

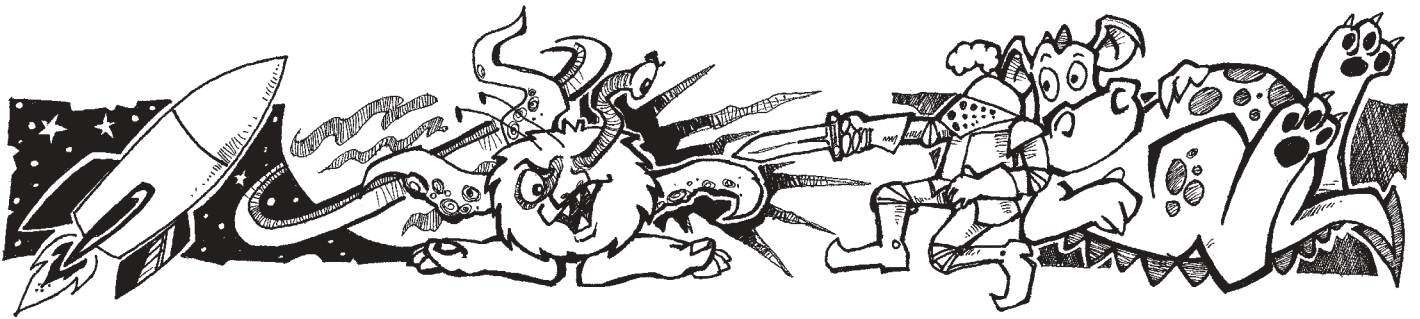
# Elfenwald

Schatten über Cas-Ashar

Ein Soloabenteuer der Augsburger SpieleSchmiede



...über 50 spannungsgeladene Seiten erwarten Dich!



## ein kurzes Vorwort des Autors

Dieses Soloabenteuer habe ich – soweit ich mich noch entsinnen kann – im Jahre 1984 geschrieben und obwohl es damals im kleinen Rahmen veröffentlicht wurde, lag es danach viele lange Jahre „auf Eis“... Allerdings kam mir vor kurzer Zeit die Idee, daß es doch wirklich eine Schande ist, ein so umfangreiches Werk einfach verstauben zu lassen und habe mich dazu durchgerungen, es noch einmal zu überarbeiten und dem Leser zugänglich zu machen! Allerdings stand ich damals – wie so viele andere auch – unter dem starken Einfluß der „Einsamer Wolf“-Spielbücher und dies läßt sich auch heute noch ohne weiteres erkennen; obendrein war mein damaliger Schreibstil äußerst „blumig“ (böse Zungen würden eher „schwülstig“ dazu sagen), aber an diesen Tatsachen habe ich auch bei der Überarbeitung nichts verändert. Natürlich ist dieses Soloabenteuer dadurch nicht mehr sonderlich aktuell und vielleicht auch nicht so gut geschrieben, wie ich dies heute wohl könnte, aber mich noch einmal hinzusetzen und ein neues Abenteuer dieses Umfangs zu schreiben käme mir wiederum heute auch gar nicht mehr in den Sinn! Es ist nämlich eine tierisch anstrengende Tätigkeit, ein Solo zu entwerfen und zu schreiben und daher kann ich nur hoffen, daß der „naive Charme“ meines Frühwerks aus ersten Fandom- und Rollenspiel-Tagen dennoch einigen Personen Spaß bereiten wird... In diesem Sinne – viel Spaß beim Spiel!

Karl-Heinz Zapf

## wie spielt man dieses Soloabenteuer?

Die Regeln zum vorliegenden Soloabenteuer sind schnell erklärt! Nimm' Dir drei Würfel (sechsstufige Standard-Würfel), den Charakterbogen auf Seite 3 des Abenteuers und einen Bleistift zur Hand. Bevor Dein Abenteuer beginnen kann, mußt Du diesen Charakterbogen ausfüllen und Deiner Spielfigur damit sozusagen Leben einhauchen! In „Elfenwald – Schatten über Cas-Ashar“ verkörperst Du einen wagemutigen Elf, den Lehrling eines bekannten Zauberkundigen, dessen Name Du als erstes auf dem Charakterbogen einsetzen solltest. Dann werden die Attributswerte des Elfen, nämlich **Kampfkraft**, **Ausdauer** und **Reaktion** ermittelt: hierzu benötigst Du die drei Würfel...  
Wirf einen Würfel: Addiere **6** zu der erwürfelten Augenzahl. Das Ergebnis ist Dein **Kampfkraft**-Wert!  
Wirf drei Würfel: Addiere **12** zu der erwürfelten Augenzahl. Das Ergebnis ist Dein **Ausdauer**-Wert!  
Wirf einen Würfel: Addiere **4** zu der erreichten Augenzahl. Das Ergebnis ist Dein **Reaktions**-Wert!  
Trage diese Werte auf dem Charakterbogen ein.  
Dein **Kampfkraft**-Wert gibt an, wie stark Du im Gefecht gegen Dir feindlich gesonnene Kreaturen bist und wie schnell Du sie bezwingen kannst, ohne selbst schwere Verletzungen hinzunehmen. Dein **Ausdauer**-Wert sagt Dir, wie es jeweils um Deine körperliche Verfassung bestellt ist und dieser Wert wird sich während

des Abenteuers sicher am häufigsten verändern (falls der Ausdauer-Wert irgendwann einmal auf den Wert 0 kommen sollte, so ist der Spielcharakter tot und das Abenteuer damit beendet) Jeder Treffer kostet Dich oder einen Gegner **2 Punkte** an Ausdauer! Dein **Reaktions**-Wert ist bezeichnend dafür, wie schnell Du bei gefährlichen Situationen reagierst und Dich auf neue Gegebenheiten umstellen kannst. **Reaktionstests**: Im Verlauf des Abenteuers wird an einigen Stellen im Text angegeben sein, daß Du einen Reaktionstest absolvieren sollst. Hierzu nimmst Du zwei Würfel zur Hand und addierst die erwürfelte Augenzahl: liegt das Ergebnis unter Deinem Reaktions-Wert, so hast Du schnell genug reagiert und schädliche Folgen vermieden. Ist das Endergebnis jedoch gleich oder über Deinem Reaktions-Wert, so warst Du leider zu langsam und mußt die Konsequenzen tragen!

## zaubersprüche

Als Zaubrerlehrling stehen Dir insgesamt **sechs** verschiedene Zaubersprüche zur Verfügung, die Du bereits erlernt hast. Wenn Du einen solchen Zauber anwenden kannst, wird es jeweils im Text vermerkt sein! Die Anwendung der Magie schwächt Deinen Spielcharakter allerdings und für jeden Spruch verliert er eine gewisse Menge an Ausdauer (dies ist jeweils bei der Textpassage vermerkt, welche die Auswirkungen der Zauberei beschreibt). **Zauberlicht**: Dies ist ein relativ einfacher Spruch, der eine magische Lichtquelle in Form einer schwebenden Kugel erschafft (**Kosten**: 1 Aus-





dauerpunkt).

**Zauberischer Blick:** Dieser Zauberspruch macht verborgene Dinge – meist magischer Art – sichtbar (**Kosten: 2 Ausdauerpunkte**).

**Illusionszauber:** Läßt zumeist äußerst wirkungsvolle Trugbilder entstehen (**Kosten: 3 Ausdauerpunkte**).

**Heilzauber:** Hiermit kann Dein Spielcharakter alle Geschöpfe – außer sich selbst – vor dem Tode retten (**Kosten: 4 Ausdauerpunkte**).

**Magischer Schlaf:** Mit diesem Zauber werden davon betroffene Wesen in einen tiefen Schlaf versetzt (**Kosten: 6 Ausdauerpunkte**).

**Mystischer Flug:** Dieser nützliche Zauberspruch läßt Dich für geraume Zeit wie ein Vogel fliegen (**Kosten: 8 Ausdauerpunkte**).

Du solltest sparsam mit den Zaubersprüchen der höheren Stufen umgehen, denn der Verlust von Ausdauerpunkten – egal wie sie verlorengehen – kann jederzeit das Ende für das Leben Deines Spielcharakters bedeuten!

**Proviand:** Auf dem Charakterbogen sind insgesamt **10 Rationen** an Proviand vermerkt, die Dein Spielcharakter mit sich führt.

Diese Rationen kannst Du jederzeit – außer während eines Kampfes – zu Dir nehmen und damit jeweils **2 Ausdauerpunkte** zurückerhalten (allerdings niemals über Deinen Anfangswert hinaus)!

### spielsystem

Das System, nach dem Du als Spieler in diesem Abenteuer vorzugehen hast, ist sehr einfach zu erläutern.

Auf der folgenden Seite findest Du die **Vorgeschichte** zum Abenteuer und nachdem Du diese gelesen hast, beginnt das eigentliche Soloabenteuer bei Punkt (1).

Halte Dich danach einfach genau an die Anweisungen, welche Dir im Text gegeben werden (z.B. „Du kannst nun versuchen, die Truhe zu öffnen, lies (48), oder...“)!

Triffst Du diese Wahl, so schlägst Du einfach unter Punkt (48) nach, was weiter geschieht.

Einfach, nicht wahr? Schummeln gilt natürlich nicht, wenn Du Dich also für einen Punkt entschieden hast, mußt Du ihn auch akzeptieren – komme da, was wolle! Lies am besten auch während des Spiels keine anderen Punkte als jene, die Du gerade benötigst, denn sonst nimmst Du Dir jegliche Spannung.

Nun bist Du auch schon fast bereit für den Beginn Deines Abenteuers!

Solltest Du unterwegs Schätze oder Juwelen finden, so wird der Wert jeweils in Goldstücken angegeben sein, was Dir Deine Notizen auf dem Charakterbogen erleichtern soll.

Aber auch andere Gegenstände, Kleinodien oder besondere Waffen mußt Du unbedingt auf dem Charakterbogen festhalten, wenn Du sie an Dich nimmst!

**Und nun viel Glück auf Deinem Weg zum Elfenwald...**



## charakterbogen

**10 Rationen (+2 Ausdauerpunkte)**

name

proviant

kampfkraft

ausdauer

reaktion

ausrüstung

Rucksack, einfache Kleidung

waffen

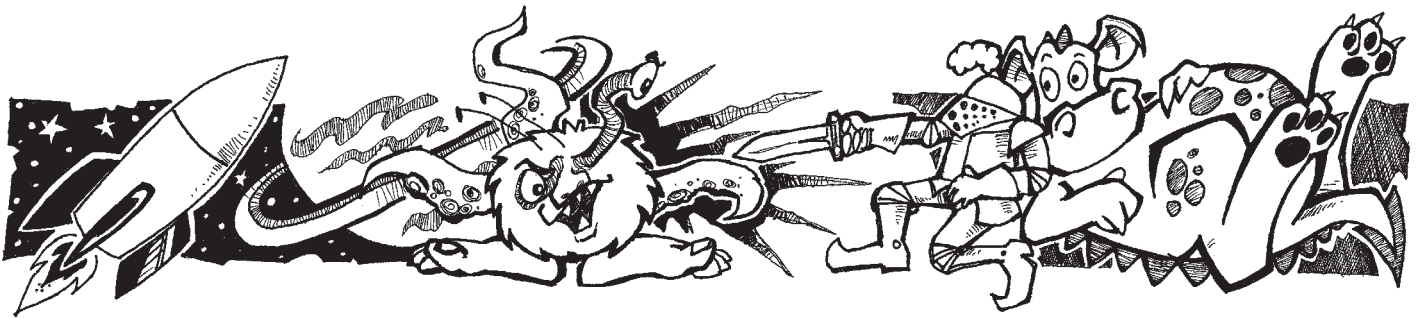
Schwert

gold/notizen

**ZAUBERLICHT:** Kosten 1 AP · **ZAUBERISCHER BLICK:** Kosten 2 AP  
**ILLUSIONSZAUBER:** Kosten 3 AP · **HEILZAUBER:** Kosten 4 AP  
**MAGISCHER SCHLAF:** Kosten 6 AP · **MYSTISCHER FLUG:** Kosten 8 AP







**D**u betrachtetest mit gemischten Gefühlen die verschiedenen Phiolen und Gläser, in denen es mehr als nur seltsame und unheimliche Dinge zu entdecken gibt, und setzt Dich dann seufzend wieder auf den hölzernen Schemel, der im Laboratorium Deines Meisters steht.

Schon seit vielen Tagen war der Zauberer Syldak, Dein Lehrmeister, nun fort und alle Arbeiten, die er Dir vor seinem Aufbruch zugewiesen hatte, sind seit langem erledigt und nun bleibt Dir nur die Langeweile...

Ob Du in den alten Folianten des Meisters schmökern sollst?

Nein, Syldak hat es Dir strengstens verboten und Du wirst Dich an den Rat des weisen Magiers halten.

Lange bist Du ja noch nicht hier, im Turm Syldaks, aber dank dem Zauberer hast Du in dieser kurzen Zeit schon sechs Zaubersprüche erlernen können, von denen einige leicht, andere wiederum sehr kräftezehrend sind.

Und Du weißt, daß es viel Anstrengung erfordert, schwierigere Sprüche richtig zu erlernen. Sobald dann die geheime Zauberkraft, die in jedem Elf schlummert, verbraucht ist, dauert es meist sehr lange bis sich die körperliche Verfassung wieder verbessert und normalisiert!

Du stehst auf und schlenderst langsam zum Fenster, blickst trübsinnig auf das fruchtbare Land unter Dir.

Oft befällt Dich nun Heimweh nach Cas-Ashar, dem Königreich der Elfen, das weit verzweigt im sogenannten Elfenwald liegt.

Von dort aus folgtest Du dem Magier Syldak in sein Heim, um die hohe Kunst der Zauberei zu erlernen, denn es wurden Zauberkundige benötigt

im Krieg gegen die Fürsten des Dunklen und ihre schwarzen Heerscharen, die schon seit Äonen Deine Heimat bedrohen.

Ja, das mystische Cas-Ashar mit seinen plätschernden Bächen und schimmernden Seen, seinen weiten, sonnenüberfluteten Lichtungen und den hellen, herrlich duftenden Blumenwiesen war in Gefahr.

Und es war fraglich, wie lange der Elfenkönig noch den wankelmütigen Frieden sichern konnte, der Elfen und Dunkle Fürsten verband.

Konnte es wohl sein, daß selbst die stolzen Mauern Deiner prachtvollen Heimatstadt Cas-Sayad bedroht waren? Du erschrickst und zuckst zurück, aber dann spitzt Du die Ohren und lauscht angestrengt.

War da nicht eben ein Geräusch am Eingangstor?

Du ergreifst Dein Schwert und schreitest vorsichtig die gewundenen, steinernen Stufen hinab an deren Fuß sich das – nun geöffnete – Eingangstor befindet.

Auf der Schwelle liegt ein verwundeter Elf, der Dich aus fiebrig glänzenden Augen ansieht!

Du legst Deine Waffe zur Seite und kniest neben ihm nieder, bettest behutsam seinen Kopf auf Deine Arme; schon willst Du einen Heilzauber anwenden, als der verletzte Elf müde den Kopf schüttelt.

„Laß es – für mich gibt es keine Hilfe mehr! Syldak ist tot, die Fürsten des Dunklen fingen ihn, als wir uns gerade im Walde trafen. Wir wehrten uns tapfer, aber es waren ihrer zu viele und sie überwältigten uns und töteten den Magier. Ich konnte... entkom-

men.“ Du spürst, wie Deine Augen sich mit Tränen füllen und fragst den schwer atmenden Elf, warum er eigentlich unterwegs war.

Betrübt musterst Du sein verbittertes Gesicht und ein Blick in seine Augen sagt Dir, daß er nicht mehr lange zu leben hat.

„Ich war als Bote ausgesandt, um unseren König vor den Dunklen Fürsten zu warnen, die mit ihren Schergen schon bald Cas-Ashar angreifen werden.“ Du keuchst erschrocken auf und der Elf umklammert plötzlich Deine Hand, die mittlerweile rot ist von seinem Blut.

„Du... Du mußt unseren König warnen! Ich bin... am Ende. Du mußt Dich eilen, denn die Dunklen Fürsten...“ In diesem Moment bäumt sich der Elf noch ein letztes Mal auf und dann fällt sein lebloser Körper zu Boden. Du taumelst, als Du aufstehst, doch dann werden Deine Gedanken klar. Wild entschlossen eilst Du nach oben, füllst Deinen Rucksack mit Proviant für Deine gefährvolle Reise, wirfst einen letzten Blick auf das Heim des Magiers, das er nie wieder betreten wird, und wendest Dich dann hastig ab.

Schnell rennst Du die Stufen hinunter und nimmst Dein Schwert an Dich, ehe Du den Turm verläßt und auf den Waldweg hinaustrittst, der in südlicher Richtung davonführt.

Du weißt, daß Cas-Ashar irgendwo östlich vom Turm des Magiers liegen muß, doch der Weg ist Dir nicht bekannt, denn Dein Lehrmeister und Du waren auf einem gewaltigen Drachen hierher geflogen, den Syldak damals herbeigerufen hatte.

Aber wohin wirst Du Dich denn nun wenden...**(1)**?





## 1

Du stehst vor dem Turm Deines toten Lehrmeisters und weißt nicht recht, wohin Du Dich wenden sollst.

Es wäre möglich, gen Osten und durch dichten Wald zu ziehen, der Dich vor den geflügelten Bestien der Dunklen Fürsten schützen könnte, aber Du warst noch nie in diesem Teil des Waldes und weißt daher nicht, was dort für Gefahren lauern.

Du könntest jedoch auch einfach dem relativ sicheren Waldpfad folgen, auf die Gefahr hin, einer Abordnung Aldam oder Karchas-Kriegern zu begegnen. Während Du noch so überlegst, hörst Du auf einmal hinter Dir hoch in der Luft Flügelschlag und blickst nach oben.

Ein Tharoom, ein geflügelter Drache, dessen Schuppen tiefrot glitzern, senkt sich langsam auf den Turm hernieder, offensichtlich um ihn zu zerstören! Noch hat Dich dieser furchtbare Diener der Fürsten des Dunklen nicht entdeckt, aber seine scharfen Augen spähen suchend umher und Du weißt, daß es nicht mehr lange dauern kann, bis er Dich findet und dann wird er wie ein Feuersturm auf Dich herabstürzen!

Wirst Du schnell in den Wald östlich von Dir flüchten (85), auf dem Waldweg gen Süden davoneilen (76) oder schnell in den Turm zurückkehren und Dich dem Tharoom womöglich zum Kampfe stellen (107)?

## 2

Der Karchas-Krieger taumelt, seine Beine knicken weg und er stürzt zu Boden (-6 AUSDAUER)!

Du gehst zu ihm und findest in seinen Taschen 4 Goldstücke, doch plötzlich hörst Du die Stimme des Zauberers Somodh und der schlafende Krieger schlägt die Augen auf!

Fliehst Du schnell aus dem Raum und die Treppe hinauf (156) oder stellst Du Dich dem Karchas (187)?



## 3

Die Rüstung ist verflucht! Wie Blei liegt sie auf Deinen Gliedern, so daß Du Dich nicht mehr so gut bewegen kannst wie zuvor – ziehe bei allen folgenden Kämpfen 1 Punkt von Deiner **KAMPFKRAFT** ab, denn diese Rüstung wirst Du erst wieder in den mystischen Mauern von Cas-Ashar ablegen können. Betrübts wanderst Du den Pfad hinauf zum Gebirge (140).

## 4

Sie hebt erstaunt eine Augenbraue in die Höhe, als Du Deinen Zauberspruch aufsagst (-6 AUSDAUER), lacht dann, macht eine Handbewegung und sagt „Wende dich!“.

Du spürst, wie Dich große Müdigkeit überfällt und stürzt zu Boden!

Als Du wieder erwachst ist die Zauberin fort und mürrisch setzt Du Deinen beschwerlichen Weg fort (207).

## 5

Die Tür ist verschlossen! Wirst Du versuchen, sie aufzubrechen (36) oder jetzt dem Gang folgen (319)?

## 6

Der Wald um Dich herum wird immer dichter und beim Anblick der Bäume beschleicht Dich ein unangenehmes Gefühl.

Plötzlich entdeckst Du am Wegesrand einen jungen Mann, der trübsinnig zu Boden blickt.

Sprichst Du ihn an (125), ziehst Du erst sicherheitshalber Dein Schwert (14) oder wanderst Du einfach teilnahmslos weiter (70)?

## 7

Dein Trugbild, eine große Sugudh, erscheint vor Dir, aber anstatt eilig Reißaus zu nehmen, lachen die Kobolde nur und erklären Dir, daß auch sie ein wenig zaubern könnten, es aber auf jeden Fall dafür reichen würde, eine Illusion zu erkennen (-3 AUSDAUER)! Da sie Dir anscheinend nicht böse gesonnen sind, läßt Du die Täuschung schnell verschwinden und überlegst, ob Du Dich zu ihnen an den Tisch setzen sollst (312) oder an ihnen vorbei durch den Raum gehen sollst, um ihn dann sofort durch den Gang im Osten zu verlassen (280).





8

Hinter Dir das Kreischen des unheimlichen Geschöpfs, um Dich das Schmatzen und Blubbern des Sumpfes, der gierig an Deinen Stiefeln saugt, und vor Dir das laute Rauschen des Flusses, so hetzt Du durch die Dunkelheit.

Wie durch ein Wunder kommst Du heil am Fluß an und hast jetzt die Möglichkeit, Dich zum Schläfe am Flußufer niederzulegen (135) oder bei Nacht den Fluß zu durchschwimmen, dessen Tosen jetzt direkt vor Dir erklingt (19)...

9

Mit diesem Spruch (-2 AUSDAUER) kannst Du erkennen, daß der Totenschädel und mehrere Gebeine stark magisch aufgeladen sind.

Außerdem zeichnet sich an der Decke des Raumes eine Luke ab. Wirst Du diese Luke öffnen und so Deinen Weg fortsetzen (215) oder aber die seltsamen Gerippe näher untersuchen (142)?

10

Du murmelst den Zauberspruch und malst dabei einige magische Zeichen in die Luft.

Sofort wird aus der leichten Brise, die um den Turm streicht, ein heftiger Sturm, der das Gemäuer in den Grundfesten erbeben läßt! Du wankst erschöpft zum Fenster (-8 AUSDAUER), stemmst Dich gegen den tobenden Wind und siehst erfreut, wie der gewaltige Tharoom wie ein welches Blatt hin- und hergewirbelt wird und

schließlich am Horizont entschwindet! Nach einiger Zeit läßt der magische Wind nach und Du trittst aus dem Turm mit dem Gefühl, daß Du diese Tat Deinem Meister Syldak schuldig warst.

Draußen angekommen kannst Du entweder den Weg nach Osten und durch dichten Wald nehmen (85) oder auf dem Waldweg in Richtung Süden bleiben (222).

11

Du untersuchst die Statue, kannst aber nichts von Interesse entdecken.

Wirst Du Dich jetzt einer Kristallstatue (291) oder einer Steinstatue (161) zuwenden, oder sogleich den Raum mittels der Treppe wieder verlassen (68)?

12

Er grinst höhnisch und lacht Dich aus. „Schon lange bin ich ein Diener der Fürsten des Dunklen und habe auch entscheidend dazu beigetragen, Deinen Meister zu töten!“

Der Magier hebt die Hände und beginnt auf einmal, eine Beschwörung zu murmeln!

Sprichst Du schnell einen Illusionszauber (66), oder einen Magischen Schlaf (181) aus, oder ziehst Du Dein Schwert und stürzt Dich auf ihn (89)?

Vielleicht kannst Du ihn ja auch mit einem silbernen Bogen und einem goldenen Pfeil bedrohen (55)!

13

Nach eingehender Suche findest Du in einem Schrank 5 Goldstücke und einen Heiltrank, den Du sofort austrinkst und der Dich auf wirklich wunderbare Weise erfrischt (+3 AUSDAUER).

Dann verläßt Du den Raum und folgst dem Gang nach Osten (77).

14

Du ziehst Deine Waffe und kannst dabei nicht verhindern, daß ein metallischer Ton laut wird, als das Schwert seine Scheide verläßt (54)!

15

Der Königsdrache sieht Dich losstürmen und erwartet gelassen Deinen Angriff.

**Königsdrache**

**Kampfkraft 13 – Ausdauer 25**  
Falls Du ihn besiegst, lies (294).

16

Ein dumpfer Laut direkt vor Dir überzeugt Dich davon, daß Dein Zauber hervorragend gewirkt hat (-6 AUSDAUER), und Du beschließt, trotz der Dunkelheit nicht hierzubleiben – denn schon beginnt sich das Untier wieder zu regen!

Wirst Du mit einem **Mystischen Flug** zum Flußufer schweben (190) oder Dich auf Dein Glück verlassen und bei Finsternis den Weg durch den Sumpf riskieren (8)?







17

Du sagst das Wort und die drei Wachen sehen Dich ehrfürchtig an und mustern Dich nun mit unverhohlenem Respekt.

„So schickt Dich also wirklich einer der Dunklen Fürsten, wenngleich mir dieser Name auch unbekannt ist“, meint der Karchas und die beiden Menschen nicken zustimmend.

„Du weiß ja, daß unser Losungswort seit dem Verrat des Magiers Somodh auf den Namen seines ärgsten Feindes lautet, nicht wahr?“

Du brüllst ihn barsch an, für wie dumm er Dich eigentlich halten würde, und die drei Wachen zucken ängstlich zusammen.

Du fragst sie noch ein wenig aus und erfährst schließlich, daß in einer Höhle im Ostbereich ein Königsdrache hausen soll – und daß ein Murduk auf dem Weg hierher sei!

„Nimm vor allem keinesfalls die Krone aus dem Drachenhort, sonst kann Dir keiner mehr helfen“, warnt Dich einer der Tos-Menschen, bevor Du den Raum verläßt und Dich wieder auf den Weg machst.

Im Gehen hörst Du noch, wie sich die Wächter aufgeregt über Dich unterhalten und beschleunigst sofort Deine Schritte den Gang entlang nach Osten (77).

18

Grinsend kommt der Troll näher, dabei wild den Morgenstern schwingend, den er an sich genommen hat...

**troll**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 16**

Besiegt Du ihn, so kannst Du die

Truhe durchsuchen (330) oder den Raum durch den Gang im Süden verlassen (258).

19

Du schwimmst mit kräftigen Züngen durch den Fluß, als sich auf einmal etwas um Deine Beine windet und Du vor Dir in der Dunkelheit undeutlich den Körper einer großen Flußschlange erkennen kannst, die Dich attackiert! Wegen der Dunkelheit und da Du Dich im Wasser nur schlecht verteidigen kannst, mußt Du bei diesem Kampf 2 Punkte von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**flußschlange**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 10**

Solltest Du siegen, kannst Du sicher ans Ufer schwimmen und Dich dort völlig erschöpft zum Schlafe niederlegen (213).

20

Du wanderst durch den Wald nach Süden und kannst beobachten, wie der Turm von Somodh immer höher am Horizont emporragt und bist froh, daß Du diesen weisen Zauberer um Rat fragen kannst.

Ohne weitere Zwischenfälle – fast so, als würde Dich jemand beschützen – gelangst Du schließlich zum Turm des Magiers (166).

21

Erschrocken mußt Du feststellen, daß Du einem riesigen Seekraken

entgegengestuchst! Aber zur Flucht ist es bereits zu spät, denn schon schnellen erste Tentakel auf Dich zu und drohen, Dich zu zerquetschen!

**seekrake**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 16**

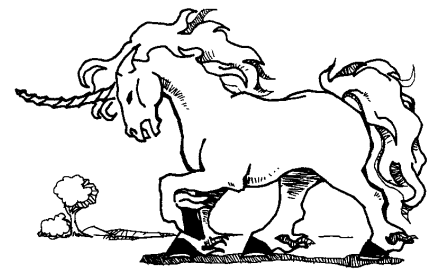
Tötest Du den Kraken, lies (59).

22

Erschöpft vom Kampfe durchsuchst Du den Leichnam des Karchas und findest einen Brotlaib, den Du sogleich verzehrst (+3 **AUSDAUER**) und außerdem eine Pergamentrolle, auf der ein Spruch zur Vernichtung der Murduk, der schrecklichen untoten Diener der Dunklen Fürsten, niedergeschrieben steht.

Sicherlich sollte der Krieger diese Spruchrolle vernichten, aber Dir kommt sie nun sehr gelegen!

Du lernst die kurze Formel auswendig und verstaust das Pergament in Deinem Rucksack, ehe Du Deinen Weg fortsetzt (224).



23

Als Du Dich schwebend von den Mauern des Turmes schwingst, ertönt hinter Dir lautes Geschrei und Du siehst Somodh auf der Balkonbrüstung, er verwandelt sich gerade





in einen riesigen Adler, der Dich verfolgt und angreift (-8 **AUSDAUER**)!  
**adler**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 12**

Wenn Du ihn besiegst, fliegst Du in südöstlicher Richtung bis zu einem Waldweg und landest dort erschöpft und folgst dann nach kurzer Rast diesem Pfad (224).

**24**

Du sprichst den Zauber, der Dich ein klein wenig schwächt (-2 **AUSDAUER**), und der Busch wird leicht durchsichtig, so daß Du einen Elf erkennen kannst, der dort am Boden liegt.

Gehst Du zu ihm, um ihm zu helfen (115), oder wendest Du Dich ab und dringst dann noch tiefer in den Wald ein (214)?

**25**

Als Du suchend im kahlen Raum Aumherstreifst werden die fürchterlichen Schreie immer lauter und Dir läuft ein eiskalter Schauer über den Rücken.

So schrill und gellend sind die Töne nun, daß Du sogar für einen kurzen Moment das Bewußtsein verlierst (-1 **AUSDAUER**)!

Doch dann kannst Du Dich endlich aufrappeln und den geisterhaften Raum über die Treppe wieder verlassen (274).

**26**

Du bist noch nicht weit gegangen und beobachtest den Wald auf Deiner rechten Seite und die Wiesen links von Dir, als vor Dir auf einmal

lautes Gekreische ertönt!

Vorsichtig schleichst Du näher und entdeckst den Grund für diesen Lärm: Ein Flugwinzling verteidigt sich mit lautem Geschrei gegen einen Ug-sur, einen kleinen, geflügelten Boten der Dunklen Fürsten!

Es ist Dir klar, daß der scheue Winzling sich nicht mehr lange wehren kann und denkst darüber nach, ob Du einen **Illusionszauber (141)**, oder einen **Magischen Schlaf (65)** aussprechen oder gar den Sendboten der Fürsten des Dunklen mit der blanken Waffe angreifen sollst (172).

Vielleicht beachtest Du die beiden auch nicht weiter und setzt Deinen Weg fort (224)...

**27**

Leise schleichst Du durch das Unterholz, aber schon bald stehen die Bäume so dicht, daß ein Weiterkommen unmöglich erscheint!

Versuchst Du, Dir mit dem Schwert einen Weg durch das Gehölz zu bahnen (196) oder kehrst Du lieber zum Weg zurück, um ihm in östlicher Richtung zu folgen (100)?

**28**

Du hast es mit einem Seekraken zu tun, einer besonders böartigen Kreatur!

**seekrake**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 15**

Wenn Du das Untier besiegt hast, kannst Du weiterwandern und Deinen Weg auf der anderen Seite des Sees fortsetzen, dort verläuft der Pfad

in Richtung Norden (177).

**29**

Schon nach kurzer Zeit findest Du in einem kleinen Kästchen auf dem Kaminsims einen reichverzierten Schlüssel.

Mit ihm öffnest Du die Truhe und findest in ihr einen goldenen Pfeil, sowie 20 Goldstücke und eine Kristallkugel. Du nimmst diese Dinge an Dich, als hinter Dir plötzlich eine Stimme ertönt und Du erschrocken herumwirbelst!

Somodh steht vor Dir und lächelt höhnisch.

„Sehr gut gemacht, Elf. Ich hätte nicht gedacht, daß Du bis hierher kommst. Doch gleichwie, nun stirbst Du!“ Versuchst Du schnell einen **Magischen Schlaf (181)**, oder einen **Illusionszauber (66)**, oder ziehst Du Dein Schwert, um ihn anzugreifen (89)?

Zwar hast Du inzwischen vor lauter Schreck die Goldstücke und die Kristallkugel zurück in die Truhe fallen lassen, aber falls Du einen silbernen Bogen besitzt, kannst Du den Pfeil an die Sehne legen und Somodh damit bedrohen (55)!

**30**

Während Du die Teppiche und Wandbehänge betrachtest, zieht plötzlich dichter Nebel auf, der den Raum blitzschnell ausfüllt, so daß Du fast gar nichts mehr sehen kannst! Und in diesem Augenblick entdeckst Du, daß sich ein schreckliches Wesen – ein Schatten – in diesem magischen Nebel befindet und Dich angreifen wird.







*schatten*

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 15**

Sobald Du ihn tötest, verschwindet der Nebel und Du kannst den Raum auf der Treppe verlassen (223).

**31**

Immer steiler wird der Bergpfad nun und langsam senkt sich wieder Dunkelheit über das Land; Du beeilst Dich, denn Du willst vor Einbruch der Nacht am Fuße des Gebirges sein. Nicht mehr weit entfernt kannst Du im Osten schon den Elfenwald erkennen und die ersten hohen Zitadellen von Cas-Ashar.

Deine Augen beginnen zu leuchten bei diesem Anblick und schon bald erreichst Du den letzten Höhenausläufer des Berges, wo Du auch sofort rechtschaffen müde Dein Lager aufschlägst (292).

**32**

Schon regt sich die Elfe unter dem Einfluß Deiner heilenden Magie und schlägt schließlich die Augen auf (-4 AUSDAUER).

Sie steht schwankend auf und blickt aus tränenfeuchten Augen auf ihren toten Gefährten, dann dankt sie Dir für Deine Hilfe.

Du erzählst ihr von der Gefahr für den Elfenwald und fragst sie, ob sie Dich begleiten will. Zögernd willigt sie ein und ihr beide kehrt auf den Pfad zurück und geht schweigend auf das große Tor im Berg zu (250).

**33**

Du stellst Dich dem geflügelten Drachen zum Kampfe, da Du je-

doch nur sehr wenig Bewegungsfreiheit hast, mußt Du 1 Punkt von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**tharoom**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 10**

Wenn Du ihn besiegst, kannst Du den Turm verlassen und gen Osten durch das Waldgebiet stapfen (85) oder auf dem Waldweg, der nach Süden führt, verbleiben (222).

**34**

Langsam und unsicher tastest Du Dich an der Wand links von Dir entlang und seufzt erleichtert auf, als Du eine Holztür ertastest. Vorsichtig öffnest Du sie und betrittst den dahinterliegenden Raum (270).

**35**

Du brichst mit großem Getöse aus dem Unterholz hervor und stellst Dich den Aldam entgegen, dabei wild Dein Schwert schwingend. Die drei Hünen sehen Dich verwundert an und brechen dann in Gelächter aus.

Danach heben sie ihre großen Kriegshämmer und Du weißt, daß es ein Fehler war, sich auf die Waffe zu verlassen!

Wirst Du einen **Illusionszauber** aussprechen (205), einen **Magischen Schlaf** (162), oder Dich gar zum Kampfe stellen (93)?

**36**

Du rennst mit der Schulter gegen die Türe an, sie springt auf und Du taumelst in einen großen Raum

(-1 AUSDAUER). Du glaubst, Deinen Augen nicht trauen zu dürfen, denn Gold- und Silberstücke bedecken den gesamten Boden vor Dir. Aber vor allem ein kunstvoll gearbeiteter Speer sticht Dir ins Auge und Du siehst ihn Dir genauer an.

In elfischen Runen steht auf ihm geschrieben: „Dieser Speer wurde geschaffen, die Dunklen Fürsten zu vernichten.“ Du lachst auf, denn Du erkennst sofort, wie wertvoll diese Waffe für Dich und Deine Queste ist, doch auf einmal schlingt sich etwas mit ungeheurer Gewalt um Deinen Körper, so daß Du Deinen kostbaren Fund fallen lassen mußt!

Du wirst von einer magisch animierten Silberschlange attackiert, und wenn Du sie nicht besiegen kannst, wird sie Dich entweder erdrücken oder Dich mit ihrem Gift töten!

**silberschlange**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 10**

Bei jedem Schlagabtausch mußt Du feststellen, ob die Schlange Dich beißen konnte: Hierzu mache einen **REAKTIONSTEST**. Mißlingt dieser, so dringt Gift in Deinen Körper ein (**KK -1/A -2**)! Du hast nach dem ersten Angriff die Gelegenheit zur Flucht den Gang hinauf, mußt dann aber den Speer zurücklassen (319)! Besiegst Du die Silberschlange, kannst Du den Speer sowie 25 Goldstücke an Dich nehmen, den Raum verlassen und dem Stollen nach Osten folgen (319)...

**37**

Unwillig schüttelst Du den Kopf und erneut fragt Somodh Dich, ob er Dich zum Gebirge bringen soll. Nimmst Du sein Angebot an (47)





oder tötest Du den alten Zauberer jetzt (246)?

### 38

Der Tharoom stürzt herab und entläßt eine Feuerlohe aus seinem weit aufgerissenen Rachen! Mache einen **REAKTIONSTEST**, ob Du rechtzeitig ausweichen kannst. Falls Dir dies nicht gelingt, so streift Dich der Flammenstrahl und Du schreist schmerz erfüllt auf (-2 **AUSDAUER**)! Jetzt greift der geflügelte Drache mit seinen Klauen an und Du mußt Dich verteidigen!

#### tharoom

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 12**

Wenn Du ihn besiegst, kannst Du entweder dem Waldweg folgen (42) oder in den Wald östlich von Dir gehen (197).

### 39

Du watest in das angenehm kühle Wasser des Flusses und beginnst dann mit kräftigen Zügen zu schwimmen. Doch schon bald spürst Du, daß etwas nicht stimmt, und plötzlich taucht neben Dir der Kopf einer großen Flußschlange aus dem Wasser auf!

Sie greift Dich sofort an und Du kannst keinen Zauberspruch mehr anbringen, sondern mußt so gleich zum Schwert greifen: Außerdem hat Deine ungünstige Kampfposition einen Abzug von 1 Punkt Deiner **KAMPFKRAFT** zur Folge, da Du Dich im Wasser nicht so gut verteidigen kannst!

#### flußschlange

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 10**

Solltest Du siegen, kannst Du ans an-

dere Ufer schwimmen und dort wieder den Wald betreten (176).

### 40

Du trittst aus dem Schatten des Höhleneingangs und ein Hitzeschwall strömt Dir entgegen. Ehrfurchtsvoll sprichst Du den Drachen an, der seinen mächtigen Schädel zu Dir herabbeugt und ihn ganz nahe vor Dein kleines Gesicht bewegt. Sein Atem, der Dich sachte umstreicht, erinnert Dich an den Geruch in einer Schmiede, und seine uralten Augen enthüllen Dir kurz alle Geheimnisse dieser Welt.

„Ein Elf? Wie lange ist es nun schon her, daß ich einen Angehörigen Deines Volkes sah. Nun gut, ich will Dir helfen, hör mir also aufmerksam zu – vor dem Ausgangstor wird wahrscheinlich ein Murduk lauern, ich spüre seine üble Anwesenheit. Hier, nimm diesen Edelstein, er wird Dir im Kampfe gegen diesen Diener der Dunklen Fürsten helfen.“ Du blickst der ausgestreckten Klaue des Drachen nach und entdeckst einen strahlenden, blauen und völlig runden kleinen Edelstein, nimmst ihn an Dich und bedankst Dich bei Deinem Gönner.

Wirst Du die Höhle jetzt durch den Gang im Osten verlassen (233) oder den Königsdrachen schnell mit Deinem Schwert angreifen (15).

### 41

Als Du mit Deiner Waffe drohend auf sie zukommst, beginnt sie

lauthals zu lachen.

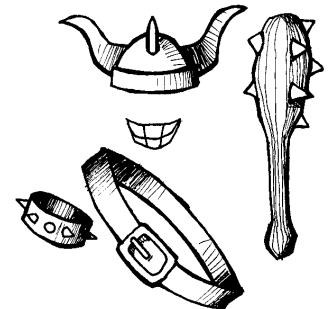
„So, mein kleiner Elf, Du scheinst ja recht tapfer zu sein – leider bist Du auch sehr dumm!“ Dir schießt das Blut in den Kopf, aber sie beachtet Dich nicht und murmelt plötzlich einen Zauberspruch. Eine große Flamme lodert auf und ein Feuerelement greift Dich an!

Hast Du schon einmal ein Element beschwört? Wenn dies der Fall ist, kannst Du zu Deinem Schutze ein Wasserelement herbeirufen (86). Falls dies aber nicht zutrifft, mußt Du notgedrungen mit dem Element kämpfen!

#### feuerelement

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 25**

Während Du mit diesem magischen Geschöpf beschäftigt bist, reitet die Hexe lachend davon – nach dreimaligem Schlagabtausch verschwindet auch das Element und Du kannst Deinen Weg zum Gebirge fortsetzen (207).



### 42

Wenig erfreut über das, was Dir noch alles bevorstehen mag, gehst Du auf dem unter Deinen Füßen knirschenden Steinweg weiter nach Süden (222).





43

Der Weg führt noch geraume Zeit durch dichten Wald, führt dann aber auf einmal auf freie Wiesenfläche hinaus und Du entdeckst vor Dir einen tiefen Abgrund, dessen Ende nicht zu sehen ist.

Eine wackelige Hängebrücke spannt sich von einer Seite des klaffenden Schlundes zur anderen und irgendwie spüren Deine feinen Elfensinne, daß diese entstellende Kluft von den Fürsten des Dunklen erschaffen wurde. Vertraust Du Dich der Hängebrücke an (277), versuchst Du mittels eines **Magischen Fluges** hinüberzuschweben (329) oder willst Du lieber den Abgrund umgehen (61)?



44

Obwohl Du wirklich keinen Winkel ausläßt ist nichts zu finden, was auf einen Ausweg hindeuten könnte, und Du kannst nun entweder den Raum hinter der rechten (81) oder der linken Türe betreten (270).

45

Als Du Deine Hand ausstreckst um eine der Früchte zu pflücken, nimmt der Lärm immer mehr zu und

wird fast schmerzhaft laut!

Dennoch nimmst Du eine Frucht und augenblicklich wird es still. Nach einem Bissen durchströmt Dich frische Kraft (+2 **AUSDAUER**) und Du packst mehrere der Früchte, insgesamt vier, in Deinen Rucksack und bedankst Dich bei dem offenbar freundlichen Waldgeist. Dann steigst Du den Baum wieder hinunter und setzt Deinen Weg fort (195).

46

Die Brücke knirscht und ächzt unter Deinem Gewicht, aber sie bricht nicht zusammen und so erreichst Du unbeschadet das andere Flußufer, wo Du wieder in den Wald eindringst (176).

47

Der Zauberer nickt und tritt hinaus auf den Balkon, wo er sich in einen riesigen Adler verwandelt.

Vorsichtig kletterst Du auf seinen Rücken und krallst Dich an den Federn fest, da fliegt er auch schon davon! Fast genau in nordöstlicher Richtung trägt Dich Somodh und schnell kommt das Gebirge näher; nach kurzer Zeit setzt Dich der Adler auf einer Weggabelung kurz vor dem Gebirge ab und ehe Du etwas unternehmen kannst fliegt er, triumphierend schreiend, davon!

Der Pfad in östlicher Richtung scheint zu einem großen Portal im Berg zu führen, während der Pfad in Richtung Norden noch einige Zeit durch dichten Wald führt. Gehst Du

nun nach Osten (249) oder Norden (132)?

48

Der Kampf zwischen Dir und der Steinstatue entbrennt und das höhnische Gelächter des üblen Magiers Somodh gellt Dir in den Ohren! **steinstatue**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 18**

Besiegst Du sie, kannst Du den Raum auf der Treppe wieder verlassen (68).

49

Du sagst die Beschwörung auf und vor Dir erscheint ein furchterregender Dämon, der Dich blutgierig anblickt! Du erschauerst und schickst ihn eilig in den Kampf gegen den Tharoom; kaum ist er fort, sinkst Du erschöpft auf einen Schemel, denn dieser Spruch hat Dich sehr angestrengt (-6 **AUSDAUER**).

Du hörst von draußen die grauenvollen Schreie des Tharoom, der gegen diesen Feind keine Chance hat.

Als der Dämon sein Werk verrichtet hat und zu Dir zurückkehrt, erkennst Du erschrocken, daß er Deiner Kontrolle entglitten ist!

Versuchst Du, ihn mit einem **Illusionszauber** zu narren (170) oder ziehst Du sofort Dein Schwert und verteidigst Dich gegen ihn (148)?

50

Du sprichst den **Magischen Schlaf** aus und über Dir beginnt der riesige Tharoom zu torkeln und stürzt dann ab (-6 **AUSDAUER**)! Zu Deinem Entsetzen kommt er jedoch direkt auf Dich zugerast!







Mache einen **REAKTIONSTEST**: Wenn Du nicht schnell genug reagierst, trifft Dich der Flügel der riesigen Bestie an der Schulter und wirft Dich schmerzhaft zu Boden (-2 **AUSDAUER**)! Du siehst den Gom und seinen hünenhaften Reiter, den Aldam, nun schon bedrohlich nahe und kannst nun entweder den Pfad entlangflüchten (256) oder Dich zum Kampfe stellen (260).

51

Du reißt stürmisch die Türe auf und springst in die Hütte, in der absolute Finsternis herrscht! Kein Lichtstrahl dringt von draußen herein und Du weißt, daß dies das Werk des Schattens ist. Greifst Du das unheimliche Wesen sogleich mit dem Schwert an (138) oder entzündest Du zunächst erst ein **Zauberlicht** (219)?

52

Ich selbst kann Dir einen Weg zum Gebirge weisen, wenn Du mich am Leben läßt“, sagt der Magier zu Dir und Du nickst, denn dies würde Deine Reise erheblich verkürzen. „Hier ist noch ein Heiltrank, als Zeichen meiner Aufrichtigkeit“, meint Somodh und gibt Dir eine Phiole, gefüllt mit einer glasklaren Flüssigkeit. Trinkst Du etwas davon (84) oder lehnst Du es ab, einen Schluck zu nehmen (37)?

53

Vor Dir schwingt die Tür einen Spalt weit auf und Du steckst den Kopf durch die Öffnung, doch in

diesem Moment blendet Dich ein greller Blitz – offenbar ein Wach- oder Warnzauber!

Starke Arme packen Dich und zerren Dich in den Raum, doch da Du geblendet bist, kannst Du nur verschwommen erkennen, daß es sich bei dem Wesen vor Dir um einen Karchas-Krieger handeln muß, der ja im Dienste der Dunklen Fürsten steht! Es gelingt Dir, Dich aus seinem Griff zu befreien und Deine Waffe zu ziehen; auch der Karchas zückt einen Krummsäbel, doch da Du durch den Blitz kaum etwas genau erkennen kannst, mußt Du bei diesem Kampf 1 Punkt von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen.

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 11**

Falls Du siegst, durchsuchst Du den toten Kämpfer und findest in seinen Taschen 4 Goldmünzen und kannst dann den Raum, nunmehr mit normaler Sehkraft, verlassen und den Stufen folgen (156)...

54

Der junge Mann dreht sich um und beginnt zu schreien! Es ist nun offensichtlich, daß er wahnsinnig ist, denn er zieht sein Schwert und greift Dich an, noch bevor Du die Zeit findest, einen Zauber anzuwenden.

**wahnsinniger mann**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Besiegst Du ihn, kannst Du weiter den Weg entlanggehen (70).

55

Als der Magier Deine Waffe erblickt wird er totenbleich und weicht zurück.

Wirst Du ihn sogleich töten (246) oder fragst Du ihn erst noch über Deinen weiteren Weg und zukünftige Fährnisse aus (52)?

56

Du tastest in der Finsternis umher und suchst verzweifelt nach den Seitenwänden, die Du schließlich auch findest.

Du kannst fühlen, daß die Wand aus kaltem, rauhem Stein besteht – wirst Du nun rechts (204) oder links an ihr entlanggehen (34)?

57

Die Gomreiter preschen vorbei und Du kannst den Schutz der Bäume verlassen und auf dem Weg weitergehen (100) oder Dich weiter im Schutz des Waldes halten (27).

58

Als Du am Höhleneingang vorbeigehst, hörst Du im Dunkel der Höhle Steine poltern und im nächsten Augenblick springt Dir laut brüllend ein Bär entgegen!

Du ziehst Deine Waffe und stellst Dich zum Kampfe...

**höhlenbär**

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 18**

Falls Du ihn besiegst, folgst Du dem Bergpfad weiter nach Osten (316).





59

Völlig durchgefroren kletterst Du an Land, wo Dich zu Deinem überaus großen Entsetzen bereits die Steppenkatze erwartet! Sprichst Du einen **Magischen Schlaf (73)**, einen **Illusionszauber (136)** oder bekämpfst Du das Tier lieber mit der Waffe **(98)**?

60

Sobald das kleine Lichtlein aufflackert (-2 **AUSDAUER**) verstummt das unheimliche Ächzen und Stöhnen und Du kannst rein gar nichts entdecken, vermutest aber, daß es sich bei dem Wesen um einen Waldgeist handelt. Du löschst das Licht und überlegst, ob Du auf den Baum klettern **(244)** oder auf den Weg zurückkehren sollst **(195)**...

61

Gerade schickst Du Dich an, aufzubrechen, als von hinter Dir aus dem Wald wilde Schreie ertönen! Mehrere Tos-Menschen, Aldam, Gom und Karchas-Krieger brechen aus dem Unterholz hervor und ein wahrer Pfeilhagel umschwirrt Dich! Mache einen **REAKTIONSTEST**: Bist Du nicht schnell genug, so würfle mit einem Würfel, wie viele Pfeile Dich treffen und ziehe für jeden einen **Ausdauerpunkt** ab! Dir bleibt nichts anderes übrig, als über die Brücke zu flüchten, wenn Du Deine Feinde abhängen willst **(277)**...

62

Du begrüßt die Kobolde freundlich und diese scheinen recht erfreut darüber zu sein, wieder mal mit jemandem von draußen reden zu können. „Viele Wesen haben nämlich für gewöhnlich Angst vor diesem Weg durch den Berg“, sagen sie und laden Dich ein, Dich ein wenig zu ihnen zu setzen.

Nimmst Du ihre Einladung an **(312)** oder entschuldigst Du Dich und verläßt den Raum durch den Stollen im Osten **(280)**?

63

Der kühle Griff des Schwertes wird auf einmal glühend heiß und Du erkennst den alten Mann als das, was er wirklich ist – ein Gestaltwandler, der Dich töten und dann berauben will!

Er bemerkt Dein Entsetzen und sein Gesicht verzerrt sich wutentbrannt, aber ehe er sich verwandeln kann hast Du Deine Waffe gezogen und greifst an, wohl wissend, daß dieses Wesen gegen Magie immun ist.

**gestaltwandler**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 20**

Besiegst Du diesen heimtückischen Gegner, lies **(118)**.

64

Du steigst hinaus auf die Turmbrüstung, konzentrierst Dich und murmelst den Zauberspruch (-3 **AUSDAUER**). Vor Dir entsteht in der Luft ein zweiter Tharoom, zwar

ein wenig durchsichtig, aber sonst das genaue Ebenbild der Bestie oben auf dem Turmdach. Du läßt Deine Illusion langsam nach oben schweben, wo sie vom realen Tharoom entdeckt und sofort attackiert wird!

Damit hast Du nicht gerechnet und als der geflügelte Drache die Täuschung berührt, verblasst diese und verschwindet schließlich ganz.

Ehe Du Dich ins Turminnere zurückziehen kannst, hat Dich der verärgerte Tharoom entdeckt und greift Dich fauchend an!

Es bleibt Dir keine andere Wahl, als schnell Deine Waffe zu ziehen und zu kämpfen **(91)**.

65

Du sprichst die Formel und trittst dann offen vor den Ug-sur hin, der Dich böse anfunkt, benommen zur Erde stürzt und dort betäubt liegenbleibt (-6 **AUSDAUER**).

Der Flugwinzling kommt zu Dir herangeflogen und setzt sich auf Deine Schulter, dabei immer wieder fragend auf den Ug-sur deutend.

Wirst Du das böse Geschöpf der Fürsten des Dunklen töten **(226)** oder lieber sogleich Deinen Weg fortsetzen **(87)**?

66

Du Narr glaubst, den Meister der Täuschungen mit einem Trugbild schrecken zu können?!“ ruft der Magier, springt zu Dir und schlägt Dir dabei den Pfeil aus der Hand (-3 **AUSDAUER**).

Jetzt kannst Du nur noch kämpfen **(89)** oder, falls Du diese Beschwörungsformel schon einmal ge-



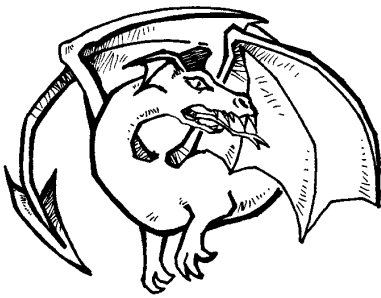


sprochen hast, versuchen, einen Dämon herbeizurufen und diesen auf Somodh zu hetzen (159).

67

Die Müdigkeit legt sich schwer auf Deine Lider und zudem senkt sich die Nacht über das Land, während Du vorsichtig den Sumpf durchwanderst.

Als Du am Flußufer ankommst ist es bereits tiefe Nacht und Du kannst Dich nun zum Schläfe niederlegen (135) oder versuchen, bei Nacht über den Strom zu gelangen (19).



68

Du steigst die Treppe hinauf, diesmal auf der Hut und nach Fallen spähend, aber nichts geschieht.

Bald kommst Du vor einer weiteren Tür auf einem Treppenabsatz an, öffnest sie sogleich und trittst vorsichtig in den Raum dahinter, der erfüllt ist von unheimlichem, geisterhaften Ächzen und Stöhnen. Ab und zu gellt ein markerschütternder Schrei auf und Du zuckst dann jedesmal erschrocken zusammen! Versuchst Du, die Quelle dieser Geräusche zu finden (25) oder den seltsamen Raum auf der Treppe so schnell als möglich wieder zu verlassen (274)?

69

Sie lacht höhnisch auf und ihr Blick fesselt Dich, Deine klaren und reinen Gedanken werden verdrängt und durch Bilder von Tod und Verwüstung ersetzt!

Oh ja, Du wirst wirklich ein guter Gefolgsmann der Dunklen Fürsten werden, denn Dein Geist wird ausgelöscht und Du wirst zu einer willenlosen Puppe unter ihrem Befehl...

70

Nach einiger Zeit zweigt ein weiterer Weg nach Osten ab, wo sich in der Ferne der Wald ein wenig zu lichten scheint.

Entscheidest Du Dich für den Pfad nach Osten (209) oder den in Richtung Süden (146)?

71

Hastig packst Du den magischen Speer aus Cas-Ashar, der geschaffen wurde, die Dunklen Fürsten zu vernichten, und trittst dann mutig vorwärts.

Täuscht Du Dich oder siehst Du so etwas wie Furcht in den Augen Deiner Gegnerin? Wegen Deiner mächtigen Waffe darfst Du bei diesem Kampf 2 Punkte zu Deiner KAMPFKRAFT hinzuzählen!

**dunkler fürst**

**Kampfkraft 12 – Ausdauer 30**

Besiegst Du diese gefährliche Kriegerin, so fliehen ihre Gefolgsleute schreiend und die Murduks zerfallen zu Staub (338)!

72

Vor ihnen erscheint schimmernd eine gewaltige Steppenkatze und einer der beiden Krieger weicht entsetzt zurück, tritt ins Leere und stürzt schreiend ab (-3 AUSDAUER)!

Doch da hebt die Gestalt in der reichverzierten Rüstung auf der anderen Seite der Brücke die Hand und Deine Illusion verschwindet...

Du mußt gegen den zweiten Karchas kämpfen und wegen Deiner schlechten Position 1 Punkt von Deiner KAMPFKRAFT abziehen!

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 16**

Besiegst Du ihn, kannst Du Deinen Weg bis zum Ende der schwankenden Hängebrücke fort setzen (110)...

73

Die Katze brüllt auf und springt auf Dich zu, an Dir vorbei und ins Wasser, wo sie jämmerlich ertrinkt (-6 AUSDAUER)!

Du fällst erschöpft zu Boden und sinkst in einen tiefen Schlaf, aus dem Du erst am Morgen wieder erwachst. Du fühlst Dich ein wenig erfrischt (+3 AUSDAUER), umgehst den See und folgst dem Pfad nach Norden (177).

74

Du sagst den Zauberspruch auf aber es geschieht absolut nichts (-6 AUSDAUER). Der Königsdrache blickt Dir tief in die Augen.

„Dein Glück, daß Du dem edlen Volk der Elfen angehörst, das ich liebe und verehere, denn sonst würde ich Dich ob Deiner Vermessenheit sogleich tö-

14







ten! Höre auf mich und verlasse meinen Hort durch den Gang dort im Osten. Und nimm Dich draußen vor dem Murduk in acht!“

Folgst Du dem Rat des Königsdrachen (233) oder greifst Du ihn jetzt schnell mit Deiner Waffe an (15)?

### 75

Mit einem unmenschlichen Zischen springt Dich ein schwerer, geschuppter Körper an und Du stürzt zu Boden!

Du hast tatsächlich einen Basilisken vor Dir und mußt beim folgenden Kampf wegen der Dunkelheit und der leuchtenden, gefährlichen Augen des Untiers 2 Punkte von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen...

#### **Basilisk**

#### **Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Siegst Du, so kannst Du Dich zum Schläfe niederlegen und Dich bis zum Morgengrauen erholen (99)...

### 76

Du bist noch nicht sehr weit gekommen, als Du hinter Dir auf einmal das wütende Schreien des Tharoom hörst!

Du blickst Dich angstvoll um und siehst, wie der Drache auf Dich zufliegt!

Es bleibt Dir keine Zeit mehr in den Wald zu flüchten, Du könntest aber mit Sicherheit noch einen Zauber anwenden.

Entschließt Du Dich für einen **Illusionszauber** (203) oder den **Magischen Schlaf** (123) oder ziehst Du Deine Waffe und kämpfst (38)?

### 77

Die vorher roh zugehauenen Steinwände weichen nun langsam hartem, unbearbeitetem Felsgestein und der Weg ist bedeckt mit Geröll und großen Steinen, die sich von der Decke und den Wänden des Stollens gelöst haben müssen.

Immer unwegsamer wird der Gang bis er sich schließlich in eine weite, golden strahlende Höhle erweitert. Geblendet schließt Du für kurze Zeit die Augen, dann blinzelst Du ungläubig, denn das goldene Strahlen stammt von feinem Goldstaub und unzähligen Goldstücken; das Licht selbst aber geht von einem mächtigen Drachen aus, der inmitten der Höhle liegt, und von ihm kommt bei jedem seiner Atemzüge auch eine Hitzewelle zu Dir herangerast. Neben ihm, auf dem mächtigen Goldhaufen, liegt eine funkelnde, unschätzbar wertvolle Krone die sicher einst einem großen König gehörte und nun den Drachenhort verschönert. Noch hat Dich der Königsdrache anscheinend nicht bemerkt, wirst Du also:

Mehrere Goldstücke an Dich nehmen (198)?

Dich zum Drachen schleichen und versuchen, die Krone zu erlangen (90)?

Mit dem Drachen ein Gespräch beginnen (40)?

Den Drachen mit Deiner Waffe angreifen (15)?

Einen **Magischen Schlaf** aussprechen (74)?

Oder einen **Illusionszauber** erzeugen (323)?

### 78

Der junge Mann fällt tot zu Boden und Du schüttelst bedauernd den Kopf.

Doch es ist keine Zeit zu verlieren, denn der Rauch der brennenden Hütte könnte die Tharoom auf Dich aufmerksam machen!

Nimmst Du die wundersame Waffe des Schattens an Dich (96) oder rennst Du ohne Aufenthalt zurück zum Weg und gehst weiter nach Süden (70)?

### 79

Du gehst nahe an den Wandbehängen vorbei und entdeckst auf ihnen Abbildungen von gar scheußlichen Kreaturen, die alle im Dienste der Dunklen Fürsten stehen!

Also ist Somodh, wie Du insgeheim schon vermutet hast, ein Verräter. Da heißt es natürlich von nun an doppelt vorsichtig sein.

Du kommst an der Treppe an und gehst langsam nach oben (217).



### 80

Schnell murmelst Du Deinen Zauberspruch und tatsächlich wird einer der Karchas-Krieger von Müdig-





keit übermannt und stürzt in die Tiefe (-6 **AUSDAUER**)!

Doch da hebt eine Gestalt in reich-verzierter Rüstung auf der anderen Seite des Abgrunds die Hände und der zweite Krieger, der auch schon zu stolpern begann, rappelt sich wieder auf und greift Dich an.

Wegen Deiner schlechten Kampfposition mußt Du zudem **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** ab ziehen! **Karchas-Krieger**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Siegst Du, so kannst Du Deinen Weg zum Ende der Brücke fortsetzen, wo sich Dein Schicksal wohl entscheiden wird (**110**)...

**81**

**L**autlos schwingt die Türe auf und als Du den dahinterliegenden Raum betrittst, kracht sie hinter Dir ins Schloß!

Du befindest Dich in einem Gemach ohne jegliche Einrichtung, dessen Wände aus einem Metall bestehen, das eigenartig schimmert und Dir völlig unbekannt ist. Mit ungeheurem Dröhnen setzen sich diese Wände jetzt in Bewegung und falls Du diesen Raum nicht irgendwie verlassen kannst, wirst Du von ihnen zermalmt werden!

Wirst Du versuchen, die Holztür aufzubrechen (**296**) oder die Wände mit Deiner Waffe abstützen (**179**)?

**82**

**D**er **Zauberische Blick** dringt nicht ins Innere der Kutsche vor, Deine Zauberei wird also irgendwie abgeblockt (-2 **AUSDAUER**).

Gehst Du nun zu dem Gefährt (**102**)

oder wendest Du Dich hastig ab und folgst dem Gebirgspfad (**140**)?

**83**

**S**chnell hastest Du in den Schutz der Bäume, muß jedoch feststellen, daß sie hier nicht so dicht stehen wie Du angenommen hattest, und deshalb eilst Du weiter in südlicher Richtung dahin.

Die Schreie der Sugudh gellen Dir in den Ohren und so erschrickst Du ungemain, als vor Dir auf einmal ein alter Mann steht, der Dich lächelnd mustert.

Hast Du ein magisches Elfenschwert, das einst einem Schatten gehörte (**63**)? Ansonsten lies (**186**).

**84**

**D**ie Flüssigkeit rinnt wie Feuer Deine Kehle hinunter und Du fühlst, wie neue Kraft Dich durchströmt (+8 **AUSDAUER**)!

Nimmst Du jetzt das Angebot des Magiers an, Dich zum Gebirge zu bringen (**47**) oder tötest Du Somodh nun (**246**)?

**85**

**D**u läufst durch den Wald und atmest das duftende Harz und den Geruch der Moose zu Deinen Füßen ein und plötzlich wird Dir ganz leicht ums Herz.

Frohen Mutes marschierst Du dann weiter (**197**)...

**86**

**D**u entsinnst Dich des Spruches, den Du damals bei Deinem Aufbruch im Turm Deines Meisters Syldak gelernt hast, änderst ihn ein wenig ab und vor Dir entsteht ein Wasserelement, welches Du gegen das Feuerelement in den Kampf schickst (-6 **AUSDAUER**)!

**feuerelement**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 25**

**wasserelement**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 28**

Während Deines Kampfes schwingt sich die Zauberin auf ihr Pferd und reitet lachend davon.

Sollte Dein Element unterliegen, so mußt Du noch gegen das Feuergeschöpf kämpfen (welches aber nach dreimaligem Schlagabtausch verschwindet), ansonsten löst sich Dein Element von selbst auf.

Du seufzt und setzt Deinen Weg zum Gebirge schweigsam fort (**207**)...

**87**

**D**er Flugwinzling wird immer unruhiger als Du weitergehst und den schlafenden Ug-sur liegenläßt, und bald schon sollst Du erfahren, weshalb!

Hinter Dir erklingt nämlich auf einmal das wilde Gekreische des teuflischen Geschöpfs, das hoch in der Luft von einer Sugudh – einer geflügelten Riesenschlange, die ebenfalls den Dunklen Fürsten dient – beantwortet wird!

Das Untier stürzt sich herab und voller Schrecken erkennst Du auf seinem Rücken einen der grauenerregend häßlichen Karchas-Krieger.

Mit einem Aufschrei verschwindet





der Flugwinzling im Wald und Du kannst nun entweder auch die Flucht in den Wald ergreifen (83), einen **Magischen Schlaf** aussprechen (180) oder Dich zum Kampfe stellen (137).

88

Mit ungeheurer Kraft zieht Dich der Morast immer tiefer hinab, aber schließlich gelingt es Dir, einen Ast zu packen und Dich daran aus dem enttäuscht gurgelnden Sumpf zu ziehen! Erschöpft läßt Du Dich zu Boden fallen und eine große Müdigkeit überkommt Dich. Legst Du Dich unter einen Baum und schläfst ein wenig (178) oder raffst Du Dich sogleich auf und eilst weiter, immer auf den Fluß zu (67)?

89

Ehe Somodh seinen Zauberspruch beenden kann, bist Du bei ihm und stößt ihn blitzschnell zu Boden. „Du Narr!“ schreit der Magier, als Du mit Deiner Waffe ausholst, „dann kämpfe doch gegen meine Dienerin!“ Es gibt einen Knall und einen Lichtblitz und Somodh ist spurlos verschwunden, dafür ertönt hinter Dir ein lautes Zischen! Zum Glück hängt vor Dir ein großer Wandspiegel, so daß Du erkennen kannst, daß hinter Dir eine Meduse steht! Schnell gleitet sie auf ihrem Schlangenkörper auf Dich zu und da Du sie nicht ansehen kannst, ohne zu Stein zu werden, mußt Du beim unvermeidlichen Kampf 2 Punkte von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

*meduse*

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 16**  
Falls Du sie besiegst, lies (210).

90

Der Königsdrache scheint Dich nicht zu bemerken, doch als Du die Krone berührst, durchfährt Dich ein sengender Schmerz und Du wirst plötzlich zu Boden geschleudert (-5 **AUSDAUER**)! Der Drache beugt sich herab und Du sprüht die von ihm ausgehende Hitze und den den fremdartigen, aber nicht unangenehmen Geruch. „Dummer, kleiner Elf, der Du es wagst, mich bestehlen zu wollen! Zu Deinem großen Glück bin ich ein Freund Deines Volkes und werde Dich daher ziehen lassen. Nun geh!“ Schwankend kommst Du hoch. Wirst Du nun die Höhle durch den Gang im Osten verlassen (233) oder den Königsdrachen mit Deinem Schwert angreifen (15)?

91

Du drückst Dich nahe an die Turmmauer, als der Tharoom auf Dich herabstößt und kurz vor Dir eine Flammenlohe speit! Bist Du schnell genug, um ihr auszuweichen? Mache einen **REAKTIONSTEST**! Falls er gelingt, kannst Du das Wesen mit Deinem Schwert angreifen (33), wenn Du jedoch zu langsam bist wirst Du vom Feuer eingehüllt (-4 **AUSDAUER**) und stürzt schreiend in die Tiefe (113)!

92

Mit einem Mal wird es stockfinster und nur ein unheimliches, geisterhaftes Licht ist zu sehen, das langsam auf die beiden Menschen zuschwebt.

Deine Täuschung wirkt (-3 **AUSDAUER**)! Doch da tritt einer der beiden vor und Deine Illusion flackert und verschwindet schließlich ganz.

„Wir kennen Deine Tricks, Elf, bei uns nützen sie Dir überhaupt nichts!“ schreit er, zieht seinen Knüppel und er und sein Kumpan stürzen sich auf Dich.

*räuber*

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 10**

*räuber*

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 13**

Wenn Du sie besiegt hast, findest Du in ihren Taschen 3 Goldstücke, packst dann hastig Deine Ausrüstung zusammen und folgst dem Pfad in Richtung Südosten, der jetzt durch weites Weideland führt (188)...

93

Die Aldam sind starke Kämpfer und sie haben die Gom, ihre Reittiere, zur Unterstützung!

*aloom*

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 15**

*gom*

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Solltest Du siegen, so lies (242).

94

Lautlos schwingt die Türe auf und als Du den angrenzenden Raum betrittst, fällt sie hinter Dir ins Schloß und Du bist nicht in der Lage, sie wieder zu öffnen.







Das Gemach, in dem Du Dich befindest, ist gefüllt mit Statuen. Es gibt von ihnen drei Arten: Stein-, Eisen- und Kristallstatuen.

Wirst Du nun eine Steinstatue (161), eine Eisenstatue (11) oder aber eine Kristallstatue näher untersuchen (291)? Oder ist es Dir lieber, den Raum sogleich auf der Treppe wieder zu verlassen (68)?

95

Du schleichst Dich vorsichtig an das Gebüsch heran, biegst die Zweige auseinander und entdeckst einen offensichtlich schwer verletzten Elfenkrieger!

Du springst zu ihm aber in diesem Moment blickt er angsterfüllt nach oben, schreit laut auf und haucht dann sein Leben aus. Traurig stehst Du neben seiner Leiche, als über Dir auf einmal ein seltsames Knacken laut wird.

Du springst zur Seite und eine gewaltige Samsud, eine der gefürchteten Riesenspinnen, fällt dicht vor Dir zu Boden und greift Dich sofort an! Ehe Du Dein Schwert ziehen kannst hat sie Dich schon umklammert und ein wilder Kampf entbrennt!

**samsud**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Wenn Du sie besiegst, lies (175)...

96

Als Du die Waffe berührst, durchströmt Dich ein ungeheures Gefühl der Stärke und Du weißt jetzt, daß dieses Schwert in Cas-Ashar geschmiedet worden sein muß, denn es birgt starke Elfenmagie in sich, die aber anscheinend nur zutage tritt,

wenn ein Elf sie trägt!

Woher der Schatten sie wohl hatte?

Dir bleibt keine Zeit zum Überlegen, denn der Wahnsinnige beginnt sich wieder zu regen und so eilst Du zurück auf den Waldweg.

Dank dieser magischen Waffe bekommst Du Deinen **ursprünglichen Ausdauerwert** zurück und bei Kämpfen gegen die Diener der Dunklen Fürsten **1 Punkt Zuschlag** auf Deine **KAMPFKRAFT!**

Gut gelaunt folgst Du dem Pfad nach Süden (70)...

97

Der Tos-Mensch ist ein guter Krieger und er führt sein Schwert mit großem Geschick!

**tos-mensch**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 18**

Während Du gegen ihn kämpfst, flieht sein Kumpan in den Wald!

Besiegst Du den Tos-Menschen, so lies (326).



98

Müde wie Du bist, mußt Du Dich dennoch der ausgeruhten und hungrigen Steppenkatze stellen!

**steppenkatze**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Wenn Du sie besiegst, kannst Du Dich zum Schläfe niederlegen. Am Morgen erwachst Du ein wenig erfrischt (+3 **AUSDAUER**) und umgehst den großen See; am anderen Ufer findest Du den Pfad wieder und folgst ihm in Richtung Norden (177).

99

Am Morgen erwachst Du gestärkt (+3 **AUSDAUER**) und betrachtest mit grimmigem Blick den toten Basilisken, der nun niemandem mehr gefährlich werden kann. Vorsichtig überquerst Du den Sumpf und als Du vor dem Flußufer stehst, erwartet Dich eine Überraschung: Eine morsche Holzbrücke führt über den rauschenden Strom.

Wirst Du Dich ihr anvertrauen (46) oder lieber durch den Fluß schwimmen (39)?

100

Der Waldweg, dem Du folgst, biegt nach einiger Zeit in Richtung Süden ab.

Du gehst weiter und kommst bald bei einer Abzweigung an, wo ein zweiter Pfad nach Osten fortführt.

Du erinnerst Dich daran, daß der Magierturm, den Du in der Ferne sehen kannst, dem alten Freund Deines Lehrmeisters – dem Zauberer Somodh – gehört, der Dir sicher wertvolle Ratschläge für Deinen weiteren Weg geben könnte.

Gehst Du nun nach Osten, den Pfad entlang auf den Turm zu (133) oder wanderst Du weiterhin in südlicher Richtung (6)?





### 101

Die Fenster sind nicht magisch geschützt, Du könntest also einen **Mystischen Flug** anwenden und den Turm fliegend verlassen (23). Wenn Du aber dem verräterischen Magier Somodh gegenüberstehen willst, mußt Du diesen Raum auf der Treppe verlassen (223) und ihn vorher vielleicht erst noch genauer untersuchen (30).



### 102

Als Du bis auf ein paar Schritte herangekommen bist, kracht der Wagenverschlag auf und aus dem Inneren der Kutsche springt eine Gestalt in dunklen, dicken Gewändern, gefolgt von fünf halbverwesten Untoten, die wohl einst die Reisenden dieses Gefährts waren!

Mit Grauen erkennst Du, daß Du vor einem Murduk stehst, einem der schrecklichen Skelett-Diener der Fürsten den Dunklen! Du kannst keinen Deiner Sprüche anwenden und mußt mit Deiner Waffe gegen die entsetzlichen Gestalten kämpfen!

*untote*

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 9**

*murduk*

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 18**

Wenn Du diese furchtbaren Gegner besiegt hast, so lies (184).

### 103

Ohne Deine Zauberformel zu beachten, kommt die Statue immer näher (-6 **AUSDAUER**)! Du mußt kämpfen (48)!

### 104

Kaum hast Du Dich umgedreht, als auch schon ein Wurfbeil an Dir vorbeizischt und die Gomreiter grölend die Verfolgung aufnehmen! Bald schon haben sie Dich eingeholt und so endet Dein Abenteuer, ehe es richtig begonnen hat...

### 105

Der junge Mann torkelt und fällt dann auf einmal benommen zu Boden (-6 **AUSDAUER**)!

Die Hütte knistert und Du kannst nun entweder das Schwert des Schattens an Dich nehmen (96) oder sogleich schnell auf den Weg zurückeilen und ihm weiter nach Süden folgen (70).

### 106

Die Truhe ist verschlossen. Brichst Du sie mit Hilfe Deiner Waffe auf (245) oder untersuchst Du zuerst den Raum (29)?

### 107

Du hastest in den Turm, dabei immer wieder nach oben blickend

ob der Drache Dich vielleicht schon entdeckt hat.

Aber Du hast Glück und stehst schon bald schwer atmend im Laboratorium Deines Lehrmeisters. Als Zaubrerlehrling beherrscht Du keinen Zauberspruch, der dem Tharoom wirklich gefährlich werden kann und Du packst Dein Schwert fester, als Du das geflügelte Untier oben auf dem Turmdach rumoren hörst.

Wirst Du in den alten Folianten des Zaubrers nach einem Spruch suchen, der den Tharoom töten kann (149), kletterst Du auf die Balkonbrüstung und attackierst das Wesen mit Deiner Waffe (91) oder versuchst Du es mit einem **Illusionszauber**, einem der wenigen Sprüche, die Du gut beherrscht (64)?

### 108

Schnell rennst Du los, aber der Troll ist flinker als er aussieht und sein Morgenstern trifft Dich beim Laufen schmerzhaft an der Schulter (-2 **AUSDAUER**) ehe Du in den Gang nach Süden und somit in Sicherheit, gelangst (258)!

### 109

Gigantisch erhebt sich das Portal vor Dir und schwer atmend bleibst Du vor dem Tor stehen, das riesenhaft in den Himmel ragt.

Du entsinnst Dich der Legende, die besagt, daß die Bergriesen einst solche Tore für die Königsdrachen geschmiedet hätten und von diesen dafür mit Gold und Geschmeide belohnt worden wären.

Du schüttelst den Kopf und lehnt Dich gegen einen der mächtigen





Torflügel, der sich zu Deinem großen Erstaunen ganz leicht öffnen läßt! Leise schwingt das Tor einen Spalt weit auf und Du erkennst im Licht der Sonne einen steinernen Gang, der in Richtung Osten in den Berg führt. Folgst Du ihm sogleich (313) oder entzündest Du sicherheitshalber ein beruhigend die Dunkelheit durchdringendes **Zauberlicht** (339)?

### 110

Du wirst bereits von einer grimmigen Gesellschaft erwartet!

Mehrere Karchas-Krieger, einige Tos-Menschen, Ug-sur und Sugudh sowie zwei Murduks stehen hier und sehen Dich lauernd an.

Doch Du hast nur Augen für die wunderschöne junge Frau in der reichverzierten Rüstung, die Dir jetzt erwartungsvoll zulächelt.

„Nun, kleiner Elf, ich bin wirklich erfreut Dich lebend hier zu sehen. Es ist ein weiter Weg von Syldaks Turm bis hierher, ich glaube, Du verdienst meine Hochachtung. Verlasse Cas-Ashar und komm zu uns, wie auch der Magier Somodh es tat!“ Du zuckst zusammen und ahnst erst jetzt, daß dieses wunderbare Mädchen eine Dunkle Fürstin ist.

Nimmst Du ihr Angebot an (69) oder lehnt Du es ab (272)?

### 111

Du vollbringst den Zauber und taumelst dann entsetzt zurück (-2 **AUSDAUER**)! Die beiden Elfen der Einhorngarde sind offensichtlich unter einem Bann der Dunklen Fürsten gefangen! Oder ist dies vielleicht nur eine Täuschung?

Trittst Du den Reitern jetzt entgegen (309), greifst Du sie an (314) oder verbirgst Du Dich im Unterholz, bis sie vorbei sind (332)?

### 112

Die Steppenkatze ist äußerst wendig und sieht in der Dunkelheit viel besser als Du, deshalb mußt Du beim folgenden Kampf **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen! **steppenkatze**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Wenn Du sie besiegst, kannst Du gestrost bis zum Morgen schlafen (114)...

### 113

Zum Glück kannst Du Dich gerade noch an einem der Wasserspeier festhalten und unter Aufbietung all' Deiner Kräfte gelingt es Dir, Dich rittlings auf ihn zu setzen und Dein Schwert zu ziehen.

Schon im nächsten Moment greift der Tharoom Dich auch an! Da Du kaum Bewegungsfreiheit für diesen Kampf hast, mußt Du **2 Punkte** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen.

**tharoom**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 10**

Falls Du ihn besiegst, so lies (126).

### 114

Bei Morgengrauen erwachst Du gestärkt (+2 **AUSDAUER**) und wanderst in Richtung Norden weiter. Nach einiger Zeit gelangst Du an einen großen See und während Du ihn umwanderst, schnellen plötzlich zwei

Fangarme aus dem Wasser und attackieren Dich!

Es bleibt Dir nichts anderes übrig, als entweder einen **Magischen Schlaf** auszusprechen (220) oder Dich mit dem Schwert zu verteidigen (28)!

### 115

Du springst federnd über das Gebüsch und kniest neben dem Elfen nieder, doch seine Augen brechen, gerade als Du einen **Heilzauber** anwenden willst, und grimmig ballst Du die Fäuste.

In diesem Moment fällt von oben so etwas wie ein Seil auf Dich, das sich klebrig um Deinen ganzen Körper legt und Du stürzt zu Boden!

Du bist ins Lager einer Samsud, einer Riesenspinne, geraten die jetzt vor Dir zu Boden gleitet. Es gelingt Dir zwar, Dein Schwert zu ziehen, doch da Du Dich wegen des Spinnennetzes nicht richtig bewegen kannst, mußt Du **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**samsud**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Falls Du sie besiegst, befreist Du Dich von den klebrigen Spinnweben und untersuchst den toten Elfen genauer (175)...

### 116

Der Zauberspruch wirkt zwar eigentlich sofort, aber noch im Umfallen läßt der Karchas einen Pfeil von der Sehne schnellen, der sich zitternd neben Dir in einen Baumstamm bohrt (-6 **AUSDAUER**)!

Du gehst an dem besinnungslosen Krieger vorbei und stehst bald schon vor dem Turm des Magiers Somodh,







der himmelhoch vor Dir emporragt (166).

### 117

Obwohl Dir bei Deiner Formel kein Fehler unterlaufen ist, kannst Du nichts Magisches durch die Tür erkennen und stellst äußerst enttäuscht fest, daß wahrscheinlich ein mystischer Sperrschild auf ihr liegt (-2 **AUSDAUER**).

Öffnest Du die Türe jetzt langsam und vorsichtig (53) oder schnell und hastig (252)?

### 118

Benommen starrst Du auf den toten Wandler und siehst verblüfft, wie er noch einmal kurz alle Gestalten zeigt, die er in seinem Leben angenommen hat, ehe er spurlos verschwindet!

Du hörst von irgendwo im Norden den Schrei der Sugudh und stapfst weiter nach Süden durch den Wald, bis Du auf einen Pfad gelangst, dem Du nach Osten folgen kannst (160).

### 119

Das Gras der Wiese unter Deinen Stiefeln ist angenehm weich und federnd und Du kommst der Bleibe des Magiers schnell näher, als Dich ein Schrei zusammenzucken läßt! Über Dir kreist ein Tharoom!

Wirst Du schnell zum Turme rennen (238), einen **Magischen Schlaf** anwenden (139) oder Deine Waffe zücken und Dich zum unvermeidlichen Kampfe stellen (185)?

### 120

Drohend und unheilvoll erscheint das genaue Abbild eines untoten Murduk vor dem Karchas-Krieger, der eingeschüchtert zurückweicht (-3 **AUSDAUER**).

Aber als Du schon triumphierend aufatmen willst, ertönt das Lachen Somodhs und Deine Illusion verweht mit einem Male...

Fliehst Du jetzt schnell die Treppe hinauf (156) oder kämpfst Du gegen den Karchas-Krieger (187)?

### 121

Der Basilisk zischt und faucht und kommt drohend auf Dich zu! Wenn Du das **Zauberlicht** aufrechterhältst, mußt Du nicht im Dunkeln kämpfen (-1 **AUSDAUER**).

Falls Du Dich anders entschließt und bei Finsternis kämpfen willst, mußt Du 2 Punkte von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen, da Du nicht nachsichtig bist wie Dein Gegner!

**Basilisk**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Wenn Du siegst, kannst Du getrost bis zum Morgengrauen schlafen (99).

### 122

Die Waffen fliegen blitzschnell um Dich herum und fügen Dir schwere Wunden zu!

**magische waffen**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 22**

Wenn Du alle animierten Waffen zerstört hast, kannst Du den Bogen an Dich nehmen weitergehen (128).

### 123

Schnell sagst Du die Worte des **Schlafzaubers** auf und schwankst ein wenig, da Dich die Anwendung dieser Magie stets ziemlich stark schwächt (-6 **AUSDAUER**)...

Doch wie erfreut bist Du, als der grausame Tharoom plötzlich mitten in der Luft zu torkeln beginnt und dann wie ein Stein in den Wald westlich von Dir kracht!

Du hörst das Bersten von Baumstämmen und den Schrei des Flugdrachen, der sich sicher nie mehr in die Lüfte erheben wird!

Folgst Du nun weiter dem Waldweg nach Süden (42) oder betrittst Du den Wald, der sich scheinbar endlos in Richtung Osten erstreckt (197)?

### 124

Du stellst Dich der hübschen Maid vor, die interessiert Deinem Bericht lauscht und Dir dann erklärt, daß auch sie eine Zauberkundige sei und gegen die Fürsten des Dunklen kämpfen würde.

„Nimm mein Pferd und dieses magische Medaillon, das Dich vor Bösem schützen soll.“ Damit überreicht sie Dir ein hübsches Kleinod, das Du Dir an einer Kette um den Hals legst.

Du bedankst Dich überschwenglich, steigst auf ihr Pferd und reitest los. Kurz vor dem Gebirge steigst Du wieder ab, um Deinen Weg zu Fuß fortzusetzen, das Pferd dreht sich um und galoppiert davon. Du weißt, daß es zu seiner Herrin zurückkehren wird.

Lächelnd folgst Du dann dem Bergpfad in die Höhen des Gebirges (207).





### 125

Der junge Mann blickt auf und Du siehst so etwas wie Wahnsinn in seinen Augen schimmern.

„Oh, edler Elf, ich bitte Euch, helft mir! Ein Schatten, der Diener der verfluchten Fürsten des Dunklen, hat meine Schwester befallen. Folgt mir und befreit sie von ihm.“ Er wendet sich ab und Du zögerst.

Folgst Du ihm (231), greifst Du ihn an (152) oder beachtest Du ihn einfach nicht und gehst weiter den Weg entlang (54)?



### 126

Du hast den Diener der Fürsten des Dunklen besiegt und kletterst erschöpft am Mauerwerk des Turmes nach unten.

Dort angekommen, kannst Du Dich nun entweder für den Weg durch den dichten Wald entscheiden (85) oder auf dem Waldpfad entlanggehen (42).

### 127

Deine Augen leuchten, Du lachst laut auf, denn in nicht allzu großer Entfernung kannst Du den Elfenwald und die hohen Zitadellen von Cas-Ashar, Deiner Heimat, er-

kennen. Doch als hoch über Dir ein Tharoom leise schreit, beschleunigst Du Deine Schritte und kommst endlich am Fuße des Berges an, wo Du Dein Lager aufschlägst da die Nacht schon dräuend naht (335) ..

### 128

Langsam und vorsichtig überwindest Du auch diese Treppe und stehst schließlich vor einer weiteren Tür.

Öffnest Du sie schnell (252), wendest Du einen **Zauberischen Blick** an (117) oder machst Du die Tür langsam auf (53)?

### 129

Mit einem harten Ruck prallst Du auf der anderen Seite des Loches auf, ziehst Dir jedoch keinerlei Schäden zu, was berechtigt, keinen **Mystischen Flug** angewendet zu haben. Du lächelst und folgst dann dem Bergpfad nach Osten, der jetzt stark bergab führt (127).

### 130

Auf Dein Klopfen hin öffnet sich die Türe langsam und ein hübsches Mädchen tritt ans Tageslicht. Erleichtert atmest Du auf, doch gleich darauf entdeckst Du ihre Augen, die von einem tiefen Schwarz sind und im nächsten Moment verläßt der Schatten auch schon ihren Körper und greift Dich an!

**schatten**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 16**

Wenn Du ihn besiegt, lies (248).

### 131

Gerade noch rechtzeitig kannst Du Dich hinter einem dicken Baumstamm verbergen, als die Reiter auch schon vorbeikommen.

Mit Entsetzen erkennst Du sie als Aldam, gewaltige Hünen und gefürchtete Kämpfer der Dunklen Fürsten, die auf riesigen Goms, schwarzen Wölfen, reiten!

Wartest Du, bis sie vorbei sind (57) oder stellst Du Dich ihnen mutig in den Weg (35)?

### 132

Schon nach kurzer Zeit tritt der Weg aus dem Wald heraus und führt nun durch kahles Land, in dem riesige Felsbrocken verstreut umherliegen, wahrscheinlich das Werk der Bergriesen und Königsdrachen.

Auch hier biegt der Pfad immer stärker gen Osten ab und hält auf das nahe Gebirge zu. Auf einmal entdeckst Du eine Frau auf einem weißen Pferd, die auf Dich zureitet.

Wirst Du ihr freundlich und arglos begegnen (124), sicherheitshalber Deine Waffe ziehen und sie angreifen (232) oder versuchen, an ihr vorbeizugehen ohne sie zu beachten (193)?

### 133

Frohgemut folgst Du dem Pfad, der Dich zum Turm des Magiers Somodh führen wird, als vor Dir auf einmal eine schreckliche Gestalt aus dem Wald springt!

Es ist ein Karchas-Krieger der Dunklen Fürsten und er hat offenbar auf





Dich gewartet, um Dich zu überfallen. Er hält einen Bogen in den Händen und schon zischt ein Pfeil auf Dich zu!

Mache einen **REAKTIONSTEST!** Wenn Du nicht schnell genug reagierst, trifft Dich der Pfeil ins Bein (-3 **AUSDAUER**). Doch jetzt kannst Du zurückschlagen! Wählst Du einen **Illusionszauber (212)**, einen **Magischen Schlaf (116)** oder attackierst Du den Karchas schnell mit Deinem Schwert, ehe er einen weiteren Pfeil an die Sehne legen kann (167)?

### 134

Als Du Deine Waffe ziehst, springen die drei Wachen auf und greifen Dich wütend an!

**tos-mensch**  
**Kampfkraft 7 – Ausdauer 10**  
**tos-mensch**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**  
**karchas-krieger**  
**Kampfkraft 9 – Ausdauer 13**

Falls Du sie besiegst, kannst Du entweder den Raum sogleich verlassen und dem Gang nach Osten folgen (77) oder erst die Kammer durchsuchen (13).

### 135

Du erwachst erfrischt (+4 **AUSDAUER**) mußt aber entsetzt feststellen, daß Dir jemand alle Deine noch verbliebenen Proviandrationen gestohlen hat, während Du geschlafen hast!

Auch Dein Rucksack ist spurlos verschwunden, so daß Du nur noch Deine Kleidung und Deine Waffe besitzt (trage die nötigen Veränderungen ein)! Du verfluchst den Dieb und ent-

deckst erst jetzt die wackelige Holzbrücke, die über den Fluß führt. Willst Du nun den Fluß durchschwimmen (39) oder Dich der Brücke anvertrauen (46)?

### 136

Deine Konzentration reicht nicht aus für diesen Spruch, oder vielleicht ist es auch zu dunkel, um Ergebnisse zu erkennen, auf jeden Fall springt Dich die Katze an und reißt mit ihren Krallen tiefe Wunden und blutüberströmt mußt Du Dich zum Kampfe stellen (-5 **AUSDAUER**)!

**steppenkatze**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Sobald die Katze tot ist, fällst Du in einen tiefen Schlaf der Erschöpfung, aus dem Du am nächsten Morgen ein wenig erfrischt erwachst (+1 **AUSDAUER**).

Du umgehst den See und setzt Deinen Weg auf dem Pfad auf seiner anderen Seite nach Norden fort (177).

### 137

Du hast es mit drei äußerst gefährlichen Gegnern zu tun, die Du nacheinander bekämpfen mußt!

**ug-sar**  
**Kampfkraft 7 – Ausdauer 8**  
**karchas-krieger**  
**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**  
**suguh**  
**Kampfkraft 10 – Ausdauer 18**

Solltest Du alle drei Kreaturen besiegen, so lies (22).

### 138

Da Du in der Dunkelheit kämpfst, mußt Du **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

Der Schatten, ein schreckliches Geschöpf, greift Dich jetzt an!

**schatten**  
**Kampfkraft 11 – Ausdauer 16**

Während des Kampfes entdeckst Du die tote Schwester des jungen Mannes in einer Ecke des Raums, als Du fast über ihren Leichnam stolperst. Siegst Du, so lies (248)!

### 139

Der Spruch wirkt sofort und der Tharoom taumelt und versucht verzweifelt, sich in der Luft zu halten, und trudelt dann in südlicher Richtung davon.

Du lachst triumphierend auf und läufst dann bis zum Turm des Magiers, vor dem Du staunend stehenbleibst (166).



### 140

Immer steiler windet sich der Bergpfad hinauf und langsam aber sicher wird es bitterkalt.

Du hörst seltsame Geräusche, ein Heulen und Stöhnen, und auf einmal







überfällt Dich ein Schneesturm mit ungeheurer Wucht. Wie durch einen Schleier hörst Du unmenschliche Schreie und erkennst schemenhaft den Körper eines Berggeistes, der Dich hämisch schreiend umtanzt. Wirst Du einfach weiterstapfen ohne ihn zu beachten (325), Dich mit Deiner Waffe auf ihn stürzen (271), es mit einem **Illusionszauber** versuchen (147) oder Dich mit einem **Mystischen Flug** aus dem Revier des Berggeistes bewegen (261)?

### 141

Die Täuschung ist perfekt! Zwischen den beiden kleinen Wesen erscheint aus dem Nichts eine Graszlange und sie lassen erschrocken voneinander ab und fliegen dann schnell in verschiedenen Richtungen davon (-3 **AUSDAUER**). Mit einer Handbewegung verscheuchst Du die Illusion und setzt Deinen Weg fort (224)...

### 142

Sofort nachdem Du einen Knochen Sberührt hast, beginnt der Schädel zu lachen und die Eisentür schlägt donnernd zu! Im gleichen Moment bilden sich zwei Skelette, die Dich grimmig und erbarmungslos attackieren!  
**skelett**  
**Kampfkraft 7 – Ausdauer 20**  
**skelett**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 16**  
Besiegst Du sie, so kannst Du den Schädel mit dem Schwert zerstören (253).

### 143

Vor Dir befindet sich wieder eine Tür und Du überlegst, was wohl zu tun sei. Wirst Du durch das Schlüsselloch blicken (247), langsam die Türe öffnen (94) oder die Tür aufreißen und in den Raum stürmen (278)?

### 144

Bald schon tauchen die Reiter auf und Du prallst erschrocken zurück, aber für eine Flucht ist es bereits zu spät! Es sind hünenhafte Aldam, mächtige Kämpfer der Dunklen Fürsten, und sie reiten auf den riesigen Gom, schwarzen Wölfen, die jetzt zähnefletschend auf Dich zurennen! Es bleibt Dir nicht mehr viel Zeit, bis sie bei Dir sind! Wirst Du einen **Illusionszauber** aussprechen (205), lieber einen **Magischen Schlaf** (162) oder stellst Du Dich zum Kampfe (93)?

### 145

Die drei Krieger nicken Dir freundlich zu und bitten Dich, Platz zu nehmen, doch als Du ihrer Aufforderung nachkommst, springen sie auf, ziehen ihre Waffen und schreien: „Das war das falsche Lösungswort, Eindringling!“ Dann attackieren sie Dich wütend und Du mußt kämpfen!  
**tos-mensch**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 9**  
**tos-mensch**  
**Kampfkraft 7 – Ausdauer 12**

### karchas-krieger

#### Kampfkraft 9 – Ausdauer 14

Solltest Du sie besiegen, kannst Du entweder den Raum untersuchen (13) oder ihn sogleich verlassen und weiter nach Osten gehen (77).

### 146

Langsam wanderst Du auf dem Waldpfad dahin, der nun in Richtung Osten abbiegt. Du gehst um die Biegung, die Du wegen der Bäume nicht einsehen kannst, und bleibst überrascht und erschrocken stehen, als Du Dich drei schwerbewaffneten Zwergen gegenüberstehst, die Dich mißtrauisch mustern. Ziehst Du Deine Waffe und greifst sie an (208), versuchst Du, ein Gespräch zu beginnen (240) oder läßt Du sie einfach stehen und gehst an ihnen vorbei (158)?

### 147

Deine Konzentration läßt sehr zu wünschen übrig, aber endlich gelingt es Dir, das Abbild eines goldenen, gigantischen Königsdrachen zu erschaffen, und sofort läßt der Sturm nach und der Berggeist sucht heulend das Weite (-3 **AUSDAUER**)! Du siehst seinem durchsichtigen Leib nach, wie er in der Ferne entschwindet, dann läßt Du die Illusion verwehen und folgst ungehindert dem Berggeist nach Osten (218)...

### 148

Der Dämon ist ein sehr mächtiger Gegner und zudem bist Du – welch Hohn – von seiner Beschwö-





rung schon geschwächt!

**Dämon**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 18**

Wenn Du ihn besiegst, kannst Du den Turm verlassen und Dich entweder in den Wald im Osten schlagen (85) oder müde auf dem Waldpfad dahinstapfen (222).

**149**

Zum Glück findest Du schon bald zwei Zaubersprüche, die Dir geeignet erscheinen, die Deine Zauberkraft zugleich aber sehr schwächen werden!

Mit dem einen kannst Du einen **Dämon** in den Kampf schicken (49), mit dem anderen ein **Windelement** herbeirufen (10).

Vielleicht sind Dir diese Zaubersprüche aber auch allesamt zu gefährlich und Du attackierst den Tharoom auf der Turmbrüstung mit Deinem Schwert (91)?

Oder willst Du vielleicht versuchen, den Turm ungesehen wieder zu verlassen (194)?

**150**

Du umrundest den Turm mehrere Male, findest aber keine weitere Möglichkeit, ihn zu betreten, außer einigen Fenstern hoch oben knapp unter dem Balkon.

Der Magier ist im Inneren des Gebäudes verschwunden, wahrscheinlich wartet er bereits ungeduldig auf Dich.

Wirst Du nun einen **Mystischen Flug** anwenden, um hinaufzufliegen (171) oder der Einladung Somodhs folgen und den Turm betreten (276)?

**151**

Als Deine Hand das Amulett aus Glas berührt durchzuckt Dich ein stechender Schmerz und Du läßt es mit einem qualvollen Aufschrei wieder fallen (-2 **AUSDAUER**)!

Du betrachtetest Deine schmerzende Hand, kannst jedoch keinerlei Verletzung feststellen.

Kopfschüttelnd gehst Du auf dem Weg weiter nach Osten (100)...

**152**

Trotzdem Du den jungen Mann überraschend angreifst, reagiert er schnell und zieht nun seinerseits die Waffe! Der Kampf entbrennt!

**Junger Mann**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 14**

Wenn Du ihn besiegst, kannst Du weiter dem Weg nach Süden folgen (70).

**153**

Zuerst scheint es, als sei Dein Ende gekommen, denn der Turm fällt langsam in sich zusammen und eiskalte Furcht hält Dich umklammert!

Endlich ziehst Du einen Vorhang zur Seite und stehst vor einer mannsgroßen, irisierenden Scheibe, die aussieht wie ein kunstvoll gearbeiteter Spiegel, nach Deinem Wissen aber ein Tor ist, das zu anderen Orten führt.

Betrittst Du es (216) oder bringst Du Dich mit einem **Mystischen Flug** in Sicherheit (295)?

**154**

Du versuchst es mit allen möglichen Tricks, aber die Statue weicht vor keiner Deiner Illusionen zurück (-3 **AUSDAUER**)!

Du kannst nun entweder die Treppe hinauffliegen (68) oder Dich zum Kampfe stellen (48).

**155**

Die Tür schwingt vor Dir auf und Du kommst in einen Raum, in dem zwei Tos-Menschen und ein Karchas-Krieger an einem Holztisch sitzen, Wein trinken und Dich erstaunt anstarren.

Du behauptest kühn, Du seiest von Deinem Herrn, dem Dunklen Fürsten Nyl, gesandt worden, hier einmal alles zu überprüfen. Sie sehen Dich grimmig an und fragen Dich nach dem Lösungswort.

Schon willst Du fliehen, da Du es ja nicht kennst, aber da fällt Dein Blick auf einen Holzschrank im hinteren Teil des Raumes und Du entdeckst ein angenageltes Pergament, auf dem die Worte „Goylar“, „Syldak“ und „Cas-Ashar“ stehen. Dies müssen die wechselnden Lösungsworte sein, doch welches wird gerade benutzt? Wirst Du Dich für „Cas-Ashar“ (229), „Syldak“ (17) oder „Goylar“ (145) entschließen, oder die Wachen mit Deiner Waffe angreifen (134)?

**156**

Bald schon stehst Du am Ende der Stufen und gelangst in einen Raum, in dem sich zwei Fenster befinden; erfreut darüber, endlich wieder Tageslicht zu sehen, blickst Du





Dich aufmerksam im Raum um, findest jedoch nichts Ungewöhnliches. Gehst Du zu einem der Fenster (101) oder untersuchst Du den Raum lieber noch genauer (30)?



### 157

Sobald Du Dich auf den silbernen Sbogen zubewegst, beginnen verschiedene Waffen an den Wänden zu wackeln und auf einmal schwingen sie aus ihren Halterungen und attackieren Dich! Fiehst Du die Treppe hinauf (128) oder stellst Du Dich wacker zum Kampfe (129)?

### 158

Etwas mulmig ist Dir schon im EMagen, als Du mit einem knappen Nicken an ihnen vorbeischlennderst, aber die drei mürrisch blickenden Zwerge tun nichts, um Dich aufzuhalten. Es bestand noch nie eine große Freundschaft zwischen Elfen und Zwergen, und als Du weitermarschierst hörst Du sie lachen und verstehst die Worte: „Wohl über das Gebirge... wird sich wundern...“ Mißmutig läufst Du weiter, während es nun langsam dunkel wird (160)...

### 159

Hastig sprichst Du die Formel H(-6 AUSDAUER), die Du schon damals – im Turm Deines Meisters Syldak – aufgesagt hast, und schon erscheint ein grauenerregend aussehender Dämon und attackiert Somodh, der erschrocken zurückweicht und auf einmal ein feuriges Schwert in der Hand hält! Die beiden kämpfen gegeneinander, doch Du wirst Dich dem Sieger stellen müssen!

*somodh*

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 14**

*dämon*

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 20**

Falls Du den Überlebenden besiegst, lies (210).

### 160

Die Sonne ist mittlerweile am Horizont versunken und es wird nun ziemlich schnell dunkel. Vor Dir hörst Du das sanfte Plätschern eines Baches, an dem Du Dich ein wenig erfrischt, ehe Du Dir ein Nachtlager neben einem Baum herrichtest und schon bald tief und fest einschläfst (234).

### 161

Mit einem knirschenden Ruck bewegen und Du weichst erschrocken zurück, als sie drohend auf Dich zukommt!

Wendest Du einen **Magischen Schlaf (103)** an, versuchst Du es mit einem **Illusionszauber (154)** oder kämpfst

Du tollkühn mit blank gezogener Waffe gegen sie (48)?

### 162

Die Aldam schütteln sich zwar unwillig als Du den Spruch auf sagst, fallen jedoch in keinen Schlummer, obwohl ihre Bewegungen stark verlangsamt sind und sie sichtbar gegen ihre Müdigkeit anzukämpfen haben (-6 AUSDAUER)! Sie greifen Dich an und Du mußt nacheinander gegen alle Feinde, die drei Krieger und ihre Reittiere, kämpfen!

*aldam*

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 15**

*gorn*

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Besiegst Du sie, so lies (242)...

### 163

Die beiden rauhen Gesellen werden unruhig, als Du so seelenruhig Deine Sachen zusammensuchst, sie tuscheln miteinander und verschwinden schließlich mürrisch auf dem Weg.

Du lachst leise auf und marschierst dann los, folgst dem Pfad nach Südosten durch weites Weideland (188).

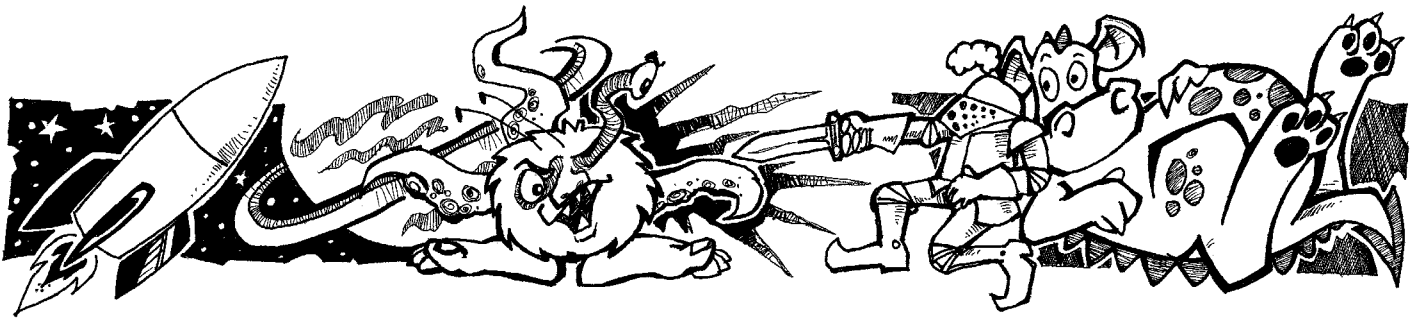
### 164

Schnell beginnst Du zu rennen, Saber aus dem kleinen Tal, in dem Du stehst, gibt es keinen Ausweg, außer an dem Murduk vorbei.

Auch das Tor hinter Dir läßt sich nicht mehr öffnen und so wendest Du Dich traurig um und ergibst Dich Deinem sicherlich grauenerregenden Schicksal (200).







165

**K**aum hast Du ein paar Schritte getan, als teuflisches Gelächter erklingt und unter Dir eine bisher verborgene Falltür aufklappt!

Ehe Du reagieren kannst, fällst Du in die Tiefe und prallst dort hart auf (-2 **AUSDAUER**). Mühsam rappelst Du Dich wieder hoch und mußt erschrocken feststellen, daß Du in einer Schlangengrube stehst! Schon schnellt eine Schlange auf Dich zu und Du mußt schnell reagieren, um auszuweichen. Mache einen **REAKTIONSTEST**. Gelingt er Dir, kannst Du rechtzeitig zur Seite springen und unverletzt die Eisensprossen am Rande der Grube hochklettern (79). Mißlingt Dir der Test, so mußt Du einen Biß der Schlange hinnehmen (-3 **AUSDAUER**) und kannst dann erst die Grube verlassen...

166

**D**as große, eiserne Tor, das den Eingang zum Turm des Magiers Somodh verwehrt, steht weit offen, und Du siehst Dir die wundersamen Zeichen an, die auf ihm angebracht sind, als Dich eine Stimme zusammenzucken läßt.

„Ah, da bist Du ja endlich! Ich habe Dich schon erwartet.“ Du legst den Kopf in den Nacken und blickst den hohen Turm hinauf.

Hoch oben siehst Du auf einem Balkon den Magier Somodh stehen, der zu Dir herunterblickt.

„Ich habe vom Tod Deines Lehrmeisters und meines Freundes erfahren und große Trauer überkam mich. Du brauchst sicher Rat und Hilfe, komm nur herein. Immer munter herein!“

Folgst Du seiner Aufforderung und betrittst die Vorhalle durch das offene Tor (276), suchst Du nach einem anderen Eingang (150) oder wendest Du einen **Mystischen Flug** an und schwebst dann einfach zu Somodh hinauf (171)?

167

**M**it einem Kampfschrei springst Du den Karchas an, der seinen Bogen fallen läßt und ein Krummschwert zieht!

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Wenn Du ihn besiegst, kannst Du bis zum Turm des Magiers weiterwandern (166).

168

**N**ach geraumer Zeit lichten sich die Baumreihen ein wenig und Du steckst erfreut die Waffe zurück in die Scheide.

Du wunderst Dich darüber, daß der Boden auf einmal sumpfig wird und schmatzend unter Deinen Füßen nachgibt, aber als vor Dir ganz in der Nähe ein Fluß auftaucht, verstehst Du, warum dies so ist.

Aber da versinkst Du plötzlich mit einem Schlag bis zum Hals im Morast, der Dich unbarmherzig festhält!

Sprichst Du schnell einen **Mystischen Flug** aus und schwebst davon (190) oder versuchst Du verzweifelt, einen tiefhängenden Ast zu erreichen und Dich daran aus dem Sumpf zu ziehen (88)?

169

**D**u vernimmst das leise Gezeter von mindestens zwei Wesen, und Du nimmst an, daß es sich bei ihnen um Kobolde handelt.

Reißt Du die Tür jetzt schnell auf, in der Absicht, sie zu überraschen (301) oder öffnest Du sie lieber lautlos (259)?

170

**V**or dem Dämon entsteht ein Abbild eines Murduk, eines Skelett-Hauptmannes der Dunklen Fürsten, und für einen Moment zuckt der Dämon erschrocken zurück (-3 **AUSDAUER**)! Doch dann lacht er, schwebt auf den Murduk zu und durch die Illusion hindurch, die zitternd verweht.

Dir bleibt keine andere Wahl, als zu kämpfen (148)!

171

**L**eise murmelst Du den Zauberspruch und schon steigst Du auf, schwebst langsam immer höher und höher (-8 **AUSDAUER**).

Doch auf einmal packt Dich eine ungeheure Kraft, drückt Dich zu Boden und schleudert Dich durch das offene Tor ins Innere des Turms (276)!

172

**D**u ziehst Dein Schwert und stürmst auf den Ug-sur zu, der sich sofort Dir zuwendet.

Zwar ist das Wesen sehr klein, aber gerade deswegen außerordentlich wendig und schnell, so daß Du **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT**





abziehen muß, wenn Du gegen die Kreatur kämpfst!

**UG-SUR**

**Kampfkraft 6 – Ausdauer 10**

Nachdem Du das Wesen besiegt hast und Dich umsiehst, erscheint der kleine Flugwinzling vor Dir, bedankt sich herzlich und flattert dann davon. Lächelnd setzt Du Deinen beschwerlichen Weg fort (224).

**173**

Du öffnest das Fenster und beginnst gerade, in das Steinhaus hineinzusteigen, als Du völlig überraschend einen Schlag auf den Kopf erhältst (-2 AUSDAUER)!

Benommen taumelst Du in die stockdunkle Hütte und sofort spürst Du die Anwesenheit von etwas Bösem, während Du angestrengt versuchst, in der Finsternis etwas zu erkennen. Wirst Du schnell ein **Zauberlicht** entzünden (219) oder sogleich versuchen, den unheimlichen Schatten zu bekämpfen (138)?

**174**

Der Königsdrache wirft sich anmutig zwischen Dich und den Ausgang, so daß Dir keine andere Wahl bleibt, als zu kämpfen!

**Königsdrache**

**Kampfkraft 13 – Ausdauer 25**

Falls Du ihn besiegt, kannst Du 100 Goldstücke an Dich nehmen und überlegen, ob Du die Krone auch nehmen (311) oder die Höhle gleich durch den Gang im Osten verlassen sollst (233).

**175**

Der tote Körper der Samsud ragt riesenhaft vor Dir auf und schnell wischt Du Dein blutiges Schwert ab.

Dann beugst Du Dich über den Elfen und entdeckst eine kleine Glasphiole, die er an einer Kette um seinen Hals trägt. Außerdem findest Du in seinen Taschen 10 Goldstücke.

Du überlegst, ob Du diese Dinge an Dich nehmen sollst und entscheidest Dich schweren Herzens dafür, denn Du weißt ja nicht, wie gefährlich Dein Weg noch sein mag. Vor allem die Phiole und die in ihr befindliche, glasklare Flüssigkeit haben es Dir angetan.

Du nimmst sie an Dich und kannst nun entweder einen Schluck aus ihr nehmen (235) oder sie Dir um den Hals hängen und weiter durch den Wald gehen (214)...

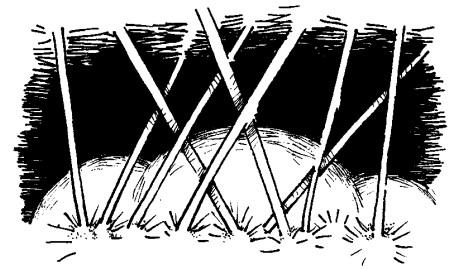
**176**

Du läufst noch einige Zeit durch dichten Wald, während die Sonne am Horizont höher steigt.

Du bist auf der Hut und sehr vorsichtig, aber bis auf den fernen Ruf eines Tharoom bleibt alles ruhig. Nach einiger Zeit verläßt Du den Wald und stehst auf einem Pfad, der in östlicher und nördlicher Richtung davonführt. Im Osten, wo das Gebirge, welches Du überqueren muß, schon hoch und stolz aufragt, glaubst Du ein großes Tor im Felsgestein wahrzunehmen, während der Pfad nach Norden eindeutig der längere Weg zu den Ber-

gen ist.

Wählst Du nun den Pfad nach Osten (249) oder den nach Norden (132)?



**177**

Du wanderst einige Zeit den Weg hinan und langsam steigt die Sonne höher.

Vor Dir erhebt sich wieder dichtes Waldgebiet und im Osten sind jetzt schon die Berge in greifbare Nähe gerückt. Bald nachdem Du in den Wald eingedrungen bist, gabelt sich der Weg nach Osten und Norden. Behältst Du Deine alte Richtung nach Norden bei (132) oder willst Du lieber dem Pfad nach Osten folgen, der anscheinend der kürzere Weg zum Gebirge ist (249)? Du glaubst sogar im Berggestein östlich von Dir ein riesiges Tor erkennen zu können..!

**178**

Als Du erwacht, ist es bereits Adunkel und Du kannst unmöglich weiterziehen – der Sumpf ist bei Tageslicht schon gefährlich genug! Wenigstens fühlst Du Dich vom Schlaf erfrischt (+3 AUSDAUER). Seufzend stehst Du auf, um Feuerholz zu sammeln, als ein lautes Zischen Dich zusammenzucken läßt. Du befürchtest, auf einen Basilisken





gestoßen zu sein, dessen Blick und Brodem ja bekanntlich absolut tödlich sind, bist Dir aber dummerweise nicht ganz sicher.

Läßt Du ein **Zauberlicht** aufleuchten (202), zückst Du Deine Waffe und wartest ab (75), sprichst Du einen **Mystischen Flug** und schwebst zum Flußufer (190) oder rennst Du im Dunkeln durch den Sumpf, in der Hoffnung, nicht zu versinken (8)?

**179**

Die Wände rücken immer näher und Dein Schwert, das sie aufhalten soll, zerbricht klirrend und fällt zu Boden!

Du schließt schon mit dem Leben ab, als die Holztür plötzlich aufspringt und Du gerade noch hinaushechten kannst! Du befindest Dich wieder in der Vorhalle, aber da Dein Schwert zerstört wurde, mußt Du bei jedem zukünftigen Kampf mit bloßen Händen Dein Leben verteidigen, so lange, bis Du eine neue Waffe findest (-2 Punkte an **KAMPFKRAFT**).

Vorsichtig wendest Du Dich der zweiten Tür zu, die Du links von Dir erkennen kannst (270).

**180**

Lediglich die seltsame, geflügelte Schlange scheint von Deinem Spruch wirklich betroffen zu werden (-6 **AUSDAUER**)!

Nun ist es für eine Flucht zu spät und Du mußt Dich dem Karchas und dem Ug-sur zum Kampf stellen!

**ug-sur**

**Kampfkraft 6 – Ausdauer 10**

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Besiegst Du sie, lies (22).

**181**

Der Zauberer taumelt zwar kurz, doch sofort fasst er sich wieder und Du siehst erschüttert ein, daß Deine Magie hier einfach zu schwach ist (-6 **AUSDAUER**)!

Greifst Du den Magier jetzt mit Deiner Waffe an (89) oder bedrohst Du ihn mit dem silbernen Bogen und dem goldenen Pfeil (55), falls Du diese besitzt?

Doch eile Dich, denn Somodh murmelt einen Zauberspruch..!

**182**

Wieder betrittst Du eine Treppe, die weiter nach oben führt, Deinem Ziel entgegen.

Doch als ein leises Knirschen ertönt, blickst Du auf und siehst einen riesigen Steinquader auf Dich zustürzen! Mache einen **REAKTIONSTEST**!

Gelingt er Dir, so kannst Du Dich eng an die Wand pressen und der Steinkracht auf die Treppe, die unter großem Getöse einbricht!

Bist Du jedoch zu langsam, so streift Dich der Quader noch an der Schulter (-4 **AUSDAUER**)... Du kletterst mühsam nach oben und stehst vor einer weiteren Tür (199).

**183**

Du tappst in der Finsternis umher und stößt gegen einen großen, weichen Körper, der sich brummend erhebt und Dir einen Prankenschlag

versetzt (-1 **AUSDAUER**)!

Mit Entsetzen erkennst Du, daß Du es mit einem Höhlenbären zu tun hast, der Dich wütend angreift, so daß Du gerade noch Zeit hast, Deine Waffe zu ziehen ehe der Kampf entbrennt!

Wegen der Dunkelheit mußt Du bei diesem Gefecht **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**höhlenbär**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 16**

Besiegst Du ihn, so kehrst Du enttäuscht auf den Weg zurück und folgst ihm nach Osten – in der Höhle waren nur Knochen und Fleischreste zu finden (316)..

**184**

Eine wahrlich große Tat hast Du vollbracht und ein Gefühl tiefen Stolzes durchströmt Dich...

Zischend lösen sich die untoten Geschöpfe auf und zurück bleiben nur 12 Goldstücke, die Du an Dich nimmst, und die Rüstung des Murduk, die offensichtlich magischer Art ist.

Ziehst Du diese Rüstung an (3) oder läßt Du sie liegen und wanderst gleich weiter, den steilen Bergpfad hinauf (140)?

**185**

Der Tharoom hatte Dich anscheinend noch gar nicht entdeckt, aber als er das Blitzen Deiner Waffe sieht, stürzt er sofort herab, um Dich mit seinen mächtigen Klauen zu attackieren!

Zuerst stößt er jedoch eine Feuerlohe aus, die auf Dich zurast! Mache einen **REAKTIONSTEST**! Gelingt er Dir nicht, so hüllt Dich das Feuer kurz







ein (-2 **AUSDAUER**) und der Tharoom kommt herab!

### tharoom

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Besiegt Du die Bestie, kannst Du unbehelligt zum Turm wandern, vor dem Du mit klopfenden Herzen stehenbleibst (166).

186

Völlig überraschend für Dich beginnt der alte Mann wie verrückt zu lachen und verwandelt sich vor Deinen Augen in ein tentakelbewehrtes Untier!

Dein Gegenüber ist ein Gestaltwandler, gegen den jedwede Magie nutzlos ist, und so mußt Du mit der Waffe gegen ihn antreten!

### gestaltwandler

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 18**

Solltest Du siegen, lies (118).

187

Der Karchas-Krieger springt zu Dir und schwingt seine Waffe!

### karchas-krieger

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Siegest Du, so findest Du in seinen Taschen 4 Goldstücke und verläßt den Raum über die Treppe (156).

188

Nach einem guten Stück Weges kommst Du an eine Wegkreuzung.

Ein Weg führt von hier nach Westen, zu einem mächtigen Tor im Berg, die anderen nach Nordwesten, Osten und Südwesten.

Du weißt, wohin Du zu gehen hast, und marschierst so frohgemut nach

Osten, wohl wissend, daß das Ende Deines Abenteuers nicht mehr fern sein kann (227).



189

Hastig verbirgst Du Dich hinter einem Strauch und stößt dann beinahe einen Freudenschrei aus, denn bei den Reitern handelt es sich um zwei Angehörige der Einhorngarde von Cas-Ashar!

Wirst Du die beiden Elfen aufhalten (267), sie angreifen, um ein Reittier zu bekommen (314) oder sicherheits halber einen **Zauberischen Blick** anwenden (111)?

190

Stark geschwächt von dem machtvollen Zauberspruch (-8 **AUSDAUER**) fiegst Du bis zum Flußufer, wo Du todmüde und erschöpft zu Boden gleitest und dort auch sogleich einschläfst (135)...

191

Zwar kannst Du wirklich nicht sonderlich lange geschlafen haben, aber als Du erwachst, bist Du

ausgeruht und zu neuen Taten bereit (+2 **AUSDAUER**).

Öffnest Du nun die Tür (5) oder folgst Du sogleich dem Gang nach Osten (319)?

192

Zwar erreichst Du das Ufer, aber zleider an einer Stelle, die zu steil zum Erklimmen ist!

Als Du gerade nach einer geeigneten Aufstiegsstelle suchst, packt Dich von hinten ein glitschiger, unglaublich starker Tentakel und drückt Dich unter Wasser (-2 **AUSDAUER**)!

Mühsam ziehst Du Deine Waffe, schlägst den Tentakel ab und stellst Dich zum Kampf mit dem schrecklichen Seekrake!

### seekrake

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 16**

Besiegt Du das Untier, lies (59).

193

Du hörst die hübsche Frau über Deine Unhöflichkeit murren und sagen: „Dafür gebührt all' dein Gold mir!“ Sie ist eine mächtige Zauber kundige, und solltest Du Goldstücke bei Dir gehabt haben, so sind sie jetzt allesamt verschwunden!

Wütend blickst Du der Frau nach, die lachend davonreitet, und setzt dann Deinen Weg fort (207).

194

Vorsichtig schleichst Du die Stufen hinab und schlüpfst aus dem Turm hinaus.

Wirst Du nun in den Wald östlich von Dir eilen (211) oder schnell den Waldpfad entlangrennen (76)?





## 195

Schon bald ragt das Gebirge hoch vor Dir auf und Du kannst in der Höhe den Bergpaß erkennen, den Du nehmen mußt.

Der Weg, auf dem Du wanderst, beginnt nun auch langsam anzusteigen, und jetzt endlich geht die Sonne auf und in ihrem Licht entdeckst Du eine umgestürzte Kutsche am Wegesrand. Eine nahezu greifbare Aura der Macht geht von ihr aus.

Näherst Du Dich nun vorsichtig der Kutsche (102), wendest Du einen **Zauberischen Blick** an (82) oder eilst Du schnell den Gebirgspfad entlang (140)?

## 196

Kaum hast Du Deine Waffe gezogen und den ersten Streich getan, als sich von allen Seiten auch schon Schlingpflanzen auf Dich werfen! Du läufst Gefahr, zu ersticken, und schlägst wild um Dich, um freizukommen...

### **Schlingpflanzen**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 20**

Solltest Du Dich befreien, kehrst Du sofort, durch Erfahrung klug geworden, auf den Waldweg zurück und wanderst dann schnell in östlicher Richtung weiter (100)...

## 197

Es ist angenehm kühl im Schatten der Bäume und Du wanderst beschwingt in Richtung Osten.

Plötzlich erscheint Dir Deine Aufgabe gar nicht mehr so schwer und Du bringst sogar ein kleines Lächeln zustande, als Du auf einmal wie ange-

wurzelt stehenbleibst. Du hörst ein leises Stöhnen aus einem Gebüsch ganz in der Nähe von Dir! Es hört sich fast so an, als würde ein Wesen in den letzten Zügen liegen.

Wirst Du das Gestrüpp näher in Augenschein nehmen (95), einen **Zauberischen Blick** anwenden (24) um zu sehen, was sich dort verbirgt, oder einfach weitergehen (214)?

## 198

Leise schiebst Du einige der Goldstücke in Deine Taschen, doch Du hast dabei ständig das unangenehme Gefühl, daß Dich der Drache beobachtet...

„Du wagst es, Gold aus meinem Hort zu stehlen!“ donnert plötzlich die dröhnende Stimme des gewaltigen Geschöpfes und Deine Hände beginnen zu zittern! „Tritt aus dem Dunkel hervor, damit ich Dein Gesicht sehen kann!“ meint der Drache wütend. Folgst Du seiner Aufforderung (340) oder versuchst Du, an der riesigen Kreatur vorbei zum rettenden Ausgang im Osten der Höhle zu flüchten (174)?

## 199

Du öffnest die Tür und betrittst einen Raum, in dem viele verschiedene Waffen und Rüstungsteile an den Wänden hängen.

Sofort nimmst Du ein wunderbar gearbeitetes Schwert an Dich, viel besser als Deine alte Waffe (+ 1 Punkt **KAMPFKRAFT**), und entdeckst dann einen silbernen Bogen!

Wirst Du ihn ebenfalls an Dich nehmen (157), einen **Zauberischen Blick** anwenden (285) oder sogleich mit Deinem neuen Schwert den Raum über die Treppe verlassen und weitergehen (128)?

## 200

Tapfer ziehst Du Deine Waffe und im nächsten Moment greift Dich der schreckliche Murduk auch schon an!

### **MURDUK**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 18**

Falls Du dieses mächtige Wesen besiegen solltest, kannst Du stolz weiter gen Osten wandern (188)...

## 201

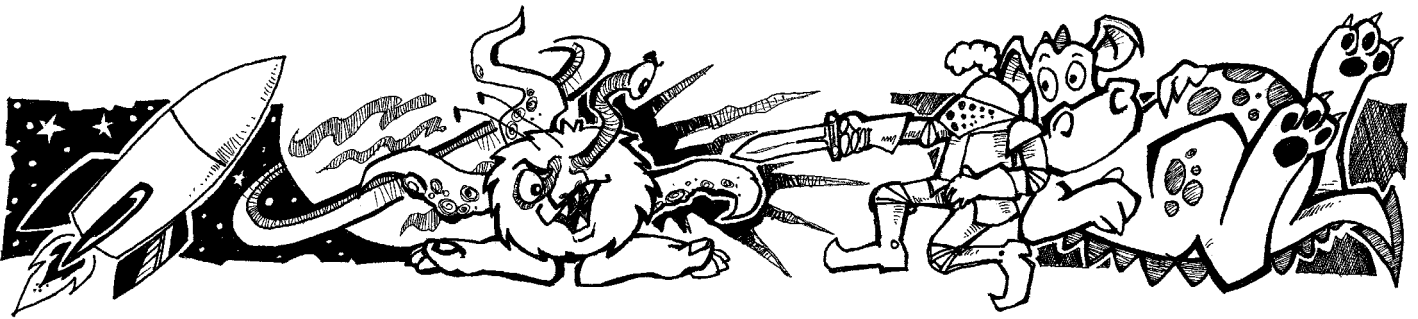
Du schleichst leise durch das Unterholz und kommst gerade in dem Moment bei einer kleinen Lichtung an, als zwei Tos-Menschen, Diener der Dunklen Fürsten, eine Elfe niederstechen! Du hast mit Deiner Vorsicht zu viel Zeit verloren!

Wendest Du Dich ab und gehst wieder zurück und auf das Tor zu (109) oder willst Du die Elfe und ihren Gefährten, der reglos neben ihr liegt, rächen und angreifen (349)?

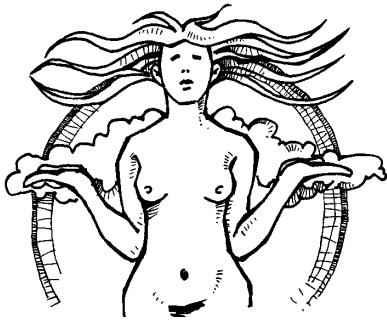
## 202

Schwach flackert die kleine Lichtskugel über Deinem Kopf auf (-1 **AUSDAUER**) und tatsächlich erblickst Du im bläulichen Schein den geschuppten Körper eines Basilisken! Schnell siehst Du zu Boden, um nicht seinem tödlichen Blick zu begegnen, und überlegst fieberhaft, was Du tun kannst.





Du könntest mit einem **Mystischen Flug** bis zum Flußufer fliehen (190), oder aber den Basilisken mit Deiner Waffe angreifen (121) oder einen **Schlafzauber** gegen ihn aussprechen (16).



### 203

Vor Dir erscheint eine vorgetäuschte Wand aus massivem Gestein und der Tharoom kreischt wütend und enttäuscht, dreht noch einige Kreise und fliegt dann zum Turm zurück (-3 **AUSDAUER**).

Du atmest erleichtert auf und kannst Dich nun entweder für den Wald östlich von Dir entscheiden (197) oder weiterhin den Weg benutzen (42).

### 204

Vorsichtig tastest Du Dich an der kalten Steinwand entlang und als Du auf einen verborgenen Mechanismus trittst, schnellst im Dunkeln völlig überraschend eine Klinge aus einem Spalt in der Wand und verletzt Dich am Bein (-3 **AUSDAUER**)!

Aus Erfahrung klug geworden, gehst Du jetzt langsamer weiter, ertastest endlich eine Holztür, findest den Türknauf, öffnest die Türe und trittst in den dahinterliegenden Raum (81).

### 205

Mit einem Mal sind die Aldam und ihre zähnefletschenden Reittiere von schwer bewaffneten Elfen eingekreist und lassen wütend die Waffen sinken (-3 **AUSDAUER**).

Du grinst, wohl wissend, daß es sich um eine sehr gute Täuschung handelt, verläßt dann den Weg und verschwindest eiligst, solange die Illusion noch besteht, im Wald (27)...

### 206

Als vor der geflügelten Bestie das Abbild eines riesigen Greifs erscheint, dreht diese wütend kreischend ab und verschwindet in der Ferne (-3 **AUSDAUER**)!

Doch im gleichen Moment sind der Aldam und sein Wolf heran und Du kannst nun entweder gegen sie kämpfen (260) oder schnell den Weg entlangflüchten (256).

### 207

Immer unwegsamer wird der nun steil ansteigende Bergpfad, Felsbrocken liegen überall verstreut herum und die hohen Felswände scheinen unbezwingbar. Dir ist unbehaglich zumute, Deine feinen Elfensinne spüren... in diesem Moment ertönt ein Grollen und eine Lawine aus Gestein donnert auf Dich zu!

Wirst Du schnell den Pfad entlangrennen (243), unter den Felswänden Schutz suchen (344), oder mittels eines **Mystischen Fluges** zu entkommen versuchen (262)?

### 208

Als hätten die Zwerge so etwas erwartet, holen sie mit ihren Beilen aus und dringen damit wütend auf Dich ein!

Du mußt gegen alle drei nacheinander kämpfen...

**ZWERG**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

**ZWERG**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 18**

**ZWERG**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 16**

Besiegest Du sie, so findest Du in ihren Taschen insgesamt 17 Goldstücke und kannst dann Deinen Weg nach Osten fortsetzen (160).

### 209

Tatsächlich tritt der Wald schon nach kurzem Marsch im Norden ganz zurück und Du kannst in einiger Entfernung den Turm des Magiers Somodh ausmachen.

Wirst Du durch das Wiesenland zu diesem Turm wandern, um Somodh um Rat und Hilfe zu bitten (119) oder wendest Du Deinen Blick vom Turm ab und gehst weiter nach Osten, Deinem Schicksal entgegen (26)?

### 210

Ein dumpfes Grollen ertönt und der Turm beginnt zu wanken!

Wirst Du Dich mit einem **Mystischen Flug** in Sicherheit bringen (295) oder schnell im Gebäude nach etwas suchen, das Dich vielleicht retten könnte (153)?







### 211

Du bist noch nicht weit gegangen, als Du auf einmal ein Donnern hörst und dort, wo der Turm Deines Meisters stand, dichte Rauchwolken emporsteigen. Über Dir fliegt schreiend der Tharoom vorbei, sieht Dich jedoch nicht, da Du Dich im Schutze der Bäume befindest.

Du schüttelst traurig den Kopf und dringst tiefer in den Wald ein (197)...

### 212

Zwar erscheint das Trugbild und der Karchas heult erschrocken auf, aber da es sich zwischen Dir und ihm befindet, zischt schon wieder ein Pfeil auf Dich zu (-3 **AUSDAUER**)! Mache einen **REAKTIONSTEST**! Reagierst Du nicht schnell genug, bohrt sich der Pfeil schmerzhaft in Dein Fleisch (-2 **AUSDAUER**) und Du mußt den Karchas jetzt doch mit Deiner Waffe attackieren (167).

### 213

Du erwachst ziemlich früh im Morgengrauen ein wenig erfrischt (+3 **AUSDAUER**) und betrachtest kurz den rauschenden Fluß, wo Dich die Schlange angegriffen hat, dann wendest Du Dich ab und dringst wieder in den Wald ein (176).

### 214

Der Wald wird immer dichter und Du mußt Dir bisweilen sogar mit Deinem Schwert den Weg freischlagen, um vorwärtszukommen! Im Süden entdeckst Du in nicht allzu großer Entfernung die Spitze eines

Turmes, der, wie Du Dich erinnerst, dem Magier Somodh gehört, der ein guter Freund Deines toten Lehrmeisters war.

Wirst Du den Weg nach Süden einschlagen, um dem Magier das Schicksal Syldaks zu schildern und ihn um Rat und Hilfe bitten (20) oder weiter durch den dichten Wald nach Osten marschieren (168)?

### 215

Mit einem Ruck ziehst Du Dich nach oben und hinter Dir schwingt die Falltür lautlos wieder zu.

Du befindest Dich jetzt in einem behaglich eingerichteten Raum, in dessen Kamin ein wärmendes Feuer brennt. Du entdeckst zwei Türen, die auf einen Balkon hinausführen, der rund um den Turm verläuft.

Als Du Dich genauer umsiehst, entdeckst Du desweiteren in dem mit zahllosen Vorhängen und Wandteppichen ausgestatteten Raum eine große Truhe in einer Ecke.

Gehst Du hinaus auf den Balkon und fliegst mittels eines **Mystischen Fluges** davon (23), versuchst Du, die Truhe zu öffnen (106) oder untersuchst Du den Raum genauer (29)?

### 216

Du fällst in eine bodenlose Tiefe und findest Dich dann plötzlich auf einem Weg wieder, der in östlicher Richtung davonführt.

Im Norden kannst Du den Turm des Magiers sehen, der gerade in sich zu-

sammenbricht. Du ruhst Dich nach all' diesen Aufregungen einige Zeit lang aus (+2 **AUSDAUER**) und folgst hernach dem Pfad in östlicher Richtung, versonnen die untergehende Sonne betrachtend (160)...

### 217

Die Treppe ist aus Holz und knarrt laut unter Deinem Gewicht, obwohl Du versuchst, so leise wie möglich zu sein.

Plötzlich hörst Du höhnisches Gelächter und die Stufen der Treppe klappen zusammen und bilden eine Schräge – Du rutschst ab!

Mache einen **REAKTIONSTEST**! Gelingt er nicht, so rutschst Du die ganze Strecke zurück und stürzt zu Boden, ehe Du Dich irgendwo abstützen kannst (-1 **AUSDAUER**)! Nach einiger Zeit erscheint die Treppe wieder und erneut steigst Du die Stufen hinauf, bis Du vor einer Tür stehst (143)...

### 218

Lange Zeit wanderst Du den Bergpfad entlang, die Sonne sinkt am Horizont schon tiefer, und Du fragst Dich, wie lange Du wohl noch bis zum Fuße des Gebirges brauchen wirst, als auf einmal vor Dir im Boden des Pfades ein großes Loch klafft, in das Du beinahe gestürzt wärst!

Ein beißender Geruch schlägt Dir entgegen und Du siehst sofort, daß Du entweder über das Loch springen oder außenherum klettern mußt, da es sich über die ganze Breite des Weges erstreckt.

Wirst Du nun dieses Loch genauer





untersuchen (341), die Felswand erklimmen (251) oder über es hinwegspringen (129)?

### 219

Das kleine Lichtlein flackert beruhigend über Deinem Kopf auf und Du entdeckst den gräßlichen Schatten in einer Ecke des Raumes (-1 AUSDAUER).

Sofort greift er an, dabei über den toten Körper der Schwester des jungen Mannes hinwegschwebend!

**schatten**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 18**  
Siegst Du, lies (248).

### 220

Sofort nachdem Du den Zauberspruch angewendet hast, klatschen die Tentakel des Seekraken reglos ins Wasser (-6 AUSDAUER)! Du wanderst weiter um den See herum, findest an seinem nördlichen Ufer den alten Pfad wieder und folgst ihm in dann sogleich in nördlicher Richtung (177).

### 221

Vor den Augen des Tos-Menschen verwandelst Du Dich in einen furchterregenden Königsdrachen und er ergreift schreiend die Flucht.

Auch sein Kumpan wendet sich ab und flieht und triumphierend läßt Du die Illusion verschwinden (-3 AUSDAUER). Langsam gehst Du zu der schluchzenden Elfe hinüber, die Dich bittet, ihrem Gefährten zu helfen.

Wirst Du einen **Heilzauber** anwenden (308), erklären, daß Du ihm nicht helfen kannst (281) oder Dich

abwenden, zurück auf den Weg und weiter zum Tor gehen (109)?

### 222

Du folgst dem Waldweg geraume Zeit lang, bis er vor Dir auf einmal nach Osten abzweigt.

In der Ferne ertönt Hufgetrappel und aufgeregtes Geschrei, das sich Dir mit großer Geschwindigkeit nähert! Versteckst Du Dich schnell im Wald (131) oder erwartest Du die Personen, die da heranreiten (144)?



### 223

Du gehst eilig die Treppe hinauf, denn Du spürst, daß das Ende Deines Aufenthaltes in diesem wahrlich schrecklichen Turm nahe ist.

Durch eine offene Eisentür gelangst Du in eine kleine Halle, in der sich die Knochen und Gerippe von Menschen und Tieren stapeln! Angewidert siehst Du Dich um und entdeckst einen silbernen Schädel auf einem kleinen Podest in der Mitte des Raumes, der Dich anscheinend aus leeren Augenhöhlen hämisch mustert!

Sprichst Du ihn an (263), durch-

suchst Du die Knochenhaufen (142) oder wendest Du einen **Zauberischen Blick** an (9)?

### 224

Nach geraumer Zeit biegt der Weg nach Norden ab und die Dunkelheit der Nacht senkt sich herab...

Du legst noch eine kleine Strecke zurück und errichstest dann Dein Nachtlager unter einem vereinzelt stehenden Baum, da der Wald nun schon hinter Dir liegt. Mitten in der Nacht erwachst Du durch ein Fauchen und als Du die Augen aufschlägst, siehst Du vor Dir die leuchtenden Augen einer Steppenkatze, die Dich sofort anspringt!

Kämpfst Du gegen sie (112) oder rappelst Du Dich schnell auf und fliehst den Weg entlang (236)?

### 225

Du erklärst der hübschen Zauberin, daß Du auf dem Weg nach Cas-Ashar seist und deshalb sehr vorsichtig sein müßtest.

Sie blickt Dich prüfend an, dann sagt sie: „Gut, ich glaube Dir. Wenn Du das Gebirge überqueren willst, dann sei auf der Hut, denn dort oben lauern Banditen auf ahnungslose Wanderer!“ Du bedankst Dich, hilfst ihr auf das Pferd und setzt dann Deinen Weg fort (207)...

### 226

Mit einem Schwertstreich tötest Du den reglosen Ug-sur, woraufhin der Flugwinzling aufgeregt umherflattert und dann im Wald verschwindet.





Verwundert und ein wenig enttäuscht setzt Du Deinen Weg fort (224).

**227**

Der Pfad führt in ein kleines Waldstück und erfreut gehst Du unter dem kühlen Schatten der Bäume einher und atmest begierig die frische Waldluft ein, als vor Dir auf einmal Hufgetrappel laut wird!

Versteckst Du Dich im Unterholz (189), erwartest Du die Reiter (337) oder wendest Du schnell einen **Mystischen Flug** an (320)?

**228**

Als Du Dein Schwert ziehst, grinsen die beiden noch mehr und sagen höhnisch: „So, kleiner Elf, Du willst uns also angreifen, wie?“

Damit winken sie noch einen Menschen heran, der vorher verborgen hinter ihnen gelauert hatte, und sie ziehen ihre Knüppel und erwarten Deinen Angriff!

**RÄUBER**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 16**

Solltest Du die drei besiegen, findest Du in ihren Taschen sechs Goldstücke und machst Dich dann auf den Weg in Richtung Südosten...

Der Pfad verläuft nun durch weites Weideland und irgendwie spürst Du, daß Du Deiner Heimat schon sehr nahe bist, vor Dir aber noch große Gefahren liegen (188)...

**229**

Der Karchas-Krieger nickt Dir zu und blickt Dich freundlich an.

Doch plötzlich springen die drei Wachen auf, packen ihre Waffen und

greifen Dich an! Dir bleibt gar keine andere Wahl, als zu kämpfen!

**tos-mensch**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 9**

**tos-mensch**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 12**

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 15**

Falls Du sie besiegst, kannst Du entweder den Raum untersuchen (13) oder sofort nach Osten gehen (77).

**230**

Der Zauberspruch zeigt keinerlei Wirkung bei dem bedauernswerten Wahnsinnigen, schließlich ist ja auch nicht sein Körper, sondern seine Seele krank (-4 **AUSDAUER**)!

Er attackiert Dich nun heftiger und Du mußt Dich verteidigen!

**wahnsinniger mann**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 15**

Falls Du siegst, lies (78).

**231**

Ihr dringt in den dichten Wald ein und Du ziehst Deine Waffe, denn die unheimliche Umgebung beunruhigt Dich!

Dein Führer spricht leise mit sich selbst und lacht bisweilen, so daß Du annehmen muß, daß er verrückt ist. Kurze Zeit später verlässt ihr den Wald und tretet auf eine Lichtung, in deren Mitte ein kleines Steinhaus steht. Der junge Mann deutet darauf und legt den Finger an die Lippen.

Langsam gehst Du auf das Haus zu...

Wirst Du anklopfen (130), die Tür aufreißen und hineinstürmen (51)

oder durch eines der Fenster einsteigen (173).

**232**

Du wartest, bis die hübsche Frau nahe bei Dir ist, dann springst Du hoch und stößt sie vom Pferd!

Zu deinem Erstaunen fällt sie jedoch nicht zu Boden, sondern schwebt sanft herab und betrachtet Dich wütend mit funkelnden Augen.

Wirst Du Dich entschuldigen (225), die Zauberin mit einem **Magischen Schlaf** belegen (4) oder sie schnell angreifen (41)?

**233**

Du läufst durch den steinernen Gang nach Osten, die Drachenhöhle bleibt mit ihrer Hitze und ihrem Glanz hinter Dir zurück und schließlich stehst Du vor einem gigantischen Tor, das sich unter dem leichten Druck Deiner Hände öffnet und Du somit ins Freie treten kannst.

Erstaunt siehst Du, daß die Sonne schon wieder aufgeht, Du also länger im Berg warst als Dir bewußt geworden ist!

Plötzlich ertönt vor Dir ein gurgelnder Laut und ein Murduk tritt hinter einem Felsblock hervor und Dir entgegen! Der skelettierte Hauptmann der Dunklen Fürsten trägt dicke, dunkle Gewänder, und Du weißt, daß diese Kreatur gegen alle Deine Zaubersprüche immun ist, so daß Du sie nur mit dem Schwert besiegen kannst!

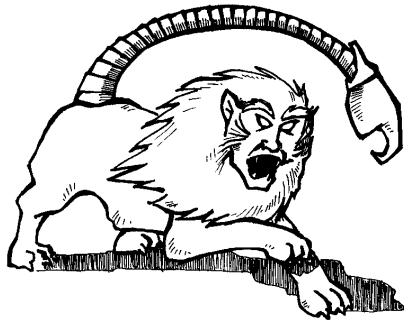
Hast Du jedoch eine Pergamentrolle mit einem Spruch bei Dir, der einen Murduk vernichten kann, so lies (237)!







Wenn Du einen blauen Edelstein bei Dir trägst, so kann er Dir im Kampf nützlich sein (318). Ansonsten kannst Du nur versuchen, zu fliehen (164) oder Dich tapfer mit Deiner Waffe allein dem unheimlichen Gegner stellen (200).



### 234

Kurz vor Sonnenaufgang, zur Stunde der Waldgeister, erwachst Du durch ein unheimliches Stöhnen, das aus dem Laub über Dir erschallt.

Kletterst Du auf den Baum, um nachzusehen, was diese seltsamen Laute verursacht (244), läßt Du ein **Zauberlicht** hinaufschweben (60) oder beachtest Du diese Geräusche nicht und kehrtst auf den Weg nach Osten zurück (195)?

### 235

Die Flüssigkeit brennt wie Feuer in Deiner Kehle, doch dann spürst Du verblüfft, wie neue Kräfte Deinen Körper durchströmen und Du weißt, daß Du einen Elfenheiltrank gefunden hast (+4 **AUSDAUER**)! Der Rest in der Phiole reicht noch für eine Anwendung, dann ist er aufgebraucht...

Stumm bedankst Du Dich bei dem to-

ten Elfen, verstaust den Heiltrank in Deinem Rucksack und setzt Deinen Weg fort (214)...

### 236

Hastig eilst Du in der Dunkelheit den Pfad entlang, hinter Dir das Fauchen der Steppenkatze!

Plötzlich verlierst Du den Boden unter den Füßen und stürzt ab! Zum Glück fällst Du nicht tief, dafür aber in einen See – mit lautem Klatschen schlägt das Wasser über Dir zusammen. Als Du nach Luft schnappend wieder auftauchst, siehst Du undeutlich einen riesigen Körper unter Wasser auf Dich zukommen!

Versuchst Du, noch rechtzeitig das Ufer zu erreichen, bevor das Wesen bei Dir ist (192) oder ziehst Du Deine Waffe und tauchst ihm tapfer entgegen (21)?

### 237

Schnell rollst Du das Pergament auf, das Du dem Karchas-Krieger abgenommen hast, und sagst den Spruch auf!

Der Murduk bleibt auf einmal stocksteif stehen und löst sich dann in giftige Schwaden auf, die auf Dich zuschweben! Du hastest eilig weiter, atmest aber dennoch ein wenig von dem ein, was von dem toten Murduk zurückgeblieben ist (-1 **AUSDAUER**)! Keuchend, aber froh über Deinen Sieg, folgst Du dann dem Pfad gen Osten, passierst nach einiger Zeit eine Wegkreuzung und behältst Deinen Weg bei (227).

### 238

Es gelingt Dir tatsächlich, den Tharoom abzuhängen, der die Verfolgung überraschend schnell aufgibt und enttäuscht schreiend abzieht!

Kurz darauf stehst Du schwer atmend und mit pochendem Herzen vor dem Turm des Magiers Somodh (166).

### 239

Du mußt einige Kraft aufwenden, um die schwere Tür aufzubringen, schließlich gelingt es Dir aber und Du trittst in einen kahlen Raum, in dessen Mitte eine große Tuhe steht auf der ein noch größerer Höhlentroll sitzt!

An der Wand, einige Meter neben ihm, siehst Du seinen gewaltigen Morgenstern und dort, an der Südwand, entdeckst Du den Ausgang aus dieser Kammer.

Wirst Du ein Gespräch mit dem Troll beginnen (306), schnell zu seiner Waffe stürzen (333), ihn angreifen (324) oder den Raum durch den Gang im Süden verlassen (258)?

### 240

Du sprichst die Zwerge höflich an und sie blicken ein wenig mürrisch zu Dir herüber: Du weißt, daß noch nie eine allzu große Freundschaft zwischen Elfen und Zwergen bestanden hat.

„Sieh an, ein freundlicher Elf, wie?“ sagt jetzt einer der drei Zwerge und sieht Dich prüfend, aber nicht unfreundlich, an.

„Bist Du etwa auf dem Weg zum Gebirgspaß?“ Du bejahst, denn Du mußt





über das Los-Odar-Gebirge.

„Dann gebe ich Dir einen guten Rat – kehre entweder um oder nimm Dich auf den Höhen vor den Berggeistern in acht, und den anderen Schrecken, die dort lauern. Wir kommen gerade vom Berge, doch vorher waren wir sieben Zwerge!“ Er blinzelt Dir zu und Du weißt nicht recht, ob er nur einen Scherz gemacht hat oder nicht. Die Zwerge verabschieden sich und Du machst Dich wieder auf den Weg, während die Dämmerung immer weiter fortschreitet (160)...

### 241

Du reißt die Tür auf und der junge Mann dreht sich erschrocken um und fragt Dich, was Du hier willst! Zerstörst Du jetzt schnell den Spiegel (254), entschuldigst Du Dich höflich (283) oder kehrst Du schnell um und auf den Weg zurück (31)?

### 242

Du durchsuchst die Leichname und findest insgesamt 20 Goldstücke und ein Amulett aus Glas, das seltsam schillert.

Während Du das Gold an Dich nimmst, überlegst Du, ab Du das Amulett ebenfalls nehmen (151) oder es liegenlassen sollst und lieber gleich weiter dem Weg nach Osten folgst (100).

### 243

Wie der Wind beginnst Du zu rennen, jedoch nicht schnell genug!

Mehrere Felsbrocken treffen Dich und Du schreist schmerzerfüllt auf

(-3 **AUSDAUER**)! Endlich kommt die Gesteinslawine zum Stillstand und Du folgst dem Bergpfad mit zusammengebissenen Zähnen gen Osten (257).

### 244

Mutig und gewandt erkletterst Du den Baum, und die grauenerregenden Laute sind um Dich und hüllen Dich ein!

Immer noch kannst Du nichts entdecken, außer mehreren seltsam aussehenden Früchten, die Du noch nie zuvor gesehen hast...

Ißt Du eine Frucht (45) oder kletterst Du wieder hinab und gehst auf den Weg zurück und marschierst dann weiter (195)?

### 245

Mit einem Knirschen geben die Scharniere der Truhe nach und der Deckel schwingt auf.

Doch als Du Dich über sie beugst, ertönt ein Sirren und ein kleiner Pfeil bohrt sich in Deinen Arm (-2 **AUSDAUER**)! In der Truhe findest Du einen goldenen Pfeil und eine Kristallkugel, sowie 20 Goldstücke.

Plötzlich ertönt hinter Dir Gelächter und Du nimmst schnell den Pfeil an Dich und wirbelst herum! Vor Dir steht der Magier Somodh, der Dich lächelnd anblickt.

„Gut gemacht, Elf! Nie hätte ich es für möglich gehalten, daß Du meine Fallen und Trugbilder überlebst. Doch egal, nun wirst Du sterben!“

Wirst Du versuchen, ihn über sein

seltsames Verhalten auszufragen (12), einen **Magischen Schlaf** (181) oder einen **Illusionszauber** aussprechen (66)? Falls Du einen silbernen Bogen besitzt, kannst Du auch den Pfeil auf die Sehne legen und den Magier damit bedrohen (55)!

### 246

Der Pfeil fliegt von der Sehne und fährt mit einem dumpfen Laut in den Leib des Zauberers!

Er sinkt sterbend zu Boden und die Waffe in Deinen Händen wird glühend heiß und geht dann in Flammen auf!

Schnell gehst Du zur Truhe und nimmst die 20 Goldstücke und die Kristallkugel an Dich (210).

### 247

Du entdeckst lediglich mehrere Statuen, die im angrenzenden Raum stehen.

Wirst Du die Tür nun langsam öffnen (94) oder sie schnell aufreißen (278)?

### 248

Zu Deinen Füßen beginnt der Schatten zu verwehen und verschwindet endlich ganz...

Du entdeckst ein schimmerndes Schwert und fragst Dich, woher der Schatten diese wunderbare Waffe erhielt, als mit einem Mal die Hütte in Flammen aufgeht und der junge Mann mit wutverzerrtem Gesicht aus dem Wald stürmt, dabei wild seine Waffe schwingend! Er schreit immer wieder: „Du hast sie umgebracht!“ und ist im Nu bei Dir, so daß Du um





Dein Leben kämpfen muß!  
**wahnsinniger Mann**  
**Kampfkraft 9 – Ausdauer 15**

Du kannst nach der ersten Attacke einen **Magischen Schlaf (105)** oder einen **Heilzauber (230)** aussprechen! Falls Du siegst, lies **(78)**...

**249**

**D**u wanderst den Pfad entlang, zu dessen Seiten sich dichter Wald erhebt, und immer höher ragt das Gebirge vor Dir auf.

Schon kannst Du das riesige, metallene Tor im Felsgestein erkennen, als aus dem Wald zu Deiner Rechten plötzlich Hilfeschreie ertönen!

Rennst Du schnell ins Unterholz, um zur Hilfe zu eilen **(336)**, schleichst Du Dich vorsichtig näher **(201)** oder wanderst Du einfach weiter auf das Tor zu **(109)**?

**250**

**I**hr seid noch nicht weit gegangen, als plötzlich zwei Pfeile aus dem Wald auf Euch zuzischen!

Mache einen **REAKTIONSTEST!** Gelingt er nicht, so trifft Dich der Pfeil und Du schreist laut auf **(-2 AUSDAUER)**! Mit schmerzverzerrtem Gesicht ziehst Du den Pfeil aus Deiner Schulter und siehst zwei Tosenmenschen, die eilig im Dickicht verschwinden!

Schnell eilst Du zu der Elfe, doch sie hatte weniger Glück als Du. Der Pfeil sitzt dicht unter ihrem Herzen und Du siehst sofort, daß Du hier nichts mehr ausrichten kannst. Aus brechenden Augen sieht die Elfe Dich an und ihre Stimme ist sehr leise, als sie spricht: „Es scheint mir, daß Du mir kein

Glück gebracht hast, mein Elfenfreund. Nun mußst Du alleine durch finsternes Gestein wandern und unseren König warnen. Nimm Dich in acht vor...“ Mit diesen Worten stirbt sie und Du blickst erschüttert und verzweifelt auf ihr zartes Gesicht. Doch es hilft alles nichts, Du mußt weiter.

Seufzend bettest Du sie auf ein Lager aus Moos und Blumen und wanderst dann traurig zum Tor **(109)**...

**251**

**G**eschickt finden Deine zarten Elfenfinger zahlreiche Vorsprünge im Gestein und Du kommst schnell voran, befindest Dich gerade über dem anscheinend bodenlosen Loch, als über Dir Steine krachen! Ein Haufen Geröll stürzt herab und direkt auf Dich zu!

Mache einen **REAKTIONSTEST!** Bist Du zu langsam, treffen Dich so viele Felsbrocken, wie Du mit einem Würfel erwürfelst, und fügen Dir je **1 Punkt** Abzug von Deiner **AUSDAUER** zu! Dann stehst Du sicher auf der anderen Seite des klaffenden Loches und folgst dem Pfad nach Osten.

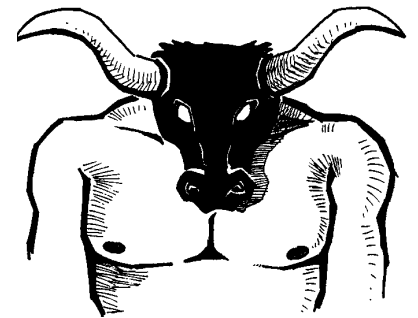
Er führt jetzt steil bergab und Du weißt, daß Du nun schon bald das Gebirge hinter Dir hast **(127)**...

**252**

**D**u reißt die Tür auf und springst in den Raum!

Mit dieser Aktion überrascht Du offenbar einen Karchas-Krieger, der

hinter der Tür auf Dich lauert, denn er verfehlt Dich mit seinem Krumschwert! Wirst Du einen **Illusionszauber (120)** oder einen **Magischen Schlaf (2)** anwenden? Oder stellst Du Dich zum Kampfe **(187)**?



**253**

**K**rachend fährt Dein Schwert auf den schreienden Schädel, der in viele kleine Teile zersplittert!

In diesem Moment öffnet sich eine Luke in der Decke und durch die Öffnung kannst Du Deinen Weg fortsetzen **(215)**.

**254**

**M**it einer blitzschnellen Bewegung ziehst Du Deine Waffe und stößt sie in den Spiegel, der zu Deinem großen Erstaunen jedoch nicht zerbricht!

Ein leises Stöhnen ertönt und Du siehst entsetzt, wie der junge Mann zu Boden sinkt und aus einer tiefen Wunde blutet, die Du ihm durch Deinen Angriff auf den Spiegel beigebracht hast! Du stürzt zu ihm und ehe er stirbt, nimmt er Deine Hand und flüstert nur ein Wort: „Flieh!“.

Hinter Dir zerbricht der Spiegel, aber zu Deinem Entsetzen fügen sich die Splitter zu einem glitzernden Wesen







zusammen, das Dich sofort wütend attackiert und Dir den Fluchtweg versperrt! Du hebst Deine Waffe und überlegst fieberhaft ob Du einen **Illusionszauber** anwenden sollst (279), einen **Magischen Schlaf** (299) oder das unheimliche Wesen lieber gleich mit dem Schwert angreiffst (327).

255

Die Kobolde schreien auf und ziehen Dolche, mit denen sie sich gegen Dich verteidigen!

**KOBOLD**

**Kampfkraft 6 – Ausdauer 9**

**KOBOLD**

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 12**

Wenn Du siegst, kannst Du ihre Waffen an Dich nehmen und den Raum durch den Gang im Osten verlassen (280).

256

Keuchend rennst Du den Pfad entlang, froh darüber, den Tharoom losgeworden zu sein, als heißer Atem Deinen Nacken streift und der Gornwolf Dich anspringt!

Du hast gerade noch Zeit, Dein Schwert zu ziehen, dann mußt Du kämpfen!

**ALOAM**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

**GORN**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 8**

Solltest Du sie besiegen, folgst Du weiter dem Pfad nach Nordosten (188).

257

Langsam bist Du noch nicht gegangen, als der Weg plötzlich enger

wird und Du auf der linken Seite im Felsgestein vor Dir einen Höhleneingang entdeckst.

Wirst Du schnell an der Höhle vorbeigehen (58), sie einer eingehenden Untersuchung unterziehen (293) oder mittels eines **Zauberischen Blicks** etwaige verborgene Dinge sichtbar machen (331)?

258

Mit angespannten Sinnen gehst Du den Gang entlang, der nur kurze Zeit nach Süden führt und dann nach Osten abbiegt.

Überall läuft jetzt Wasser von den steinernen Mauern und vom Osten weht Dir ein heißer Hauch entgegen, da entdeckst Du plötzlich in einer Nische südlich von Dir eine Tür...

Öffnest Du sie langsam (268), lauscht Du (321) oder blickst Du durch das kleine Schlüsselloch (300)?

259

Mit einem Kampfschrei stürzt Du in den Raum und entdeckst zwei Tos-Menschen und einen Karchas-Krieger, die sofort zu ihren Waffen greifen und Deiner Attacke begegnen!

**TOS-MENSCH**

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 8**

**TOS-MENSCH**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

**KARCHAS-KRIEGER**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 14**

Besiegst Du sie, so kannst Du Dich im Raum umsehen (13) oder sogleich

umkehren und dem Gang nach Osten folgen (77)...

260

Schnell sind die beiden heran und greifen Dich an!

**ALOAM**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 13**

**GORN**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 8**

Besiegst Du sie, kannst Du somit ungehindert weiter nach Nordosten wandern (188)...

261

Mit einem ziemlich heftigen Ruck schwebst Du nach oben, kaum daß Du die Zauberformel ausgesprochen hast (-8 AUSDAUER)!

Wie eine Schneeflocke wirst Du von den Winden umhergewirbelt und Du bemerkst erschrocken, daß es Dir unmöglich ist, Deinen Flug zu kontrollieren! Unten lacht der Berggeist höhnisch, aber nach einiger Zeit verliert er anscheinend die Lust an diesem Spiel, denn der Schneesturm läßt nach und der Geist verschwindet in der Ferne.

Du sinkst benommen und langsam zu Boden und folgst wütend dem Weg nach Osten (218)...

262

Du schwebst in die Höhe und außerhalb der Reichweite der immer noch heranrumpelnden Felsbrocken (-8 AUSDAUER).

Hinter der Barriere, die das Geröll auf dem Felspfad aufrichtet, sinkst Du wieder zu Boden und wanderst weiter gen Osten (257).





263

Du sprichst den Schädel an, der Dich bittet, näherzukommen.

„Ich weiß, was Du suchst – den Weg zu Somodh! Nun, suche unter den Gebeinen, dort findest Du ihn!“

Folgst Du seinem Rat und räumst die Gerippe zur Seite (142) oder wendest Du lieber einen **Zauberischen Blick** an (9)?

264

Beruhigend flackert die magische Lichtquelle auf und taucht die gewaltige Vorhalle in ein schwaches Glimmen (-1 **AUSDAUER**).

Du stellst fest, daß die Halle vollkommen leer ist und aus groben Steinquadern besteht. Auf der anderen Seite des Raumes erkennst Du zwei Türen und gehst zu ihnen.

Wirst Du die rechte Tür öffnen und den Raum dahinter betreten (81), ziehst Du die linke Tür vor (270) oder willst Du zuerst einmal nach etwaigen Ausgängen aus dem Turm suchen (44)?

265

Als Du Deine Hand herausziehst, verspürst Du ein seltsames Kribbeln und dann einen scharfen Stich! Auf Deiner Hand sitzt ein großer Skorpion, der Dich gestochen hat und den Du nun angstvoll abschüttelst! Du hast keinen Blick mehr für den wunderbaren Edelstein, den Deine Hand umfaßt, denn das Gift beginnt bereits zu wirken! Zitternd schleuderst Du den Edelstein von Dir, und er fällt in eine tiefe Bodenspalte! Dein Körper windet sich in Schmer-

zen und plötzlich stürzt Du hin und wirst ohnmächtig (-5 **AUSDAUER**, -1 **KAMPFKRAFT**). Falls Du wieder erwachst, fühlst Du Dich unsagbar schwach und zitterig und taumelnd verläßt Du den Raum und folgst dem Gang nach Osten (303)...

266

Vorsichtig sinkst Du auf die Brücke herab und entdeckst im gleichen Moment den Karchas-Krieger und die Gestalten am anderen Ende der Brücke, die Dich offenbar schon erwarten!

Da Dir keine Zeit mehr für einen Zauberspruch bleibt, mußt Du kämpfen und wegen Deiner miserablen Position **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**karchas-krieger**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 14**

Besiegst Du Deinen Gegner, so kannst Du Deinen Weg zum Ende der Hängebrücke fortsetzen, wo Dein Schicksal auf Dich wartet (110)...

267

Du schwenkst jubelnd die Arme und die beiden Reiter entdecken Dich und zügeln dicht neben Dir ihre Einhörner.

„Der König erwartet Dich bereits ungeduldig! Schnell, steig auf, wir werden verfolgt!“

Greifst Du die beiden Elfen jetzt an (288) oder tust Du schnell, wie Dir geheißen (304)?

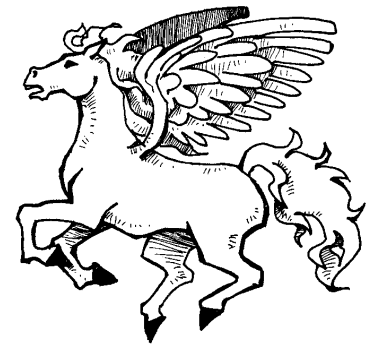
268

Knarrend schwingt die Tür auf und Du hörst ein leises Klicken, dann ein Schwirren!

Mache einen **REAKTIONSTEST**! Falls Du nicht schnell genug reagierst, bohrt sich ein kleiner Pfeil in Deine Hand (-2 **AUSDAUER**)!

Du nimmst eine Fackel aus dem Gang und leuchtest in den Raum, kannst außer einer kleinen Nische in Augenhöhe rechts von Dir jedoch nichts entdecken.

Wirst Du in die dunkle Nische greifen (310) oder sogleich dem Gang folgen (303)?



269

Dein Gegner ist fürchterlich und es ist zu bezweifeln, daß Du diesen Kampf überleben wirst!

**dunkler fürst**

**Kampfkraft 12 – Ausdauer 25**

Solltest Du dennoch siegen, so fliehen die Gefolgsleute der Kriegerin und die zwei Murduks zerfallen zu Staub! Müde setzt Du Deinen Weg nach Osten fort, wo schon die ersten Ausläufer des Elfenwaldes die goldene Herrlichkeit von Cas-Ashar verbergen (286)...





270

Leise schwingt die Tür auf und Du betrittst einen mit Wandbehängen geschmückten, von Feuerschein erhellten Raum.

Dir gegenüber entdeckst Du eine Treppe, die nach oben führt, als hinter Dir die Tür zukracht!

Wirst Du durch den Raum gehen (165) oder an den Wänden entlangschleichen, wo zahlreiche Wandbehänge zu finden sind (79)?

271

Du ziehst schnell Deine Waffe und greifst den Berggeist an, den Du nur sehr schlecht ausmachen kannst!

**Berggeist**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 18**

Falls Du ihn besiegst, so hört der Schneesturm sofort auf und Du kannst ungehindert dem Bergpfad gen Osten folgen (218)...

272

Sie lacht wütend auf, zieht ihr mächtiges Beil und kommt auf Dich zu!

Es ist Dir unmöglich, Dich auf einen Zauber zu konzentrieren, und so bleibt Dir nur der Kampf!

Hast Du einen Magischen Speer? Wenn ja, so kannst Du mit ihm kämpfen (71). Falls nicht, zieh' Dein Schwert und verteidige Dich so gegen den Dunklen Fürsten (269)!

273

Schon bald kommst Du vor der hohen, grün schimmernden Mauer aus hartem Kristall an und trittst vor

das Tor hin, wo Dich zwei Elfenwachen der Einhorngarde aufhalten und Dich nach Deinem Begehren fragen.

Schnell erzählst Du ihnen Deine Geschichte und die Gesichter der Elfen drücken schließlich Bewunderung und Ehrfurcht aus.

„Oft werden wir von kleineren Trupps der Dunklen Fürsten überfallen, aber daß sie uns nun offen mit Krieg überziehen wollen... Komm bitte mit zum König.“

Damit rufen sie drei Einhörner heran und Du überlegst, ob Du ihnen folgen (351) oder sicherheitshalber einen **Zauberischen Blick** anwenden sollst (282).

274

Diesmal endet die Treppe nicht vor einer Tür, sondern führt direkt in einen weiteren, kärglich eingerichteten Raum.

Du gehst langsam in das Zimmer hinein, bemerkst die dünne Schnur aber erst, als es zu spät ist! Ein Mechanismus wird ausgelöst und ein Armbrustbolzen schnell auf Dich zu!

Mache einen **REAKTIONSTEST!**

Gelingt er nicht, wirst Du von dem Bolzen getroffen (-3 **AUSDAUER**)! Falls er gelingt und Du schnell genug reagierst und Dich fallen läßt, kannst Du diesen Raum ohne Verletzung verlassen (182)...

275

Zwei Elfenwachen der Einhorngarde von Cas-Ashar kommen auf Dich zu und verneigen sich vor

Dir. „Wir danken Dir“, sagen sie und Du blickst sie freundlich an und erzählst ihnen dann Deine Geschichte. Du bist froh, endlich Dein furchtbares Geheimnis jemandem anvertrauen zu können und die beiden Elfen hören Dir atemlos zu und betrachten Dich mit immer größerem Respekt.

„Wir kennen solche kleinen Gefechte wie dieses hier nur zu gut, aber daß uns die Fürsten des Dunklen nun offen mit Krieg überziehen wollen dürfte nicht nur mich überraschen. Komm bitte mit, wir bringen Dich zum König.“

Damit rufen sie drei Einhörner herbei, ihr steigt auf und reitet davon (351).



276

In der Vorhalle des Turmes ist es auf eigenartige Weise stockfinster und hinter Dir kracht das Tor donnernd zu und versperrt Dir den Rückweg!

Aus der Dunkelheit erschallt unheimliches Gelächter.

„So, Du Narr, da wärest Du also! Kein Weg führt hier hinaus, außer Du findest mich hier oben an der Spitze meines Turmes. Doch dies bezweifle ich, denn die Fallen, die ich erdachte, werden verhindern, daß Du zu hoch hinauf gelangst!“ Wieder ertönt Gelächter, dann wird es totenstill. Du







stellst entsetzt fest, daß Du in eine Falle gegangen bist! Die Finsternis um Dich herum macht Dich ganz nervös, wirst Du also ein **Zauberlicht** entzünden (264) oder versuchen, im Dunkeln einen Ausgang zu finden (56)?

277

Vorsichtig tastest Du Dich auf der wackeligen Hängebrücke vorwärts, die selbst unter Deinem Gewicht knirscht und ächzt. Plötzlich bricht unter Dir eine Bohle durch!

Mache einen **REAKTIONSTEST!**

Bist Du zu langsam, stürzt Du ab und mußt einen kurzen **Mystischen Flug** anwenden, um zurück auf die Brücke zu gelangen (-4 **AUSDAUER**) oder aber abstürzen..!

Während Du dann weiter vorwärts gehst, siehst Du auf der anderen Seite der Brücke mehrere Gestalten, die Dich offensichtlich schon erwarten! Zu Deinem Entsetzen kommen nun zwei davon auf Dich zu, es sind Karchas-Krieger, die Dich angreifen werden. Wirfst Du schnell einen **Illusionszauber** über sie (72), einen **Magischen Schlaf** (80) oder ziehst Du Dein Schwert und machst Dich zum Kampf über dem Abgrund bereit (350)?

278

Du stürmst im den Raum und prallst dabei gegen eine der Statuen, die hier verstreut umherstehen! Sofort beginnt diese, sich zu bewegen und Dich zu attackieren!

**statue**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 18**

Besiegst Du sie, kannst Du die Treppe auf der anderen Seite des Raumes hinaufgehen (68).

279

Du sprichst hastig die Zauberformel (-3 **AUSDAUER**) und es erscheint tatsächlich eine Täuschung vor dem Spiegelwesen, doch es spiegelt diese Illusion nicht mit seinen unzähligen Facetten und macht sie somit ungeschehen!

Du mußt Dich auf Dein Schwert verlassen (327)!

280

Hinter Dir bleibt der Raum mit den Kobolden immer weiter zurück und der Gang wird hier von Fackeln erhellt, deren Licht einen flackernden Schein auf die Felswände wirft.

Nach einiger Zeit entdeckst Du neben Dir – im Norden – eine schwere Tür. Gehst Du an ihr vorbei (319), versuchst Du, sie zu öffnen (5) oder ruhst Du Dich hier im Gang ein wenig aus (191)?

281

Als Du zu ihr sagst, daß Du ihrem Gefährten nicht helfen kannst, sieht sie Dich traurig an, steht dann auf und verschwindet flink wie ein Reh im Wald...

Du schüttelst den Kopf, kehrst auf den Weg zurück und marschierst nachdenklich auf das Tor zu (109).

282

Leise und angestrengt sprichst Du die Formel auf und hoffst dabei, daß Du es diesmal nicht nötig haben wirst, zu kämpfen (-2 **AUSDAUER**). Und als Du Deine Augen öffnest ist tatsächlich alles unverändert, diese Elfen sind wirklich Deine Freunde, und erleichtert schwingst Du Dich auf ein Einhorn und ihr reitet davon (351).

283

Mit einem Lächeln betrittst Du den angenehm warmen Raum und grüßt den jungen Mann, der sich anscheinend nur schwer von seinem Spiegelbild lösen kann und Dich dann kummervoll ansieht.

Er gibt Dir zu essen und zu trinken, was Du dankbar annimmst (+2 **AUSDAUER**) und erzählt Dir dann, daß er von einem bösen Magier namens Somodh verzaubert worden sei, auf ewig sein Spiegelbild zu lieben!

Du bemerkst nun, daß der Mann außerordentlich gutaussehend ist und nun fleht er Dich unter Tränen an, ihm zu helfen, denn seit 100 Jahren läge er jetzt schon unter diesem grausamen Fluch. Angesichts der Erwähnung Somodhs und der Zeitspanne runzelst Du zwar die Stirn, doch dann überlegst Du, wie Du dem bedauernswerten Burschen helfen kannst.

Versuchst Du es mit einem **Illusionszauber** (287), mit einem **Heilzauber** (297), willst Du den Spiegel zerschmettern (254) oder einfach die Hütte schnell verlassen und auf den Pfad zurückkehren (31)?





284

Du trittst auf die Lichtung und beginnst, den Spruch vom Pergament aufzusagen, und alle Gesichter wenden sich Dir zu, bis der Murduk plötzlich aufschreit und vergeht!

In diesem Moment flüchten alle Feinde in heillosen Verwirrung und zwei Elfenwachen der Einhorngarde kommen zu Dir und bedanken sich herzlich. Du erzählst ihnen Deine Geschichte und sie werden bleich.

„Solche kleineren Kämpfe sind wir gewohnt, aber daß die Fürsten des Dunklen uns jetzt offen mit ihrem Heer überfallen wollen, überrascht mich vollkommen. Komm bitte mit zum König.“

Sie rufen ihre Einhörner herbei und Du reitest mit ihnen davon (351)...

285

Der Zauber (-2 AUSDAUER) zeigt Dir, daß der Bogen eine magische Waffe ist, mit dem man die Diener der Dunklen Fürsten und sogar sie selbst töten kann, allerdings benötigt man dazu auch goldene Pfeile, die Du hier nirgends entdecken kannst. Wirst Du den Raum jetzt über die Treppe verlassen (128) oder zuerst den Bogen an Dich nehmen (157)?

286

Tief einatmend betrittst Du den Elfenwald, Deine Heimat, der das mystische Cas-Ashar beherbergt und beschützt. Langsam folgst Du dem Pfad und erschrickst, als auf einmal im Waldesinnern Waffengeklirr ertönt. Du hörst die Rufe von Elfen und Aldam und Karchas-Kriegern, das

helle Wiehern von Einhörnern und das Grollen der großen Gom-Wölfe! Willst Du Deinen elfischen Brüdern zur Hilfe kommen (334) oder Deinen Weg zur Elfenstadt fortsetzen (273)?

287

Für den jungen Mann unhörbar murmelst Du den Spruch des Illusionszaubers und bittest ihn dann freundlich, vor den Spiegel zu treten (-3 AUSDAUER)!

Er tut es zögernd und dank Deiner Täuschung blickt ihm eine schreckliche Bestie entgegen. Er taumelt mit einem Aufschrei zurück, packt einen Holzschemel und zerschmettert den Spiegel! Du lachst erfreut auf, aber da entdeckst Du die tiefen Falten, die sich nun in das Gesicht des Mannes eingraben, und auch die Hütte ächzt und stöhnt in allen Fugen. Entsetzt erkennst Du, daß durch die Zerstörung des Spiegels der Alterungsprozess wieder aufgenommen wird, und endlich blickt Dich ein alter Mann an, der immer weiter verfällt und zu Dir mit ersterbender Stimme sagt: „Flieh, mein Freund!“

Du hastest aus der Hütte, die hinter Dir mit ohrenbetäubendem Getöse zusammenbricht und mit einem letzten Blick auf die Ruine machst Du Dich traurig wieder auf den Weg bergab (31).

288

Traurig weichst Du ein paar Schritte zurück.

Woher soll der Elfenkönig in Cas-As-

har denn wissen, daß Du auf dem Weg zu ihm bist? Es muß sich um eine Falle handeln, und als Du Dein Schwert ziehst, wird offenbar, daß die beiden Elfen unter dem Bann der Dunklen Fürsten stehen – denn ihre Gesichter verzerren sich und die Augen der Einhörner beginnen unirdisch zu glühen! Blitzschnell greifen sie Dich an und Du mußt Dich verteidigen!

elf

Kampfkraft 8 – Ausdauer 13

elf

Kampfkraft 9 – Ausdauer 10

Wenn Du die beiden besiegst, mußt Du auch noch gegen ihre Reittiere, die dunklen Einhörner, kämpfen!

einhorn

Kampfkraft 11 – Ausdauer 5

einhorn

Kampfkraft 10 – Ausdauer 5

Hast Du sie ebenfalls überwunden setzt Du nachdenklich Deinen Weg gen Osten fort (43)...

289

Die Tür scheint nicht verschlossen zu sein und macht auch sonst nicht gerade einen stabilen Eindruck. Öffnest Du sie sogleich leise (345) oder lauscht Du erst einmal an ihr (169)?

290

Der Troll ist Dir dicht auf den Fersen, als Du die Truhe aufschlägst, aber zu Deiner Enttäuschung entdeckst Du nur wertlosen Plunder und mußt Dich dem Höhlentroll jetzt zum Kampfe stellen!

troll

Kampfkraft 10 – Ausdauer 12





Besiegst Du ihn, kannst Du den Raum durch den Gang im Süden verlassen (258).

### 291

Du untersuchst die Statue und wie verwundert bist Du, als sie auf einmal zu sprechen beginnt! „Wenn der einst Lebendige spricht – glaube mir, vertrau ihm nicht!“ sagt sie leise zu Dir und verstummt dann. Entweder verläßt Du jetzt den Statuenraum auf der Treppe (68) oder Du siehst Dir eine Steinstatue näher an (161).

### 292

Dein Lagerfeuer ist schon heruntergebrannt, als Du im Morgengrauen von Stimmen aus dem Schlaf gerissen wirst (+1 AUSDAUER)! Schnell springst Du auf und entdeckst zwei verwahrlost aussehende Männer, die Dich grinsend anstarren. Bittest Du sie freundlich, Platz zu nehmen und etwas mit Dir zu essen (302), greifst Du die beiden kurzentschlossen an (228), entschließt Du Dich, einen **Illusionszauber** anzuwenden (92) oder beachtest Du sie lieber gar nicht weiter und packst schweigend Deine Ausrüstung zusammen (163)?

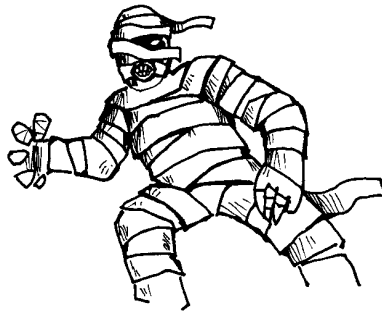
### 293

Vorsichtig dringst Du ins Innere der Höhle ein, in der völlige Dunkelheit herrscht. Ein stechender Geruch schlägt Dir entgegen. Gehst Du weiter (183), wendest Du ein **Zauberlicht** an (298) oder dreh-

st Du um und kehrst nun sogleich auf den Pfad zurück, um weiter nach Osten zu wandern (316)?

### 294

Du blickst Dich lachend um, glücklich über Deinen Sieg über den Koloß, und nimmst 25 Goldstücke an Dich. Wirst Du jetzt die Krone nehmen (311) oder verläßt Du die Höhle lieber sogleich durch den Gang im Osten (233)?



### 295

Du springst von der Balkonbrüstung und schwebst dann davon, während hinter Dir der Turm des üblen Magiers Somodh zusammenbricht (-8 AUSDAUER)! Eilig fliegst Du gen Nordosten und schnell rückt das Gebirge näher. Doch kurz vor den ersten Höhenzügen verlassen Dich Deine Kräfte und Du sinkst auf einen Pfad, der nach Norden führt. Du ruhst Dich einige Zeit aus (+2 AUSDAUER) und folgst dann diesem Weg (176)...

### 296

Verzweifelt wirfst Du Dich gegen die Tür und verrenkst Dir dabei die Schulter (-1 AUSDAUER)! Doch endlich springt sie auf, Du taumelst hinaus und wendest Dich der zweiten Tür zu, die Du links von Dir erkennen kannst (270)...

### 297

Du legst dem jungen Mann Deine Hände auf die Schläfen und murmelst die Zauberformel (-4 AUSDAUER)! Dann trittst Du zurück, doch zu Deinem Kummer schüttelt der Mann den Kopf und sagt Dir traurig, daß er immer noch sein Spiegelbild liebe. Wirst Du jetzt einen **Illusionszauber** versuchen (287), den Spiegel zerschmettern (254) oder die Hütte verlassen und weiter dem Bergpfad folgen (31)?

### 298

Beruhigend hell flackert das magische Licht auf und mit einem Lächeln blickst Du hoch, um Dich umzusehen (-1 AUSDAUER). In diesem Moment hörst Du ein Brüllen und entdeckst erschrocken einen riesigen Höhlenbären, der sich vor Dir drohend aufrichtet! Dir bleibt gerade noch Zeit, Dein Schwert zu ziehen, dann greift er Dich an! **höhlenbär**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**  
Besiegst Du das Ungetüm, so kehrst Du auf den Weg nach Osten zurück, da in der Höhle außer ein paar Knochen nichts zu finden ist (316)...







299

**H**astig sagst Du den Spruch auf, aber das unheimliche Wesen vor Dir wankt nicht im geringsten, sondern kommt im Gegenteil weiter immer näher (-6 **AUSDAUER**)! Du mußt Dich mit Deinem Schwert verteidigen (327)...

300

**I**m Raum hinter der Tür ist es anscheinend stockfinster und das Licht der im Gang steckenden Fackeln vermag Dir nicht zu zeigen, was sich wohl hinter der Tür verbirgt. Öffnest Du sie nun leise (268), lauscht Du an ihr (321) oder gehst Du einfach weiter den Gang gen Osten entlang (303)?

301

**A**ls Du die Tür aufreißt, springen zwei Kobolde erschrocken von ihren Steinhockern auf, ziehen ihre Dolche und greifen Dich mit lautem Geschrei an!

**KOBOLD**

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 9**

**KOBOLD**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

Besiegst Du sie, so findest Du 7 Goldstücke, kannst ihre zwei Dolche an Dich nehmen und dann den Raum durch den Gang im Osten wieder verlassen (280).

302

**D**ie beiden Menschen nicken Dir dankend zu, starren aber andauernd auf etwas, das sich hinter Dir befindet. Ehe Du Dich umdrehen

kannst, erhältst Du einen Schlag auf den Kopf und Dir wird schwarz vor Augen (-1 **AUSDAUER**)!

Doch sogleich erwachst Du wieder und stellst benommen fest, daß sich zu den zwei Menschen noch ein dritter Halunke gesellt hat, dem Du diese unsanfte Behandlung zu verdanken hast. Sie kommen jetzt grinsend auf Dich zu und Du mußt Dich ihnen zum Kampfe stellen!

**RÄUBER**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Wenn Du alle drei Gauner besiegt hast, kannst Du in ihren Taschen 6 Goldstücke finden, packst dann Deine Habe zusammen und folgst dem Pfad nach Südosten, der jetzt vom Gebirge weg durch Weideland verläuft (188)...

303

**D**u folgst dem Gang einige Zeit in Richtung Osten und bleibst nun ab und zu stehen, denn Du vernimmst jetzt Stimmen, und schließlich entdeckst Du die Holztür in der Nordwand des Ganges, durch deren Ritzen Licht fällt.

Es ist jetzt nahezu unerträglich heiß im Gang und Du fragst Dich, wer sich wohl in dem Raum hinter der Tür aufhalten mag...

Wirst Du sie kühn öffnen und in den Raum marschieren (155), erst einmal durch das Schlüsselloch blicken (127), Dein Schwert ziehen, die Tür aufreißen und die Wesen angreifen (259) oder einfach weiter dem Gang nach Osten folgen (77)?

304

**D**u schwingst Dich hinter dem Elf auf dessen Einhorn und dieser wendet das Tier und galoppiert davon.

Immer schneller jagt ihr dahin und als Du einen Blick auf das Gesicht des zweiten Elfen wirfst, siehst Du, daß es vor Haß verzerrt ist und daß die Augen seines Einorns in einem unheimlichen roten Licht leuchten! Erschrocken wird Dir klar, daß die beiden unter dem Bann der Dunklen Fürsten stehen, und Du ziehst Dein Schwert.

In diesem Moment stößt der Elf einen Schrei aus und Du wirst vom Einhorn gestoßen und schlägst hart auf dem Boden auf (-2 **AUSDAUER**)!

Mühsam kommst Du hoch und sofort greifen Dich die besessenen Elfen und ihre Reittiere an!

**elf**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 13**

**elf**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 10**

**einhorn**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 5**

**einhorn**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 5**

Falls Du diese bedauernswerten Wesen besiegt, kannst Du traurig dem Pfad nach Osten folgen (43)...

305

**V**or dem Troll scheint eine Flammenwand in die Höhe zu lodern und er weicht sofort entsetzt zurück (-3 **AUSDAUER**)!

Du kannst an ihm vorbei aus der Kammer stürzen (258)!





### 306

Der Höhlentroll blickt auf, als Du zu sprechen beginnst, springt zu seiner Waffe und kommt drohend auf Dich zu!

Wirst Du ihn angreifen (324), an ihm vorbeirennen und den Raum verlassen (108) oder schnell zur Truhe eilen (290)?

### 307

Du kniest neben der Elfe nieder und stellst fest, daß sie noch lebt!

Wendest Du schnell einen Heilzauber an (32) oder drehst Du Dich erschüttert um und gehst zurück, wieder auf das Tor zu (109)?

### 308

Deine heilende Magie strömt in den Körper des Elfen, aber auf einmal gibt es einen Schlag, der Dich davonschleudert!

Der Elf ist bereits tot und deshalb wandte sich Deine Magie gegen Dich (-5 AUSDAUER)!

Mühsam rappelst Du Dich auf und die Elfe kommt zu Dir und entschuldigt sich weinend. Du fragst sie, ob sie Dich begleiten will, und sie nickt, als sie von der Gefahr für den Elfenwald hört.

Ihr kehrt zusammen auf den Weg zurück und geht auf das mächtige Tor zu (250)...

### 309

Du wartest auf die beiden Angehörigen der Einhorngarde und als sie ganz nahe bei Dir sind, er-

kennst Du auch schon den Wahnsinn, der in ihren Augen blitzt! Sofort greifen sie Dich an und Du hebst widerstrebend Dein Schwert, um Dich zu verteidigen.

elf

Kampfkraft 8 – Ausdauer 13

einhorn

Kampfkraft 11 – Ausdauer 5

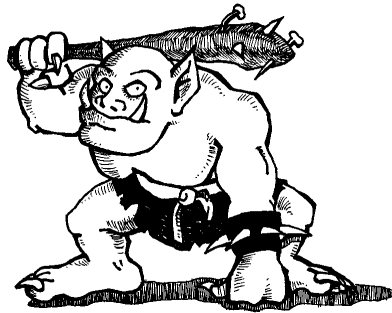
elf

Kampfkraft 9 – Ausdauer 10

einhorn

Kampfkraft 10 – Ausdauer 5

Besiegst Du diese bedauernswerten Geschöpfe, so folgst Du kummervoll dem Pfad gen Osten (43)...



### 310

Vorsichtig tastest Du in die schmale Nische und erfaßt einen runden, harten Gegenstand.

Wirst Du einen Zauberischen Blick anwenden (328), den Gegenstand herausziehen (265) oder ihn loslassen, aus dem Raum gehen und dem Gang nach Osten folgen (303)?

### 311

Als Du die schimmernde Krone Aberührst, durchzuckt Dich ein

stechender Schmerz und von unfaßbarer Pein geschüttelt fällst Du zu Boden (-8 AUSDAUER)!

Mühsam kommst Du wieder auf die Beine und verläßt die Höhle zitternd durch den Ausgang im Osten (233).

### 312

Mit einem Lächeln auf den Lippen setzt Du Dich neben die beiden Kobolde, die Dich neugierig mustern.

„Wir sehen hier nicht sehr oft Elfen, denn dieser Weg durch Stein und Fels schreckt alle Deines Volkes ab.“ Ihr unterhaltet euch eine Weile, aber nach einiger Zeit erklärst Du ihnen, daß Du weiterziehen mußst und verabschiedest Dich von ihnen.

„Sei auf der Hut vor dem Königsdrachen!“ ruft Dir einer nach, als Du in dem Tunnel in Richtung Osten verschwindest.

Hinter Dir erklingt Gelächter und Du stellst fest, daß alle Deine Goldstücke, die Du besessen hast, verschwunden sind!

Mürrisch gehst Du weiter (280)...

### 313

Das Tageslicht reicht noch ziemlich weit in den Gang hinein, den Du leise entlanggehst.

An der Decke erkennst Du viele große Fledermäuse und bist jetzt froh, kein Zauberlicht entzündet zu haben.

Nach einiger Zeit biegt der Gang nach Norden ab und endet vor einer Holztür, durch deren Ritzen Licht schimmert (289).





**314**

Du zückst Deine Waffe und wartest, bis die beiden Elfen nahe genug heran sind, und gerade als Du sie attackieren willst, fällt Dir das wutverzerrte Gesicht des ersten Reiters auf und die rot glühenden Augen seines Einhorns.

„Nun wirst Du sterben!“ schreit er und Du erkennst, daß die beiden unter dem Bann der Dunklen Fürsten stehen müssen!

Hastig hebst Du Dein Schwert, um Dich gegen ihren wütenden Angriff zu verteidigen!

**elf**  
**Kampfkraft 8 – Ausdauer 13**  
**einhorn**

**Kampfkraft 11 – Ausdauer 5**  
**elf**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 10**  
**einhorn**

**Kampfkraft 10 – Ausdauer 5**  
Besiegst Du Deine Artgenossen, so kannst Du schweren Herzens weiter den Pfad entlang nach Osten wandern (43).

**315**

Zitternd vor Angst murmelst Du noch einen Spruch und fühlst dann erleichtert, wie Du langsam wieder steigst (-8 AUSDAUER)!

Dennoch schaffst Du es nur mit Mühe und Not, den rettenden Boden zu erreichen, und dort sinkst Du müde hernieder (110)...

**316**

Nach geraumer Zeit – Du wanderst nun schon lange über das Gebirge und machst Dich langsam an

den Abstieg – taucht auf der linken Seite des abwärts führenden Weges eine kleine Holzhütte auf, aus deren Kamin Rauch emporsteigt.

Du sehnst Dich nach einem warmen Raum und einem guten Gespräch und fragst Dich, ob Du weiter dem Pfad folgen sollst (31), Dich vorsichtig der Hütte näherst (317) oder ob Du einfach anklopfen und eintreten sollst (283).

**317**

Leise schleichst Du Dich zu der Holzhütte und blickst durch eines der Fenster.

Du entdeckst einen jungen, blondhaarigen Mann, der in einen großen Wandspiegel starrt.

Trittst Du jetzt nach vorherigem Anklopfen ein (283), stürmst Du schnell in die Hütte (241) oder kehrst Du um und gehst weiter den Pfad hinab (31)?

**318**

Mit einer Hand umklammerst Du krampfhaft den blauen Stein, den Dir der Königsdrache geschenkt hat, und dringst dann mit Deinem Schwert mutig auf den Murduk ein, dessen Bewegungen eindeutig durch den Zauber des Steines stark verlangsamt werden.

**murduk**  
**Kampfkraft 10 – Ausdauer 15**

Wenn Du diesen schrecklichen Diener der Fürsten des Dunklen besiegt hast, so kannst Du – froh über diesen großen Sieg – weiter nach Osten wandern (188).

**319**

Leise gehst Du den Gang entlang, Lader nach kurzer Zeit einen Knick nach Süden macht und dann wieder nach Osten führt, wo er vor einer Holztür endet.

Öffnest Du sie leise (239) oder wirfst Du Dich schwungvoll dagegen und stürmst in den dahinterliegenden Raum (343)?

**320**

Du murmelst die Formel und schwebst dann eilig nach oben (-8 AUSDAUER).

Von dort kannst Du erkennen, daß es sich bei den zwei Reitern um Elfenkrieger der Einhorngarde von Cas-Ashar handelt!

Freudig erregt schwebst Du wieder herab und fragst Dich, ob Du sie aufhalten sollst (267), sie wegen eines Reittieres angreifen (314) oder sicherheitshalber einen **Zauberischen Blick** anwenden sollst (111).

**321**

Trotz Deines feinen Elfengehörs kannst Du keinerlei Geräusche hinter der Tür vernehmen, aber dafür hörst Du Gelächter aus östlicher Richtung.

Öffnest Du die Tür jetzt (268) oder folgst Du dem Gang nach Osten (303)?

**322**

Im Laufen ziehst Du Deine Waffe und stürzt Dich dann auf den verruchten Murduk!







## MURDUK

### Kampfkraft 11 – Ausdauer 17

Wenn Du ihn besiegst, strömen seine Gefolgsleute in alle Richtungen davon und Du sinkst erschöpft zu Boden (275)....

323

**D**u sprichst die Formel, aber absolut nichts geschieht (-3 AUSDAUER)!

Der Königsdrache beugt sich herab und blickt Dich aus unglaublich weisen Augen an. Dir schwindelt.

„Was sehe ich! Ein Elf, der sich anmaßt, mir einen Zauberspruch entgegenzuschleudern. Zu Deinem Glück hat mir einst ein Elf einen großen Dienst erwiesen, so daß ich Dich ziehen lassen werde. Verlasse meinen Hort durch den Gang dort im Osten und nimm Dich vor dem Murduk in acht!“

Befolgst Du seinen Rat und verläßt die Höhle (233) oder attackierst Du ihn schnell mit Deinem Schwert (15)?

324

**F**ieberhaft überlegst Du, wie der Troll wohl am besten zu bekämpfen ist.

Wendest Du einen **Illusionszauber** (305) oder einen **Magischen Schlaf** (347) an, oder zückst Du Dein Schwert und machst Dich zum Kampf bereit (18)?

325

**D**er Schneesturm wird immer stärker und eine plötzliche Windböe erfaßt Dich und wirft Dich hart zu

Boden (-1 AUSDAUER)!

Ehe Du Dich aufrappeln kannst, ist der Berggeist über Dir und greift Dich böse schreiend an!

### Berggeist

### Kampfkraft 10 – Ausdauer 16

Falls Du diese Kreatur besiegst, so hört der Schneesturm sofort auf und Du kannst ungehindert weiter dem Bergpfad nach Osten folgen (218)...



326

**E**in wenig erschöpft gehst Du zu der Elfe hinüber, die Dich weinend bittet, ihrem Gefährten zu helfen.

Wendest Du einen **Heilzauber** an (308), erklärst Du ihr, daß Du ihm nicht helfen kannst (281) oder wendest Du Dich einfach ab und gehst zurück zum Pfad, um weiter auf das Tor zuzuhalten (109)?

327

**D**a Dir das Spiegelwesen bei jedem Angriff mit seinen Händen Verletzungen zufügt, mußt Du jede Kampfrunde automatisch **1 Punkt** von Deiner **AUSDAUER** abziehen, so lange, bis entweder Du oder das

Spiegelwesen tot sind!

### Spiegelwesen

### Kampfkraft 8 – Ausdauer 5

Besiegst Du es, kannst Du Dich entweder noch in der Hütte umsehen (346) oder auf den Pfad zurückkehren und weiter bergab wandern (31).

328

**W**ährend Du den Spruch murmelst wird die Mauer vor Dir durchsichtig und Du siehst, daß Du einen großen, blutroten Edelstein umklammert hältst, aber auch, daß sich Deiner Hand ein Felsenskorpion nähert (-2 AUSDAUER)!

Schnell ziehst Du sie zurück, dabei den wunderbaren Stein betrachtend, und verläßt den Raum, denn nur zu gut weißt Du, daß der Stich eines Skorpions meist tödlich ist (303)...

329

**L**angsam wirkt der Zauber und Du erhebst Dich langsam in die Luft (-8 AUSDAUER).

Du fliegst über den Abgrund, hast aber noch nicht einmal die Hälfte überquert, als Du bemerkst, wie der Spruch seine Wirkung verliert!

Entweder schwebst Du nun hinab zur Mitte der Hängebrücke (266) oder mußt noch einen **Mystischen Flug** anwenden, um nicht in die Tiefe zu stürzen (315).

330

**I**n der Truhe findest Du nichts als Wertlosen Plunder, doch endlich entdeckst Du ein einziges Goldstück das Du an Dich nimmst, bevor Du den Raum verläßt (258).





**331**

Du murmelst den Zauberspruch und überblickst verschwommen den vorderen Teil der Höhle, kannst dort jedoch nichts Interessantes entdecken (-2 **AUSDAUER**).

Wirst Du die Höhle nun genauer untersuchen (293) oder einfach daran vorbeigehen (58)?

**332**

Die beiden Elfen der Einhorngarde galoppieren wie ein Blitz vorbei und Du kehrst enttäuscht auf den Weg zurück und folgst ihm nach Osten (43).

**333**

Du rennst an der Wand entlang und erreichst den Morgenstern, bevor der Troll, der wütend aufgesprungen ist, Dich packen kann!

Mit einer gewaltigen Kraftanstrengung schleuderst Du die Waffe auf ihn und der Troll sinkt benommen zu Boden, so daß Du jetzt entweder seine Truhe untersuchen kannst (330) oder sogleich den Raum durch den Gang im Süden verläßt (258).

**334**

Schnell hastest Du durch den Wald und kommst schon bald am Ort des Kampfes an.

Das Gefecht tobt und Du erkennst sofort, daß die Elfen siegen würden, wenn der Anführer der Angreifer – ein Murduk – nicht wäre.

Greifst Du ihn mit Deinem Schwert an (322) oder bist Du im Besitz einer Pergamentrolle, deren vorgelesener

Spruch eines dieser Wesen vernichten kann (284)?

**335**

Du erwachst am Morgen aus einem ungestörten Schlaf, packst nach einem kurzen Frühstück Deine Ausrüstung zusammen und folgst dem Pfad, der jetzt vom Gebirge weg durch Weideland führt, in Richtung Nordosten (+1 **AUSDAUER**).

Einige Zeit wanderst Du diesen Weg entlang und fährst erschrocken zusammen, als über Dir der Schrei eines Tharoom ertönt!

Der geflügelte Drache stößt pfeilschnell auf Dich herab und gleichzeitig entdeckst Du einen Aldam, der eilig auf einem Gom-Wolf auf Dich zu reitet!

Versuchst Du, einen **Illusionszauber** auf den Tharoom zu werfen (206), einen **Magischen Schlaf** (50), stellst Du Dich mutig zum Kampfe (342) oder fliehst Du den Weg entlang (256)?

**336**

Krachend brichst Du durch das Unterholz und kommst auf einer Lichtung an, wo eine Elfe sich gegen zwei Tos-Menschen – Diener der Dunklen Fürsten – verteidigt!

Ein anderer Elf, wahrscheinlich ihr Gefährte, liegt regungslos am Boden. Einer der Tos-Menschen sieht Dich nun, läßt von der Elfe ab und rennt auf Dich zu!

Du mußt jetzt schnell handeln.

Wirst Du einen **Illusionszauber**

(291) oder einen **Magischen Schlaf** aussprechen (348) oder Dich zum Kampfe stellen (97)?

**337**

Schnell nähern sich die Reiter und als Du erkennen kannst, wer sich da nähert, stößt Du einen leisen Freundschaftsschrei aus, denn es handelt sich offensichtlich um zwei Elfen der Einhorngarde von Cas-Ashar!

Neben Dir zügeln sie ihre Einhörner und blicken Dich erstaunt an.

„Nach Dir suchen wir schon seit Tagen, unser König wartet ungeduldig auf Dich. Komm, steig auf, wir bringen Dich zu ihm!“

Greifst Du die beiden Elfen an (288) oder nimmst Du ihr Angebot höflich an (304)?



**338**

Du lachst und vollführst einen Freudentanz, aber schon bald holt Dich die Wirklichkeit wieder ein und bringt Dich zur Vernunft.

Du erinnerst Dich an Deinen Auftrag und schnell eilst Du auf die ersten Ausläufer des Elfenwaldes zu, wo schon vereinzelt Schimmer strahlenden Glanzes die Pracht von Cas-Ashar ankündigen (286)...





339

**B**eruhigend hell flackert das Licht auf und Du entdeckst in seinem Schein viele große Fledermäuse an der Decke, die beim Aufflammen Deiner magischen Lichtquelle erwachen und Dich attackieren (-1 **AUSDAUER**)!

**riesenfledermäuse**

**Kampfkraft 7 – Ausdauer 10**

Besiegt Du sie, löscht Du das Licht aus und folgst dem Steingang, bis er nach Norden abbiegt und vor einer Holztür endet, unter deren Ritzen schwaches Licht durchschimmert (289)...

340

**S**chlotternd trittst Du aus dem Dunkel der Höhlenwand und vor den riesigen Königsdrachen.

Dieser bringt seinen edel geschwungenen Kopf ganz dicht an Dein Gesicht und sein Atem ist wie der Geruch in einer Eisenschmiede.

Seine weisen Augen mustern Dich lange Zeit.

„Sieh an, ein Elf. Lange ist es her, daß ich einen Deines Volkes zuletzt sah und deshalb will ich Dich ziehen lassen, allerdings mußt Du das Gold hierlassen, denn mein Hort muß so bleiben, wie er ist.“

Leerst Du Deine Taschen, bedankst Dich und gehst zum Gang im Osten der Höhle hinaus (233), greifst Du ihn mit Deinem Schwert an (15) oder versuchst Du, den rettenden Ausgang rennend zu erreichen (174)?

341

**A**ls Du Dich über das dunkle Loch gebeugst, hörst Du ein lautes Zischen und der riesige Kopf eines Höhlenwurms schnell Dir entgegen! Mache einen **REAKTIONSTEST**!

Falls Du zu langsam reagierst, stößt Dich der Kopf mehrere Schritte zurück und Du prallst hart auf dem Boden auf (-2 **AUSDAUER**)! Vor Dir ragt nun der Kopf des Höhlenwurms aus dem Loch und sicherheitshalber trittst Du zurück, denn die Bestie macht sich daran, zu Dir zu kriechen! Da Du aus den Lehren Deines Meisters weißt, daß ein Höhlenwurm – der ja ein entfernter Verwandter der Drachen sein soll – gegen Magie vollkommen immun ist, ziehst Du Dein Schwert und greifst ihn an!

**höhlenwurm**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 18**

Besiegt Du ihn, so kannst Du entweder über das Loch springen, in das er hinabgerutscht ist (129) oder an einer Felswand daran vorbeiklettern (251).

342

**U**nglaublich gewandt fliegt der Tharoom herbei und beginnt, mit Krallen und Schnabel nach Dir zu hacken!

**tharoom**

**Kampfkraft 9 – Ausdauer 12**

Wenn Du ihn besiegt hast, heißt es, sich vor dem Gom-Wolf und seinem Reiter in Sicherheit zu bringen!

Fliehst Du den Pfad nach Nordosten

entlang (256) oder willst Du Dich den beiden Wesen mutig entgegenstellen (260)?

343

**D**u krachst gegen die schwere Tür und heißer Schmerz durchzuckt Deine Schulter (-1 **AUSDAUER**)!

Schwer atmend und mit schmerzverzerrtem Gesicht drückst Du noch einmal gegen die Holztür, die nur widerwillig nachgibt (239)...

344

**S**chnell springst Du unter einen großen Felsblock!

Mache einen **REAKTIONSTEST**!

Bist Du zu langsam, so streift Dich beim Sprung noch ein großer Stein (-3 **AUSDAUER**)! Unter dem Felsblock bist Du verhältnismäßig sicher und unruhig wartest Du, bis endlich keine Steine mehr von oben auf den Weg herunterprasseln.

Dann raffst Du Dich auf, steigst über das Geröll hinweg und folgst dem Pfad, der nach Osten führt (257).

345

**D**ie Holztür knarrt laut, als Du sie öffnest, und als Du eintrittst blicken Dich zwei Kobolde verblüfft an.

Greifst Du sie schnell an (255), beginnst Du ein Gespräch (62) oder wendest Du einen **Illusionszauber** an (7)?

346

**D**u durchsuchst sorgfältig die Hütte, ißt und trinkst noch ein wenig







(+2 **AUSDAUER**) und findest schließlich 4 Goldstücke in einem kleinen Lederbeutel. Du nimmst sie an Dich und verläßt dann die Hütte, um dem Pfad bergab zu folgen (31).

**347**

Der Troll schüttelt unwillig den Kopf, kommt dann jedoch weiterhin näher, den Morgenstern, den er an sich genommen hat, grimmig schwingend! Anscheinend ist er irgendwie gegen Deinen Schlafzauber immun (-6 **AUSDAUER**)!

Du kannst jetzt einen **Illusionszauber** aussprechen (305) oder Dich zum Kampfe stellen (18).

**348**

Der Tos-Mensch fängt an zu stolpern und fällt dann zu Boden (-6 **AUSDAUER**). Zu Deinem Schrecken siehst Du, wie der zweite Mensch die Elfe nun schwer bedrängt und da Du nicht schon wieder einen Zauber sprechen willst, stürzt Du mit dem Schwert auf ihn zu! Er wendet sich von der erschöpften Elfe ab und beginnt sogleich, Dich zu attackieren!

**tos-mensch**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 14**

Besiegt Du ihn, so kannst Du entweder versuchen, den Gefährten der Elfe zu heilen (308) oder ihr sagen, daß Du ihm zu helfen nicht in der Lage bist (281) oder aber Dich sogleich abwenden, zum Weg zurückkehren und auf das Tor zuwandern (109).

**349**

Mit einem wilden Aufschrei stürmst Du aus dem Wald auf

die beiden Tos-Menschen zu und diese heben ihrerseits die Waffen und eilen Dir entgegen!

**tos-mensch**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 12**

**tos-mensch**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 15**

Besiegt Du sie, so lies (307)...



**350**

Die beiden Kämpfer sind schnell heran und Du mußt wegen Deiner schlechten Position bei diesem harten Kampf **1 Punkt** von Deiner **KAMPFKRAFT** abziehen!

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 11**

**karchas-krieger**

**Kampfkraft 8 – Ausdauer 16**

Besiegt Du die beiden, so setze Deinen Weg zum Ende der Hängebrücke fort und begegne dort Deinem Schicksal (110)!

**351**

Die Einhörner tragen euch schnell und sicher davon, ihr lasst die grüne, schillernde Mauer von Cas-Ashar hinter euch, ebenso das bunt schimmernde Eingangsportal und rei-

tet bald durch die leuchtenden Straßen des Elfenstadt, über goldene und silberne Gassen, vorbei an leuchtenden Zitadellen aus grünem und blauem Kristall, durch immergrüne Gärten und vorbei an plätschernden Springbrunnen... Dir geht das Herz auf bei jedem Kinderlachen und jedem vertrauten Anblick, der sich Dir bietet. Du bist froh, endlich wieder daheim zu sein und weißt, daß Du nie mehr von hier fortgehen wirst.

Endlich haltet Ihr vor dem Königspalast und die zwei Wachelfen führen Dich direkt zum König, der Dich lächelnd anblickt, als Du Deine Geschichte noch einmal erzählst. Dann nickt er und winkt Dich heran.

„Wahrlich, wie ist dies möglich, ich sehe den Körper eines Elfen und spüre in ihm den edlen Geist des Magiers, Kriegers und Weisen, und wo findet sich so etwas selbst bei unserem stolzen Volk?“ Du lächelst geschmeichelt und die beiden Elfen der Einhorngarde grinsen sich an.

„Lasst unsere Kämpfer sich bereithalten, denn Cas-Ashar soll nicht unvorbereitet sein, wenn die Heerscharen der Dunklen Fürsten erscheinen, nein, wir werden sie hier erwarten, auf daß niemals ein Geschöpf der Finsternis unsere Gärten und Seen beschmutze!“ Du verneigst Dich nochmals tief und verläßt dann stolz und froh den Thronsaal, hinter Dir hörst Du noch die leise Stimme des Elfenkönigs... „Dank Dir, tapferer Elf, nur dank Dir...“

**Ein Soloabenteuer der Augsburger SpieleSchmiede**

**Autor:** Karl-Heinz Zapf

**Grafik:** Katja Braasch

**Nachdruck – komplett oder auszugsweise – bedarf der ausdrücklichen schriftlichen Genehmigung.**

