Woche werden es Hunderte und Tausende sein. Im ganzen Norden werden sich die Elfensippen versammeln und die kräftigen Fische aus den Flüssen ziehen - doch Du wirst nicht dabei sein wie in den bisherigen Jahren Deines Lebens!

Aber Du kannst alleine fischen. Mit der Erfahrung von hundert Elfengenerationen findest Du jene kleine Sandbank, von der aus Du die flachsten Stellen des Flußes belauern kannst. Du baust aus Flußkieseln einen Kreis, legst einen großen flachen Stein bereit und ziehst Dich nackt aus.

Weiter bei 145.

297

Frisch gestärkt gehst Du die ganze folgende Nacht im Schein des Nordlichtes auf Deinem Floß auf und ab, damit Du auf der größten Scholle bist, falls es erneut auseinanderbricht.

Nach Mitternacht setzt Schneetreiben ein. Du weißt, daß der Nordsturm stets von Norden kommt und zum Land hin weht. Mit stetigem Pfeifen treibt der Wind die Schneeflocken waagrecht über Dein Floß.

Im Sturm wanderst Du weiter Deine Runde. Zwischendurch knabberst du an Deinem halbgefrorenen Notproviant. Langsam erstarren deine Füße, und der Schlaf wird übermächtig. Aber wenn du einschläfst, gibt es kein Erwachen mehr.

Es ist immer noch dunkel, als Dich ein Ruck zu Boden wirft. Die Eisscholle ist auf Grund gelaufen. Du taumelst voran ... (Weiter bei Abschnitt 93)

298

Voll Faszination trittst Du näher, sammelst Dein *mandra* und schickst es wie zwei ausgebreitet grüßende Hände zu dem merkwürdigen Baumwesen.

Lege nach freier Wahl eine Zauberprobe entweder auf den Hellsichtzauber EIGENSCHAFTEN SEID GELESEN (KL/IN/CH), den Hellsichtzauber IN DEIN TRACHTEN, FÜHLEN, DENKEN (KL/KL/CH), den Hellsichtzauber SENSIBAR - WAHR UND KLAR (KL/IN/CH) oder den Verständigungszauber DAS SINNEN FREMDER WESEN (MU/IN/CH) ab. Wenn Dir die Probe gelingt, ziehe 1W6+6 Astralpunkte ab und lies weiter bei 78. Andernfalls verlierst Du 3 Astralpunkte - weiter bei 227.

299

Das Haar der Elfe ist schon silberweiß vom Alter, aber ihren Gesichtszüge ist nichts anzumerken. In ihren bernsteinfarbenen Augen kannst Du erkennen, daß ihr *nurdra*, die Lebenskraft,

trotz der Weisheit von über dreihundert Sommern noch jung und stark ist. Sie hört nicht auf mit dem Bauschzupfen, während Du sie besuchst, denn sie bereitet ein neues Kunstwerk vor:

“Ja, ich beginne eine neue *bianja*, ein Bauschbild. Ich hatte einen Traum, und ich denke, daß ich Deinen Aufbruch mit einweben werde.

Siehst Du, es geht um die verlorene Krone des Elfenkönigs, und darum, was uns das Lied darüber allen zu sagen hat. Es heißt, daß sie auf den ersten Blick unbedeutend war, ein Reif aus Blüten und Ranken, denn nur der Geist der Elfenkönige ließ sie erstrahlen. Aber ihr starkes *mandra*, ihre Zauberkraft, rührt von der Kraft her, die Holz und Pflanzen der Krone am Leben erhält. Aber wie auf allen Dingen, die die unglücklichen Hochelfen errungen haben, liegt heute der Hauch des Namenlosen über der Krone.”



Du weißt nicht, warum sie Dir diese Geschichte mit auf den Weg gibt, aber Du ahnst, daß sie einmal für Dich Bedeutung haben wird. So sprichst Du ganz ehrlich den traditionellen Abschiedsgruß an einen Weisen: “*A'dao bhanda.*” (Ich werde darüber nachdenken.)

Zurück zu 6.

300

Es fragt sich, wer von Euch beiden mehr Angst habt, als Ihr im gestreckten Schweinsgalopp durch Gras und Laub und Lärchennadeln prescht. Irgendwann wird Dir klar, daß es wohl der Keiler ist!

Kurz entschlossen nutzt Du die nächste Gelegenheit: Als Ihr Euch einer kräftigen Birke bedrohlich nähert, wirfst Du Dich ruckartig in ihre Richtung, ohne die Schweinsohren loszulassen. Mit einem entsetzten Quieken schwenkt der Keiler direkt auf den Baumstamm zu und rumpelt mit dumpfen

Krachen dagegen, während Du Dich elegant abrollst. Mit deutlichem Abstand naht die Verwandtschaft Deines Keilers mit lautem Gegrünze.

Du hast 1W-1 Lebenspunkte verloren, wobei Du 1 Punkt Rüstungsschutz für einen Winterpelz oder wattierte Lederrock abziehen kannst.

Weiter bei 326.

301

Du trittst in das graue Licht und läßt Dich von ihm führen. Dir ist, als ob Du, der Bahn der Säfte folgend, leicht abwärts in den Baum sickerst. Das Licht behält seine graue Farbe, aber zugleich umgibt Dich pulsierende Wärme und der strenge Duft von Eichenharz.

Bald merkst Du, daß Du mühelos dahintreibst. Als Du die tiefe Stimme wieder hörst, scheint sie ebenso aus Dir wie aus den unsichtbaren Wänden zu kommen:

“Du weißt wie jedes fühlende Wesen um das *nurdra*, die Lebenskraft, und das *zerza*, sein Gegenstück. Doch Du mußt wissen, daß das *zerza* Zerstörung ist und nicht Vernichtung. Du liebst das *nurdra*, wie jedes lebende Wesen, denn das *nurdra* ist Sein und Werden. Aber auch das *zerza* ist Sein und Werden - doch es achtet die Form gering. Darum scheinen dem Leben die Mächte des *zerza* viel größer, und seine Wege unvermeidlich.

Doch die wirkliche Gefahr geht nicht vom *zerza* aus, das nur versucht und vollbringt, was es immer versucht und vollbracht hat und was es immer versuchen und vollbringen wird.

Die wirkliche Gefahr geht vom *badoc* aus, vom ständigen Drang nach dem Mehr. Das *badoc* ruft nach dem *zerza*, damit es eine neue Ordnung schafft. Aber das ist Widersinn, denn Ordnung ist das Wesen des *nurdra*. Das *zerza* zerstört, dem Wunsch des *badoc* folgend, die alte Ordnung, aber es nimmt überhand und kann keine neue Ordnung schaffen. Betrogen ist dabei der, der versucht die Welt zu betrügen - das *badoc*.

Du bist ein Elf auf dem Weg zu den Menschen. Dir ist das *badoc* fern, wenn auch nicht so fern, wie Du glaubst und wie Deine Sippe hofft. Der Mensch lebt nahe am *badoc* - er will Mehr, er vollbringt Mehr, und er verliert Mehr. Es ist etwas Verzehrendes in seinem Inneren, das ständig gefüttert werden will!

Du mußt verstehen, daß Größe das Wesen des Menschen ist. Sie ist sein Schicksal, seine Gabe und sein Fluch. So lauert im größten unter den Menschen auch stets die Gefahr, der größte Bringer des *badoc* zu werden. Und das ist der Grund, warum Du hier bist ...”

Du darfst einen Steigerungsversuch auf Deine KLUGHEIT durchführen, und zwar erleichtert mit 1W20+5. Sollte der Wert dabei ansteigen, so gilt das bereits als die einmalig erlaubte Steigerung bei Erreichen der zweiten Stufe.

Wie fühlst Du Dich, von dieser Macht umgeben und inmitten dieser Erkenntnis? Versuchst Du Dich, dem Wesen der Waldelfen gleich, zurückzuziehen und den Traum zu bewahren, dann lies 247. Oder fühlst Du, dem Wesen der Auelfen gleich, Kraft in Dir und den Drang, nach der Erkenntnis zu greifen - dann lies 170.

302

Du umgehst die Weide der Karens in großem Bogen und läßt die Herde hinter Dir. Vor Dir liegt die *biundra*, das endlose Meer des Einhorngrases, in dem mancherorts schon gelb der Huflattich zu blühen beginnt. Ein riesiger Schwarm von Lotosstaren schwirrt wolkenartig über der Ebene hin und her und scheint mit dem Nordwestwind zu spielen. Auch Gabelweihen und Bussarde lassen sich vom Wind treiben, während ihre scharfen Augen nach jungen Pfeifhasen und Entenküken spähen. Weiter bei 285.

303

Du hältst Dich nahe dem glasklaren, kaum mannstiefen Wasser, das ruhig über weiße Kiesel dahinfließt. Immer wieder mußt Du dem Schilf ausweichen, in dem Laubfrösche, Sonnenkröten und Blauunken quaken. Libellen und Eintagsfliegen erfüllen die Luft mit ihrem Summen. Vor den von einer leichten Nordwestbrise zerzausten Bauschwolken des hellblauen Himmels kreisen zwei Bussarde.

Vorbei an den Erlen und Silberweide, die teils am, teils im Wasser stehen, stapfst Du über den weichen braunen Boden. Ein Kronreier, wohl gerade erst aus den wärmeren mit-täglichen Ländern heimgekehrt, blickt irritiert zu Dir herüber und watet dann weiter durch das Wasser.

Hast Du den Eindruck, daß Du im *dir*, dem Auwald, besser vorankämst (122), oder folgst Du weiter dem friedlichen Wasserlauf (142)?

304

Du legst Dein kleines Bündel an Kleidung und Waffen ab, ohne ihnen noch einen Blick zu schenken. Nur Deine *iam* nimmst Du zwischen die Zähne. Dann kauerst Du Dich auf den Boden. Du rufst Dein Seelentier, daß sich in Dir wie in Deinem Instrument verkörpert. Mit dem Lächeln, mit dem man einen alten Freund begrüßt, sprichst Du die Worte “*a'dao valva iama*” und die Bezeichnung Deines Tieres.

Wenn Dir die Zauberprobe (MU/IN/GE) auf den Verwandlungszauber ADLER, WOLF UND HAMMERHAI gelingt, ziehe zunächst 10 Astralpunkte ab und lies weiter bei 18. Andernfalls verlierst Du 4 Astralpunkte - weiter bei 124.

305

Du wanderst den ganzen Tag, vorbei an hohen Blautannen, vom Wetter gezeichneten Schwarzfichten und mächtigen Ahornbäumen, deren Stamm sechs Männer nicht umfassen können. Grüne Lianen, graue Flechten und grellrote Winden hängen aus dem Nadeldach herab.

Kleine schwarzbraune Streifendachse und Eichhörnchen springen zwischen Ästen und Wurzeln umher, große schillernde Käfer holpern über die Tannennadeln. Hin und wieder hörst Du das Pickeln eines Spechtes durch die Bäume hallen.

Weiter bei 147.

306

Nach einigen Tagen erreichst Du den großen Strom, dessen *biundra*, die fruchtbare Au, die Grenze zwischen dem *lar*, den

wilden Fichtenwäldern, und der *diundra*, der offenen Steppe, bildet.

Du blickst Dich um. Du riechst den Rauch eines großen Feuers - vielleicht ein vom Blitz getroffener, brennender Baum? Ein Stück flußabwärts kannst Du hinter den Bäumen Rauch aufsteigen sehen, der Dir jedoch eher von mehreren Brandherden zu stammen scheint.

Willst Du auf den Rauch zugehen, lies **182**. Willst Du statt dessen flußaufwärts gehen, dann lies Abschnitt **36**. Wenn Du dem Fluß nur großräumig folgen willst, dann lies **217**.

Willst Du den Fluß an der nächsten Furt durchqueren und in das offene Grasland vordringen, dann lies **218**.

Wenn Du nach einem der Waldelfenpfade zu den Bergen von *sala mandra* suchen willst, lege eine Talent-Probe auf Orientierung (KL/IN/IN) ab - mit einem Bonus von 4, wenn Du ein Waldelf bist, mit einem Malus von 4, wenn Du ein Firmelf bist. Gelingt Dir die Probe, lies weiter bei **205**. Mißlingt sie, lies weiter bei Abschnitt **201**.

307

Du bist Dir sicher, den Duft zu erkennen. Es ist eine der schönsten Pflanzen, die *nurdra* und *mandra* in sich vereinen: der Lotos. Weiter bei **84**.

308

Noch einmal beginnt der Eichenkönig zu sprechen: "Ehe Du nun gehst, höre meine Prophezeiung über die Macht des Menschen und den Mächtigsten der Menschen:

Erst wenn er den letzten Wald zerstört, das letzte Gras vernichtet und den letzten See vergiftet hat, wenn er den letzten Leib getötet und die letzte Seele verschlungen hat, dann wird er erkennen, daß er das Reich, das er geschaffen hat, nicht verschlingen kann - aber er wird es dennoch versuchen!"
Spielerinformationen:

Diese Prophezeiung prägt sich Ihrem Elf unauslöschlich ein, und er wird fortan nach ihrer Bedeutung suchen. Lernen Sie den Satz auswendig (möglicherweise kommt er Ihnen schon jetzt nicht ganz unbekannt vor) oder notieren Sie sich die Nummer des Abschnittes auf Ihrem Heldenbrief, damit Sie darauf zurückgreifen können, wenn Sie dieser Bedeutung in einem der kommenden Gruppenabenteuer begegnen werden. Sie dürfen, falls Sie bisher noch keinen Erfolg gehabt haben, einen Steigerungsversuch auf KLUGHEIT durchführen, und zwar erleichtert mit 1W20+5. Sollte der Wert dabei ansteigen, so gilt das bereits als die einmalig erlaubte Steigerung bei Erreichen der zweiten Stufe.

Weiter bei Abschnitt **20**.

309

Mit einem kühnen Satz springst Du in das Wasser, Deine weit vorgestreckten Hände legen sich um den Leib des Lachses. Er windet sich mit zwei kräftigen Zapplern frei und springt dann fast zwei Schritt weit davon. Bis Du wieder auf den Beinen bist, schießt auch er wieder wie ein Pfeil durchs Wasser. Deine nackten Füße pritscheln über die Kiesel, aber er schlägt Haken und wird trotz der Strömung immer schneller. Schließ-

lich gibst Du auf und bleibst keuchend stehen. "*Sanyasala, ahaya!*" rufst Du ihm lachend nach. Da war wieder einmal einer besser als Du!

Aber was soll's? Du muß nicht jeden Tag Lachs essen. Weiter bei **262**.

310

Nach einer Nacht auf dem höchsten Sattel des Bergzuges machst Du Dich an den Abstieg. Wieder bist Du mehrere Tage unterwegs, nur folgst Du diesmal der Richtung der Bachläufe, die neben Dir munter talwärts springen.

In den Tälern wandelt sich der Wald nach und nach. Du siehst immer häufiger hochstämmige Fichten, deren Äste erst fünf Mannshöhen über Dir ansetzen, und dazwischen nur wenige Tannen.

Wenn Du auf dem Weg gegen Mitternacht zu der Siedlung der *tarlar*, der Rosenohren, bist, lies **306**. Wenn Du gegen Mittag zu den Bergen von *sala mandra* wanderst, lies **243**.

311

Du kommst langsam näher, streckst die freie Hand aus und pflückst eine der Blüten. Nun ist es geschehen! Irgendwie ist die Schönheit des Lotos, des Teiches, des ganzen Tages halb dahin. Was tust du nun damit? Du kannst Dir die große Blüte ins Haar stecken oder ihre Schönheit zwischen Deiner Habe endgültig vergehen lassen.

Willst Du Dich nun hier zur Ruhe legen (**118**) oder Deinen Weg fortsetzen - zu Land (**240**) oder, wenn Du ein Boot hast, zu Wasser (**69**)?

312

Es kostet Dich über eine Stunde, noch hundert Schritt weiter zu kommen, aber je weiter Du vordringst, desto enger wird die Klamm und desto leichter der Weg. Halbdunkel umgibt Dich, nur durch einen schmalen Spalt dreißig Schritt über Dir fällt das Licht der Nachmittagssonne.

Und dann ist die Schlucht zu Ende. Aus einem Spalt in der Wand schießt ein zweiarmdicker Wasserstrahl zwei Schritt weit hervor. Der *kvill*, der Heimatfluß der ältesten Elfen, entspringt also irgendwo im Inneren der Berge von *sala mandra*. Und das *mandra* ist stark hier. Im Dämmerlicht wirkt das Wasser fast schwarz. Die Dunkle Quelle der alten Lieder! Wenn Du aus der Quelle trinken willst, lies **284**.

313

Ein hungriger Magen schärft auch das Elfenaugen! Schnell bemerkst Du, daß auch in diesem unergründlich tiefen, grünen Fluß durchaus vertraut wirkende Fische ziehen, und die zu jagen hast Du von klein auf gelernt.

Du läßt Deine Ausrüstung am Ufer zurück und beobachtest die Tiere, bis Du Dir sicher bist, daß es Regenbogenforellen sind. Dann läßt Du Dein *mandra* fließen, wie die Alten es Dir gezeigt haben und legst Dich halb im Wasser auf die Lauer. Den ersten der schlanken, kampflustigen Fische erlegst Du an einer flachen Stelle, den zweiten bereits im tieferen Wasser, und bald fischt Du bei jeder Gelegenheit, während Du Deine

Reise fortsetzt. Während dieser Tage regenerierst Du, wenn nötig, 1W20+10 Lebenspunkte. Weiter bei **229**.

314

Du siehst mächtige Schwarztannen, breite rötliche Buchen und bisweilen eine Blutulme, als Du in die Wälder vordringst. Das Unterholz wird immer dichter. Dornranken zerren an Deiner Kleidung, Kletten hängen in Deinem Haar.

Die Anstrengungen dieses Tages kosten Dich 1W6-3 Lebenspunkte.

Gegen Abend kletterst Du erschöpft auf einen Baum und verbringst eine unruhige, wenig erholsame Nacht. Einmal schreckt Dich der schaurige Ruf eines Uhus auf, gefolgt vom Todesschrei eines kleinen Nagetiers.

Wenn nötig, regenerierst Du 1 Lebenspunkt und 1 Astralpunkt. Am folgenden Morgen setzt Du Deinen Weg fort. Weiter bei Abschnitt **204**.

315

Du steigst noch eine Viertelstunde höher, während rings um Dich alles im Dämmerlicht versinkt. Knapp unter der Baumgrenze findest Du eine unscheinbare kleine Quelle, die hinter den Wedeln von Bergfarnen, Heidelbeergesträuch und Schachtelhalmen eine kleine Höhlung ausgewaschen hat. Mit einigen Farnwedeln und den Resten Deiner Kleidung polsterst Du Dir ein kleines Nest aus und legst Dich nieder.

Dein *bha* (Verstand) will heute Nacht nicht in die Traumwelt finden - zu merkwürdig ist, was Du alles erlebt hast. Dein *dha* (Körper) hingegen ist schon nach wenigen Stunden erholt - für einen Elfen nichts Ungewöhnliches, der viele Nächte so verbringen, dafür aber auch plötzlich in winterschlafartige Ruhe verfallen kann.

So liegst Du nur wenige Stunden im wachsamem Elfenschlaf, und die abnehmende *mada* hat kaum die Hälfte ihres Weges am Himmel zurückgelegt, als Du weit weg das Poltern einer abgehenden Lawine hörst und Dich erhebst.

Wenn nötig, regenerierst Du je 1W6-1 Deiner Lebens- und Astralenergie.

Willst Du gleich weitermarschieren (**44**) oder während der restlichen Nachtstunden Deine Ausrüstung für den Weg durchs Gebirge vorbereiten (**12**)?

316

Du ruderst die ganze Nacht, und Deine Muskeln arbeiten in stummer Qual. Deine Begleiter sind das Nordlicht, der Sternenfuchs am Himmel und die glitzernden Wellen. Über Deiner Welt liegt eine wilde Schönheit, gerade weil Dein Leben jeden Moment zu Ende sein kann.

Kurz vor Morgengrauen bricht im auffrischenden Eiswind Dein Segel. Das Wasser im Boot reicht Dir, wenn Du am Boden kniest, bereits zu den Oberschenkeln, und bei jeder dritten Welle schwappt neues herein. Du beginnst heftiger zu paddeln, aber es scheint, daß Du nicht weit vor dem Ziel den Kampf gegen die Strömung verlierst ...

Langsam verlassen Dich Deine Kräfte. Dein Atem geht schwer. Durch die Schleier des aufsteigenden Nebels und

diejenigen Deiner Erschöpfung suchst Du nach dem rettenden Ufer.

Eisige Kälte um die Hüften weckt Dich wieder aus dem Dämmer Schlaf. Dein Boot ist nur noch eine schimmernde Eisschale, ein Schritt tief unter der Wasseroberfläche. Weiter bei **241**.

317

Als Du versonnen zum Himmel blickst, erinnerst Du Dich daran, daß es hier Pferdegreife und sogar den einen oder anderen Riesenlindwurm geben soll - und vielleicht noch andere fliegende Jäger, für die ein fröhlich über die Bergwiesen stapfender Elf die richtige Frühlingsmahlzeit wäre.

Weiter bei **35**.

318

Du nimmst das Boot, dessen *nurdra* (Lebenskraft) noch ungebrochen ist, aus der Baumhöhle und setzt es ins Wasser. Vorsichtig bedeckst Du die Wurzeln im Inneren des Rumpfes mit einigen Handvoll frischer Ufererde, damit Du Dich daraufknien kannst.

Dann holst Du das Paddel aus der hohlen Erle und mußt lächeln. Das ungeduldige Holz hat bereits ausgeschlagen. Beiläufig murmelst Du die altüberlieferten Worte und läßt Dein *mandra* (Seelenkraft) fließen, während Du einige grüne Triebe in die Form zurückflüchtst.

Ziehe 2 Astralpunkte für den Verwandlungszauber HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT ab. Weiter bei **61**.

319

Du steigst immer weiter bergan. Die Bäume stehen nur noch selten so dicht, daß sie den Himmel verdecken, das Unterholz besteht aus jungen Farnen, Espenlaub und Brunnenkresse.

Inzwischen bis Du wieder hungrig geworden. Einmal entdeckst Du das Nest eines Elsternpaares. Du kletterst auf die Fichte und verscheuchst den Vater, der wohl erst kürzlich zu Brüten begonnen hat. Wie Du es gelernt hast, nimmst Du Dir nur drei Eier und läßt das größte zurück. Das kräftige junge Küken wird die ungeteilte Aufmerksamkeit seiner Eltern haben, sicher in den nächsten Frühling kommen und dann selbst ein Nest bauen.

Sofern Du die Verwandlung von Pflanzen beherrscht (Zauberfertigkeit 2 oder besser in HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT) und sie anwenden möchtest, lies **213**, andernfalls, oder wenn Du ohnehin die Jagd bevorzugst, lies Abschnitt **11**.

320

Als weit zu Deiner Linken der neue Tag dämmt, überschreitest Du endgültig die Baumgrenze. Blaßrosa tasten die Finger der Morgensonne über die Flanken des Gebirges. Aus den Bergtälern quillt suppig der Nebel hervor. Ein beißend kalter Bergwind weht Dir entgegen, hinab ins wärmere Tal. Die Stellen nehmen zu, an denen griesiger Altschnee die Hänge bedeckt. Dazwischen siehst du karges braunes Berggras, gelbe, rote und graue Flechten auf den grünlichen Felsen, und

bisweilen Heidelbeergestrüpp und niedrig krauchende Lat-schenkiefern.

Du steigst den ganzen Tag weiter auf den Paß zu, während der Tag um Dich stetig an Schönheit zunimmt. Dohlen tanzen in den Aufwinden über den grünen Felsen. Mächtige Steinböcke wandern über unsichtbare Saumpfade und tragen ihre Paarungskämpfe aus.

Hinter Dir liegen die Ewigen Wälder, und die sechs Elemente sind im Einklang. Die Sonne lockt die wallenden Nebel aus den Tälern. Die Ausläufer eines Donnersturms über dem Meer treiben schwere Regenwolken gegen die Felsen, und am Nachmittag bricht unter Dir ein Gewitter los. Vielgezackte, violett-gelbe Linienblitze zucken zwischen Wald und Wolken hin und her und malen feurige Drachenzungen an den Himmel. Über den Wäldern stehen silbrig-glänzende Regenschleier und ein makelloser Regenbogen. Das Lindgrün der Pflanzen gewinnt von Stunde zu Stunde an Kraft.

Du gelangst indessen in die Höhe, wo ganze Bergflanken von Schneefeldern bedeckt sind. Wie willst Du die teilweise steilen Flächen pappigen oder bröseligen Altschnees überwinden? Versuchst Du die Schneefelder im kraftsparenden, aber langwierigen Zickzack zu ersteigen (117) oder versuchst Du, um Lawinen zu vermeiden, möglichst den kürzesten Weg bergauf zu nehmen (268)?

321

Du folgst dem grünen *kvill*, der mancherorts vom zusätzlichen Schmelzwasser zu schäumen beginnt, immer tiefer in die Bergwildnis von *salamandra*. Die Mittagssonne fällt gleißend durch die Kronen der wenigen hohen Tannen. Irgendwo kollert ein balzender Auerhahn los, um ein Weibchen zu beeindrucken, gefolgt von seinem Rivalen.

Weiter bei 287.

322

Auf halber Höhe Deiner Wanderung verläuft eine Grenze, an der der Wald in grüne Bergmatten übergeht, von einzelnen Lärchen, Kiefern, wilden Kirschbäumen und Föhren durchsetzt. Unter dem erstarkenden *sha*, der Sonne des Frühlings, schmelzen die letzten sulzigen Schneeflecken, die schwer und pappig vom eigenen Schmelzwasser geworden sind. Da und dort siehst Du die ersten Blumen wie den Blauen und Roten Enzian Knospen bilden, und dazwischen blühen bereits Schneeglöckchen und Schneerosen.

Zuweilen lichtet der Wald völlig auf, und Du wanderst über eine Bergwiese mit niedrigem Gras und Heidelbeergestrüpp. Smaragdnattern, goldene Felsschleichen, ganz selten auch ein Rubinsalamander sonnen sich, soeben aus der Winterstarre erwacht, auf warmen Felsen.

Weiter bei 200.

323

Als die Sonne sich errötend dem Horizont nähert, muntert Dich ein frischer Talwind auf. Die letzten tausend Schritte führen Dich, während die Dämmerung Dich umfängt, auf den Paß, auf den Du so lange zugewandert bist.

Vor Dir, hinter Dir, rings um Dich breitet sich ein Anblick aus, wie ihn nur wenige sterbliche Wesen je genossen haben. Links über Dir, am westlichen Firmament, stehen, nirgendwo anders so klar, bereits die Sterntiere des Himmels, der Fuchs und der Storch. Unter Dir liegen in den letzten Strahlen der Abendsonne die fremden Länder, die Du gesucht hast. Während Du die Schönheit dieser Welt in Dir aufnimmst, wird es schnell Nacht.

Der Elfenstern steht wie alle vier Tage direkt über Dir im Zenith. Im Norden, über Deiner Heimat, grüßt Dich, als einziger von allen unbeweglich, *dha*, der Nordstern. Unter den funkelnden Sternen erkennst Du die Eidechse mit dem leuchtenden Sajalana und das Bild des Helden. Dazwischen glitzert der Sternstaub. Eine Sternschnuppe erinnert Dich daran, daß Sterne auch geboren werden und sterben wie jedes Lebewesen.

Wenn Du findest, daß es Zeit wird, sich einen Unterschlupf für die kalte Bergnacht suchen, dann lies 172. Wenn Du hingegen versuchen willst, Dich an diesem eiskalten, aber faszinierenden Ort unter den Sternen in Deine Seelenkraft zu versenken (falls Du Deinen Wahren Namen noch nicht kennst, ist das vielleicht der geeignete Punkt, ihn zu erfahren), dann lies 137.

324

Du warst in Deiner Sippe stets als unheilbarer Träumer und Abenteurer bekannt, aber daß es einmal so deutliche Ausmaße annehmen könnte, hast Du selbst nicht erwartet: Du kannst Dich beim besten Willen nicht erinnern, wann Du auf die rechte Seite des Flußlaufes gewechselt bist, und wenn Du ehrlich bist kommt Dir die ganze Gegend ziemlich merkwürdig vor.

Du verlierst 5 Abenteurpunkte. (Falls Du überhaupt noch keine nennenswerten Erfahrungen hast, gerätst Du vor Verwirrung ins Negative.)

Weiter bei 232.

325

Du suchst Dir eine schützende Nische in der Felswand und lehnst Dich erschöpft an. Langsam kommt Du zur Ruhe und läßt Deine Hand nacheinander auf Brust, Armen und Beinen ruhen, während Du die altgewohnten Worte "*bha'sama sala bian da'o*" murmelst.

Wenn Dir die Zauberprobe (KL/IN/CH) auf den Heilzauber BALSAMSALABUNDE gelingt, gewinnst Du 1 LP je investiertem Astralpunkt, mußt aber mindestens 7 (oder alle verbliebenen) Astralpunkte abziehen. Andernfalls verlierst Du die Hälfte der Astralpunkte (abgerundet).

Machst Du Dich nun an den Aufstieg in der Felswand (258) oder an die Erkundung des Strandes (239)?

326

Du stürmst sofort in seitlicher Richtung davon, und das *mandra* pulst durch Deine Adern. Am Grunzen halb hinter Dir hörst Du, daß die Wildschweine sofort mitschwenken. Die haben es wirklich auf Dich abgesehen!

Aber einen fliehenden Elf kann beinahe nichts einholen - nicht

jedenfalls einige staunende, halb verhungerte Wildsäue. Du stürmst dahin und verschwindest zwischen den Bäumen (135).

327

Als Du langsam auf den faszinierenden Baum zugehst, glaubst Du in seinem Stamm, den keine zehn Mann umspannen könnten, Gesichtszüge zu erkennen. Das Laub der Krone ist tatsächlich - jetzt im Frühling - voll entfaltet, und alle Äste hängen voll mit großen, goldenen Eicheln! Ungläubig suchst Du nach einer Erklärung.

Lege nach freier Wahl eine Talent-Probe entweder auf Magiekunde (KL/KL/FF) oder auf Götter und Kulte (KL/IN/CH) ab. Gelingt sie, lies 14. Mißlingt sie, lies 109.

328

Richtung Sonnenaufgang kannst Du hochaufragende glitzernde Eistürme erkennen, deren Gipfel im grauen Himmel, in Wolken und Nebelschwaden verschwinden. Du stehst an jener Grenze, die von den Eiszinnen und den Nebelzinnen gebildet wird: hier die endlose Grimmfrostöde, dort die abtauende Steppe der *diundra*, hinter der die urheimatlichen Gefilde aller Elfvölker und die fernen Länder der Menschen liegen.

Du bist Dutzende Tagesmärsche von jeder elfischen oder gar menschlichen Zivilisation entfernt, und auch Deine finnelischen Brüder sind beinahe unerreichbar da draußen in der Eiswüste, in der sich Winterstürme und Frühlingsschmelze in unerfreulicher Weise abwechseln.

Wenn Du Dich gegen Mitternacht wenden willst, wo die Schleier des Nordlichtes verführerisch über dem verbotenen Erbe Deiner Rasse tanzen, dann lies Abschnitt 3.

Wenn Du jedoch der Mittagssonne entgegenwandern und zu den Wurzeln Deines Volkes zurückkehren willst, dann lies 169. Wenn Du Dich zuvor jedoch ausruhen und Dein *nurdra* stärken willst, dann lies 156.

329

Der Frühling ist gekommen, und Du mußt das große Abenteuer wagen. Du wirst hinausziehen in die Welt der anderen Völker und Rassen, allen voran der *tarar*, der Rosenohren - 'Menschen' nennen sie sich selber.

In diesen ersten Nächten des erblühenden Jahres stehen am Himmel der Sternenfuchs und der Salamander mit seinem leuchtenden Auge Sajalana, das immer nach Neubeginn sucht, und direkt neben diesem Bild der Wandelstern Simia, der legendäre erste Elf, der die Wälder verließ. Ein schönes Vorzeichen, das unmißverständlich Aufbruch bedeutet.

Wenn Du ein Ausgestoßener Deines Stammes bist, dann lies weiter bei Abschnitt 197; sonst lies weiter bei Abschnitt 195.

330

Im Morgengrauen erhebst Du Dich und verläßt Deine schützende Höhle. Im Osten geht lachsrot die Sonne auf und weht einen neuen Tag heran, ja ein ganzes neues Leben.

Das Tageslicht enthüllt Dir noch mehr, als Du in der Abenddämmerung erkennen konntest, und Dein Adlerblick schweift fast hundertfünfzig Meilen weit. Vor Dir liegen einige Tagesmärsche über Abhänge, über Vorgebirge und durch Wälder, wie Du sie auch beim Aufstieg hinter Dich gebracht hast. Tief unter im Tal glitzert ein Fluß, der sich durch ockergelbe Erde und schimmernden Blaustein ein tiefes Bett gegraben hat, oft über kleine Wasserfälle und Stromschnellen. Richtung Mittag siehst Du fernes Wetterleuchten, und am Horizont kannst Du einen mächtigen See erkennen, auf dem sich das Licht des *sha* in hundert Farben bricht.

Vor Dir liegt eine ganze neue Welt.

Du hast in diesen ersten Wochen einige überraschende Weisheiten gewonnen. Wieviel mehr wirst Du dort draußen finden? Aventurien erwartet Dich!

ENDE



Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

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



Die Welt des »Schwarzen Auges«

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



Zum Inhalt des Buches »Das Lied der Elfen«

Wenn Sie als nächsten Heldentyp einen Elfen spielen wollen, dann ist dieses Solo-Abenteuer der richtige Beginn für die Karriere eines neuen Helden des Schwarzen Auges.

Fangen Sie den ersten Lachs des Frühlings, jagen Sie den Fuchs, laufen Sie mit den Antilopen, tanzen Sie mit dem Wolf, und machen Sie sich auf die Suche nach der merkwürdigsten aller Kreaturen — dem Menschen! Nehmen Sie Tiergestalt an, laufen, fliegen und tauchen Sie durch die Wildnis. Versuchen Sie die Quellen des Zauberflusses Kvill zu finden, entdecken Sie seine Faszination — und entkommen Sie ihr auch wieder!

Diese Spielhilfe ist die ideale Ergänzung zu der Box **Dunkle Städte, Lichte Wälder** und enthält alle Informationen, um einen elfischen Helden zu erschaffen. Das Solo-Abenteuer wurde ausdrücklich für das Rollenspiel und die Magie eines Elfen geschrieben. Nie zuvor konnten Sie die natürliche Zauberei eines Elfen so variantenreich und bunt erleben, und nie zuvor konnten Sie so unmittelbar erleben, was es bedeutet, einen Elf zu spielen.

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



01728

