Vom Träumen und Erwachen

Vorwort

Hallo lieber Leser. Dieses Abenteuer habe ich für meinen älteren Bruder geschrieben und ist für einen festgelegten Helden (siehe Anhang). Ich weiß, das hält einen erst einmal davon ab, überhaupt weiterzulesen. Aber gib der Geschichte bitte eine Chance. Es ist mein erstes Abenteuer und ich habe viel Herzeblut hineingesteckt. Vielleicht gefällt dir die Geschichte ja und du denkst nachher `Ich schau mal, was aus diesem Elfen wird´. Oder du spinnst den Charakter ein bisschen um, andere Haarfarbe usw.... Darauf soll es nun wirklich nicht ankommen. Gern kannst du auch so tun, als hätte dein Held dieses Abenteuer wie in einem Traum erlebt. Wie auch immer du dich entscheidest, lieber Leser, ich freue mich über Anregungen, Kritik, Verbesserungsvorschläge und so weiter. Viel Spaß beim Lesen.

Ein kühler Frühlingsmorgen...

Du streifst durch das finstre Dickicht des Waldes. Kaum ein Lichtstrahl dringt durch das dichte Blatt- und Nadelwerk der Bäume. Diesen Weg bist du schon oft gegangen, vorbei an den Haselsträuchern, den süßen Walderbeeren und der großen Erle, die dir hin und wieder ein kühler Ort der Erholung ist. Du kennst den Wald, er ist dir wie ein Freund.

An einer Lichtung machst du Halt und erblickst eine junge Elfe, die über einem erlegten Hasen hockt. Sie streicht sich eine Strähne ihres aschblonden, welligen Haares aus dem Gesicht, wohlwissend dass du sie beobachtest. Du bist gebannt von ihrer Anmut und Schönheit. Sie wirkt so stark und doch zerbrechlich, zerrissen zwischen zwei Welten. Obwohl du sie nie zuvor gesehen hast, kommt sie dir doch vertraut vor. In dir wächst der Wunsch, sie zu halten und ihren Schmerz zu lindern.

Als du dich ihr näherst, springt sie auf und läuft davon. Grazil wie ein Reh und geschmeidig wie eine Katze huscht sie durch das Unterholz. Du läufst ihr nach, den Wind in deinem Haar. An einem Teich mitten im Wald holst du sie ein. Sie dreht sich zu dir um und lächelt dich milde an. Im nächsten Moment tollt ihr schon über den moosigen Strand, lachend, herzend. Du fühlst dich leicht und unbeschwert. Ihre Wange streichelnd schaust du tief in ihre graublauen Augen. Du siehst dein Spiegelbild darin wieder. Nein, das bist nicht du, es ist das Antlitz deines Vaters. Hinter dir erscheint die anmutige Gestalt deiner Mutter. Als du dich zu ihr umdrehst, schwindet ihr Abbild in einem dunstigen Schleier.

Ruckartig erwachst du aus dem Schlaf. Mit weit aufgerissenen Augen sitzt du auf deinem Lager und spürst, wie dein Herz in deiner Brust rast. Tief atmest du die Luft des Jetzt und Hier ein, lässt die Bilder hinter dir und kommst langsam wieder zur Ruhe. Dieser Traum, du hast ihn nicht zum ersten Mal geträumt. Wenn du nur wüsstest, was er zu bedeuten hat...

Die Sonne steht schon recht hoch (die zehnte Stunde nach Mitternacht wird wohl angebrochen sein), als du dich von deinem Lager erhebst und noch etwas träge deine Kleider überstreifst. Weiter bei Abschnitt 1.

1

Auf dem Platz zwischen den Baumhäusern herrscht schon reges Treiben. Faelandel, der Jäger, breitet seine Beute auf dem Boden aus. Lorion und Valaria schaben einige Fische sauber und die Jüngsten bündeln unter Aufsicht der uralten Heilerin Elayoê allerlei Kräuter und Heilpflanzen. * Deine Mutter reicht dir eine

Schale Hirsebrei mit frischen Beeren und etwas Honig. Dazu gibt es einen Becher heißen Blütentee. Du lässt dich nieder und isst bedächtig, während deine Mutter dir das silbrige Haar flechtet. Möchtest du ihr deinen Traum schildern und sie dazu befragen? (7) Oder behälst du deine Gedanken lieber für dich, um deine Mutter nicht zu beunruigen? (15)

*Ach ja, du bist übrigens Schüler der alten Heilerin. Du hast je zwei Freiwürfe auf Pflanzenkunde und eine Heilkunde deiner Wahl oder aber dem Zauber Balsamsalabunde.

2

Was willst du stattdessen tun? Bei 19 könntest du dich zu Elayoê und den drei Jüngsten setzen. Bei 12 kannst du dir die Beute der Fischer ansehen. Möchtest du lieber schauen, was der Jäger erbeutet hat (81) oder willst du deinen Vater am Fluss aufsuchen (17)?

3

Deine Mutter lässt ihre Handarbeit fallen und hebt beschwichtigend die Hände. In ihrem Gesicht zeigt sich Angst und Bange: "Bitte mein Sohn, frag mich nicht. Hier nimm den Umhang deines Vaters, den Bogen und Pfeile und lauf Imion nach. Du wirst deine Antworten finden. Geh!" Sie hüllt dich in den graugrünen Überwurf und schließt ihn mit der, eigens von deinem Vater gefertigten, Brosche in Form einer Libelle. Dann drückt sie dir einen Köcher mit 20 Pfeilen und einen Kurzbogen in die Hand. "Geh", haucht sie und streichelt deine Wange zum Abschied. Flink greifst du auch deinen Speer und dein Jagdmesser und eilst zu Abschnitt 14.

4

Imion wendet sich ab zum Gehen. "Was kümmern uns die Sorgen dieses Rosenohr-mischlings?", fragt er dich ohne seine Lippen zu bewegen. "Lass uns gehen." Willst du dich dem Waldläufer anschließen (34) oder dich um den Verzweifelten kümmern? (39)

5

Plötzlich dringt eine Stimme in deinen Kopf. Es ist die des Waldläufers Imion. Er sendet eine Nachricht vom Waldrand und bittet um Hilfe. Weiter bei (14).

6

Dein letzter Atemzug auf Dere ist getan. Du sinkst zu Boden. Vor deinen Augen siehst du noch einmal all deine Lieben und die bezaubernde Elfe aus deinem Traum. Nie wirst du erfahren, wer sie ist. Und damit endet dieses Abenteuer nun für dich.

ENDE

7

Du gerätst in einen wahren Redefluss, lässt kein Detail aus. Als du deine Erzählung beendest, setzt sich deine Mutter neben doch. Du schaust sie fragend an. Sanft lächelnd blickt sie zu Boden. "Dein Vater ist unten am Fluss. Er will Zwiesprache halten mit Bruder Bär. Die Salme sind spät dies Jahr." Die Antwort befriedigt deine Neugier nicht recht. Willst du weiter nachfragen (21) oder es lieber auf sich beruhen lassen (84)?

8

Du lässt deinen Blick von Ardan ab und schaust bedrückt zu Boden. Aber, was ist das? Weiter bei 37. Merke dir aber bitte die Zahl dieses Abschnittes.

9

Zwischen drei Birken bietet sich euch ein Bild der Verwüstung. Ein hölzerner Wagen mit gebrochener Achse und einer Plane, welche zerfleddert im Wind weht, niedergetrampelte Zelte, Kisten, Flaschen, geborstene Klingen und sechs leblose Körper liegen verstreut auf dem Platz. Ein Pferd hat sich mit dem Zaum in einem der Bäume verheddert und versucht wiehernd und sich bäumend zu befreien. Ein

Goblin versucht vergebens es zu beruhigen, zwei weitere wühlen in Kisten und Fässern und ein vierter durchsucht einen der Körper. Doch dieser scheint nicht leblos zu sein. Als der Rotpelz das bemerkt, zieht er seinen rostigen Säbel und setzt zum Stoß an. Imion erhebt sich blitzartig aus seiner Deckung und schießt einen Pfeil auf den Angreifer. Er trifft genau in den Hals des Goblins, welcher kurz zuckend zu Boden geht. Die anderen drei Plünderer drehen sich zu euch um. Es kommt zum Kampf. Hier die Werte der Goblins:

MU 8; **LE** 20; **AT/PA** 10/7; **TP** 1W+3; **RS** 2

Solltest du den einen Goblin erlegt haben (um die beiden anderen kümmert sich dein Begleiter), lies weiter bei 40, ansonsten ist bei 6 dein Abenteuer zu Ende.

10

"Begleitest du mich heute?" fragt der hochgewachsene Waldläufer. "Es ist ein herrlicher Tag für einen Streifzug." Dein Blick wandert von dem hellblonden Hühnen zu deiner Mutter. Sie weicht deinem Blick aus und arbeitet weiter an einer Stickerei. Also, willst du Imion begleiten (30) oder nicht (2)?

11

"Was hat dich Mutter Elayoê eigentlich gelehrt?", fragt der Waldläufer entnervt. Er stößt dich sanft beiseite, hockt sich über dem Verwundeten nieder und beginnt mit tiefer Stimme die Formel zu singen: "Bhalsama sala bian da'o, bhalsama sala bian da'o...." Wieder und wieder spricht, halb singt er die Worte vor sich hin. Ein leichtes Flirren umgibt ihn dabei und du spürst, wie er wohlige Wärme ausströmt. Sofort öffnet der Geheilte seine Augen und tastet etwas ungläubig seine Brust ab. Weiter bei 32.

12

"Ein reicher Fang, sieh nur", strahlt Lorion dich an. "Genau 20 Fische, das reicht für...." Der sonst so kecke Schwarzhaarige stockt. Im Geiste zählst du die Mitglieder eurer Sippe zusammen, Elayoê, die Jüngsten, deine Eltern.... Mit dir sind es 21. "Aber wir sind doch...", setzt du an. Beide Fischer schauen deine Mutter an. Weiter bei 3.

13

Schnaufend geht der Bär zu Boden. Dein Vater richtet sich, etwas benommen von dem Prankenhieb, auf. "Es geht mir gut", wehrt er ab, als du ihm aufhelfen möchtest. "Habe ich dich nicht gelehrt, wie man sich Bruder Petz nähert? Aufrecht und stolz, sonst vermutet er Arglist und Täuschung." Er hockt sich hin, streichelt den Kopf des toten Tieres und murmelt dabei leise Worte des Abschieds. "Was ist der Grund deines Besuches?", wendet er sich an dich. "Ich wollte nach dir sehen", beginnst du vorsichtig. "Ich habe diesen Traum..." Dein Vater erhebt sich und legt seine Hand auf deine Schulter: "Du wirst ihn zu deuten wissen, wenn die Zeit gekommen ist. Nicht immer finden wir die Antwort in dem uns Vertrauten." (5)

14

Schnell rennst du zum Waldrand. Fast blind vor Verwirrung jagst du vorbei an verschreckten Tieren, an Bäumen und Sträuchern, bis du schließlich auf den Waldläufer triffst. Er hockt hinter einem Busch und schaut starr auf die hügelige Graslandschaft, die sich dahinter erstreckt. (9)

15

Still isst du deinen Brei und schlürfst deinen Tee. Weiter bei 85.

16

Du stehst auf und folgst deinem Gefährten. Wortlos streift ihr durch den Wald. Ihr kommt nicht weit, als du plötzlich vor dir die Frau aus deinem Traum siehst. Sie steht still da und deutet in die Richtung, aus der ihr kommt. Willst du weitergehen? (20) Oder dem Finger folgen? (33)

17

Du brichst auf in Richtung Fluss. Deine Mutter hält dich zurück. Sie legt den Umhang deines Vaters, mit der eigens von ihm gefertigten Schließe, um dich. Diese hat die Form einer Libelle. "Du wirst ihn brauchen", haucht sie und ein Schatten von Traurigkeit huscht über ihr Gesicht. Schnell fasst sie sich wieder: "Nimm auch den Bogen und Pfeile mit. Man weiß ja nie in welcher Stimmung Bruder Bär gerade ist." Sie lächelt gutmütig und streichelt deine Wange zum Abschied. Du nimmst also den Kurzbogen, einen Köcher mit 20 Pfeilen, deinen Spieß und dein Jagdmesser und gehst zu Abschnitt 29.

18

Dies ist ein übriggebliebenerAbschnitt, der bei der Überarbeitung frei wurde. Denk dir einfach ein paar frohe Sachen aus, die du damit anstellen möchtest. 5 AP als Finderlohn.

19

"Liloê zeigt sehr viel Talent. Siehst du? Sie bindet die Kräuter genau an der richtigen Stelle. Sie wird mir einst eine gute Nachfolgerin sein und wenn du dann auch nicht mehr....", Elayoê stockt. "Was meinst du damit, wenn ich dann auch nicht mehr....?", fragst du die Alte mit weit aufgerissenen Augen. Diese blickt nur starr zu deiner Mutter. Weiter bei 3.

20

Unbeirrt setzt du deinen Weg fort. Die Frau verschwindet. Immer wieder taucht sie vor deinen Augen auf und deutet dir umzukehren. Willst du dem Wunsch folgeleisten (33) oder weitergehen? (44)

21

"Sieh nur, Imion ist da. Wolltest du ihn nicht begleiten auf seinem Streifzug durch den Wald?" Deine Mutter weicht aus. Der Waldläufer Imion legt gerade seinen Umhang an, gürtet seinen Köcher über die Schulter und spannt die Sehne auf seine yara auf. (10)

22

"Ich habe euch erwartet", spricht sie langsam und zweistimmig und schaut euch erleichtert an. "Mutter, wir haben die Arznei. Wo ist Vater?", fragt Ardan fast übermütig. Weiter bei 86.

23

Leicht findest du die klobigen Fußabdrücke des Halbriesen und einige kleinere Spuren von den tückischen Rotpelzen. "Sie sind gen Westen", sagst du. "Wahrscheinlich zu den Bergen, wo sie sich in stinkenden Höhlen verkriechen", nickt Ardan und besteigt das Pferd. Er reicht dir seine Hand zum Aufsteigen. Eine Probe auf Gewandheit bitte. Geglückt? (75) Nicht geglückt? (54)

24

Imion schaut dich aus kühlen grauen Augen an: "Badoc." Dann wendet er sich zum Gehen. Scheinbar hat er die Stimmen nicht gehört. Du entschließt dich zu helfen. Bitte lege eine Probe auf einen Balsamsalabunde ab. Gelungen? (26) Nicht gelungen? (11)

25

Die beiden unterbrechen ihr Gespräch für eine Weile. Dein Vater schaut dich fragend an. "Ich wollte nach dir sehen", beginnst du vorsichtig. "Ich habe diesen Traum..." Dein Vater erhebt sich und legt seine Hand auf deine Schulter: "Du wirst ihn zu deuten wissen, wenn die Zeit gekommen ist. Nicht immer finden wir die Antwort in dem uns Vertrauten." Dann wendet er sich wieder dem Bären zu. Weiter bei Abschnitt 5.

26

Du hockst dich zu dem Verwundeten. Die Rechte legst du auf seine Brust, die Linke auf

seine gebrochene Hand. Du schließt die Augen und beginnst halb sprechend, halb singend mit der, dir allzu bekannten, Formel: "Bhalsama sala bian da'o, bhalsama sala bian da'o...." Du spürst, wie die Kraft dich durchdringt. Jede Faser deines Körpers ist mit Magie getränkt. Wie in Trance bündelst du die Energie auf deine Hände und in den Körper des Mannes. Du fühlst, wie sich seine Rippen wieder zusammenfügen, die Knochen in seiner Hand zusammenwachsen, die Blutungen zum Erliegen kommen und Lebenshauch in dein Gegenüber dringt. Etwas erschöpft sackst du zusammen. Der Geheilte öffnet seine Augen und tastet etwas ungläubig seine Brust ab. Weiter bei 32.

27

Du siehst Imion hinterher, dann betrachtest du das Schwert in deinen Händen, eine schlanke Elfenklinge, verziert mit allerlei Ranken und Schnörkeln. Die Werte sind genau wie die eines normalen Schwertes, nur ist der Bruchfaktor um einen Punkt gesenkt. Du legst den Gurt um und zurrst ihn fest. Hast du den Waldrand nie verlassen? Dann weiter bei 41, ansonsten weiter bei 28.

28

Flink eilst du zurück zum Ort des Kampfes. Weiter bei 41.

29

Du begibst dich also auf den Weg zum Fluss. Deine Gedanken kreisen um den seltsamen Traum. Auch die merkwürdige Reaktion deiner Mutter geht dir nicht aus dem Kopf. Nach kurzem Fußmarsch erreichst du den Wasserlauf. Dein Vater sitzt auf einem abgeknickten Baum. Ihm direkt gegenüber, ein ausgewachsener Braunbär. Beide sind in ein Gespräch vertieft, das aus Grummeln und Brummen besteht. Man wird deiner gewahr. Was willst du tun? Deine Waffen ablegen und dich vorsichtig nähern? (38) Oder festen Schrittes auf die beiden zugehen? (25)

30

Du nimmst den letzten Löffel Hirsebrei in den Mund, stehst auf und wendest dich ab zu gehen. Deine Mutter hält dich zurück. Sie hüllt dich in einen graugrünen Umhang mit der, eigens von deinem Vater gefertigten, Schließe in Form einer Libelle. "Du wirst ihn brauchen", haucht sie und ein Schatten von Traurigkeit huscht über ihr Gesicht. Schnell fasst sie sich wieder: "Nimm auch den Bogen und Pfeile mit. Nie weiß man, was der Wald für uns bereithält." Sie lächelt gutmütig und streichelt deine Wange zum Abschied. Du nimmst also den Kurzbogen und einen Köcher mit 20 Pfeilen, deinen Spieß und dein Jagdmesser und gehst du Abschnitt 31.

31

Wortlos streift ihr durch das Unterholz. Nie war Imion ein redseliger Begleiter, aber du genießt die Stille des Waldes, um deinen Gedanken nachzuhängen. "Hörst du? Schwester felja hat Nachwuchs bekommen. Eine mehr als beim letzten Wurf." Tatsächlich vernimmst du das leise Maunzen junger Wildkatzen unter einem Baumstumpf. Weiter bei 47.

32

"Nurd'dhao, feyiama", bedankt sich der Mann und setzt sich auf. Sein Kopf scheint noch etwas zu schmerzen. "Mein Name ist Ardan... Ardan Grabensalb. Ich..." Er schaut sich irritiert um. Dann fährt er hoch und sucht fieberhaft den Platz ab. "Wir waren zu siebt... Auf dem Weg nach Gashok zu meinem... Mein Vater, er braucht die Medizin!" Hektisch wühlt er auf dem Wagen, in den Kisten, auf dem Boden. "Sie ist weg. Vielleicht hat meine Schwester sie bei sich. Sie müssen sie verschleppt haben! Der Oger hat sie genommen. Ich erinnere mich nicht..." Nierdergeschlagen lässt er sich auf den Hosenboden plumpsen. Weiter bei 4.

33

Der Weisung folgend, kehrst du um zum Waldrand. Weiter bei 48.

34

Imion hat Recht, was betrifft es euch? Aber bevor du gehst, lege bitte noch eine Probe auf Sinnenschärfe ab. Gelungen? (37) Nicht gelungen? (16)

35

So, nach all diesen Geschehnissen; was willst du tun? Ardan helfen? (60) Oder scheint das nichts für dich zu sein? (50)

36

Welch seltsame Verstrickung zweier Schicksale, denkst du bei dir. Woher hat die Mutter eines Halbelfen eine Silberschließe in Form einer Libelle, wie dein Vater sie fertigt? Wieso wollte deine Mutter unbedingt, dass du den Umhang heute trägst? Und was hat dein Traum mit alldem zu tun? Grübelnd gehst du weiter zu Abschnitt 35.

37

Im Gras siehst du etwas Silbriges blitzen. Du hebst es vorsichtig auf und beseitigst die Erde, die das Fundstück beschmutzt. Als du es nun genauer betrachtest, erkennst du eine Libelle aus Silber und Gold, genau wie die an deinem Umhang, nur leidlich verformt durch die Spuren des Kampfes. Reflexartig verbirgst du deine Schließe unter einer Falte deines Überwurfes. Weiter bei 65.

38

Argwöhnisch beäugt dich der Braunbär. Er wittert Gefahr und stellt sich direkt auf seine Hinterbeine. Mit einem kräftigen Hieb schleudert er deinen Vater zu Boden und läuft auf dich zu. Hier die Werte:

MU 13; **LE** 45; **AT/PA** 11/8; **TP** 2W+2; **RS** 3

Der ersten Attacke solltest du besser ausweichen oder mit einer gelungen Körperbeherrschungsprobe wegspringen, denn ein Braunbär aus vollem Lauf lässt keinen Mann auf seinen Füßen. Hattest du Erfolg, so gehört die erste Attacke dir, welche der Angreifer schwerlich verteidigen kann, da er erst einmal wenden muss. Endet der Kampf mit seinem Tod, lies weiter bei 13, ansonsten lies bitte Abschnitt 6. Solltest du ihn Dank eines Sanftmutzaubers beruhigen können, lies weiter bei 79.

39

Du bist neugierig. "Geh nur Imion, ich werde noch etwas bleiben", murmelst du. Weiter bei 48.

40

Röchelnd geht auch dein Gegner zu Fall. Imion wischt das Blut von seinem Schwert und steckt es zurück in die kunstvoll verzierte Lederscheide. Du siehst rüber zu dem Verwundeten, ein mittelblonder Mann von etwas mehr als 9 Spann Größe. Seine Statur ist von schlankem Wuchs und sein Gesicht ist eben und fein geschnitzt. Er ähnelt eher einem Elf als einem Mensch. Die kleinen Spitzen seiner Ohren blitzen aus dem locker zusammengebundenen Haupthaar hervor. Unter Schmerzen richtet er sich auf und hebt sein Schwert. Mit der gebrochenen Linken hält er seine Brust, die unter einer leicht lädierten Lederrüstung zu schmerzen scheint. "Taladha Ardan", hörst du ihn zweistimmig in deinem Kopf. Dann bricht er bewustlos zusammen. Weiter bei 24.

41

Du hockst dich zu Ardan, stellst dich beiläufig vor und schaust ihn fragend an. "Wo soll ich nur beginnen?", setzt er an. "Ich habe einen Wagenzug begleitet. Wir haben mit den Elben in Quillyana gehandelt, meine jüngere Schwester hegt sehr gute geschäftliche Beziehungen mit ihnen. Wir tauschten allerlei Salz, Erz und Tuch gegen Bausch und Pelze ein. Für uns war jedoch das Wichtigste die Arznei für meinen Vater. Er ist schwer krank. Meine Mutter kommt mit ihrer Magie nicht mehr

weiter und hofft nun auf den Kräutersud, den die Auelben brauen. Diese garstigen Rotpelze haben uns im Schlaf überfallen und unsere Wachen getötet. Einen konnte ich fällen, aber sie hatten wohl einen Oger bei sich. Eine Keule traf mich aus dem Nichts und schleuderte mich gegen einen Baum. An mehr kann ich mich nicht erinnern. Sicher haben sie meine Schwester verschleppt und das Mädchen, da war auch noch dieses Mädchen. Wir sollten es zurück zu seinen Eltern in Gashok bringen."

Hast du im Gras bereits ein silbernes Ding gefunden? Dann weiter bei 36, ansonsten schnell weiter zu 8.

42

Gebannt von der Geschichte sitzt du da und schluckst die letzten trockenen Krumen des Brotes hinunter. "Also bist du der Sohn einer Halbelbe und..." "Einem Menschen", unterbricht dich Ardan. "Mein Vater betreibt ein Handelshaus in Gashok. Meine Mutter stellt allerlei Leder- und Pelzwaren her, aus Fellen und Häuten, die meine Schwester mit den Auelben tauscht." Weiter bei 78.

43

`Knacks´ das war ein Stöckchen. Starr verharrst du in genau dieser Position, deine Augen fest zusammengepresst, in die Dunkelheit lauschend. Scheinbar wurdest du nicht gehört. Lege eine weitere Schleichenprobe ab. Gelungen? (62) Oder nicht? (56)

44

Du bist wirklich unerschrocken. Also gehst du weiter deinem Freund, dem Waldläufer, hinterher. Ihr seht hier und da ein wildes Tier, eine Libelle, die euren Weg kurz begleitet, Blumen, die sich der Sonne zuwenden. Gegen Abend seid ihr dann wieder in eurer Siedlung angekommen. Du lebst ein langes, erfülltes Leben, das von wenig Ereignisreichtum geprägt ist. Man fängt wieder einen Fisch mehr und achtet bei der Jagd darauf, dass auch du satt wirst. Vielen Dank fürs Lesen.

ENDE

45

Auf halber Strecke versperrt euch ein großer Schatten den Weg. Der Oger! Laut brüllend schwingt er seine Keule vor euch hin und her. Das zieht Aufmerksamkeit auf sich... Die drei Goblins am Feuer laufen schnell herbei. Um diese kümmern sich deine beiden Freunde. Das rothaarige Mädchen versteckt sich im Gras und wirft alle zwei Kampfrunden einen Stein mit einem W6 Schaden auf den Oger. Ansonsten bist du allein auf dich gestellt, gern aber kannst du mit allen Kampfzaubern aufwarten, die dein Repertoire zu bieten hat. Die Werte des Ogers:

MU 20; **LE** 40; **AT/PA** 9/5; **TP** 2W+6; **RS** 3

Endet der Kampf zu deinen Gunsten, so lies weiter bei 51, ansonsten bei 6.

46

Neuen Mutes rafft sich auch Ardan auf. Mit geschickten Fingern repariert er notdürftig seinen Brustpanzer. Dann sammelt er alles zusammen, was er für wichtig und brauchbar hält und bepackt damit das Pferd, welches still grasend an einer der Birken steht. Er löst den Zaum aus dem Astwerk und streichelt den Kopf des Warunkers. "In welche Richtung mögen sie wohl gelaufen sein?", fragt er mehr sich selbst als dich. Lege bitte eine Probe auf Fährtenlesen ab, erleichtert um drei Punkte. Schließlich hatten sie einen Oger im Schlepptau... Gelungen? (23) Nicht gelungen? (73)

47

Plötzlich bleibt der Waldläufer stehen und deutet dir, das Gleiche zu tun. Du lauscht in die Ferne. Aus Richtung Waldrand vernimmst du das Wiehern eines Pferdes und ein Knarzen und Klirren. Rasch lauft ihr den Geräuschen entgegen. Lautlos kommt ihr an der Grenze zur hügeligen Graslandschaft zum Stehen. Weiter

geht es bei Abschnitt 9.

48

Der Waldläufer schaut dich etwas ungläubig an. Als dein Wille sich jedoch festigt, lenkt er ein. "Nun gut, es ist deine Entscheidung. Ich werde weiterziehen. Nimm mein Schwert, du kannst es eher brauchen als ich." Er löst den Waffengurt und reicht ihn dir herüber samt Scheide und Schwert, nimmt deinen Speer und verschwindet im Dickicht. Weiter bei 27.

49

Möchtest du nachhaken (82) oder widerstehst du deiner Neugier? (55) Notiere dir bitte die Zahl dieses Abschnittes.

50

Du lässt alles etwas sacken, klopfst deinem Gegenüber auf die Schulter, sagst einige belanglose, womöglich aufmunternde Worte und gehst zurück in dein altes Leben. Es ist ein langes und erfülltes Leben. Vielleicht gibt es Kinder, aber die Antworten auf deine Fragen erfährst du nie. Vielen Dank fürs Lesen.

ENDE

51

Dein letzter Hieb durchtrennt die Oberschenkelsehnen deines Gegners. Der Oger gerät ins Straucheln. Seine Augen rollen nach hinten, seine Zunge hängt ihm schlaff aus dem Maul. Blut-überströmt bricht er schließlich zusammen. Auch deine Gefährten waren siegreich. Die schöne Halbelfe bückt sich zu ihrem Gegner herunter, entreißt ihm seine Waffen und ein Fläschchen, das er an seinem Gürtel trug. "Hier Bruder, deinen Dolch brauche ich nun nicht mehr", flüstert sie. "Mit meinen komme ich fürwahr besser zurecht." "Oh verzeih", beginnt Ardan. " Delayar ,das ist meine kleine Schwester Calenleya, wir nennen sie oft nur Leya..." "Genug der Floskeln", zischt die hochgewachsene Frau. "Wir wollen schleunigst verschwinden, bevor wir den Rest des Lagers wecken." Weiter bei 57.

52

In der Stadt angekommen, siehst du viele Häuser in verschiedenen Bauarten und Höhen. `Tatsächlich´, denkst du. `Sie wohnen wirklich in diesen kalten Bauten aus Stein, ohne Leben, ohne Seele.´ Weiter bei 76.

53

Als die Sonne den Zenit verlassen hat, macht ihr Halt an einer schattenspendende Weide an. Ihr be-schließt kurz Rast zu machen, um dann abends die Berge zu erreichen. Ardan bindet das Pferd an und durchsucht die Satteltaschen nach Essbarem. "Etwas Brot, aber besser als nichts." Er reicht dir einen Kanten altes Brot und einen Wasserschlauch mit geminztem Wasser. Erstaunt nimmst du einen kräftigen Schluck. Auf dein verblüfftes Gesicht hin, erklärt dein Freund: "Mein Großvater hat uns das Wasser stets mit frischer Minze bereitet. Er ist wie du ein Elb aus dem Wald der Salamandersteine." Willst du weiter nachhaken (82) oder still an dem ollen Backwerk nagen? (66)

54

Ungeschickt mühst du dich, den Rücken des hochgewachsenen Pferdes zu besteigen. Wahrscheinlich dein erster Ritt auf einem Warunker. Mit großer Kraftanstrengung gelingt es deinem Freund dich hochzuziehen. Dann gibt er schon die Sporen und es geht in schnellem Ritt zu Abschnitt 53.

55

"Was verbirgst du unter der Falte deines Umhangs?", fragt Ardan dich. Möchtest du ihm die Schließe zeigen (77) oder lieber nicht? (72)

56

Du bist aber heute auch wieder tollpatschig. Als

du dich vorsichtg weiter voran bewegst, stolperst du über eine Wurzel und machst einige entlarvende Geräusche, um dein Gleichgewicht nicht zu verlieren. Das Gemurmel der Wachen dringt an dein Ohr. Schnell hockst du dich ins Gras und suchst nach Deckung. Ardan tut es dir gleich. Die Schritte der Wachen kommen näher. Scheinbar haben sie euch nicht gesehen, denn sie laufen doch tatsächlich an euch vorbei. Welch glückliche Fügung! Weiter bei 62.

57

Du nimmst das kleine Mädchen an die Hand und zusammen mit deinen Freunden eilt ihr geschwind zu eurem Lagerplatz. Weiter bei 63.

58

"Wieder nur Brot", murrt dein Freund. "Aber immerhin ist noch reichlich Minzwasser da. Nimm dir, Bruder." Du isst und trinkst und regenerierst (wenn nötig) einen W6+2, den du auf LE und AE verteilen kannst. Weißt du schon Bescheid über das Minzwasser (55) oder bist du unwissend? (49)

59

Plötzlich quiekt die kleine Jule auf vor Freude: "Mutter, Mutter!" Mit einem Satz hopst sie vom hohen Rücken des Pferdes und läuft in die Arme einer rothaarigen Frau, die sie freudestrahlend empängt, herzt und durch die Luft wirbelt. "Wie hab ich dich vermisst", seufzt die junge Mutter erleichtert. " So lange Ferien machst du so bald nicht mehr ohne mich." Hand in Hand und überschäumend plappernd, schlendern die beiden davon. Ihr geht zufrieden weiter zu Abschnitt 80.

60

Du schaust deinem Gegenüber tief in die grünen Augen: "Wir werden deine Schwester finden und befreien, deinem Vater die Arznei bringen und ihn heilen. Alles wird gut." Fest entschlossen drückst du seine Schulter und rappelst dich auf. Weiter bei 46.

61

Du sitzt hinter Ardan auf und ihr reitet los. Weiter bei 70.

62

Schnell schleicht ihr euch von hinten an die Wachen heran und durchtrennt ihre Kehlen in einer fließenden Bewegung, fast synchron. Dunkelrotes Blut spritzend sinken die beiden Körper zu Boden. Jetzt schnell ins Zelt hinein. Darin findet ihr zwei gefesselte Mädchen, das eine halb elfischen Ursprungs mit langem brauen Haar, das andere rothaarig und deutlich jünger. Ihr befreit die beiden und gebietet ihnen, still zu sein. Ardan reicht seiner etwa 20jährigen Schwester einen Langdolch, der von der Machart sehr deinem Schwerte ähnelt. Beschwörerisch funkelt sie ihm zu. Dann äugt ihr aus dem Zelt. Die Luft scheint rein zu sein. Flink wie ein Schatten huscht ihr hinaus und schleicht in Richtung eures Pferdes. Doch was ist das? Weiter bei 45.

63

"Ein Pferd für vier Personen?", fragt Calenleya leicht gereizt, als ihr die Weide erreicht. Ardan hebt achselzuckend die Arme: "Das war alles, was wir bekommen konnten." Die Brünette wehrt ab. Dann nimmt sie Daumen und Zeigefinger in den Mund und stößt eine mehrstimmige Melodie aus Pfeiftönen aus. Ihre saphirblauen Augen werden dabei weiß und glasig. Weiter bei 69.

64

Um die Pferde zu schonen, setzt ihr euren Weg etwas langsamer fort. Deshalb seid ihr einige Tage unterwegs bis Gashok. Doch zum Glück verläuft die Reise ohne weitere Störungen. (Weitere Infortmation zu deinen beiden Freunden erhälst du im Anhang)

Es stellt sich heraus, dass Calenleya gar nicht so kühl und schroff ist, wie sie anfangs schien. Sie ist sehr fürgsorglich mit dem Mädchen (welches

dir als "die kleine Jule" vorgestellt wurde) und den beiden Pferden. Hin und wieder lächelt sie dich verschmitzt an. "Verlieb dich nicht in sie", murmelt Ardan dir eines Abends grinsend zu. "Sie ist ein Wirbelwind, voller verrückter Ideen, rastlos und unschlagbar im Duell mit dem Worte." Er lacht und knabbert weiter an einer gut gebratenen Hasenkeule. Du tust es ihm entlarvt grienend nach. Weiter bei 67.

65

Ardan schaut zu dir auf. "Ah, die gehört zu meinem Umhang. Meine Mutter hat sie mir geschenkt. Vielleicht kann ich sie wieder geradebiegen." Er lächelt leicht versöhnlich und nimmt das Schmuckstück an sich. Weiter bei 39, außer du hast die dir Zahl 8 notiert, dann weiter bei 36.

66

Still und so gar nicht neugierig vertilgst du das alte Brot und spülst kräftig mit Wasser nach. Weiter bei 78.

67

Als ihr am Tag darauf weiterzieht, seht ihr bald in der Ferne die Mauern der kleinen Stadt Gashok. Mehrere schlanke Rauchsäulen steigen über ihnen empor. `So sieht also eine Menschensiedlung aus´, denkst du bei dir. Kurz vor der Stadt zügelt Calenleya ihr Pferd. In einer grazilen Bewegung steigt sie ab, hebt das Mädchen herunter und setzt es sicher und sanft auf dem Boden ab. Dann schreitet sie zum Kopf des Pferdes, legt ihr Haupt auf die Stirn der Stute und flüstert einige elfische Worte. Tief schauen die beiden einander in die Augen. Auf ein unsichtbares Zeichen hin, dreht Sonnenlauf sich um und galoppiert von dannen. Weiter bei 71.

68

Ihr verstaut alles schnell wieder in den Satteltaschen und späht dann in das Lager der Goblins. Ihr seht noch drei Rotpelze an einem der Feuer weiter entfernt zusammenkauern, einer liegt am Höhleneingang und die beiden kräftigeren bewachen immer noch das Zelt. Alle anderen scheinen sich bereits niedergelegt zu haben. Vom Oger ist allerdings keine Spur. "Auch wenn es nicht sehr ehrenhaft ist", beginnt Ardan. "Schlage ich vor, uns an die Wachen heranzuschleichen und ihnen die Kehle durchzuschneiden. Ich möchte größeres Aufsehen lieber vermeiden, wenn du verstehst." Du stimmst nickend zu. Also lege bitte eine Schleichenprobe ab. Gelungen? (62) Nicht gelungen? (43)

69

Das Pfeifen hallt noch einige Male auf der Ebene nach, als plötzlich aus dem Dunkel der Nacht ein weißes Pferd mit goldenen Hufen erscheint. Es trabt direkt auf Calenleya zu. Direkt vor ihr macht es Halt und neigt den Kopf. Calenleya streichelt sanft seine Stirn und begrüßt es flüsternd. "So", beginnt sie keck. "Jetzt haben wir zwei Pferde. Darf ich euch Sonnenlauf vorstellen?" Sie lächelt zufrieden, dann springt sie auf. Ardan reicht ihr das kleine Mädchen an und setzt es auf den Rücken der Stute. Weiter bei 61.

70

Ihr bringt erstmal genügend Abstand zwischen euch und das Goblinlager. Dann entschließt ihr zu rasten. Ihr wechselt euch mit den Wachen ab. Trotzdem findest du einen erholsamen Schlaf. Weiter bei 64.

71

Auch ihr steigt nun von eurem Pferd ab. Ardan lächelt seine Schwester tröstend an: "Du wirst sie wiedersehen." Dann hebt er die kleine Jule auf den Warunker und greift die Zügel nah am Zaum. Schweigend geht ihr weiter zu Abschnitt 52.

72

"Ein närrisches Erbstück, nichts weiter", wehrst

du ab. Ihr sitzt noch eine Weile schweigend beieinander und beschließt dann die Gunst der nächtlichen Stunde zu nutzen, die Gefangenen zu befreien. Weiter bei 68.

73

Ungeschickt stocherst du im Dunkeln. Die Kampfesspuren vermagst du nicht zu lesen. Ardan reicht dir die Zügel und sucht selber den Boden ab. Schnell hat er die Fährte gefunden: "Gen Westen. Dort gibt es einige Höhlen im Berg. Da wird ihr Lager sein." Schwungvoll besteigt er das Pferd und reicht dir seine Hand zum Aufsteigen. Eine Probe auf Gewandheit bitte. Gelungen? (75) Nicht gelungen (54).

74

In einer leichten Senkung zählt ihr sieben Zelte, die rings um den Eingang einer Höhle aufgeschlagen sind. Drei kleine Feuer erhellen das Lager der Rotpelze. Derer zählt ihr 15. Der kahlköpfige Oger hockt stumpfsinnig auf einem Felsbrocken und nagt an einem größeren Knochen. Von Menschen oder Halbelfen keine Spur. "Sie müssen in einem der Zelte sein", merkt Ardan an. "Wahrscheinlich sollen sie dem Oger als Nahrung dienen." Tatsächlich ist eines der Zelte durch auffällig kräftige und stark bewaffnete Goblins bewacht. Ihr beschließt den Schatten der Nacht abzuwarten. Weiter bei 58.

75

Ebenso schwungvoll nimmst du hinter ihm Platz. Schon gibt dein Freund die Sporen und es geht in schnellem Ritt gen Westen. Weiter bei 53.

76

Auf den Straßen dagegen herrscht geschäftiges Treiben. Rotwangige Kinder tollen mit einem etwas räudigen Hund herum, Händler und Bauern bieten ihre vielfältigen Waren feil. An einer Häuserecke siehst du eine junge Dorfschönheit sich zieren vor den neckischen Anbandlungen eines Verehrers. Sofort denkst du dabei an deinen Bruder, den alten Charmeur und grinst schelmisch in dich hinein. Weiter bei 59.

77

Du enthüllst die Liebelle an deinem Umhang. Ardan schaut sie erstaunt an. "Genau wie meine.... Woher hast du sie?" "Mein Vater formte sie", erwiderst du. "Es ist sein Umhang. Meine Mutter wollte unbedingt, dass ich ihn trage." Still schaut ihr einander an. Einige wortlose Minuten streichen ins Land. "Dann hat meine Mutter sie von deinem Vater?", durchbricht die Stimme des Recken das Schweigen. "Es scheint so...", antwortest du ratlos. Schweigend denkt ihr noch eine Weile darüber nach. Dann beschließt ihr, die Gunst der nächtlichen Stunde zu nutzen, die Gefangenen zu befreien. Weiter bei 68.

78

Gesättigt und gestärkt schwingt ihr euch wieder aufs Pferd. Keine Sorge, ich verlange keine weitere Probe. Rolle einen W6+1 und verteile die Punkte auf LE und AE, solltest du regenerieren müssen. Weiter bei 83

79

Beschwichtigend hebst du die Hände und schaust dem Bären tief in die Augen. Du spürst, wie sein Blut kocht. Dein Blick wird eindringlicher. Im letzten Moment wirkt der Zauber und das Wildtier verlangsamt seinen Lauf. Langsam senkst du deine Hände und löst deinen Blick. Bruder Bär hockt sich friedlich hin und leckt abwesend seine Tatze.

Dein Vater richtet sich, etwas benommen von dem Hieb, auf. "Es geht mir gut", wehrt er ab, als du ihm aufhelfen möchtest. "Habe ich dich nicht gelehrt, wie man sich Bruder Petz nähert? Aufrecht und stolz, sonst vermutet er Arglist und Täuschung." Er streichelt den Kopf des besänftigten Tieres. "Was ist der Grund deines Besuches?", wendet er sich wieder an dich. "Ich wollte nach dir sehen", beginnst du vorsichtig.

"Ich habe diesen Traum..." Dein Vater legt seine Hand auf deine Schulter: "Du wirst ihn zu deuten wissen, wenn die Zeit gekommen ist. Nicht immer finden wir die Antwort in dem uns Vertrauten." Weiter bei 5.

80

An einem vermutlich hübschen Handelshaus bleibt ihr schließlich stehen. Die Läden zum Geschäftsraum sind verschlossen. Ardan bindet den Warunker vor dem Haus an, schließt die Hauptüre auf und stößt sie weit offen. Heraus strömt ein angenehmer Duft von Lavendel und Minze. Nichts kaltes oder seelenloses kannst du spüren. "Komm mein Freund, ich stelle dir meine Mutter vor." Er legt seine Hand auf deine Schulter und geleitet dich durch einen kleinen Flur in den Wohnraum des Hauses. Ein warmes Licht durchströmt den Raum. An den Wänden hängen Teppiche mit Waldlandschaften, verwunschenen Lichtungen und saftigen Auen. Im Kamin prasselt ein Herdfeuer. Euch abgewandt sitzt eine Frau in einem weinroten Ohrensessel. Als sie sich umdreht, blickst du in das Antlitz der Elfe aus deinem Traum. "Da seid ihr ja", lächelt sie euch milde an. Weiter bei 22.

81

"Schau dir das an, 2 Hasen und 6 Rebhühner. Das wird eine 20köpfige Sippe wohl satt machen...", Faelandel stockt. Im Geiste zählst du die Mitglieder eurer Sippe zusammen, Elayoê, die Jüngsten, deine Eltern.... Mit dir sind es 21. "Aber wir sind doch...", setzt du an. Der mittelblonde Jäger schaut erschrocken deine Mutter an. Weiter bei 3.

82

"Als mein Großvater selbst noch ein Knabe von elf Jahren war, fand er meine Großmutter allein im Wald. Sie war damals fünf oder sechs. Ihre Mutter hatte sie in großer Not ausgesetzt, als ihr Wagenzug von pelzigen Unholden überfallen wurde. Sich selbst konnte sie aber nicht retten. Alle Menschen der Karawane kamen ums Leben. Mein Großvater verspürte den tiefen Schmerz des Mädchens und beschloss es zu den Seinen zu bringen. Sie nahmen es herzlich und liebevoll auf, ließen es vergessen und taten ihm die gleiche Erziehung an, wie ihresgleichen auch. Bald schon konnte man kaum noch den Unteschied zwischen Mensch und Elb erkennen.

Als sie älter wurden, verliebten sich mein Großvater und in meine Großmama. Und so sangen sie eines Tages das Lied der Liebenden und banden ihre Schicksale aneinander. Aus diesem Bund entstand meine Mutter. Als meine Großmutter den Säugling im Arm hielt, kehrte die Erinnerung von damals zurück, all der Schmerz und die einstige Verbundenheit zu den Menschen. Sie beschloss die Elben zu verlassen und die Nähe ihrer Verwandten in Gashok zu suchen. Mein Großvater zog ihr nach und formte ein Baumhaus nahe der Stadt. Dort lebten sie und zogen meine Mutter groß." Weiter bei 42 oder bei 55, wenn du dir die Zahl 49 notiert hast.

83

Rasch reitet ihr weiter gen Westen. Auf eurem Weg seht ihr immer wieder große Fußabdrücke am Boden. Gegen Abend erreicht ihr die Ausläufer der Berge. Im Schatten einiger Bäume und Sträucher bindet ihr das Pferd an und verschafft euch einen Überblick über das Lager der Goblins. Weiter bei 74.

84

"Ja das sind sie, Mutter" antwortest du knapp und löffelst weiter deinen Brei. (85)

85

Imion, der Waldläufer, hat den Versammlungsplatz betreten. Er legt seinen Umhang an, gürtet seinen Köcher über die Schulter und spannt die Sehne auf seine yara auf. (10)

86

"Euer Vater ist von uns gegangen", sagt die

Herrin des Hauses leise. "Wir sind zu spät", entfährt es Ardan ernüchtert. Calenleya dreht sich schluchzend um und hält sie Hand vors Gesicht. "Nein mein Sohn", beschwichtigt ihn seine Mutter. Sie steht auf und geht zu den beiden. "Er war unheilbar krank. Ich schickte euch zwei auf diese Queste, damit ihr euren Halbbruder kennenlernt." Sie blickt zu dir herüber. Wie ein Schlag trifft es dich. Mit offenem Mund stehst du da. "Unseren Halbbruder?", fragen die Geschwister im Einklag. "Es ist lange her", beginnt eure Mutter, die sich als Darindel vorstellt. "Ich war sechzehn Jahre alt. Auf einem meiner Jagdzüge durch die Wälder lernte ich einen Waldelb kennen, deinen Vater. Er war sehr galant, überaus ansehnlich und weise. Er zeigte mir die Schönheit seines Reiches und die Kräfte der Natur. Wir trafen uns häufiger. Er war unsterblich in mich verliebt. Irgendwann dann geschah es. Ich spürte die Veränderung in meinem Leib. Wir beschlossen also unser gemeinsames Lied zu singen. Ich war bereit meine Eltern zu verlassen und mich in unbekannte Wälder zu schlagen. Egal, wäre ich doch nur auf immer bei ihm.

Leider hatte unser Lied nur eine Strophe. Die Zweite wollte uns nicht gelingen. Als du zur Welt kamst Delayar, sah ich deinen Vater in deinen Augen. Alles an dir erinnerte mich nur an ihn. Diesen Schmerz konnte ich nicht ertragen, also gab ich dich fort und ging zurück zu meinen Eltern. Durch die Libellenbrosche war ich dir trotzdem immer nah. Sie überträgt Bilder und Gefühle, wenn ich es zulasse.

Später lernte ich dann euren Papa kennen", wendet sie sich an Ardan und Leya. "Ich wusste von Anfang an, dass er der Richtige ist. Niemals hätte ich ihm erzählen können von einem Kind aus vergangener Zeit. Als er dann vor einem Jahr wieder schwer krank wurde und ich keine Heilung mehr ersinnen konnte, begann ich dir, mein guter Delayar, Träume zu senden. Euch beiden schickte ich fort, damit ich in Ruhe Abschied nehmen konnte und auf dass ihr auf euren Halbbruder treffen würdet. Es tut mir aufrichtig leid, dass ich euch den Abschied von eurem Vater verwehrt habe."

Deine Halbschwester bricht in Tränen aus. Selbst dem sonst so starken Ardan kullern die Tränen. "Grähmt euch nicht", haucht eure Mutter. "Er lebt in euch weiter. Sein starkes kämpferisches Herz in dir, Ardan, sein diplomatisches Geschick in dir, Leya und seine unendliche Güte in all meinen Kindern." Sie fasst beiden an die Wange und lächelt sie tröstend an.

ENDE

Hiermit endet diese Geschichte für dich. Etwas abrupt vielleicht, aber wenn ich weiterschreibe, kommen auch mir die Tränen. Ich hoffe, das Abentuer hat dir gefallen und du gehst einigermaßen frohgemut in die Welt der Abenteuer hinaus. Die Umstürze in diesem jungen Heldenleben sind natürlich gewaltig, das gebe ich zu. Eben hattest du noch ein geregeltes Leben in deiner wohlbehüteten Sippe, plötzlich ist deine Mutter nicht mehr deine Mutter, dafür lebt deine wahre Frau Mama in einem steinernen, wenn auch nicht ganz so seelenlosen, Verlies in einer Menschenstadt. Außerdem hast du drei Halbschwestern und einen Halbbruder hinzugewonnen.

Meine Intention war es, dir ganz neue Welten und Möglichkeiten aufzuzeigen. Lerne deine Mutter kennen, reise nach Quillyana, die bezaubernde Elfenstadt, um deine Halbschwester Lorindel zu besuchen, oder ziehe mit Ardan durch die Lande und versuche ihm, so viel wie nur möglich von eurer Kultur zu lehren. Außerdem hast du immer noch deine Sippe, die dich jederzeit aufs Herzlichste in ihre Arme schließt.

Aber jetzt zu den Fakten: Es gibt 110 köstliche Abenteuerpunkte. Außerdem darfst du je einen Freiwurf auf das Talent Reiten und den Zauber Balsamsalabunde rollen, auch wenn du die Probe damals nicht bestanden hast.

Des Weiteren möchte ich mich fürs Lesen bedanken und wünsche ein erfülltes Heldenleben.

Anhang

Ardan

hat die Kriegerakademie zu Baliho besucht. Er ist ein ausgezeichneter Schwertfechter und gut im Umgang mit Pferden. Auf der Schule gab es wohl eine Liebelei. Darüber redet er aber nicht, nur ein Amulett um seinen Hals zeugt davon. Als sein Vater erkrankte, brach er die Schule ab und half seiner Mutter, so gut er konnte, in der Fertigung. Sein Brustharnisch war sein Gesellenstück. Neben seinem handwerklichen Geschick, ist er auch ein guter Zeichner und trägt immer ein Stück Kohle und einige Bögen Pergament bei sich.

Calenleya

ist sehr geschickt im Umgang mit dem Dolche, auch beidhändig. Sie wirkt kühl und reserviert, ist aber hoch sensibel und sehr einfühlsam. Ihr diplomatisches Geschick half ihr sehr, als sie den Handel und Verkauf des Familienunternehmens übernehmen musste, in der Zeit der Krankheit. Als ihr Vater wieder gesund wurde, blieben die beiden Geschwister und arbeiteten weiter an der Seite der Eltern. Alles schien wieder in Ordnung zu sein, bis der Vater wieder krank wurde, nur diesmal schlimmer als beim ersten Mal.