



Das Herz der Silberelfe

Tobias Zeising

1

Du schläfst tief und fest, als dich ein gellender Schrei aus deinen Träumen reißt. Rauch beißt dir in die Nase, und durch das kleine Fenster deines Zimmers siehst du flackernde Schatten über die Wände tanzen. Draußen tobt das Chaos: Orks, groß und hässlich, mit grünlicher Haut und zotteligen Mähnen, stürmen durch die Gassen von Eichenhain. Ihre Keulen krachen gegen Türen, Flammen schlagen aus Strohdächern, und die Schreie deiner Nachbarn lassen dir das Blut in den Adern gefrieren.

Du stolperst aus deinem Bett, suchst nach etwas, das du als Waffe benutzen könntest, doch deine Hände zittern. Plötzlich kracht die Tür auf, und ein Ork mit blutunterlaufenen Augen stürmt herein. Bevor er dich erreichen kann, surrt ein silberner Pfeil durch die Luft und trifft ihn mitten ins Herz. Der Ork sackt röchelnd zusammen. Im Türrahmen steht eine Gestalt, schlank und anmutig, mit langen, goldenen Haaren und leuchtenden, smaragdgrünen Augen. Sie trägt einen Umhang aus schimmerndem Laub und hält einen Bogen, der im Feuerschein silbern glänzt.

„Komm!“, ruft sie mit klarer Stimme. „Wenn du leben willst, folge mir!“ Ohne zu zögern, greifst du nach ihrer ausgestreckten Hand. Gemeinsam rennt ihr durch die brennenden Straßen, springt über Trümmer, weicht den Orks aus, die überall wüten. Die Elfin führt dich sicher durch das Chaos, ihre Bewegungen sind geschmeidig und zielstrebig. Ihr erreicht den Rand des Dorfes, wo der dunkle Finsterwald beginnt. Hinter euch brennt Eichenhain lichterloh, und die Schreie der Überlebenden hallen in deinen Ohren.

Im Schutz der Bäume hält die Elfin inne. Ihr Atem geht ruhig, während du keuchst und zitterst. „Ich bin Lira“, sagt sie leise. „Die Orks suchen nach etwas, das nicht in ihre Hände fallen darf. Ich brauche deine Hilfe.“ Ihr Blick ist ernst, aber in ihren Augen liegt ein Funken Hoffnung. In der Ferne hörst du das Knurren der Orks, die eure Spur aufgenommen haben.

Sektion 46: Du verlangst von Lira, mehr über das Artefakt zu erfahren, bevor du ihr weiter vertraust.

Sektion 19: Du schlägst vor, zurück ins Dorf zu schleichen, um nach Überlebenden zu suchen.

Sektion 5: Du folgst Lira tiefer in den Finsterwald, um den Orks zu entkommen.

2

Die Stufen aus verwittertem Stein knirschen unter euren Stiefeln, als ihr euch vorsichtig den Ruinen nähert. Nebel kriecht zwischen zerbrochenen Säulen und überwucherten Mauern, und das fahle Licht lässt die Schatten tanzen. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand ruht kurz an deinem Arm, als ihr einen eingestürzten Torbogen durchquert. „Hier war einst eine Halle der Zwerge“, flüstert sie, „lange bevor die Orks kamen.“

Ein leises Wispern weht durch die Luft, kaum mehr als ein Hauch. Lira hebt die Hand, gebietet Stille. Ihr bleibt stehen, die Sinne gespannt. Plötzlich huscht eine Gestalt zwischen den Trümmern hervor – klein, mit wirrem Bart und funkelnden Augen. Ein Zwerg, in zerschlissener Rüstung, hält eine rostige Axt vor sich. „Wer wagt es, die Hallen der Ahnen zu betreten?“ Seine Stimme klingt rau, aber nicht feindselig.

Tarl tritt einen Schritt vor, doch Lira hält ihn zurück. Sie verneigt sich leicht. „Wir suchen das Artefakt, das in den Minen verborgen sein soll. Die Orks sind uns auf den Fersen. Wir brauchen Hilfe.“ Der Zwerg mustert euch misstrauisch, dann bleibt sein Blick an dem silbernen Blatt in deiner Hand hängen. Seine Augen weiten sich. „Das Zeichen der Alten... Vielleicht seid ihr doch nicht wie die anderen.“ Er senkt die Axt, aber seine Stimme bleibt scharf. „Folgt mir. Aber seid gewarnt: Nicht alles, was in diesen Ruinen haust, ist euch wohlgesinnt.“

Ein fernes Poltern lässt die Mauern erzittern. Fennik zuckt zusammen. „Die Orks... sie sind näher, als wir dachten.“

Der Zwerg blickt dich an, seine Miene ernst. „Ihr könnt mit mir in die Tiefe steigen – dort gibt es einen geheimen Zugang zu den Minen. Oder ihr bleibt hier, sucht in den Ruinen nach Hinweisen, aber seid auf der Hut vor den Schatten, die hier lauern.“

Sektion 108: Durchsuche die Ruinen nach Hinweisen, doch bleibe wachsam gegenüber den Gefahren, die dort lauern.

Sektion 123: Folge dem Zwerg in die Tiefe, um den geheimen Zugang zu den Minen zu finden.

3

Der Kristall in euren Händen vibriert, als würde er gleich zerspringen. Das Licht wächst zu einer gleißenden Säule, die die Schatten der Orks an die Wände presst. Die Zauberin schreit, ihre Stimme überschlägt sich in einem letzten, verzweifelten Fluch, doch die Worte werden vom tosenden Dröhnen der Magie verschluckt. Lira hält deine Hand so fest, dass du kaum noch deine Finger spürst, aber du spürst auch, wie eure Gedanken und Gefühle sich zu einer einzigen Kraft verweben. Hoffnung, Angst, Liebe – alles verschmilzt in diesem einen Moment.

Die Orks stürmen vor, geblendet und doch getrieben von Hass. Der Anführer, ein Reiter in schwarzer Rüstung, hebt sein Schwert, doch der Kristall sendet einen weiteren Lichtstrahl aus, der ihn zu Boden wirft. Die Kammer bebt, Steine lösen sich aus der Decke, Staub wirbelt durch die Luft. Lira sieht dich an, Tränen und Entschlossenheit in ihrem Blick. „Wir können es schaffen, wenn wir zusammenhalten“, flüstert sie, ihre Stimme kaum hörbar im Donnern der Magie.

Du spürst, wie der Kristall sich in deiner Handfläche erwärmt, als würde er auf deine Entscheidung warten. Die Risse im Kristall werden tiefer, silbernes Licht quillt daraus hervor. Die Zauberin taumelt zurück, ihre Augen voller Angst. „Ihr Narren! Ihr bringt den Untergang über uns alle!“

Lira drückt deine Hand, ihre Lippen beben. „Vertrau mir. Was immer du tust, ich stehe zu dir.“ Die Zeit scheint stillzustehen, während die Orks zum letzten Angriff ansetzen und die Magie des Kristalls ihren Höhepunkt erreicht. Du spürst, wie Liras Kraft und deine Entschlossenheit sich vereinen, und gemeinsam richtet ihr eure Gedanken auf das Licht, das euch umgibt.

Sektion 41: Du bündelst gemeinsam mit Lira all deinen Mut und lenkst die Macht des Kristalls, um die Kammer und euer Dorf zu retten.

4

Die Feen tauschen einen langen, bedeutungsvollen Blick, als hättest du eine unsichtbare Prüfung bestanden. Die Anführerin lächelt, und das Licht um sie herum wird wärmer, fast golden. „Eine weise Antwort, Menschenkind. Der Wald vergisst nicht, wer ihm mit offenem Herzen begegnet.“ Mit einer anmutigen Geste winkt sie, und der Nebel beginnt sich zu lichten. Die anderen Feen tanzen einen letzten, leisen Reigen um euch, dann verschwinden sie zwischen den Bäumen, als wären sie nie da gewesen.

Lira atmet erleichtert auf und legt dir kurz die Hand auf die Schulter. „Du hast richtig gewählt“, flüstert sie, und in ihren Augen liegt ein Glanz, der mehr verrät, als Worte es könnten. Gemeinsam tretet ihr aus dem Nebel auf eine kleine Lichtung, auf der das Mondlicht wie Silberstaub auf dem Gras liegt. In der Mitte sitzt eine Gestalt auf einem umgestürzten Baumstamm – eine junge Frau mit kurzem, wildem Haar, in dunkle Lederkleidung gehüllt. Ihre Augen blitzen listig, und an ihrem Gürtel hängen mehrere Dolche. Neben ihr liegt ein Beutel, aus dem ein paar silberne Münzen blitzen.

Die Frau erhebt sich, als sie euch bemerkt, und grinst spöttisch.

„Na, was schleicht denn da durch den Wald? Noch mehr Flüchtlinge vor den Orks?“ Sie mustert euch, bleibt aber entspannt sitzen. Lira tritt einen Schritt vor, den Bogen halb erhoben. „Wir suchen nur einen Moment Ruhe. Wir wollen keinen Ärger.“

Die Fremde lacht leise. „Ruhe ist teuer in diesen Nächten. Aber vielleicht...“ Sie lässt den Blick über euch gleiten, bleibt an deinem Gesicht hängen. „Vielleicht können wir uns ja einig werden. Ich kenne die Pfade hier besser als jeder Ork. Für den richtigen Preis führe ich euch, wohin ihr wollt.“

Lira sieht dich an, als wolle sie wissen, was du von dem Angebot hältst. Die Frau wartet, die Hand lässig am Dolchgriff, ihr Lächeln undurchschaubar.

Sektion 8: Nimm das Angebot der listigen Diebin an und bitte sie, euch durch den Finsterwald zu führen.

5

Der Finsterwald empfängt euch mit feuchtem Moosgeruch und dem Wispern uralter Bäume. Das fahle Licht des brennenden Dorfes verschwindet hinter dichtem Blattwerk, und nur das ferne Heulen der Orks erinnert dich an die Gefahr, die euch verfolgt. Lira bewegt sich mit einer Leichtigkeit durch das Unterholz, als wäre sie selbst ein Teil des Waldes. Du stolperst hinterher, spürst Äste an deinen Armen kratzen und hörst das eigene Herz wild pochen.

Plötzlich bleibt Lira stehen und hebt die Hand. „Hörst du das?“, flüstert sie. Du hältst den Atem an. Zwischen den Bäumen, nicht weit entfernt, knackt ein Ast. Ein Schatten huscht durch das Dickicht, zu schnell, um ein Ork zu sein. Lira spannt ihren Bogen, ihr Blick ist wachsam. „Wir sind nicht allein“, murmelt sie.

Ein leises Kichern, wie das Flüstern des Windes, dringt an dein Ohr. Aus dem Nebel treten kleine, schimmernde Gestalten – Feen, kaum größer als deine Hand, mit durchscheinenden Flügeln und funkelnden Augen. Sie umkreisen euch, ihre Stimmen ein vielstimmiges Wispern. „Fremde im Wald, was sucht ihr hier?“, fragt eine von ihnen, ihre Stimme klingt wie das Plätschern eines Baches.

Lira senkt den Bogen, verbeugt sich leicht. „Wir suchen Schutz und einen alten Pfad. Die Orks sind hinter uns her.“ Die Feen mustern euch misstrauisch. „Vielleicht helfen wir euch. Vielleicht auch nicht“, kichert eine andere. „Was gebt ihr uns dafür?“

Du spürst Liras Blick auf dir ruhen, als wolle sie wissen, ob du das Wort ergreifst oder ihr die Führung überlässt.

Sektion 12: Du bleibst zurückhaltend und überlässt Lira das Reden, während du die Umgebung aufmerksam beobachtest.

Sektion 25: Du trittst vor und versuchst, die Feen mit freundlichen Worten zu überzeugen, euch zu helfen.

6

Die Hütte am Ende des Hangs wirkt im Nebel wie ein Relikt aus einer anderen Zeit. Ihr Dach ist mit Moos bewachsen, aus dem Schornstein steigt ein dünner Rauchfaden auf. Als ihr näherkommt, knarrt die Tür und ein alter Mann mit wirrem, grauem Bart tritt heraus. Seine Augen sind wachsam, aber nicht unfreundlich. In der einen Hand hält er einen knorrigen Stab, in der anderen eine Laterne, deren Licht seltsam grün schimmert.

„Wer wagt es, in dieser Nacht an meine Schwelle zu treten?“ ruft er mit rauer Stimme. Mirja bleibt stehen, Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Rücken. Du spürst, wie sie angespannt ist, doch sie tritt mutig vor.

„Wir suchen Schutz, alter Mann“, sagt sie. „Die Orks sind uns auf den Fersen. Wir bitten um ein wenig Wärme und vielleicht einen Rat.“

Der Alte mustert euch lange, dann nickt er langsam. „Kommt

herein, aber tretet nicht auf die Runen im Boden. Sie halten die Schatten fern.“ Ihr folgt ihm in die Hütte, die innen größer wirkt, als sie von außen scheint. Überall hängen getrocknete Kräuter, seltsame Masken und kleine Holzfiguren. Ein Kessel brodelte über dem Feuer, der Duft von Kräutern liegt in der Luft.

„Setzt euch“, sagt der Alte und deutet auf eine Bank. „Ich bin Eremias, der Einsiedler. Wen habt ihr bei euch?“

Mirja stellt sich vor, dann Lira. Als du an der Reihe bist, ruht sein Blick lange auf dir. „Du trägst eine schwere Last, Menschenkind. Der Feenwald hat dich gezeichnet.“

Lira legt schützend den Arm um dich. „Wir suchen ein Artefakt, bevor es in die Hände der Orks fällt. Weißt du etwas darüber?“ Eremias lächelt schief. „Vielleicht. Aber Wissen hat seinen Preis. Ihr könnt die Nacht hier verbringen, doch bevor ich euch helfe, müsst ihr mir einen Dienst erweisen.“ Er beugt sich vor, seine Stimme wird leiser. „Im Moor hinter dem Haus lebt eine Kreatur, die meine Träume stiehlt. Holt mir meinen Traumstein zurück, und ich erzähle euch, was ihr wissen wollt.“

Draußen heult der Wind, und das Feuer wirft tanzende Schatten an die Wände. Lira sieht dich fragend an, ihre Augen spiegeln das Flackern der Flammen. Mirja wirkt unruhig, doch sie sagt nichts. Schließlich erhebst du dich, spürst Liras Hand an deiner Schulter und nickst Eremias zu. Die Entscheidung ist gefallen.

Sektion 21: Verlasse mit Lira und Mirja die Hütte, um im Moor nach dem Traumstein zu suchen.

7

Der Finsterwald empfängt euch mit feuchtem Moos und dem Duft nach nasser Erde. Die Schatten der uralten Bäume tanzen im Schein des Feuers, das noch immer hinter euch lodert. Lira geht voraus, ihr Bogen gespannt, während du dem alten Mann hilfst, das Kind zu tragen. Das Mädchen klammert sich an dich, ihre kleinen Finger zittern vor Angst. Immer wieder blickst du über die Schulter, lauschst auf das Knacken von Ästen, das fernes Orkgebrüll begleiten könnte.

Lira bleibt plötzlich stehen, hebt die Hand. Ihr Gesicht ist angespannt, die Ohren leicht gespitzt. „Da vorne“, flüstert sie, „ein Bach. Wenn wir ihm folgen, verlieren die Orks vielleicht unsere Spur.“ Der Alte nickt dankbar, doch seine Beine zittern vor Erschöpfung. Ihr schlagt euch durch dichtes Farnkraut, das feuchte Laub dämpft eure Schritte. Über euch kreischt eine Eule, und irgendwo in der Ferne heult ein Wolf.

Am Ufer des Baches angekommen, lässt Lira euch kurz verschlafen. Sie kniet sich neben dich, ihre Stimme ist leise, aber eindringlich. „Wir müssen weiter, bevor sie uns wittern. Doch der Wald ist voller Gefahren – nicht nur Orks. Bleib dicht bei mir.“ Für einen Moment begegnen sich eure Blicke, und in ihren smaragdgrünen Augen siehst du einen Hauch von Sorge – nicht nur um das Artefakt, sondern auch um dich.

Plötzlich zuckt ein Schatten durch das Unterholz. Ein dumpfes Knurren ertönt, und aus dem Dickicht schiebt sich eine gedrungene, pelzige Gestalt – ein Wildschwein, aufgeschreckt vom Lärm. Es schnaubt, die kleinen Augen funkeln im Mondlicht. Lira hebt den Bogen, doch das Tier scheint mehr Angst vor euch zu haben und verschwindet mit einem Gurren im Gebüsch.

Der Alte atmet erleichtert auf. „Ich dachte schon, das wäre unser Ende gewesen“, flüstert er. Lira lächelt schwach. „Noch nicht. Aber wir müssen uns beeilen.“ Sie deutet auf einen schmalen Pfad, der sich zwischen den Bäumen verliert, immer entlang des Baches. Ihr macht euch auf, tiefer in den Finsterwald hinein.

Sektion 109: Folge Lira, dem alten Mann und dem Kind weiter am Bach entlang, tiefer in den Finsterwald.

8

Du erwidertest den Blick der Diebin und nickst langsam. „Wir nehmen dein Angebot an. Führe uns sicher durch den Finsterwald, und du sollst deinen Lohn erhalten.“ Die Frau grinst zufrieden, schwingt sich geschmeidig vom Baumstamm und streicht sich eine Strähne aus dem Gesicht. „Nenn mich Mirja. Und keine Sorge, ich verlange nicht mehr als ein paar Münzen – und vielleicht eine kleine Gefälligkeit, wenn die Zeit kommt.“ Ihr Tonfall ist leicht, doch in ihren Augen lauert etwas, das dich an eine Katze erinnert, die mit ihrer Beute spielt.

Lira bleibt wachsam, doch sie senkt den Bogen. „Wir haben nicht viel, aber wir zahlen, was wir können.“ Mirja winkt ab. „Das klären wir später. Jetzt sollten wir uns beeilen. Die Orks sind nicht weit, und der Wald ist in dieser Nacht voller Augen.“ Sie wirft dir einen vielsagenden Blick zu, dann verschwindet sie fast lautlos zwischen den Bäumen. Ihr folgt ihr, Lira dacht an deiner Seite.

Der Weg wird schmaler, das Unterholz dichter. Mirja bewegt sich mit einer Leichtigkeit, als wäre sie selbst ein Teil des Waldes. Immer wieder bleibt sie stehen, lauscht, prüft den Boden, bevor sie weitergeht. Plötzlich hält sie inne, hebt die Hand. Ein fernes Knacken, dann das dumpfe Grollen von Stimmen – Orks, keine hundert Schritt entfernt. Ihr duckt euch ins Dickicht, das Herz hämmert in deiner Brust.

Mirja beugt sich zu dir, ihr Atem streift dein Ohr. „Da vorne ist eine alte Hängebrücke. Sie führt über eine Schlucht, aber sie ist morsch. Wir können sie nehmen und hoffen, dass sie hält – oder wir schlagen uns durchs Dickicht und riskieren, den Orks direkt zu begegnen. Es gibt noch einen dritten Weg: Ich kenne einen geheimen Pfad, aber er führt an einem Feenbaum vorbei. Die Feen sind launisch – manchmal helfen sie, manchmal nicht.“

Lira sieht dich an, ihre Hand sucht unbewusst deine. „Was meinst du?“

Sektion 15: Folge Mirja auf den geheimen Pfad am Feenbaum vorbei und hoffe auf die Gunst der Feen.

Sektion 85: Wage den Weg über die morsche Hängebrücke, um den Orks zu entkommen.

Sektion 101: Schleiche mit Lira und Mirja durchs Dickicht und riskiere eine Begegnung mit den Orks.

9



Der Feenpfad windet sich wie eine silberne Schlange durch das Unterholz, von Nebelschwaden umhüllt und von seltsamen, bläulich schimmernden Lichtern gesäumt. Die Luft ist kühl und voller fremder Düfte – süß und zugleich scharf, als würde der Wald selbst atmen. Lira geht voran, ihr Schritt ist leicht, doch du spürst, wie sich die Schatten um dich verdichten. Plötzlich flackert ein Licht auf, und aus dem Nichts tauchen kleine, schwebende Gestalten auf. Ihre Flügel glitzern wie Tautropfen im Mondlicht, ihre Augen funkeln misstrauisch.

„Menschen und Elfen auf dem Pfad der Feen?“, wispert eine von ihnen, ihre Stimme klingt wie das Klingen von Glöckchen. „Was sucht ihr hier, wo ihr nicht willkommen seid?“

Lira verneigt sich leicht. „Wir bitten um euren Segen, Feen. Die Orks sind uns auf den Fersen, und wir wollen nur Frieden.“

Die Feen kreisen um euch, ihre Bewegungen sind so schnell, dass dir schwindlig wird. Eine von ihnen, mit silbernem Haar und funkelnden Augen, schwebt dicht vor dein Gesicht. „Frieden? Ihr bringt Unheil in unseren Wald. Doch vielleicht... vielleicht könnt ihr uns helfen. Im Herzen des Waldes liegt ein uralter Baum, in dessen Wurzeln ein finsterner Schatten haust. Vertreibt ihn, und wir lassen euch passieren.“

Lira sieht dich an, ihre Hand ruht beruhigend auf deinem Arm. „Wir haben keine Wahl“, flüstert sie. „Doch sei vorsichtig. Feenworte sind wie Dornen – schön, aber gefährlich.“

Du spürst, wie die Feen dich erwartungsvoll mustern. Der Pfad teilt sich vor euch: Nach links führt er tiefer in den Nebel, wo das Flüstern der Feen lauter wird. Nach rechts schlängelt er sich zu einer Lichtung, auf der der uralte Baum steht, dessen Wurzeln sich wie knorrige Finger in die Erde graben. Der Nebel am linken Pfad scheint zu tanzen, als würde er dich locken – und irgendwo darin hörst du ein leises, spöttisches Kichern.

Sektion 29: Du folgst Lira zur Lichtung, um den Schatten im Wurzelwerk des alten Baumes zu vertreiben.

Sektion 118: Du gehst mit Lira tiefer in den Nebel, dem lockenden Kichern folgend, und hoffst, einen anderen Weg zu finden.

10

Du duckst dich tiefer ins feuchte Laub, während Lira neben dir reglos verharrt. Die Geräusche der Verfolgung kommen näher: dumpfe Schritte, das Knacken von Ästen, das raue Atmen der Orks. Dein Herz hämmert wild, und du spürst, wie Lira ihre Hand beruhigend auf deinen Arm legt. „Keine Bewegung“, flüstert sie kaum hörbar. Zwischen den Bäumen tauchen die Schatten der Orks auf, ihre gelben Augen blitzen im Zwielicht. Einer schnüffelt in eure Richtung, hebt die Keule und brummt etwas Unverständliches. Du hältst den Atem an, während Lira einen Pfeil auflegt, bereit, im Notfall zu schießen. Die Orks bleiben stehen, schnuppern, dann bricht einer ein paar Zweige ab und wirft sie achtlos beiseite. Ein anderer schnaubt verächtlich und deutet tiefer in den Wald. Nach endlosen Sekunden wenden sie sich ab und stapfen weiter, ihre Stimmen werden leiser, bis nur noch das Rauschen der Blätter bleibt. Du atmest zitternd aus. Lira lächelt schwach. „Das war knapp. Wir sollten keine Zeit verlieren.“ Sie steht auf, streicht sich das Laub aus dem Haar und reicht dir die Hand. „Komm, wir müssen den Feenpfad nehmen. Er ist gefährlich, aber wir gewinnen Zeit.“ Ohne zu zögern führt sie dich tiefer in den Wald, wo der Nebel zwischen den Bäumen aufsteigt und seltsame Lichter im Dickicht flackern.

Sektion 118: Folge Lira tiefer in den Nebel des Feenpfads.

11



Der Nebel wird dichter, als ihr euch am Rand des Moors entlangschlängelt. Lira führt dich mit sicherem Schritt, ihre Augen gleiten wachsam über das trügerische Gelände. Das Licht der Fackeln hinter euch flackert bedrohlich, Stimmen hallen dumpf durch die Schwaden – die Orks sind euch dicht auf den Fersen. Mirja bleibt zurück, prüft immer wieder die Spuren im weichen Boden, und gibt leise Zeichen, wenn sie einen Umweg für sicherer hält.

Plötzlich bleibt Lira stehen. Sie hebt die Hand, und ihr alle verharrt. Zwischen den knorrigen Wurzeln einer alten Weide öffnet sich ein schmaler Durchgang, kaum mehr als ein Spalt im dichten Gestrüpp. „Hier entlang“, flüstert sie. „Der Pfad ist alt,

aber er führt uns zu den Feenlichtungen. Dort sind wir vor den Orks sicher – wenn wir die Feen überzeugen können, uns zu helfen.“

Ein kalter Windstoß fährt durch das Moor, und du spürst, wie der Traumstein in deiner Tasche zu pulsieren beginnt. Ein leises Wispern dringt an dein Ohr, als ob der Stein dich warnen will. Mirja wirft dir einen skeptischen Blick zu. „Feen sind launisch. Vielleicht sollten wir lieber den alten Steg nehmen und das Moor schnell hinter uns lassen, bevor die Orks uns einholen.“

Lira sieht dich an, ihre Augen spiegeln Sorge und Hoffnung zugleich. „Vertraue mir“, sagt sie leise. „Aber die Entscheidung liegt bei dir.“

Sektion 93: Folge Lira durch den verborgenen Pfad zu den Feenlichtungen und suche dort Schutz.

Sektion 69: Überzeuge Mirja, den alten Steg zu nehmen, um das Moor so schnell wie möglich zu verlassen.

12

Die Feen tanzen in einem schimmernden Reigen um euch, ihre Stimmen ein leises, spöttisches Flirren. Lira spricht ruhig und mit fester Stimme: „Wir haben wenig, doch wir bitten um euren Schutz. Die Orks werden den Wald entweihen, wenn sie uns finden.“ Die Feen kichern, als hätten sie einen besonders amüsanten Scherz gehört. Eine von ihnen, mit silbernen Haaren und bernsteinfarbenen Augen, schwebt näher an dein Gesicht heran. „Vielleicht sind wir euch wohlgesonnen, vielleicht auch nicht. Der Wald hat seine eigenen Gesetze.“

Plötzlich zucken die Feen auseinander, als ein dumpfes Grollen durch das Unterholz dringt. Ein Schatten bewegt sich zwischen den Bäumen, schwerfälliger als die zarten Feen. Lira hebt instinktiv den Bogen, doch die Feen winken ab. „Das ist nur der Alte“, flüstert eine. „Er kennt jeden Pfad, aber er mag keine Fremden.“ Aus dem Nebel tritt ein hagerer Mann mit wirrem Bart und funkelnden Augen, in einen Mantel aus Moos gehüllt. Er stützt sich auf einen knorrigen Stab und mustert euch mit misstrauischem Blick.

„Was treibt euch in meinen Wald?“, knurrt er, seine Stimme rau wie altes Laub. Lira verbeugt sich erneut. „Wir suchen einen sicheren Weg, fern von den Orks. Und vielleicht einen Rat.“ Der Alte schnaubt, doch in seinen Augen blitzt Neugier. „Rat ist teuer in diesen Tagen. Aber vielleicht...“ Er lässt den Satz in der Luft hängen und blickt dich prüfend an.

Lira legt dir sanft die Hand auf den Arm. „Sei vorsichtig“, flüstert sie, „er ist nicht so harmlos, wie er scheint.“ Die Feen haben sich in die Schatten zurückgezogen, beobachten euch mit leuchtenden Augen. Der Alte tritt näher, sein Blick bohrt sich in deine Seele. „Bist du bereit, den Preis für meinen Rat zu zahlen, Menschenkind? Es ist nicht Gold, was ich verlange.“ Er deutet mit knorrigen Fingern auf das Kind, das sich zitternd hinter einem Baum versteckt. „Nimm das Kind mit dir, schütze es auf deinem Weg. Nur dann zeige ich euch den Pfad durch den Finsterwald.“

Sektion 109: Du erklärst dich bereit, das Kind unter deinen Schutz zu nehmen und das Angebot des Alten anzunehmen.

13

Das Feuer knistert leise, während ihr im Schein der Flammen sitzt. Die Schatten der Bäume tanzen an den Rändern des Lagers, und der Wind trägt das entfernte Heulen der Orks durch die Nacht. Tarl, der alte Sammler, rührt in einem Topf mit Kräutersuppe, sein Blick schweift immer wieder prüfend zu euch herüber. Sira, die Diebin, spielt mit ihrem Dolch, lässt ihn zwischen den Fingern kreisen und beobachtet dich mit einem spöttischen Lächeln. Fennik, der Gnom, zieht an seiner Pfeife und bläst kleine Rauchkringel in die Luft, die sich im Zwielicht auflösen.

Lira sitzt dicht neben dir, ihre Schultern berühren deine. Sie wirkt angespannt, ihre Augen gleiten wachsam über die Gesichter der anderen. Mirja hat sich etwas abseits gesetzt, das Schwert auf den Knien, und mustert Sira mit misstrauischem Blick. Die Stimmung ist gespannt, als würde jeder darauf warten, dass jemand das erste Wort spricht.

Schließlich bricht Tarl das Schweigen. „Ihr habt Glück, dass ihr den Orks entkommen seid. Nicht viele schaffen das in diesen Tagen.“ Seine Stimme ist rau, aber freundlich. Sira lacht leise. „Oder sie haben einfach gute Freunde.“ Ihr Blick wandert zu Lira, dann zu dir. „Was treibt euch wirklich in den Finsterwald?“

Lira antwortet ruhig, aber bestimmt: „Wir suchen ein Artefakt, das nicht in die Hände der Orks fallen darf.“ Für einen Moment ist es still, dann beugt sich Fennik vor, seine Augen glänzen neugierig. „Ein Artefakt, sagt ihr? Vielleicht kann ich helfen – für den richtigen Preis.“ Sira grinst, ihre Stimme ist schmeichelnd. „Oder ihr vertraut uns einfach. Wir kennen die Pfade hier besser als jeder andere.“

Du spürst, wie Lira sich leicht anspannt. Ihre Hand sucht unbewusst deine, ihre Finger sind kühl, aber fest. „Wir müssen vorsichtig sein“, flüstert sie, kaum hörbar. „Nicht jeder, der Hilfe anbietet, meint es ehrlich.“

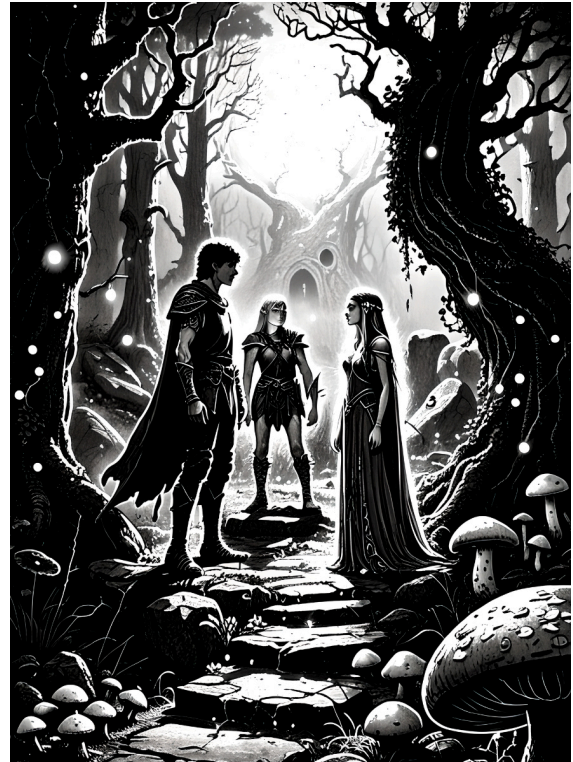
Ein Ast knackt im Unterholz. Alle Köpfe fahren herum. Für einen Moment hält jeder den Atem an. Dann taucht ein Fuchs am Rand des Lagers auf, schnuppert neugierig und verschwindet wieder im Dickicht. Die Anspannung löst sich langsam, aber das Gefühl der Gefahr bleibt.

Tarl reicht dir eine Schale Suppe. „Iss, Junge. Morgen wird ein langer Tag.“ Sira lehnt sich näher zu dir, ihre Stimme ist ein leises Raunen. „Wenn du wissen willst, wie man den Orks wirklich entkommt, solltest du dich heute Nacht mit mir unterhalten. Aber sag’s nicht deiner Elfenfreundin.“

Lira sieht dich an, ihre Augen suchen die deinen. Für einen Moment liegt zwischen euch ein unausgesprochenes Versprechen, aber auch die Unsicherheit, wem ihr in dieser Nacht wirklich trauen könnt.

Sektion 22: Bleibe wachsam am Feuer sitzen und beobachte die anderen, während du dich auf die Nacht im Finsterwald vorbereitest.

14



Ihr schlagt euch weiter durch das Dickicht, die Schatten des Waldes werden dichter, und das Unterholz scheint jeden Schritt zu verschlucken. Mirja führt euch mit sicherem Instinkt, weicht dornigen Ranken und tückischen Wurzeln aus, als hätte sie den Finsterwald im Blut. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihr Atem geht schnell, doch in ihren Augen brennt Entschlossenheit. Hinter euch hallt noch immer das entfernte Brüllen der Orks, doch es wird leiser – offenbar haben sie die zerstörte Brücke entdeckt.

Plötzlich bleibt Mirja stehen, hebt die Hand. Ein leises Wispern liegt in der Luft, als würde der Wald selbst euch warnen. „Hier entlang“, flüstert sie und schiebt einen Vorhang aus Moos zur Seite. Dahinter öffnet sich ein schmaler Pfad, kaum mehr als ein Wildwechsel, der sich zwischen uralten Bäumen hindurchschlängelt. Ihr folgt ihr, das Herz schlägt dir bis zum Hals.

Nach einer Weile lichtet sich das Dickicht, und ihr erreicht eine kleine Lichtung. In der Mitte steht ein verfallener Steinkreis, überwuchert von Efeu und Pilzen. Die Luft ist kühl, und ein feiner Nebel schwebt über dem Boden. Lira bleibt stehen, ihre Hand ruht auf deinem Arm. „Hier ist Magie am Werk“, murmelt sie, und ihre Stimme klingt ehrfürchtig.

Mirja kniet sich nieder, prüft den Boden. „Hier haben die Orks gelagert“, sagt sie leise und zeigt auf zertrampeltes Gras und verkohlte Holzreste. „Aber sie sind weitergezogen. Vielleicht suchen sie das Artefakt – oder sie jagen uns noch immer.“

Ein leises Kichern ertönt plötzlich aus dem Nebel, und kleine Lichter tanzen zwischen den Steinen. Lira spannt instinktiv ihren Bogen, doch Mirja hebt beschwichtigend die Hand. „Feen“, flüstert sie. „Sie beobachten uns.“

Die Lichter kommen näher, und eine winzige, schimmernde Gestalt schwebt vor deinem Gesicht. Ihre Stimme klingt wie das Läuten von Glöckchen. „Fremde im Wald, was sucht ihr an diesem Ort?“

Lira tritt vor, verbeugt sich leicht. „Wir suchen Schutz vor den Orks und sind auf der Suche nach einem alten Artefakt. Wir wollen nur Frieden.“

Die Fee mustert euch mit schiefgelegtem Kopf. „Vielleicht helfen wir euch. Vielleicht auch nicht. Was gebt ihr uns dafür?“

Sektion 28: Reiche der Fee eine deiner wenigen Silbermünzen als Zeichen des guten Willens.



Du nickst Mirja zu, und sie führt euch mit schnellen, leisen Schritten tiefer in den Wald. Das Licht des Mondes dringt nur noch spärlich durch das dichte Blätterdach, und die Geräusche der Orks werden leiser, je weiter ihr euch entfernt. Bald schon spürst du, dass sich die Luft verändert – sie wird kühler, schwerer, und ein feiner Nebel kriecht über den Waldboden. Zwischen uralten Wurzeln und moosbedeckten Steinen wächst ein einzelner, mächtiger Baum empor, dessen silberne Blätter im Zwielicht schimmern. Der Feenbaum.

Mirja bleibt stehen, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Hier ist es. Wir müssen vorsichtig sein. Die Feen mögen keine Fremden, die ihren Baum stören.“ Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm, doch ihre Augen sind wachsam. Ihr tretet näher, und plötzlich flackert ein schwaches Licht zwischen den Ästen auf. Kleine, leuchtende Gestalten schweben um den Stamm, ihre Stimmen klingen wie das Flüstern des Windes.

Eine der Feen, kaum größer als deine Hand, schwebt vor dein Gesicht. Ihre Augen sind tief und uralte, ihr Blick durchdringend. „Warum stört ihr unseren Schlaf, Menschenkind?“ fragt sie, und ihre Stimme hallt in deinem Kopf wider.

Mirja verbeugt sich leicht. „Wir suchen nur einen sicheren Weg, große Dame. Die Orks sind uns auf den Fersen.“ Die Fee mustert euch lange, dann wendet sie sich dir zu. „Du hast schon einmal den Weg des Herzens gewählt. Doch der Feenwald verlangt mehr als Worte. Bist du bereit, einen Teil deiner Kraft zu opfern, um weiterzugehen?“

Lira sieht dich an, ihre Finger umschließen deine Hand fester. „Du musst nicht...“ beginnt sie, doch die Fee wartet unbewegt auf deine Antwort. Die Luft ist voller Magie, und du spürst, dass jede Entscheidung Folgen haben wird.

Sektion 95: Bitte Lira, für dich mit den Feen zu sprechen und ihr Glück zu versuchen.

Sektion 107: Versuche, den Feenbaum heimlich zu umgehen, ohne die Aufmerksamkeit der Feen weiter auf euch zu ziehen.

Sektion 84: Opfere einen Teil deiner Lebenskraft, um die Gunst der Feen zu gewinnen und den geheimen Pfad zu passieren.

16

Du hältst den Atem an und schiebst dich, so leise es geht, weiter ins dichte Gestrüpp. Dornen kratzen an deiner Haut, feuchte Blätter streifen dein Gesicht. Lira folgt dir lautlos, ihre Bewegungen sind geschmeidig wie die einer Katze. Mirja huscht voraus, du siehst nur noch den Schatten ihres Umhangs zwischen den Büschen. Hinter euch brüllen die Orks, einer schlägt mit der Axt gegen einen Baumstamm, als wolle er euch herauslocken.

Du wagst kaum zu atmen. Ein Ast schrammt an deinem Bein, doch du beißt die Zähne zusammen. Plötzlich bleibt Mirja stehen, du prallst fast gegen sie. Sie deutet auf einen schmalen, kaum sichtbaren Wildwechsel, der sich zwischen zwei moosbedeckten Felsen hindurchschlängelt. „Hier entlang“, haucht sie. Ihr zwängt euch hindurch, das Herz rast.

Hinter euch werden die Stimmen der Orks leiser, dann verstummen sie ganz. Ihr bleibt stehen, lauscht. Nur das Rauschen des Windes in den Baumwipfeln ist zu hören. Lira legt dir die Hand auf die Schulter, ihre Augen leuchten im fahlen Mondlicht. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, und für einen Moment spürst du die Wärme ihrer Nähe, trotz der Kälte des Waldes.

Mirja grinst. „Nicht schlecht, für einen Dorfjungen. Aber wir sind noch nicht in Sicherheit. Der Pfad führt zu einer alten Lichtung – dort können wir verschlafen. Aber wir sollten wachsam bleiben. In dieser Nacht ist nichts, wie es scheint.“ Ohne ein weiteres Wort setzt sie sich in Bewegung, Lira an deiner Seite. Ihr folgt dem schmalen Pfad, bis sich das Dickicht lichtet und der Nebel zwischen uralten Steinen aufsteigt. In der Mitte der Lichtung tanzen kleine Lichter – Feen, deren Stimmen wie fernes Glockenspiel klingen.

Sektion 28: Tritt mit Mirja und Lira auf die Lichtung, um dort eine kurze Rast einzulegen.

17

Das Moor verschluckt jeden Laut, nur das leise Platschen eurer Schritte und das ferne Grollen der Orks dringen an dein Ohr. Nebelschwaden kriechen über das sumpfige Land, und das fahle Licht des Mondes spiegelt sich in dunklen Wasserlöchern. Lira führt euch sicher durch das Labyrinth aus Schilf und knorrigen Weiden, ihr Griff an deiner Hand ist fest und warm. Mirja hält sich dicht hinter euch, das Schwert noch immer kampfbereit.

Nach einer Weile bleibt Lira stehen. Vor euch ragt ein uralter Baum aus dem Moor, seine Wurzeln bilden eine Art Unterschlupf, halb verborgen von Moos und Farn. „Hier können wir rasten“, flüstert sie. Ihr kauert euch unter die Wurzeln, das feuchte Holz riecht nach Erde und Regen. Lira zieht einen kleinen Beutel aus ihrem Umhang und reicht dir ein Stück getrocknetes Brot. „Iss etwas, du brauchst deine Kraft.“

Mirja wischt sich den Schweiß von der Stirn und späht in die Dunkelheit. „Die Orks werden nicht aufgeben. Sie wissen, dass wir noch leben.“ Lira nickt ernst. „Und sie werden den Stein nicht lange behalten. Er verlangt einen Preis, den sie nicht kennen.“ Ihr Blick ruht einen Moment auf dir, und in ihren Augen liegt ein Hauch von Sorge.

Du spürst, wie die Anspannung langsam von dir abfällt. Für einen Moment ist es still, nur das leise Atmen deiner Gefährtinnen und das ferne Quaken der Moorfrösche begleiten dich. Lira rückt näher, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Du hast heute Mut bewiesen. Ohne dich wären wir nicht so weit gekommen.“ Ihr Lächeln ist sanft, und für einen Augenblick vergisst du die Gefahr, die draußen lauert.

Plötzlich zuckt ein Lichtschein durch das Schilf. Stimmen, leise und fremdartig, dringen an dein Ohr – nicht das raue Gebrüll der Orks, sondern ein helles, klingendes Flüstern. Lira hält den Atem an. „Feen“, raunt sie. „Sie sind neugierig – und nicht immer

freundlich.“ Doch ehe du reagieren kannst, tanzen die Lichter näher, umkreisen euch, und ein Gefühl von Schwindel überkommt dich. Die Welt verschwimmt, Stimmen werden lauter, dann wird alles schwarz. Als du wieder zu dir kommst, sitzt du am Rand eines kleinen Lagers. Ein Feuer knistert, fremde Gestalten sind um dich versammelt – ein alter Mann, eine junge Frau mit listigem Blick, ein Gnom mit einer Pfeife. Lira ist an deiner Seite, Mirja sitzt etwas abseits. Die Feen sind verschwunden, doch ihre Magie scheint noch in der Luft zu liegen.

Sektion 13: Setze dich ans Feuer und lausche den Gesprächen der Fremden.

18

Der Nebel wird dichter, während ihr euch tiefer ins Moor wagt. Jeder Schritt ist ein Balanceakt zwischen festem Grund und tückischem Morast. Das Heulen der Orks hallt über das Wasser, mal näher, mal ferner, als würden sie sich im Nebel verlieren – oder euch einkreisen. Lira hält den Traumstein fest umklammert, sein bläuliches Leuchten wirft geisterhafte Schatten auf ihre Wangen. Mirja geht voraus, das Schwert griffbereit, ihre Augen wachsam und schmal.

Plötzlich bleibt sie stehen. Vor euch öffnet sich das Moor zu einer weiten, von Nebelschwaden verhüllten Lichtung. Im fahlen Schein des Traumsteins erkennst du, dass der Boden hier von seltsamen, silbrig schimmernden Blüten bedeckt ist. Ein leises Summen liegt in der Luft, als ob unsichtbare Flügel schlagen. Lira zieht dich zurück, als eine der Blüten sich hebt – und du erkennst, dass es keine Blume ist, sondern eine kleine, leuchtende Fee. Ihre Augen funkeln misstrauisch, und mit einer schnellen Bewegung schwirren Dutzende ihrer Artgenossen aus dem Nebel, umkreisen euch in einem wirbelnden Tanz.

„Fremde im Moor“, ruft die Fee mit einer Stimme, die wie das Klingen von Glöckchen klingt. „Was bringt euch an diesen verbotenen Ort?“

Mirja hebt beschwichtigend die Hände. „Wir suchen nur einen Weg hinaus. Die Orks sind uns auf den Fersen.“

Die Feen flattern aufgeregt, ihre Stimmen überschlagen sich. Lira beugt sich zu dir. „Feen sind launisch. Sie können uns helfen – oder uns für immer im Moor verschwinden lassen.“

Eine der Feen, größer als die anderen, schwebt vor deinem Gesicht. „Gebt uns den Stein, und wir zeigen euch den sichersten Pfad. Oder ihr versucht euer Glück allein – aber das Moor verschlingt, wen es nicht mag.“

Du spürst Liras Blick auf dir ruhen, ihre Finger suchen deine. Die Entscheidung liegt bei dir.

Sektion 61: Behalte den Traumstein und versuche, mit Mirja und Lira auf eigene Faust einen Weg durch das Moor zu finden.

Sektion 72: Überlasse den Feen den Traumstein und vertraue darauf, dass sie euch sicher durch das Moor führen.

19



Lira legt dir sanft, aber bestimmt die Hand auf den Arm. „Es ist zu gefährlich. Die Orks sind überall, und sie kennen kein Erbarmen.“ Ihr Blick gleitet über deine Schulter zurück zu den lodernen Flammen, die den Nachthimmel erhellen. „Doch ich verstehe deinen Wunsch, den Deinen zu helfen.“ Für einen Moment schweigt sie, während das Knistern des Feuers und das entfernte Grölen der Orks die Stille füllen.

Plötzlich raschelt es im Unterholz. Lira spannt blitzschnell ihren Bogen, doch aus dem Schatten tritt ein alter Mann mit wirrem Bart und zerschlissener Kutte. In seinen Armen hält er ein kleines Kind, das leise schluchzt. „Bitte, helft uns“, fleht der Alte mit brüchiger Stimme. „Die Orks... sie haben alles zerstört.“ Lira senkt den Bogen, und du spürst, wie sich dein Herz zusammenzieht. Die Angst des Kindes ist greifbar, und der Alte sieht dich flehend an.

„Wir können sie nicht hierlassen“, flüsterst du. Lira nickt langsam. „Aber wir dürfen keine Zeit verlieren. Die Orks sind uns dicht auf den Fersen.“ Sie blickt dich an, ihre Augen suchen deine Entscheidung. „Wir können versuchen, die beiden in Sicherheit zu bringen – oder wir verstecken uns und warten, bis die Gefahr vorüber ist.“

Sektion 63: Du schlägst vor, dich mit Lira und den beiden zu verstecken, bis die Orks weitergezogen sind.

Sektion 7: Du beschließt, dem alten Mann und dem Kind zu helfen und suchst mit Lira einen sicheren Weg durch den Wald.

20

Die Hütte liegt versteckt zwischen knorrigen Bäumen, halb von Moos und Efeu überwuchert. Ihr schleicht euch vorsichtig näher, jeder Schatten scheint sich zu bewegen, jeder Laut lässt dich zusammenzucken. Mirja prüft die Tür, die unter ihrem Griff leise knarrt. Drinnen ist es dunkel, nur das fahle Licht des Mondes fällt durch ein zerbrochenes Fenster. Der Geruch von feuchtem Holz und altem Rauch hängt in der Luft.

Lira betritt als Erste den Raum, ihr Bogen gespannt, die Sinne geschärft. „Hier war schon lange niemand mehr“, flüstert sie, während sie prüfend in die Ecken späht. Du folgst ihr, spürst, wie

die Anspannung langsam von dir abfällt. Mirja schließt die Tür hinter euch und schiebt einen Riegel vor.

Ein alter Kamin steht an der Wand, darin liegen noch verkohlte Holzreste. Lira kniet sich davor, zündet mit geübten Händen ein kleines Feuer an. Das Licht tanzt über ihre Züge, lässt ihre Augen geheimnisvoll funkeln. Du setzt dich neben sie, spürst die Wärme, die sich langsam im Raum ausbreitet.

Mirja lehnt sich an die Wand, mustert euch mit einem schiefen Lächeln. „Nicht schlecht, was ihr heute Nacht geleistet habt. Die meisten hätten schon längst aufgegeben.“ Sie zieht einen kleinen Flachmann aus ihrer Tasche, nimmt einen Schluck und reicht ihn dir. „Auf die Flucht, auf das Leben – und auf das, was noch kommt.“

Du nimmst einen Schluck, das Getränk brennt angenehm in deiner Kehle. Für einen Moment ist es still, nur das Knistern des Feuers und das leise Atmen der anderen sind zu hören. Lira sieht dich an, ihre Hand berührt flüchtig deine. „Wir sind noch nicht am Ziel, aber... ich bin froh, dass du bei mir bist.“

Du erwidert ihren Blick, spürst, wie sich etwas zwischen euch verändert. Die Gefahr ist für einen Moment vergessen, die Welt draußen scheint weit entfernt. In dieser Nacht, in der alten Hütte, findest du einen Augenblick des Friedens – und vielleicht den Anfang von etwas, das größer ist als Angst und Flucht.

Hier endet deine Reise.

21

Der Wind trägt den Geruch von feuchtem Moos und fauligem Wasser heran, als ihr die Schwelle der Hütte hinter euch lasst. Eremias bleibt in der Tür stehen, sein Blick folgt euch, bis der Nebel ihn verschluckt. Lira zieht ihren Umhang enger um die Schultern, während Mirja mit grimmiger Miene vorausgeht. Der Pfad zum Moor ist kaum mehr als ein schmaler Streifen aus festgetretenem Gras, gesäumt von knorrigen Weiden und dichten Farnen. Über euch kreisen Krähen, ihr Krächzen klingt wie Warnrufe.

Das Moor selbst liegt still und trügerisch vor euch, von Nebelschwaden durchzogen. Schwarze Wasserlöcher lauern zwischen den Binsen, und das Schilfraschelt im Wind. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm. „Bleib wachsam“, flüstert sie. „Im Moor sind nicht nur Träume in Gefahr.“

Ihr tastet euch vorsichtig voran, jeder Schritt ein Wagnis. Plötzlich zuckt ein Lichtschein durch den Nebel – bläulich, geisterhaft. Mirja hält inne, hebt das Schwert. „Da vorne“, raunt sie. Zwischen zwei umgestürzten Baumstämmen schwebt eine kleine, leuchtende Kugel. Sie pulsiert im Takt deines Herzschlags, und für einen Moment hörst du ein leises Flüstern, als würde jemand deinen Namen rufen.

Lira zieht dich zurück, als aus dem Wasser eine schlanke, schattenhafte Gestalt auftaucht. Ihr Körper ist halb durchsichtig, die Augen leuchten wie Glut. Sie hält den Traumstein in den Händen, und ihre Stimme klingt wie das Säuseln des Windes: „Wer wagt es, meine Ruhe zu stören?“

Mirja tritt einen Schritt vor, das Schwert erhoben. „Wir brauchen den Stein. Gib ihn uns, und wir lassen dich in Frieden.“ Die Kreatur lacht leise, ein Klang wie splitterndes Eis. „Nichts im Moor ist umsonst. Wer den Traumstein will, muss einen Traum opfern – einen, der ihm lieb und teuer ist.“

Lira sieht dich an, ihre Augen voller Sorge. „Du musst entscheiden“, sagt sie leise. „Welchen Traum bist du bereit zu geben?“

Sektion 124: Opfere einen deiner liebsten Träume, um den Traumstein von der Moor-Kreatur zu erhalten.

22



Die Nacht im Finsterwald ist von einer unheimlichen Stille durchzogen, die nur vom gelegentlichen Knistern des Feuers und dem entfernten Rufen eines Nachtvogels unterbrochen wird. Die Schatten der Bäume wirken wie lebendige Wesen, die sich im Wind wiegen und das Lager umschließen. Tarl schlürft leise seine Suppe, während Fennik mit nervösen Fingern an seiner Pfeife nestelt. Sira beobachtet dich aus den Augenwinkeln, ihr Lächeln ist verschwunden, und ihre Miene wirkt plötzlich verschlossen. Lira sitzt dicht neben dir, ihre Wärme beruhigt dich, doch du spürst, wie sie innerlich angespannt bleibt. Ihr Blick schweift immer wieder zu Sira, dann zu Tarl, als würde sie in ihren Gesichtern nach Hinweisen auf ihre wahren Absichten suchen. Mirja, die Kriegerin, hat sich ein Stück entfernt und hält Wache, das Schwert griffbereit auf den Knien.

Plötzlich raschelt es im Unterholz. Alle erstarren. Sira greift nach ihrem Dolch, Fennik rutscht ein Stück näher ans Feuer. Tarl hebt beschwichtigend die Hand, doch seine Augen sind wachsam. Aus dem Schatten tritt ein kleiner Schwarm leuchtender Feen, ihre Flügel schimmern im Feuerschein wie winzige Edelsteine. Sie tanzen um das Lager, ihre Stimmen klingen wie silberne Glöckchen.

„Fremde im Wald, was sucht ihr hier?“, ruft eine der Feen, ihre Stimme ist hell und durchdringend. Lira erhebt sich langsam, verneigt sich leicht. „Wir suchen Schutz und einen Weg, das Artefakt vor den Orks zu retten.“ Die Feen kichern, doch eine von ihnen, mit goldenen Haaren und ernsten Augen, schwebt näher. „Viele suchen im Finsterwald nach Macht. Doch nicht jeder ist würdig. Vielleicht helfen wir euch – wenn ihr uns einen Gefallen tut.“

Sira wirft dir einen schnellen Blick zu, als wolle sie dich warnen. Fennik murmelt: „Mit Feen ist nicht zu spaßen, Junge.“ Tarl nickt zustimmend. Lira sieht dich an, ihre Augen spiegeln Unsicherheit und Hoffnung zugleich.

Sektion 35: Vertraue Sira und frage sie heimlich nach einem geheimen Pfad, um den Feen und den anderen zu entgehen.

Sektion 34: Ziehe dich mit Lira und Mirja vom Lager zurück, um allein einen sicheren Weg durch den Wald zu suchen.

Sektion 87: Bitte die Feen um Hilfe und verspreche, ihren Gefallen zu erfüllen.

23

Der größte der Orks reißt die Tür auf, seine Keule droht in der Dunkelheit. Du hältst den Traumstein hoch, das fahle Licht bricht sich auf seiner Oberfläche. Für einen Moment herrscht Stille. Die Orks starren auf den Stein, gierig und misstrauisch zugleich. Der Anführer knurrt etwas Unverständliches, dann reißt er dir den Stein mit einer Pranke aus der Hand. Seine Augen leuchten vor Triumph, doch Lira und Mirja sind sofort zur Stelle. Lira schießt einen Pfeil, der dicht am Ohr des Orks vorbeizischt und ihn zurücktaumeln lässt. Mirja stößt den zweiten Ork mit dem Schwert zurück, während der dritte sich auf dich stürzt. Du weichst instinktiv aus, spürst aber, wie die Klaue des Orks deine Schulter streift. Lira ruft: „Jetzt, lauf!“ Ohne zu zögern stürzt du dich durch die Rückwand der Hütte, das morsche Holz splittert unter deinem Gewicht. Kaltes Moorwasser spritzt dir ins Gesicht, als du ins Freie stolperst. Lira und Mirja folgen dir, während hinter euch das Gebrüll der Orks anschwillt. Ihr rennt durch das hohe Schilf, das Herz hämmert wild in deiner Brust. Hinter euch hörst du, wie die Orks sich streiten – offenbar sind sie sich uneins, was sie mit dem Traumstein tun sollen. Lira packt deine Hand, zieht dich weiter ins Dickicht. „Wir haben keine Zeit zu verlieren“, keucht sie. „Der Stein ist verloren, aber wir leben noch.“ Mirja wirft einen letzten Blick zurück, dann verschwindet ihr gemeinsam im Nebel des Moors. Das Schilf schließt sich hinter euch, und das Moor verschluckt eure Spuren.

Sektion 17: Folge Lira und Mirja tiefer ins Moor, um den Orks endgültig zu entkommen.

24

Du tastest im Halbdunkel nach den morschen Brettern der Rückwand. Das Holz gibt unter deinen Fingern nach, feucht und brüchig. Lira kniet sich neben dich, ihre Bewegungen sind lautlos, während Mirja mit erhobenem Schwert zur Tür späht. Draußen brüllt einer der Orks, und ein zweiter Schlag lässt die Tür erzittern. Splitter regnen auf den Boden. Mit zitternden Händen drückst du gegen die Bretter. Sie knacken leise, dann bricht ein Stück heraus. Kalte Moorluft strömt herein. Lira schiebt dich vorsichtig hindurch, ihre Hand ruht einen Moment auf deiner Schulter. „Schnell, aber leise“, haucht sie. Du zwängst dich durch die enge Öffnung, spürst das nasse Gras an deinen Knöcheln. Mirja folgt als Letzte, gerade als die Tür der Hütte mit einem Krachen nachgibt. Orkschreie gellen durch die Nacht. Ihr duckt euch ins hohe Schilf, das euch wie ein grüner Vorhang verschluckt. Lira zieht dich an der Hand weiter, fort von der Hütte, fort von den Fackeln, die jetzt wild durch die Dunkelheit zucken. Hinter euch toben die Orks, ihre Stimmen voller Wut und Enttäuschung. Ihr schlagt euch durch das Moor, das feuchte Erdreich saugt an deinen Stiefeln, und der Nebel wird dichter. Lira wirft dir einen kurzen, ernsten Blick zu. „Wir müssen tiefer hinein, sonst finden sie uns.“ Mirja nickt, ihr Gesicht ist angespannt, aber entschlossen. Du spürst das Gewicht des Traumsteins in deiner Tasche und das Pochen deines Herzens. Die Schreie der Orks werden leiser, doch die Gefahr bleibt. Lira drückt deine Hand, ihre Augen leuchten im Zwielflicht. „Vertrau mir“, flüstert sie, und gemeinsam gleitest ihr tiefer in das geheimnisvolle Moor.

Sektion 17: Folge Lira und Mirja tiefer ins Moor, um einen sicheren Unterschlupf zu suchen.

25

Die Feen flattern um dich herum, ihre Flügel schimmern im fahlen Licht, das durch das Blätterdach dringt. Ihr Wispern klingt wie das Rascheln von Laub im Wind, und du spürst, wie ihre Blicke dich durchdringen. Lira steht dicht neben dir, ihre Hand ruht beruhigend auf deinem Arm. Du erzählst den Feen vom dem Überfall, von den brennenden Häusern und den Orks, die auf der Suche nach einem uralten Artefakt sind. Deine Stimme zittert, doch du hältst ihrem Blick stand.

Die Feen tauschen Blicke, dann schwebt die Anführerin näher. „Vielleicht sprechen deine Worte die Wahrheit“, sagt sie, „doch der Finsterwald ist voller Gefahren, und nicht jeder, der ihn betritt, verlässt ihn wieder.“ Sie schnippt mit den Fingern, und plötzlich tanzen kleine Lichter um euch herum, als wollten sie euch prüfen.

Lira beugt sich zu dir. „Sie testen uns“, flüstert sie. „Bleib ruhig.“ Du nickst, auch wenn dein Herz wild schlägt. Die Lichter werden heller, und für einen Moment siehst du Bilder vor deinem inneren Auge: das brennende Dorf, die Orks, die durch die Straßen toben, und Lira, wie sie dich aus den Flammen zieht. Dann verblassen die Lichter, und die Feen ziehen sich zurück.

„Ihr dürft passieren“, verkündet die Anführerin schließlich. „Doch seid gewarnt: Der Wald vergisst nicht. Folgt dem Pfad aus Silberlaub, und ihr findet, was ihr sucht.“ Mit diesen Worten lösen sich die Feen in Nebel auf, und Stille kehrt zurück.

Lira lächelt dir zu, ein Hauch von Erleichterung in ihren Augen. „Du hast dich gut geschlagen“, sagt sie leise. „Komm, wir dürfen keine Zeit verlieren.“ Gemeinsam folgt ihr dem schimmernden Pfad, der sich wie ein silbernes Band durch das Dickicht windet. Die Geräusche des Waldes werden leiser, und für einen Moment scheint es, als wache der ganze Finsterwald über euren Weg.

Doch plötzlich bleibt Lira stehen. Vor euch öffnet sich eine kleine Lichtung, in deren Mitte ein uralter Baum steht, seine Wurzeln tief im moosigen Boden verankert. Am Fuß des Baumes sitzt ein alter Mann, in einen zerschlissenen Umhang gehüllt, sein Bart so lang wie die Äste über ihm. Seine Augen blitzen wachsam, als er euch bemerkt.

„Fremde im Wald“, knurrt er mit rauer Stimme, „was sucht ihr an diesem Ort?“ Lira tritt vor, doch der Alte hebt warnend die Hand. „Nicht so hastig, Elfenkind. Wer den Pfad des Silberlaubs betritt, muss einen Preis zahlen.“

Du spürst, wie Lira dich ansieht, als wolle sie wissen, ob du dem Alten vertraust. Die Luft ist schwer von Erwartung, und das Zwitschern der Vögel ist verstummt. Der alte Mann mustert dich eindringlich, als könne er in deinem Gesicht lesen, was du im Herzen trägst.

Du öffnest den Mund, um zu antworten – doch in diesem Moment verdunkelt sich der Himmel, und ein kalter Wind fährt durch die Bäume. Ein fernes Heulen lässt dich erschauern. Lira legt dir beruhigend die Hand auf die Schulter, doch in ihren Augen liegt Sorge.

Der alte Mann erhebt sich langsam, stützt sich auf einen knorrigen Stab. „Die Zeit der Prüfungen ist gekommen“, murmelt er. „Nicht jeder, der den Finsterwald betritt, wird ihn wieder verlassen.“ Hier endet deine Reise.

26

Du drückst den Traumstein fest an dich, spürst noch immer die Kälte, die von ihm ausgeht. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Augen suchen im Nebel nach Bewegungen. Mirja schiebt sich an die Spitze eurer kleinen Gruppe, das Schwert kampfbereit in der Hand. Das Heulen wiederholt sich, näher diesmal, und das Licht der Fackel tanzt zwischen den Binsen. Ihr duckt euch tiefer ins Schilf, das Herz hämmert dir bis zum Hals.

Die alte Weidenhütte ist kaum mehr als ein windschiefer Verschlag, halb im Moor versunken, das Dach von Moos und Flechten überwuchert. Ihr schlüpfst hinein, Lira zieht die Tür hinter euch zu. Drinnen ist es dunkel und feucht, der Boden von morschem Holz bedeckt. Durch Ritzen im Gebälk dringt fahles Licht, und draußen hört ihr das Knacken von Ästen, das dumpfe Stampfen schwerer Stiefel.

Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm. „Wir müssen leise sein“, flüstert sie. „Die Orks wittern alles, was lebt.“ Mirja späht

durch einen Spalt in der Wand. „Sie sind zu dritt. Einer trägt eine Keule, die anderen haben Bögen. Sie suchen nach uns.“ Du hältst den Atem an, als draußen Stimmen laut werden – ein raues, kehliges Kauderwelsch, das dir die Nackenhaare aufstellt. Die Orks bleiben vor der Hütte stehen, einer schnüffelt in der Luft. Lira spannt leise ihren Bogen, Mirja hebt das Schwert. Die Zeit scheint stillzustehen, während du überlegst, was zu tun ist. Plötzlich kracht etwas gegen die Tür. Ein Ork brüllt, und du siehst durch die Ritzen seine gelben Augen aufblitzen. Lira flüstert: „Wir können sie überraschen, wenn sie hereinkommen. Oder wir versuchen, durch die Rückwand zu entkommen.“ Mirja sieht dich an, ihre Stimme ist rau vor Anspannung. „Oder wir geben ihnen den Stein. Vielleicht lassen sie uns dann in Ruhe.“

Sektion 23: Du trittst hervor und bietest den Orks den Traumstein an, in der Hoffnung, dass sie euch verschonen.

Sektion 24: Du versuchst, mit deinen Gefährten durch die morsche Rückwand der Hütte zu entkommen.

Sektion 38: Du stellst dich mit Lira und Mirja dem Kampf und lauerst den Orks in der Hütte auf.

27

Der Nebel wird dichter, je weiter ihr dem schmalen Pfad folgt. Die Geräusche des Waldes dämpfen sich, als würdet ihr durch einen Schleier aus Watte schreiten. Lira hält deine Hand fest, ihre Finger sind warm und geben dir Halt, während Mirja mit schnellen, sicheren Schritten vorausgeht. Das Licht der Feen verblasst hinter euch, und nur das leise Knacken eurer Schritte auf dem feuchten Moos ist zu hören.

Plötzlich bleibt Mirja stehen. „Hier stimmt etwas nicht“, flüstert sie und blickt sich wachsam um. Im Nebel tanzen Schatten, und für einen Moment meinst du, leises Kichern zu hören – oder ist es nur der Wind? Lira spannt ihren Bogen, ihre Augen suchen die Dunkelheit ab. „Bleib dicht bei mir“, raunt sie dir zu.

Ein kalter Hauch streift dein Gesicht, und aus dem Nebel treten drei kleine Gestalten hervor. Sie sind kaum größer als Kinder, ihre Gesichter spitz und verschmitzt, die Augen leuchtend grün. Feen, aber anders als die am Baum – wilder, unberechenbarer. Die vorderste verbeugt sich tief, ihr Lächeln ist spitzbübisch. „Willkommen im Reich der Nebelfeen“, sagt sie mit einer Stimme, die wie Glocken klingt. „Wer den Pfad der Schatten betritt, muss ein Rätsel lösen – oder für immer im Nebel wandeln.“

Mirja zieht scharf die Luft ein, doch Lira nickt dir zu. „Du schaffst das“, flüstert sie. Die Nebelfee kichert und beginnt, ihr Rätsel zu sprechen:

„Ich bin nicht lebendig, doch ich wachse. Ich habe keine Lunge, doch ich atme. Ich habe keinen Mund, doch Wasser bringt mich um. Was bin ich?“

Die Feen schweben lauernd um euch, ihre Blicke gespannt auf dich gerichtet. Lira legt dir beruhigend die Hand auf die Schulter, während Mirja nervös mit dem Fuß scharrt. Die Zeit scheint stillzustehen, während du über die Antwort nachdenkst. Im Nebel hinter den Feen erkennst du undeutlich die Umrisse einer windschiefen Hütte – vielleicht der Unterschlupf des alten Eremias, von dem Lira gesprochen hat. Doch erst musst du das Rätsel lösen, um weiterzukommen.

Sektion 21: Antworte der Nebelfee auf ihr Rätsel.

28



Der Nebel auf der Lichtung scheint dichter zu werden, als du der kleinen Fee die Silbermünze entgegenhältst. Ihr Gesichtchen, kaum größer als eine Walnuss, leuchtet auf, und sie schwebt näher, um das glänzende Metall zu begutachten. „Ein Geschenk aus Menschenhand? Selten genug“, kichert sie, während ihre winzigen Finger die Münze an sich nehmen. Die anderen Feen tanzen aufgeregt um euch herum, ihre Stimmen ein leises Flüstern im Wind.

Lira beobachtet die Szene mit gespannter Miene, den Bogen noch immer halb gespannt. Mirja hingegen lässt sich auf einen der moosbedeckten Steine nieder, die Klinge locker in der Hand. „Feen sind launisch“, murmelt sie, „aber sie halten ihre Versprechen – meistens.“

Die Fee fliegt einen Kreis um deinen Kopf, ihr Licht wirft tanzende Schatten auf dein Gesicht. „Ihr sucht Schutz und Wissen, Fremde. Wir können euch beides gewähren – doch seid gewarnt: Der Finsterwald verlangt einen Preis von jedem, der ihn betritt.“ Sie hält inne, ihre Augen funkeln. „Die Orks, die ihr fürchtet, sind nicht die einzigen Jäger in dieser Nacht. Folgt dem Pfad hinter dem Steinkreis, bis ihr auf eine Hütte am Rand des Moors stoßt. Dort werdet ihr finden, was ihr sucht – oder verlieren, was euch lieb ist.“

Mit diesen Worten löst sich die Fee in einem Funkenregen auf, und die anderen Lichter verschwinden im Nebel. Für einen Moment ist es still, dann legt Lira dir sanft die Hand auf den Rücken. „Wir sollten gehen. Ich traue den Feen, aber nicht dem, was sie verschweigen.“

Mirja steht auf, streckt sich und deutet auf den schmalen Pfad, der sich hinter dem Steinkreis in den dunklen Wald schlängelt. „Los, bevor die Orks uns wieder aufspüren – oder etwas anderes.“

Sektion 21: Folge dem schmalen Pfad hinter dem Steinkreis zur Hütte am Rand des Moors, wie es die Fee geraten hat.

29

Die Lichtung liegt still im silbernen Schein des Mondes, doch die Luft ist schwer und drückend. Der uralte Baum ragt wie ein Wächter in die Nacht, seine Rinde von Moos und seltsamen Runen bedeckt. Die Wurzeln winden sich tief in die Erde, und aus den Schatten darunter steigt ein kalter Hauch auf. Lira spannt

ihren Bogen, ihr Blick ist entschlossen. „Bleib hinter mir“, flüstert sie, während ihr euch vorsichtig nähert.

Plötzlich kräuselt sich der Nebel, und aus dem Wurzelwerk kriecht eine dunkle Gestalt hervor – ein Schattenwesen, halb aus Rauch, halb aus zitterndem Licht. Es zischt, als es euch bemerkt, und seine Augen glühen wie Kohlen. „Fremde... Ihr stört meinen Schlaf...“, grollt es mit einer Stimme, die wie das Knarren alter Äste klingt.

Lira hebt den Bogen, doch das Wesen lacht leise. „Wollt ihr mich vertreiben? Ihr seid schwach. Doch vielleicht... vielleicht habt ihr etwas, das ich begehre.“ Es streckt eine klauenartige Hand nach dir aus, und ein eisiger Schauer läuft dir über den Rücken. „Ein Tausch. Gebt mir eine Erinnerung, eine, die euch lieb ist – und ich verschwinde. Oder ihr versucht es mit Gewalt.“

Lira wirft dir einen warnenden Blick zu. „Sei vorsichtig. Solche Wesen sind listig. Aber wir haben keine Zeit zu verlieren.“ Der Nebel um euch wird dichter, und aus dem Schatten treten plötzlich kleine, leuchtende Gestalten – Feen, deren Flügel im Mondlicht schimmern. Sie umkreisen das Schattenwesen, flüstern in einer fremden, melodischen Sprache und blicken dich neugierig an. Die Anführerin der Feen schwebt näher, ihre Stimme klingt wie das Läuten ferner Glocken. „Manchmal ist das Herz stärker als das Schwert. Was wirst du tun, Menschenkind?“

Sektion 4: Du bietest dem Schattenwesen eine wertvolle Erinnerung an, um es zu vertreiben.

30

Du spürst, wie sich deine Muskeln anspannen, während du dich mit einem Satz aus dem Dickicht stürzt. Lira ist an deiner Seite, ihr silberner Bogen schnell hoch, und Mirja wirbelt mit blitzender Klinge aus dem Schatten. Die Orks sind für einen Moment verdutzt, doch dann brüllen sie auf und heben ihre Waffen. Einer schwingt seine Axt nach dir, doch du weichst aus, spürst den Luftzug an deinem Ohr. Lira lässt einen Pfeil fliegen, der sich tief in die Schulter eines Orks bohrt. Mirja springt dem zweiten Angreifer in den Rücken, ihre Bewegungen sind schnell und geschmeidig wie die einer Wildkatze.

Der erste Ork taumelt, greift nach dir, doch du packst einen Ast und schlägst zu. Holz splittert, der Ork knurrt wütend, aber Lira steht plötzlich zwischen euch, ihr Blick kalt und entschlossen. „Zurück!“, ruft sie, und der Ork zögert, als hätte er Angst vor ihrem Blick. Mirja hat den zweiten Ork bereits zu Boden gerungen, ihr Dolch blitzt im Mondlicht. Der dritte Ork, der größte von allen, hebt seine Keule und brüllt, doch du spürst, wie Lira deine Hand ergreift. „Jetzt!“, ruft sie, und gemeinsam stürzt ihr euch auf ihn.

Es ist ein wilder, chaotischer Kampf, doch am Ende liegen die Orks besiegt am Boden. Du atmest schwer, spürst das Adrenalin in deinen Adern. Lira wischt sich eine Strähne aus dem Gesicht, ihre Wangen sind gerötet, ihre Augen leuchten. „Du hast dich gut geschlagen“, sagt sie leise, und für einen Moment scheint die Welt stillzustehen. Mirja grinst, während sie ihre Klinge säubert. „Nicht schlecht, für einen Dorfjungen. Aber wir sollten weiter – das war sicher nicht die letzte Patrouille.“

Du nickst, noch immer atemlos, und gemeinsam schlagt ihr euch tiefer in den Wald. Nach einer Weile leuchtet sich das Dickicht, und im fahlen Mondlicht erkennst du einen moosbedeckten Steinkreis auf einer kleinen Lichtung. Nebel kriecht zwischen den Steinen, und leise, glockenhelle Stimmen flirren durch die Luft. Plötzlich schwebt eine winzige, leuchtende Gestalt vor dir – eine Fee, kaum größer als deine Hand. Sie blickt dich neugierig an und hält die Hand auf. „Ein Geschenk für die Wächter des Waldes?“, flüstert sie, während ihre Gefährtinnen kichernd um euch tanzen.

Sektion 28: Gib der kleinen Fee eine Silbermünze und folge Mirja und Lira auf die Lichtung.

31



Tarl tritt mit grimmigem Gesichtsausdruck vor, seine mächtige Axt fest in den Händen. „Wenn’s nicht anders geht, dann eben auf die alte Art!“, knurrt er und holt aus. Lira hält den Atem an, während der Zwerg mit aller Kraft auf das Metall schlägt. Funken sprühen, der Klang hallt durch die Kammer, und für einen Moment scheint alles stillzustehen. Doch der Mechanismus gibt nicht nach – stattdessen beginnt er zu vibrieren, und ein feines Netz von Rissen zieht sich durch das uralte Gestein.

Plötzlich ertönt ein lautes Knacken, und ein Teil der Wand sackt ein Stück nach hinten. Ein schmaler Spalt öffnet sich, gerade breit genug, dass ihr euch hindurchzwängen könnt. „Schnell!“, ruft Sira, während hinter euch das Gebrüll der Orks immer näher kommt. Ihr stürzt durch die Öffnung, stolpert über lose Steine und landet in einem niedrigen Gang, der in völlige Dunkelheit führt.

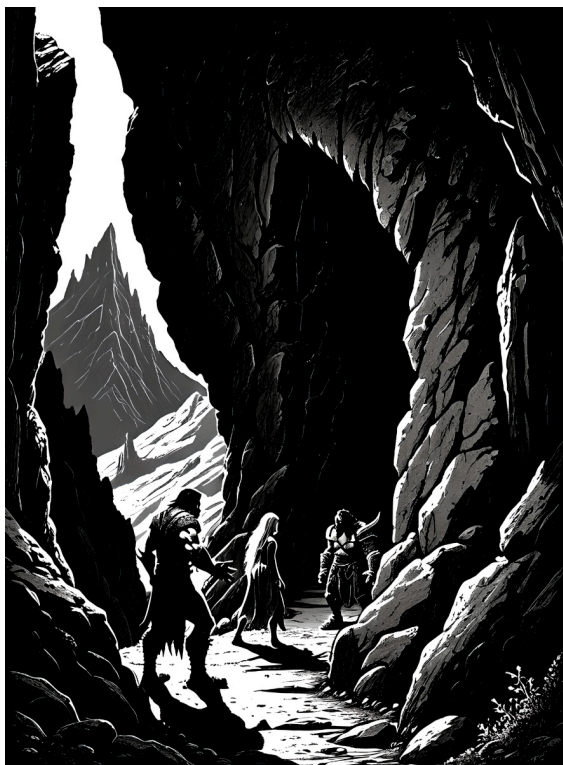
Lira greift nach deiner Hand, ihre Finger warm und fest. „Das war knapp“, flüstert sie, ihr Atem streift deine Wange. „Aber wir sind noch nicht in Sicherheit.“ Hinter euch dringen dumpfe Schläge an euer Ohr – die Orks versuchen, den Mechanismus ebenfalls zu überwinden. Der Zwerg schüttelt den Kopf. „Wir haben sie vielleicht aufgehalten, aber der Lärm wird andere Kreaturen geweckt haben.“

Vor euch gabelt sich der Gang. Aus dem linken Tunnel weht ein kalter Luftzug, der nach frischem Wasser riecht. Aus dem rechten dringt ein schwaches, bläuliches Leuchten, das seltsam verheißungsvoll wirkt. Lira sieht dich fragend an, ihre Augen spiegeln das flackernde Licht der Fackel. „Wohin jetzt?“, fragt sie leise.

Sektion 153: Wage dich in den rechten Tunnel, dem bläulichen Leuchten entgegen.

Sektion 165: Folge dem kalten Luftzug nach links, in der Hoffnung, einen Ausgang oder eine verborgene Quelle zu finden.

32



Die Felsspalte ist eng und feucht, der kalte Stein drückt gegen deinen Rücken. Lira kauert dicht neben dir, ihr Atem streift deine Wange, während draußen das Grollen der Orks immer näher kommt. Sira hält die Hand schützend auf Fenniks Schulter, der leise vor sich hin murmelt, als wolle er die Dunkelheit mit seinen Worten bannen. Tarl presst die Lippen zusammen, sein Schwert fest umklammert, bereit, falls ihr entdeckt werdet.

Die Orks sind jetzt so nah, dass du ihre schweren Stiefel auf dem Geröll hörst. Ein raues Lachen, das Klirren von Metall, das Knurren einer fremden Sprache – sie suchen, schnüffeln, wittern Beute. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm, ihre Finger zittern kaum merklich. Du spürst, wie dein Herz rast, jeder Muskel angespannt, bereit zum Sprung.

Plötzlich bleibt einer der Orks direkt vor eurem Versteck stehen. Sein Schatten fällt über den Eingang der Spalte, und für einen Moment glaubst du, er habe euch entdeckt. Doch dann ruft ein anderer Ork etwas, und mit einem missmutigen Grollen trottet er weiter. Die Geräusche entfernen sich langsam, werden leiser, bis nur noch das Heulen des Windes in den Bergen zu hören ist.

Ihr verharret noch einen Moment in der Stille, dann löst sich die Anspannung. Lira lächelt dich an, ihre Augen glänzen im Zwielicht. „Das war knapp“, flüstert sie, und du spürst, wie die Nähe zu ihr dir neue Kraft gibt. Sira späht vorsichtig aus der Spalte, dann nickt sie. „Der Weg ist frei. Aber wir sollten uns beeilen – die Orks sind nicht weit.“

Ihr verlasst das Versteck und steht wieder auf dem schmalen Pfad. Vor euch ragen die dunklen Eingänge der Zwergenmine auf, während weiter oben die Ruinen im Nebel verschwimmen. Ein leises Grollen aus der Tiefe lässt dich zusammenzucken – irgendetwas regt sich in der Finsternis der Berge.

Sektion 43: Steige den Bergrücken hinauf zu den alten Ruinen, in der Hoffnung auf Hinweise oder Verbündete.

Sektion 145: Wage dich mit deinen Gefährten in die Zwergenmine, um den direkten Weg zum Artefakt zu suchen.

Sektion 162: Folge dem Pfad am Hang entlang, um einen alternativen, weniger gefährlichen Zugang zur Mine zu finden.

33

Die Luft ist schwer von Staub und uraltem Moder, als ihr euch vorsichtig durch die Dunkelheit vorantastet. Die Fackel in Fenniks Hand wirft zuckende Schatten an die Wände, während das Echo eurer Schritte in der Tiefe verhallt. Hinter euch klingt das entfernte Poltern der Orks nur noch wie ein böser Traum, doch die Anspannung bleibt. Lira geht dicht an deiner Seite, ihre Augen wachsam, ihre Hand manchmal flüchtig an deinem Arm, als wolle sie sich vergewissern, dass du wirklich da bist.

Vor euch öffnet sich der Tunnel zu einer weiten, von Nebel erfüllten Halle. Über einen schwarzen Abgrund spannt sich eine uralte steinerne Brücke, von der das Gestein in Brocken abbröckelt. Nebelschwaden wallen aus der Tiefe empor, und auf der anderen Seite der Brücke schimmert ein bläuliches Licht – verheißungsvoll und doch unheimlich. Die Runen an den Wänden leuchten schwach, als würdet ihr von unsichtbaren Augen beobachtet.

Tarl tritt an deine Seite, seine Axt fest umklammert. „Das ist Zwergenwerk“, murmelt er, „aber alt... sehr alt.“ Sira späht über die Brüstung in die Tiefe, ihr Blick angespannt. „Wir müssen weiter. Die Orks werden nicht aufgeben.“ Fennik nickt, doch seine Stimme zittert leicht. „Was, wenn die Brücke nicht hält?“ Lira legt dir die Hand auf die Schulter, ihre Berührung ist warm und beruhigend. „Ich gehe mit dir“, sagt sie leise, und in ihren Augen liegt ein Glanz, der dich für einen Moment alles andere vergessen lässt. „Gemeinsam schaffen wir das.“

Du setzt vorsichtig den Fuß auf die Brücke. Der Stein knirscht unter deinem Gewicht, aber er hält. Schritt für Schritt tastet ihr euch voran, der Abgrund zu beiden Seiten scheint endlos. Plötzlich hallt ein grollendes Echo durch die Halle – irgendwo hinter euch bricht etwas Schweres durch den Tunnel. Ein Schatten löst sich aus dem Nebel, riesig und bedrohlich: Der Steingolem, der uralte Wächter der Zwerge, ist euch gefolgt. Seine Augen glühen gelb im Zwielicht, und mit langsamen, unaufhaltsamen Schritten setzt er dir nach.

Lira packt deine Hand, ihre Finger fest um deine geschlossen. „Lauf!“, ruft sie, und gemeinsam rennst du über die Brücke, während hinter euch der Golem mit donnernden Schritten näherkommt. Steine brechen aus dem Mauerwerk, die Brücke bebt unter der Wucht seiner Schritte. Ein letzter Sprung – du erreichst mit Lira das andere Ende, keuchend und außer Atem. Tarl, Sira und Fennik folgen dir, gerade rechtzeitig, bevor der Golem mit einem gewaltigen Schlag ein Stück der Brücke zum Einsturz bringt.

Ihr steht auf der anderen Seite, das bläuliche Licht flackert vor euch. Lira sieht dich an, ihr Gesicht ist von Anstrengung und Erleichterung gezeichnet. „Wir sind fast da“, flüstert sie, und für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen, als sie deine Hand nicht loslässt. Das Licht vor euch pulsiert, als würde es euch rufen, und ein leiser Windhauch trägt das Echo uralter Stimmen durch die Halle.

Sektion 144: Folge dem bläulichen Licht in die Tiefe der alten Zwergenhalle.

34

Die Feen schweben in einem funkelnden Reigen um das Lager, ihr Licht wirft tanzende Muster auf die Gesichter der Versammelten. Die goldhaarige Fee blickt dich mit durchdringenden Augen an, als könne sie deine Gedanken lesen. „Ein Gefallen für einen Gefallen“, flüstert sie, und ihre Stimme klingt wie das Rauschen ferner Wasserfälle. „Tief im Herzen des Waldes wächst eine Blume, die nur bei Mondlicht blüht. Bringt sie uns, und wir zeigen euch den Pfad, der euch vor den Orks verbirgt.“

Sira schnaubt leise. „Feenhandel ist selten ein gutes Geschäft“, murmelt sie, doch Fennik nickt eifrig. „Die Blume ist selten, aber nicht unmöglich zu finden. Ich kenne Geschichten...“ Tarl wirft einen Blick zum Himmel, wo die Mondsichel zwischen den Ästen hervorlugt. „Ihr habt nicht viel Zeit, bevor der Tag anbricht.“

Lira legt dir eine Hand auf den Arm. „Wir sollten es versuchen. Die Feen kennen den Wald besser als jeder andere. Aber wir dürfen uns nicht verirren.“ Ihre Stimme ist leise, doch in ihren Augen brennt Entschlossenheit. Mirja tritt zu euch, das Schwert an der Seite, und nickt knapp. „Ich halte euch den Rücken frei. Aber wir sollten vorsichtig sein – Feenwege sind voller Tücken.“ Die Feen beginnen, ein leises Lied zu singen, das wie ein Zauber durch die Nacht schwebt. Für einen Moment fühlst du dich leicht, als würde der Wind dich tragen. Sira beobachtet dich aufmerksam, ihr Blick ist schwer zu deuten. Fennik zieht sich in seinen Mantel zurück, als wolle er unsichtbar werden. Du spürst, wie sich die Spannung im Lager löst, doch eine neue Unruhe wächst in dir. Die Entscheidung liegt bei dir: Vertraust du den Feen und begibst dich auf die Suche nach der Blume, oder schlägst du mit Lira und Mirja einen eigenen, vielleicht gefährlicheren Pfad durch den Finsterwald ein?

Sektion 140: Folge dem Vorschlag der Feen und mache dich mit Lira und Mirja auf die Suche nach der geheimnisvollen Blume im Herzen des Waldes.

Sektion 131: Lehne das Angebot der Feen ab und verlasse mit Lira und Mirja das Lager, um auf eigene Faust einen Weg durch den Finsterwald zu suchen.

35

Die Feen schweben in einem funkelnden Reigen um das Lager, ihr Licht wirft tanzende Muster auf die Gesichter der Versammelten. Die goldhaarige Fee blickt dich prüfend an, als wolle sie in deinem Innersten lesen. „Ein Gefallen für einen Gefallen“, wiederholt sie, ihre Stimme klingt wie das Plätschern eines Baches. „Bringt uns das silberne Blatt vom Baum der Schatten, und wir zeigen euch einen sicheren Pfad durch den Finsterwald.“

Sira schnaubt leise, ihr Blick ist misstrauisch. „Das silberne Blatt? Das ist tief im Reich der Spinnenkönigin. Wer da hineingeht, kommt selten wieder heraus.“ Fennik zieht die Schultern hoch, seine Pfeife zittert in der Hand. „Vielleicht gibt es einen anderen Weg. Ich kenne ein paar alte Tunnel, die unter dem Wald verlaufen. Nicht ungefährlich, aber besser als die Spinnen.“

Lira legt dir sanft die Hand auf den Arm. „Wir sollten vorsichtig sein. Die Feen meinen es vielleicht gut, aber ihre Aufgaben sind selten so einfach, wie sie klingen.“ Ihre Stimme ist leise, doch in ihren Augen glimmt Entschlossenheit.

Tarl räuspert sich. „Oder wir bleiben hier, warten bis der Morgen graut. Die Orks meiden das Licht, und vielleicht ist der Spuk dann vorbei.“

Die Feen beginnen ungeduldig zu flackern, ihre Stimmen werden fordernder. „Entscheidet euch, Fremde! Die Zeit läuft, und der Wald vergisst nicht.“

Lira sieht dich an, ihre Finger verweilen einen Moment länger auf deiner Haut. „Was tun wir?“, flüstert sie. In ihren Augen liegt ein Hauch von Angst, aber auch das Versprechen, an deiner Seite zu bleiben – egal, welchen Weg du wählst.

Sektion 134: Nimm die Aufgabe der Feen an und mache dich mit Lira auf die Suche nach dem silbernen Blatt im Reich der Spinnenkönigin.

Sektion 62: Überzeuge die Gruppe, am Feuer zu bleiben und auf den Morgen zu warten, in der Hoffnung, dass die Gefahr vorüberzieht.

Sektion 76: Vertraue Fennik und folge ihm heimlich zu den alten Tunneln unter dem Wald, um den Feen und den Orks zu entkommen.

36

Du stürzt dich mit Lira und Tarl in den Kampf, während Sira und Fennik sich in den Schatten der Höhlenwand verteilen. Der Troll brüllt, als Tarl mit seiner Axt auf das knorrige Bein zielt. Lira wirbelt an seiner Seite, ihr Schwert blitzt im Fackelschein, und du spürst, wie der Adrenalinschub deine Angst überlagert. Sira lässt einen Pfeil fliegen, der am massigen Arm des Trolls abprallt, doch Fennik trifft mit einem geworfenen Stein das Ungetüm am Kopf. Für einen Moment taumelt der Troll, schüttelt sich, dann greift er mit seinen Pranken nach dir.

Du weichst im letzten Moment aus, spürst den Luftzug, als die Klauen dicht an deinem Gesicht vorbeirauschen. Lira ruft deinen Namen, ihre Stimme klingt wie ein ferner Glockenschlag inmitten des Tumults. Tarl nutzt die Ablenkung, um dem Troll eine blutige Wunde am Schienbein zuzufügen. Der Troll heult auf, stampft wütend, und der Boden bebt unter seinen Schritten. Plötzlich bricht ein Teil der Höhlendecke ein, Steine prasseln herab und versperren den Rückweg. Ihr seid gefangen – der einzige Ausweg führt an dem tobenden Troll vorbei.

Lira packt deine Hand, ihre Augen leuchten wild. „Wir müssen ihn überlisten!“, zischt sie. „Oder wir kämpfen bis zum Letzten.“ Der Troll hebt einen weiteren Felsbrocken, bereit, ihn auf euch zu schleudern. Die Zeit rinnt wie Sand durch deine Finger.

Sektion 126: Du stürzt dich gemeinsam mit Lira und Tarl in einen verzweiferten Nahkampf, um den Troll zu besiegen.

Sektion 139: Du versuchst, mit Lira und den anderen den Troll zu täuschen und an ihm vorbei zum Ausgang zu schleichen.

37

Du hältst den Atem an und bewegst dich langsam am Rand des gewaltigen Netzes entlang. Jeder Schritt auf dem feuchten Waldboden ist ein Wagnis, denn überall hängen klebrige Fäden, die im schwachen Licht der Feen silbern schimmern. Lira bleibt zurück, den Bogen gespannt, bereit, die Spinne abzulenken, falls du entdeckt wirst. Die Spinne verharrt, ihre acht Augen blitzen, doch sie scheint mehr an Lira als an dir interessiert zu sein.

Mit pochendem Herzen schiebst du dich zwischen zwei knorrigen Wurzeln hindurch. Über dir baumeln leere Kokons, und ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Plötzlich entdeckst du den Baum der Schatten: Seine Rinde ist schwarz wie Ebenholz, und zwischen den Blättern schimmert eines in reinem Silber. Es hängt hoch oben, fast unerreichbar, und der Stamm ist von feinen Fäden umwoben.

Du tastest nach einem Halt, kletterst vorsichtig, während das Netz unter deinem Gewicht kaum hörbar knistert. Die Spinne zuckt, als hätte sie etwas bemerkt, doch Lira ruft leise: „Hier, du hässliches Ungetüm!“, und schießt einen Pfeil in den Boden vor das Tier. Die Spinne wendet sich ihr zu, und du nutzt den Moment, um das silberne Blatt zu pflücken. Es fühlt sich kühl und seltsam schwer in deiner Hand an.

Mit dem Blatt in der Faust kletterst du so leise wie möglich zurück. Lira weicht langsam zurück, den Blick auf die Spinne gerichtet. Als du bei ihr ankommst, greift sie nach deiner Hand, und gemeinsam zieht ihr euch aus dem Reich der Spinnenkönigin zurück. Die Feen erwarten euch bereits, ihre Gesichter leuchten vor Freude.

„Ihr habt es geschafft!“, ruft die goldhaarige Fee und nimmt das silberne Blatt entgegen. „Wie versprochen, führen wir euch zum uralten Baum.“ Lira lächelt dich an, Erleichterung und Stolz in ihren Augen. Für einen Moment scheint die Gefahr vergessen, und zwischen euch flackert ein Funke, der mehr verspricht als nur Dankbarkeit.

Sektion 133: Folge den Feen zum uralten Baum im silbernen Licht der Lichtung.

38

Die Tür kracht aus den Angeln, Splitter fliegen durch die feuchte Dunkelheit. Ein Ork mit zerzaustem Fellumhang stürmt als Erster herein, Keule erhoben, das Maul zu einem hässlichen Grinsen verzogen. Lira lässt ihren silbernen Pfeil blitzen – ein leises Surren, dann sackt der Ork mit einem dumpfen Stöhnen zu Boden. Doch schon drängen die beiden anderen nach, einer mit einem krummen Messer, der andere mit gespanntem Bogen. Mirja wirbelt herum, ihr Schwert blitzt im matten Licht, und du spürst, wie dein Herz wild pocht.

Der Bogenschütze schießt, der Pfeil sirrt an deinem Ohr vorbei und bohrt sich in die morschen Dielen. Lira ruft: „Deckung!“, während sie einen weiteren Pfeil auflegt. Mirja stößt den Messerträger zurück, doch der Ork ist zäh, seine Pranke packt ihren Arm. Du siehst, wie Lira mit einer geschmeidigen Bewegung den Bogen hebt, aber der Bogenschütze zielt jetzt auf dich. Für einen Moment treffen sich eure Blicke – Lira, entschlossen und schön im Zwielficht, und du, gefangen zwischen Angst und Mut.

Du greifst nach einem losen Balken am Boden, spürst das raue Holz in deiner Hand. Der Ork mit dem Messer reißt Mirja zu Boden, sein Atem stinkt nach Blut und Rauch. Lira ruft deinen Namen, ihre Stimme klingt wie ein Versprechen. Draußen heult der Wind, und das Licht der Fackeln tanzt gespenstisch durch die Ritzen.

Du weißt, dass du jetzt handeln musst – entweder springst du dem Bogenschützen entgegen, um Lira zu schützen, oder du versuchst, Mirja aus dem Griff des Messerträgers zu befreien.

Sektion 17: Du packst den Balken und schlägst auf den Messerträger ein, um Mirja zu befreien.

Sektion 89: Du wirfst dich auf den Bogenschützen, um Lira zu schützen.

39

Lira nimmt den Kristall mit zitternden Fingern entgegen. Für einen Moment scheint das Licht in der Halle heller zu werden, als würde der Kristall ihre Berührung erkennen. Die Orks brüllen, ihre Schritte hallen wie Donnerschläge durch die Kammer. Lira hebt das Artefakt, und ein silberner Schein breitet sich von ihren Händen aus, tanzt über die Runen und wirft die Schatten der Orks an die Wände.

„Vertraue mir“, flüstert sie, und in ihren Augen liegt ein Glanz, der dich an all die Nächte erinnert, in denen ihr Seite an Seite gekämpft habt. Die Orks stürzen sich auf euch, doch der Zauber des Kristalls hält sie für einen Herzschlag lang zurück. Die Luft knistert, als uralte Magie erwacht.

Plötzlich beginnt der Kristall zu pulsieren, schneller und schneller, als würde er auf Liras Herzschlag antworten. Die Orks stemmen sich gegen die unsichtbare Barriere, ihre Gesichter verzerrt vor Wut. Lira schließt die Augen, murmelt Worte in einer Sprache, die du nicht verstehst. Ein Windstoß fegt durch die Halle, reißt Staub und Funken auf.

Du spürst, wie das Band zwischen euch stärker wird, als hätte der Kristall eure Verbindung erkannt. Doch der Zauber ist instabil – Risse durchziehen das Licht, und der Boden bebt. Lira öffnet die Augen, Tränen glänzen auf ihren Wangen. „Ich kann es nicht allein“, haucht sie. „Nur gemeinsam können wir den Zauber vollenden – oder alles verlieren.“

Sektion 154: Du reißt Lira zurück, um sie zu schützen, und versuchst, den Kristall selbst zu benutzen, um die Orks aufzuhalten.

Sektion 125: Du legst deine Hand auf Liras und konzentrierst dich, um gemeinsam mit ihr die Macht des Kristalls zu entfesseln.

40

Das silberne Licht des Kristalls wächst zu einer gleißenden Kugel, die dich und Lira umhüllt. Die Zeit scheint sich zu dehnen, jeder Herzschlag hallt wie ein Donnerschlag in deinen Ohren. Lira drückt deine Hand fester, ihre Finger warm und zitternd. „Gemeinsam“, haucht sie, und du spürst, wie eure Gedanken sich berühren, als würde der Kristall eure Seelen verweben.

Die Orks stürmen heran, doch das Licht hält sie zurück, als prallten sie gegen eine unsichtbare Mauer. Ihr Anführer hämmert wütend mit der Axt dagegen, seine Fratze verzerrt vor Zorn. „Hexerei!“, brüllt er, doch seine Stimme klingt fern, wie aus einer anderen Welt.

Plötzlich spürst du, wie der Kristall dich prüft. Bilder blitzen auf: Lira, wie sie inmitten ihres Volkes steht, Hoffnung in den Augen; dein Dorf, in Flammen, die Schreie der Menschen; die Orks, die alles zerstören, was dir lieb ist. Der Kristall verlangt eine Entscheidung – nicht nur Mut, sondern auch Vertrauen.

Lira sieht dich an, ihre grünen Augen leuchten im silbernen Schein. „Was immer geschieht, ich bin bei dir“, sagt sie leise. „Aber du musst loslassen. Nur wenn du vertraust, kann der Zauber gebrochen werden.“

Du spürst, wie deine Finger sich um den Kristall schließen. Das Licht pulsiert, stärker als je zuvor. Die Halle bebt, Steine lösen sich aus der Decke, Staub wirbelt auf. Die Orks wanken zurück, geblendet und verwirrt.

Du atmet tief ein, spürst Liras Nähe, ihre Hoffnung, ihre Angst – und ihre Liebe. Mit einem letzten Blick in ihre Augen öffnest du deine Hand und legst den Kristall in ihre. Das Licht flackert, als würde es deinen Entschluss prüfen, dann bricht es wie eine Welle über euch herein.

Sektion 148: Du legst den Kristall in Liras Hand und vertraust darauf, dass sie ihn für das Wohl ihres Volkes und aller Unschuldigen einsetzen wird.

41

Die Sonne steigt langsam über die Hügel, als ihr den Rand des Waldes erreicht. Das Dorf liegt vor euch, friedlich und still, als hätte es die Schrecken der vergangenen Nacht längst vergessen. Doch in den Gesichtern der Menschen, die euch entgegenkommen, spiegeln sich Erschöpfung und Hoffnung gleichermaßen. Kinder laufen auf euch zu, ihre Augen groß vor Staunen, während die Ältesten mit vorsichtigen Schritten näher treten. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand fest in deiner, und du spürst, wie ihre Nähe dir Kraft gibt.

Ein alter Mann, gebeugt vom Leben, tritt vor und mustert euch mit wachen, klugen Augen. „Ihr seid zurück“, sagt er, seine Stimme brüchig, aber voller Wärme. „Und die Dunkelheit ist gewichen.“ Du nickst, suchst nach Worten, doch Lira spricht für euch beide. „Der Kristall ist nicht mehr in den Händen der Orks. Die Gefahr ist gebannt – für jetzt.“ Ein Raunen geht durch die Menge, und für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen.

Dann bricht Jubel aus. Die Menschen umarmen sich, Tränen laufen über ihre Wangen, und du spürst, wie die Last der vergangenen Tage von dir abfällt. Lira lächelt dich an, ihre Augen leuchten im goldenen Licht des Morgens. „Du hast dein Dorf gerettet“, flüstert sie, „und mir gezeigt, was es heißt, zu vertrauen.“

Später, als die Feierlichkeiten abklingen und die ersten Sterne am Himmel stehen, sitzt ihr am Rand des Dorfplatzes. Lira lehnt sich an dich, ihre Stimme ist leise, aber voller Zuversicht. „Was auch immer kommt – ich will an deiner Seite bleiben. Vielleicht ist das der Anfang von etwas, das größer ist als wir beide.“ Du legst deinen Arm um sie, und für einen Moment scheint die Welt stillzustehen, erfüllt von Hoffnung und dem Versprechen eines neuen Anfangs.

Sektion 127: Beginne gemeinsam mit Lira ein neues Leben im Dorf und schmiede Pläne für eure gemeinsame Zukunft.

Die Luft in der Kammer ist schwer von uralter Magie. Der silberne Kristall schwebt über einem steinernen Altar, sein Licht pulsiert im Takt deines Herzschlags. Lira steht an deiner Seite, ihr Gesicht von Entschlossenheit und Sorge zugleich gezeichnet. Hinter euch hallen die wütenden Rufe der Orks durch die Gänge, das Klirren von Waffen rückt näher.

„Wir haben es fast geschafft“, flüstert Lira, ihre Stimme zittert vor Anspannung. „Doch der Zauber ist noch nicht gebrochen.“ Sie streckt die Hand nach dir aus, und als eure Finger sich berühren, spürst du einen Funken – das Band zwischen euch ist stärker als jede Fessel.

Plötzlich flammt ein bläuliches Licht auf. Runen erscheinen auf dem Boden, kreisen um den Altar und verweben sich zu einem leuchtenden Netz. Eine Stimme, alt wie der Stein selbst, hallt durch die Kammer: „Nur wer bereit ist, zu opfern, wird den Kristall erlangen. Mut, Klugheit und das Band zweier Herzen – nur so kann der Bann gebrochen werden.“

Die Orks stürmen in die Kammer, ihre Augen gierig auf das Artefakt gerichtet. Ihr Anführer, ein massiger Krieger mit Narben im Gesicht, hebt seine Axt. „Gebt uns den Kristall, oder ihr sterbt!“

Lira stellt sich schützend vor dich. „Du musst dich entscheiden“, sagt sie leise. „Das Schicksal vieler liegt in deiner Hand.“

Sektion 180: Du legst den Kristall in Liras Hände, damit sie ihr Volk retten kann.

Der Nebel wird dichter, als Aelion euch mit einer knappen Geste auffordert, ihm zu folgen. Seine Bewegungen sind lautlos, fast unwirklich, und die Ruinen scheinen auf seinen Schritten zu lauschen. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Augen nie lange von dir abgewandt, als würde sie in deinem Gesicht nach Antworten suchen. Die anderen folgen vorsichtig, jeder Schritt ein Wagnis auf dem moosigen Stein.

Aelion führt euch durch einen schmalen Durchgang, verborgen hinter einer eingestürzten Säule. Die Luft wird kühler, der Boden fällt sanft ab, und das fahle Licht des Tages bleibt hinter euch zurück. Die Mauern sind übersät mit uralten Zeichen, die im Zwielicht flackern. Ein Hauch von Magie liegt in der Luft, und du spürst, wie sich die Spannung in deinen Gliedern verstärkt.

„Die Minen sind voller Schatten“, sagt Aelion leise, während er vorangeht. „Nicht alles, was hier lebt, ist euch feindlich gesinnt – aber vieles ist hungrig.“ Lira legt eine Hand auf deinen Arm, ihre Finger warm und fest. „Wir müssen vorsichtig sein“, flüstert sie. „Vertraue mir.“

Ein leises Echo hallt durch die Gänge, das ferne Klirren von Metall und das dumpfe Poltern von Schritten. Aelion bleibt stehen, sein Blick scharf. „Die Orks sind nicht weit. Doch es gibt noch andere, die in den Tiefen lauern.“ Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen, bevor er sich wieder in Bewegung setzt.

Sektion 147: Folge Aelion durch den verborgenen Durchgang in die Tiefe der Minen.

Mit einem letzten, verzweifelten Blick zu Lira hebst du den Kristall über deinen Kopf. Das silberne Licht in deinem Griff wird gleißend hell, als würdest du einen Stern zerbrechen. Die Orks halten inne, geblendet, ihre Waffen sinken für einen Herzschlag. Lira ruft deinen Namen, ihre Stimme klingt wie ein ferner Windhauch, voller Schmerz und Hoffnung zugleich. Dann schleuderst du das Artefakt mit aller Kraft auf den Boden.

Ein ohrenbetäubender Knall zerreit die Stille. Splitter aus Licht

und Schatten schnellen durch die Halle, der Boden bebt, als würde die Welt selbst erzittern. Die Orks werden von einer unsichtbaren Welle fortgeschleudert, ihre Schreie verhallen im tosenden Donner. Lira wirft sich schützend über dich, während ein Sturm aus Magie durch die Kammer fegt. Für einen Moment siehst du nichts als gleißendes Weiß.

Als die Stille zurückkehrt, liegst du keuchend auf dem kalten Stein. Der Kristall ist verschwunden, nur ein feiner silberner Staub schwebt in der Luft. Die Orks sind fort – oder vielleicht einfach ausgelöscht. Lira kniet neben dir, Tränen glänzen in ihren Augen, doch sie lächelt. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, ihre Stimme zittert. „Aber der Preis war hoch.“

Du spürst eine Leere in deiner Brust, als hätte der Kristall einen Teil von dir mitgenommen. Doch Lira nimmt deine Hand, ihre Finger warm und fest. „Wir haben noch einander“, sagt sie leise. „Und vielleicht... ist das genug.“ In der Ferne hörst du vorsichtige Schritte – Tarl, Sira und Fennik nähern sich, ihre Silhouetten zeichnen sich im Staub ab. Für einen Moment verharrst du, während Lira dich mit einem sanften Blick stützt.

Sektion 148: Du verweilst einen Moment in der Stille, nimmst Abschied von dem, was verloren ging, und findest Trost in Liras Nähe.

Sektion 100: Du stehst auf und verlässt mit Lira und den anderen die zerstörte Halle, bereit, gemeinsam einen neuen Anfang zu wagen.



Die Splitter des Kristalls schimmern im fahlen Licht, als du vorsichtig einen davon aufhebst. Er fühlt sich kühl an, fast lebendig, und ein leises Summen vibriert in deiner Handfläche. Lira kniet sich neben dich, ihre Finger berühren sanft deinen Arm. „Beeil dich“, flüstert sie, während hinter euch die ersten Steine von der Decke krachen. Tarl ruft: „Der Ausgang! Er beginnt einzustürzen!“

Du spürst, wie die Magie der Halle sich auflöst, als würde ein uralter Bann endlich nachgeben. Die Orks, geblendet und geschwächt, winden sich am Boden, während ihr beide, Hand in

Hand, eure Kräfte vereint. Sira und Fennik hasten voraus, ihre Silhouetten verschwimmen im Staub, der durch die Luft wirbelt. Lira zieht dich auf die Beine. „Komm, wir schaffen es gemeinsam.“ Ihre Hand bleibt in deiner, fest und warm, während ihr durch das Chaos rennt. Überall splintern Steine, der Boden bebt, und ein grollendes Donnern kündigt vom nahenden Einsturz. Du wirfst einen letzten Blick zurück – der Orkanführer starrt dich an, seine Augen voller Hass und Ohnmacht, während der Kristall in euren Händen matt geworden ist, doch ein Splitter davon leuchtet noch immer schwach.

Mit letzter Kraft springt ihr durch den schmalen Spalt, der noch vom Ausgang geblieben ist. Ein Schwall kalter Nachtluft schlägt euch entgegen, als ihr ins Freie stolpert. Hinter euch stürzt die Halle in sich zusammen, ein Regen aus Staub und Trümmern ergießt sich über den Eingang. Für einen Moment ist alles still. Lira lehnt sich an dich, ihr Atem geht schnell. „Du hast mir vertraut – und ich dir. Das hat uns gerettet.“ Ihre Augen suchen die deinen, und in diesem Augenblick spürst du, dass zwischen euch ein neues Band entstanden ist, stärker als jeder Zauber.

Sektion 113: Du hältst Liras Hand fest und gehst mit ihr und den Gefährten in die kühle Nacht hinaus, bereit, gemeinsam ein neues Kapitel zu beginnen.

46



Lira wirft einen raschen Blick über die Schulter, als das Knacken von Ästen und das dumpfe Grollen der Orks durch den nächtlichen Wald hallt. Ihr Gesicht ist im fahlen Mondlicht von Sorge gezeichnet, doch ihre Stimme bleibt ruhig. „Es ist ein Amulett, alt wie die Zeit selbst. Es birgt eine Macht, die das Gleichgewicht der Welt stören könnte, wenn sie in falsche Hände gerät.“ Sie zieht dich tiefer ins Dickicht, während ihr euch zwischen knorrigen Wurzeln und moosbedeckten Steinen hindurchschlängelt. „Die Orks wissen nicht, was sie da jagen. Aber ihr Anführer, ein Schamane namens Grashnak, spürt die Magie. Wir müssen schneller sein als sie.“

Ein leises Wispern weht durch die Bäume, als ob der Wald selbst euch warnen will. Plötzlich bleibt Lira stehen, legt dir eine Hand auf die Schulter und deutet auf einen schmalen Pfad, der sich nach links windet. „Dort entlang führt ein alter Feenpfad. Er ist

gefährlich, aber schnell. Geradeaus liegt der Bach, an dem ein Einsiedler lebt. Er kennt die Wälder wie kein anderer, doch er ist misstrauisch gegenüber Fremden. Oder wir verstecken uns hier und warten, bis die Orks vorbeigezogen sind.“ Ihr Blick sucht deinen. „Du musst entscheiden. Die Zeit drängt.“

Sektion 75: Du schlägst den Weg zum Bach ein, um den Einsiedler aufzusuchen und vielleicht einen Verbündeten zu gewinnen.

Sektion 10: Du versteckst dich mit Lira im Unterholz und hoffst, dass die Orks euch nicht entdecken.

Sektion 9: Du folgst Lira auf den geheimnisvollen Feenpfad, trotz der Gefahr, die dort lauert.

47

Du presst dich an die kalte, nasse Wand, das Herz hämmert wild in deiner Brust. Lira schiebt sich dicht an deine Seite, ihr warmer Atem streift dein Ohr. „Bleib ruhig“, flüstert sie, während Tarl und Sira sich auf der anderen Seite der Höhle verteilen. Fennik deutet mit einem stummen Nicken auf einen schmalen Vorsprung, der sich an der Wand entlangzieht – gerade breit genug, um euch im Schatten zu halten.

Der Troll schnuppert in die Luft, sein massiger Kopf schwenkt hin und her. Mit jedem Schritt bebt der Boden, lose Steine kullern von der Decke. Sira hält den Atem an, als sie einen morschen Helm mit der Fußspitze berührt – das Metall klirrt leise, doch der Troll scheint abgelenkt von Tarl, der auf der anderen Seite einen Brocken aufhebt und ihn in die entgegengesetzte Ecke wirft. Ein dumpfes Poltern, der Troll brüllt auf und stapft wütend in die Richtung des Geräuschs.

Jetzt ist eure Chance. Du schleichst voran, spürst Liras Hand an deinem Rücken. Der Spalt am anderen Ende der Höhle rückt näher, das Licht deiner Fackel flackert im Luftzug. Plötzlich bleibt Fennik stehen, sein Blick fällt auf eine kleine, mit Runen verzierte Truhe, halb verborgen unter einem Haufen alter Knochen. „Das könnte wichtig sein“, raunt er, doch der Troll dreht sich bereits wieder um, seine Augen blitzen gefährlich.

Lira sieht dich an, ihre Stimme ist kaum hörbar. „Wir können es riskieren und die Truhe holen – oder wir lassen sie und retten uns durch den Spalt. Entscheide schnell.“

Sektion 166: Wage es, die Truhe zu bergen, während der Troll abgelenkt ist.

Sektion 152: Verziehe auf die Truhe und schleiche mit den anderen durch den Spalt.

48

Mit zitternden Fingern fährst du die Linien zwischen den Runen nach, suchst nach einem Muster, das dir den Weg weist. Die Geschichte, die sie erzählen, scheint klar: Mut, Geschick und Zusammenhalt. Du erinnerst dich an die Worte des Zwergs und drückst nacheinander die Hebel, die zu den Szenen des Bergsteigens, des Schmiedens und des gemeinsamen Öffnens führen. Ein leises Klicken ertönt, dann ein tiefes Grollen – der Mechanismus erwacht zum Leben. Zahnräder drehen sich, Staub wirbelt auf, und langsam gleitet ein Teil der Wand zur Seite. Dahinter öffnet sich ein schmaler Durchgang, aus dem kühle, frische Luft strömt.

„Gut gemacht!“, ruft der Zwerg, seine Augen glänzen vor Stolz. Lira lächelt dir zu, ihre Hand verweilt einen Moment länger auf deinem Arm, als nötig wäre. „Ich wusste, dass du es schaffst“, flüstert sie, und für einen Augenblick scheint die Gefahr vergessen.

Doch hinter euch bricht das Chaos los. Die Orks haben den Gang erreicht, ihre Rufe hallen durch die Stollen, das Klirren von

Waffen und das Stampfen schwerer Stiefel dröhnt in deinen Ohren. Sira feuert einen weiteren Pfeil ab, Tarl stellt sich schützend vor den Eingang.

„Schnell, durch den Geheimgang!“, ruft der Zwerg. Ihr drängt euch in den schmalen Durchlass, während hinter euch die ersten Orks in die Kammer stürmen. Ein Pfeil schrammt an deinem Ohr vorbei, Fennik stolpert, doch Lira zieht ihn mit sich. Die Dunkelheit des neuen Ganges verschluckt euch, nur das ferne Echo der Verfolger bleibt zurück.

Nach einigen Schritten öffnet sich der Gang zu einer weiten Halle, deren Wände von uralten Zwergenreliefs bedeckt sind. In der Mitte ruht eine steinerne Brücke, die über einen tiefen Abgrund führt. Am anderen Ende der Brücke schimmert etwas im Zwielicht – das könnte der Eingang zur Schatzkammer sein. Doch unter der Brücke regt sich etwas im Schatten, ein leises Fauchen dringt an dein Ohr.

Der Zwerg bleibt stehen, sein Blick ist ernst. „Das ist die Brücke der Prüfungen. Niemand weiß, was darunter lauert. Wir müssen vorsichtig sein.“

Lira legt dir die Hand auf die Schulter. „Wir schaffen das gemeinsam. Aber wir müssen uns entscheiden: Überqueren wir die Brücke direkt, oder versuchen wir, einen anderen Weg am Abgrund entlang zu finden?“

Sektion 171: Suche mit Lira und den anderen nach einem alternativen Pfad am Rand des Abgrunds.

Sektion 161: Wage dich mit deinen Gefährten über die Brücke der Prüfungen.

49

Die Kammer erbebt, als die Orks mit wütenden Rufen auf euch zustürmen. Magische Flammen tanzen um den schwebenden Kristall, werfen silberne Schatten an die Wände. Lira steht an deiner Seite, ihr Blick entschlossen, das Haar wie ein dunkler Schleier um ihr Gesicht. „Wir müssen zusammenhalten!“, ruft sie, während sie einen Zauber wirkt, der wie ein leuchtender Schild zwischen euch und den Angreifern aufblitzt.

Du spürst, wie das Band zwischen euch stärker wird, als würdest du durch ihre Berührung selbst von Magie durchströmt. Die Orks prallen gegen den Schild, doch ihre Wut ist ungebrochen. Ihr Anführer brüllt, schwingt seine Axt und schleudert sie gegen die Barriere. Risse durchziehen das Licht, Funken sprühen, und du weißt, dass ihr nicht mehr viel Zeit habt.

Der Kristall beginnt zu pulsieren, als würde er euren Herzschlag spiegeln. In seinem Inneren tanzen Erinnerungen – Bilder von Liras Volk, von Hoffnung und Verlust, von deinem Dorf, das in Flammen stand. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Vertrauen und Schmerz. „Nur gemeinsam können wir den Zauber brechen“, flüstert sie. „Doch was immer du tust, es wird alles verändern.“

Die Orks drängen vor, der Schild flackert. Du spürst, wie die Magie des Kristalls dich ruft, als wolle er deine Entscheidung erzwingen. Lira legt ihre Hand auf deine, ihre Finger warm und fest. „Vertraust du mir?“, fragt sie leise, während die Schatten der Orks näher rücken.

Sektion 180: Lege gemeinsam mit Lira die Hände auf den Kristall und übergib ihm ihr, um das Schicksal zu besiegeln.

50

Die Erde ist feucht und dunkel, als du mit bloßen Händen eine kleine Mulde am Rand des Waldes gräbst. Lira kniet neben dir, ihr Haar schimmert silbern im Schein der untergehenden Sonne. Sie hält einen jungen Setzling in den Händen, zart und doch voller Leben. „In den Wurzeln liegt die Kraft“, sagt sie leise, während sie den Baum in die Erde setzt. „So wie in uns.“ Gemeinsam bedeckt ihr die Wurzeln mit Erde, drückt sie fest und gießt das Pflänzchen mit Wasser aus dem nahen Bach. Für einen Moment

verharrt ihr schweigend, die Hände ineinander verschränkt, während der Wind leise durch die Blätter flüstert.

„Möge er wachsen und gedeihen“, murmelt Lira, „und uns an diesen Tag erinnern.“ Du spürst, wie sich Hoffnung in deiner Brust ausbreitet, warm und leise. Die Schatten werden länger, und das Dorf liegt friedlich hinter euch. Lira lehnt sich an dich, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Was immer geschieht – wir haben diesen Ort, und wir haben einander.“

Doch plötzlich zerreißt ein Schrei die Stille. Vom Dorfplatz her dringen aufgeregte Stimmen zu euch. Rauch steigt zwischen den Dächern auf, und du erkennst im Zwielicht dunkle Gestalten, die sich durch die Gassen bewegen. Lira springt auf, ihre Augen blitzen entschlossen. „Die Orks sind zurück!“

Du spürst, wie sich Angst und Entschlossenheit in dir mischen. Lira greift nach deiner Hand. „Wir müssen uns entscheiden. Kämpfen wir gemeinsam, oder holen wir Hilfe aus dem Wald?“

Sektion 141: Du stürzt mit Lira ins Dorf, um Seite an Seite gegen die Orks zu kämpfen.

Sektion 59: Du folgst Lira in den Wald, um Verbündete zu suchen und das Dorf gemeinsam zu retten.

51

Der Gang windet sich in engen Kurven durch das uralte Gestein, das Licht deiner Fackel tanzt über feuchte Wände, auf denen sich seltsame Pilze und moosige Flechten ausbreiten. Das Grollen wird lauter, dumpfer, als würde ein gewaltiges Herz in der Tiefe schlagen. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm, als wolle sie dich beruhigen. „Wir sind fast da“, flüstert sie, doch in ihren Augen liegt Sorge.

Plötzlich öffnet sich der Gang zu einer weiten Höhle. In der Mitte ragt ein zerborstener Steinsockel aus dem Boden, darauf liegen zerstreut uralte Zwergenhelme und rostige Äxte. Am anderen Ende der Höhle gähnt ein schwarzer Spalt – der einzige Weg weiter. Doch zwischen euch und dem Ausgang kauert eine gewaltige Kreatur: ein Troll, so groß wie ein Ochse, mit grünlich schimmernder Haut und Armen wie Baumstämme. Er hebt den Kopf, seine kleinen Augen funkeln im Fackelschein. Ein tiefes Knurren dringt aus seiner Kehle, als er euch bemerkt.

Tarl hebt die Axt, Sira spannt den Bogen. Lira stellt sich schützend vor dich, ihr Blick ist entschlossen. „Wir müssen zusammenhalten“, sagt sie leise. Der Troll schnaubt, reißt einen Brocken aus dem Boden und schleudert ihn in eure Richtung – der Stein zerschellt an der Wand, Splitter fliegen durch die Luft. Fennik duckt sich, ruft: „Wir können ihn vielleicht ablenken!“ Du spürst, wie dein Herz rast. Der Troll schnaubt erneut, stampft auf euch zu. Ihr habt nur einen Moment, um zu entscheiden, wie ihr vorgehen wollt.

Sektion 47: Suche nach einer Möglichkeit, den Troll zu umgehen, indem du dich mit deinen Gefährten an den feuchten Höhlenwänden entlangschleichst.

Sektion 36: Greife gemeinsam mit Lira und Tarl den Troll frontal an, während Sira und Fennik versuchen, ihn mit Pfeilen und Steinen abzulenken.

Sektion 79: Versuche, den Troll mit List zu täuschen, indem du einen der alten Zwergenhelme aufsetzt und dich als Geist der Ahnen ausgibst.

52

Der Finsterwald empfängt euch mit einer Dämmerung, die selbst am helllichten Tag nicht weichen will. Die Bäume stehen dicht, ihre knorrigen Äste greifen wie Finger nach euch, und der Boden ist weich von altem Laub. Ein kühler Wind trägt den Duft von Moos und feuchter Erde heran, während irgendwo in der Ferne

ein Käuzchen ruft. Lira geht voraus, ihr Bogen locker in der Hand, doch ihre Schultern sind angespannt. Mirja folgt dicht hinter dir, das Schwert griffbereit, ihre Augen gleiten unruhig durch das Unterholz.

Ihr schlagt euch einen schmalen Pfad durch das Dickicht, immer tiefer in den Wald hinein. Der Traumstein in deiner Tasche pulsiert leise, sein Licht ist hier gedämpft, als würde der Wald selbst es verschlucken. Lira bleibt plötzlich stehen, hebt die Hand zum Zeichen der Stille. Zwischen den Bäumen schimmert ein schwaches Licht, kaum mehr als ein Flackern. Stimmen dringen an euer Ohr, leise, aber angespannt.

Vorsichtig schleicht ihr näher. In einer kleinen Senke, umgeben von Brombeersträuchern, brennt ein Lagerfeuer. Drei Gestalten sitzen darum: Ein alter Mann mit wirrem Bart, in einen zerschlissenen Umhang gehüllt, eine junge Frau mit listigen Augen und einem Dolch am Gürtel, und ein kleiner, buckliger Gnom, der nervös an einer Pfeife zieht. Sie bemerken euch nicht sofort, doch die Frau blickt plötzlich auf, ihre Hand wandert zum Dolch.

„Wer da?“, ruft sie scharf. Der Alte hebt beschwichtigend die Hände. „Ruhig, Sira. Vielleicht sind es nur Reisende, so wie wir.“ Der Gnom mustert euch mit funkelnden Augen, dann grinst er schief. „Oder sie bringen Neuigkeiten aus dem Moor.“

Lira tritt aus dem Schatten, hebt die Hände. „Wir suchen nur einen sicheren Platz für die Nacht. Wir sind auf der Flucht vor Orks.“ Die Frau – Sira – mustert euch, dann zuckt sie mit den Schultern. „Setzt euch, wenn ihr keine Feinde seid. Aber behaltet eure Hände, wo ich sie sehen kann.“

Ihr setzt euch ans Feuer, die Wärme tut gut nach der feuchten Kälte des Waldes. Der Alte reicht dir einen Becher mit dampfendem Kräutertee. „Ich bin Tarl, ein einfacher Sammler. Und das sind Sira und Fennik. Der Wald ist in diesen Nächten nicht sicher, aber gemeinsam sind wir stärker.“ Sira lächelt schief, ihre Augen ruhen einen Moment länger auf dir, als nötig. Lira beobachtet sie mit kühler Miene.

Das Feuer knistert, Funken tanzen in die Nacht. Für einen Moment scheint die Gefahr fern, doch du spürst, dass jeder hier seine eigenen Geheimnisse hat. Lira lehnt sich zu dir, ihre Stimme kaum mehr als ein Flüstern. „Wir sollten wachsam bleiben. Nicht jeder, der freundlich wirkt, ist es auch.“

Sektion 13: Bleibe wachsam am Feuer sitzen und beobachte die anderen, während du dich auf die Nacht im Finsterwald vorbereitest.

53

Die Kammer ist erfüllt von einem unheimlichen, silbernen Schimmer. Der Kristall in deiner Hand pulsiert, als würde er deinen Herzschlag spiegeln. Lira steht dicht neben dir, ihr Atem geht schnell, doch ihre Augen sind fest auf das Artefakt gerichtet. Die uralten Runen an den Wänden beginnen zu glühen, als die Orks mit wütenden Rufen durch das zerborstene Portal stürmen. Ihre Schatten tanzen über den Boden, verzerrt vom magischen Licht.

„Sie sind zu viele“, zischt Lira, ihre Hand umklammert dein Handgelenk. „Wir müssen uns entscheiden – jetzt!“ Die Orks brüllen, ihre Waffen blitzen, und hinter ihnen erhebt sich die hagere Zauberin, ihre Finger zu Krallen gekrümmt. Ein eisiger Wind fährt durch die Kammer, lässt die Flammen der Fackeln flackern. Tarl und Sira stemmen sich den Angreifern entgegen, doch du spürst, dass die Zeit knapp wird.

Der Kristall beginnt, heller zu leuchten. In seinem Inneren siehst du für einen Moment Liras Gesicht, weich und voller Hoffnung. Ihre Stimme klingt in deinem Kopf, leise und eindringlich: „Vertraue mir. Was immer du tust, ich stehe zu dir.“ Die Magie in der Luft ist greifbar, sie vibriert zwischen euch wie ein unsichtbares Band.

Ein Ork stürzt auf dich zu, doch Lira wirft sich dazwischen, ihr Schwert blitzt auf. „Gib mir den Kristall!“, ruft sie, „Nur gemeinsam können wir das hier beenden!“ Die Zauberin hebt die Hände, ein grüner Blitz zuckt durch die Kammer und schlägt in den Boden. Steine splintern, Staub wirbelt auf. Die Orks drängen

vor, ihre Augen gierig auf das Artefakt gerichtet.

Du spürst, wie der Kristall in deiner Hand brennt, als würde er dich auffordern, eine Entscheidung zu treffen. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Vertrauen – und Angst. Die Zeit scheint stillzustehen, während draußen das Chaos tobt.

Sektion 67: Du beschließt, mit Lira im Dorf zu bleiben und beim Wiederaufbau zu helfen.

54

Der Wolf steht reglos vor euch, sein Atem dampft in der kühlen Nachtluft. Du hebst langsam die Hände, sprichst mit ruhiger Stimme, während Lira und die anderen sich kaum zu bewegen wagen. „Wir wollen dir nichts tun“, flüsterst du, und versuchst, in den goldenen Augen des Tieres einen Funken Verständnis zu finden. Für einen Moment scheint der Wolf zu zögern, sein Knurren wird leiser. Lira senkt vorsichtig ihren Bogen, ihre Stimme ist sanft wie ein Windhauch. „Du bist nicht unser Feind. Die Orks haben auch dich vertrieben, nicht wahr?“ Der Wolf blinzelt, schüttelt das zerzauste Fell und schnuppert in deine Richtung. Dann, mit einem letzten, prüfenden Blick, dreht er sich ab und verschwindet lautlos im Unterholz. Die Anspannung löst sich, und du spürst, wie Lira erleichtert ausatmet.

Ihr setzt euren Weg fort, tiefer in den Wald hinein. Das Dickicht wird dichter, die Schatten länger. Plötzlich öffnet sich vor euch eine kleine Lichtung, auf der das Mondlicht silbern auf das Moos fällt. In der Mitte der Lichtung steht ein uralter Baum, seine Äste wie Arme zum Himmel gereckt. Am Fuß des Baumes sitzt eine gebeugte Gestalt – der Eibenwächter. Sein Gesicht ist von Rinde durchzogen, seine Augen leuchten grün im Zwielflicht. Er hebt langsam den Kopf, als ihr näherkommt, und seine Stimme klingt wie das Knarren alter Äste. „Fremde... was sucht ihr an diesem Ort?“

Lira tritt an deine Seite, ihre Hand berührt flüchtig deine. „Wir kommen in Frieden. Die Feen baten uns, euch zu helfen – und wir suchen einen Weg, die Orks aufzuhalten.“ Der Eibenwächter mustert euch lange, dann nickt er langsam. „Der Wald ist in Aufruhr. Die Orks haben das Gleichgewicht gestört. Wenn ihr mir helft, das silberne Blatt zu schützen, werde ich euch führen.“ Seine knorrige Hand deutet auf ein schimmerndes Blatt, das hoch oben im Geäst des Baumes glänzt. „Doch seid gewarnt: Die Orks sind nah, und nicht jeder, der den Wald betritt, ist ein Freund.“

Ein leises Rascheln im Gebüsch lässt dich zusammensucken. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Rücken. „Wir sind bereit“, flüstert sie. „Gemeinsam schaffen wir das.“ Die Nacht ist still, doch du spürst, dass die Entscheidung, dem Eibenwächter zu helfen, alles verändern wird.

Sektion 133: Versprich dem Eibenwächter, das silberne Blatt zu schützen, und bereite dich mit Lira und den anderen auf die Verteidigung gegen die Orks vor.

55



Du und Lira bahnt euch vorsichtig einen Weg durch das dichte Unterholz, das feuchte Moos dämpft eure Schritte. Die Schatten zwischen den uralten Eiben wirken tiefer als anderswo, und ein kühler Nebel kriecht über den Waldboden. Lira hält ihren Bogen bereit, ihre Augen sind wachsam, doch in ihrem Gesicht liegt ein Ausdruck von Entschlossenheit. Ihr seid allein, die Stimmen der anderen sind längst hinter den Bäumen verklungen.

Plötzlich spürst du, wie sich die Luft verändert – schwerer, voller Erwartung. Ein leises Knacken lässt dich zusammenzucken. Aus dem Nebel schält sich eine gewaltige Gestalt: Der Eibenwächter. Seine Haut gleicht rissiger Rinde, aus seinen Schultern wachsen knorrige Äste, und in seinen Augen glimmt ein uraltes, grünes Licht. Er hebt eine Hand, so groß wie ein Schild, und seine Stimme hallt wie das Grollen eines fernen Gewitters.

„Fremde... Ihr stört den Frieden des Waldes. Was sucht ihr an diesem Ort?“

Lira tritt einen Schritt vor, ihre Stimme ist ruhig, doch du hörst das Zittern darin. „Wir kommen im Auftrag der Feen. Sie bitten um Frieden, Eibenwächter. Die Orks haben Unheil gebracht, nicht wir.“

Der Wächter neigt den Kopf, Moos rieselt von seiner Stirn. „Die Feen... Sie haben mich vergessen, als der Zorn kam. Warum sollte ich euch vertrauen?“

Du spürst, wie Lira dich ansieht, als wolle sie dir Mut zusprechen. Du trittst vor, suchst nach Worten, die den uralten Schmerz des Wesens lindern könnten. „Wir wollen helfen. Die Orks sind unsere Feinde. Wir wollen den Kristall schützen, so wie ihr.“

Ein Moment der Stille. Dann beugt sich der Eibenwächter zu euch herab, sein Atem riecht nach feuchter Erde und Laub. „Wenn ihr wahrhaftig seid, dann beweist es. Legt eure Waffen nieder und tretet näher.“

Lira zögert, doch sie legt den Bogen ab. Du folgst ihrem Beispiel, dein Herz schlägt wild. Ihr tretet näher, bis ihr den rauen Stamm des Wächters berühren könnt. Er legt eine schwere Hand auf eure Schultern, und für einen Augenblick durchströmt dich eine seltsame Wärme – als würde der ganze Wald durch dich hindurch atmen.

„Ihr habt Mut gezeigt“, sagt der Wächter leise. „Der Kristall ist sicher. Die Feen werden euch helfen. Doch hütet euch vor dem, was noch im Dunkel lauert.“

Mit diesen Worten zieht sich der Eibenwächter zurück, verschmilzt mit den Schatten der Bäume. Lira nimmt deine Hand, ihre Finger sind kalt, doch ihr Griff ist fest. „Du hast das Richtige

getan“, flüstert sie, und in ihren Augen siehst du einen Funken Hoffnung.

Gemeinsam macht ihr euch auf den Rückweg zum Lager, das Licht der Feen weist euch den Weg. Doch tief in deinem Inneren weißt du, dass dies nur der Anfang eurer Reise ist – und dass zwischen dir und Lira ein Band gewachsen ist, das stärker ist als jede Furcht.

56

Der Weg zurück ins Dorf führt euch durch vertraute Wälder, doch alles wirkt verändert – als hätte die Magie der vergangenen Tage selbst die Bäume und das Licht verwandelt. Die Häuser erscheinen zwischen den Bäumen, rauchgeschwärzt und beschädigt, doch aus den Ruinen steigen Stimmen, Hoffnung und Leben. Die Dorfbewohner eilen euch entgegen, ihre Gesichter spiegeln Erschöpfung, aber auch Erleichterung wider. Kinder laufen auf dich zu, ihre Augen groß vor Staunen, während die Ältesten ehrfürchtig nicken.

Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand ruht auf deinem Arm. „Sieh nur“, flüstert sie, „dein Mut hat mehr bewirkt, als du ahnst.“ Tarl hebt seine Axt zum Gruß, Sira und Fennik werden von Freunden umarmt. Ein alter Mann tritt vor, sein Bart schneeweiß, seine Stimme zittert vor Dankbarkeit. „Ihr habt uns gerettet. Was ist mit dem Artefakt?“

Du spürst das Gewicht des Kristalls in deiner Tasche, sein schwaches Pulsieren. Lira sieht dich an, ihre Augen suchen deine Entscheidung. „Die Magie ist nicht verschwunden“, sagt sie leise. „Vielleicht kann sie dem Dorf helfen – oder vielleicht ist es besser, sie für immer ruhen zu lassen.“

Die Menge wartet gespannt auf deine Antwort. Ein Windhauch trägt den Duft von Asche und frischem Gras heran. Für einen Moment liegt die Zukunft des Dorfes in deinen Händen.

Sektion 81: Du beschließt, den Kristallsplitter mit Lira an einen sicheren Ort zu bringen, fernab von Gier und Gefahr.

Sektion 117: Du verheimlichst den Kristallsplitter und schlägst vor, das Dorf ohne Magie wiederaufzubauen.

Sektion 106: Du offenbarst den Dorfbewohnern den Kristallsplitter und bietest an, seine Magie zum Wohl des Dorfes einzusetzen.

57

Die Zauberin liegt inmitten zerbrochener Runen, ihr Atem flach, die Finger umklammern einen zerfledderten Zauberstab. Ihr Gesicht ist von Furchen und alter Magie gezeichnet, doch in ihren Augen glimmt noch ein letzter Funke Trotz. Lira kniet sich neben dich, ihre Schultern zittern, als sie die Zauberin mustert. „Warum hast du all das getan?“ fragt sie leise, ihre Stimme klingt wie das Flüstern des Windes in alten Bäumen.

Die Zauberin hustet, Blut färbt ihre Lippen. „Der Kristall... er ist mehr als ihr begreift. Er ist Hoffnung und Fluch zugleich. Wer ihn lenkt, lenkt das Schicksal vieler.“ Ihr Blick wandert zu dir, dann zu Lira. „Ihr habt ihn zerstört... und doch gerettet, was gerettet werden konnte. Aber das Gleichgewicht... es verlangt seinen Tribut.“

Du spürst, wie die Kälte der Kammer in deine Knochen kriecht. Lira legt dir eine Hand auf den Arm, ihre Berührung ist warm, doch ihre Augen sind voller Sorge. „Was meinst du mit Gleichgewicht?“ fragst du, deine Stimme klingt fremd in der Stille.

Die Zauberin lächelt schwach. „Jede Rettung fordert einen Preis. Ihr habt euch füreinander entschieden – das Band zwischen euch ist nun Teil der Magie, die den Kristall einst schützte. Hütet es gut, denn dunkle Schatten werden euch suchen, solange ihr lebt.“ Mit diesen Worten schließt sie die Augen, und ein leiser Seufzer entweicht ihren Lippen.

Lira steht langsam auf, ihre Hand gleitet in deine. „Komm“, sagt sie leise, „lass uns gehen. Es gibt nichts mehr, was wir hier tun können.“ Ihr verlässt die Kammer, das Echo eurer Schritte hallt zwischen den uralten Steinen wider. Hinter euch verblasst das Licht der Runen, und als ihr die Schwelle überschreitet, spürst du, wie die ersten Sonnenstrahlen auf dein Gesicht fallen. Ein neuer Tag beginnt – voller Hoffnung, aber auch voller Fragen.

Sektion 178: Du gehst mit Lira hinaus ins Licht des neuen Morgens und stellst dich gemeinsam mit ihr dem, was eure Entscheidung für eure Zukunft bedeutet.

58



Die Nacht ist kühl, als ihr am nächsten Morgen aufbrecht. Der Tau glitzert auf den Gräsern, und ein leiser Nebel liegt über den Feldern. Lira trägt einen kleinen Beutel bei sich, in dem sie einen Zweig des Baumes verwahrt, den ihr gemeinsam gepflanzt habt. Ihr geht schweigend nebeneinander, doch zwischen euch ist eine stille Vertrautheit, die Worte überflüssig macht. Der Weg führt euch durch sanfte Hügel, vorbei an rauschenden Bächen und uralten Eichen, deren Äste sich wie schützende Arme über den Pfad legen.

Als ihr den Rand des Waldes erreicht, bleibt Lira stehen. Sie sieht dich an, ihre grünen Augen spiegeln die Morgensonne. „Meine Heimat ist nicht weit“, sagt sie leise. „Aber der Weg dorthin ist voller Prüfungen. Nicht jeder, der ihn betritt, kehrt zurück.“ Sie lächelt, doch in ihrem Blick liegt ein Hauch von Sorge. „Bist du bereit, dich den Geheimnissen meines Volkes zu stellen?“

Du spürst, wie dein Herz schneller schlägt. Die Geschichten über das Reich der Elfen sind voller Magie und Rätsel, und du weißt, dass du dich auf Unbekanntes einlässt. Doch Lira nimmt deine Hand, und ihre Berührung gibt dir Mut.

Plötzlich raschelt es im Gebüsch. Zwei Gestalten treten aus dem Schatten – Elfen, hochgewachsen und anmutig, mit silbernen Umhängen und scharfen Blicken. Einer von ihnen hebt die Hand zum Gruß, doch seine Stimme ist kühl. „Wer wagt es, den Pfad der Alten zu betreten?“

Lira tritt vor, ihre Haltung stolz. „Ich bringe einen Freund. Er hat Mut und Herz bewiesen. Lasst uns passieren.“

Die Elfen mustern dich lange, dann nicken sie langsam. „Der

Weg ist offen – doch nur, wenn er die Prüfung des Waldes besteht.“

Du spürst, wie sich die Luft verändert. Der Wald scheint zu atmen, die Schatten werden tiefer, und ein leises Flüstern liegt in der Luft. Lira drückt deine Hand. „Vertraue mir“, flüstert sie.

Sektion 170: Folge Lira mutig in den Wald und stelle dich der Prüfung ihres Volkes.

Sektion 130: Bitte die Elfen um einen Moment, um dich vorzubereiten, bevor du den Pfad betrittst.

59

Der Wald empfängt euch mit kühler Dunkelheit und dem Duft von feuchtem Moos. Lira führt dich sicher zwischen knorrigen Wurzeln und dichten Farnen hindurch, ihr Schritt ist leicht, doch in ihren Augen liegt eine neue Härte. Über euch rauscht der Wind in den Wipfeln, als würde er warnen. Immer wieder hält Lira inne, lauscht, und du spürst, wie sich die Anspannung in deinen Gliedern festsetzt.

Plötzlich bleibt sie stehen. Vor euch öffnet sich eine kleine Lichtung, in deren Mitte ein uralter Baum steht, dessen Stamm von seltsamen Runen durchzogen ist. Im schwachen Mondlicht erkennst du, dass sich zwischen den Wurzeln Schatten bewegen – Elfen, schlank und wachsam, mit Bögen und Speeren bewaffnet. Einer von ihnen tritt vor, das Gesicht ernst, die Stimme ruhig: „Lira, Tochter des Silberwaldes. Was führt dich in dieser Stunde zu uns?“

Lira verneigt sich knapp. „Das Dorf ist in Gefahr. Die Orks sind zurückgekehrt, zahlreicher als je zuvor. Wir brauchen eure Hilfe.“ Ein Murmeln geht durch die Reihen der Elfen. Der Anführer mustert dich, seine Augen durchdringend. „Und du, Mensch? Bist du bereit, für dein Dorf und für Lira zu kämpfen?“ Du spürst Liras Hand auf deiner Schulter, warm und fest. „Er hat Mut bewiesen, als andere flohen“, sagt sie leise. „Er ist einer von uns.“ Für einen Moment herrscht Stille, dann nickt der Anführer. „So sei es. Wir werden an eurer Seite stehen.“

Mit den Elfen an eurer Seite kehrt ihr zum Dorf zurück. Schon von Weitem siehst du die Flammen, hörst das Klirren von Waffen und die Schreie der Dorfbewohner. Lira zieht ihren Bogen, du greifst nach einem Speer, den dir einer der Elfen reicht. Gemeinsam stürzt ihr euch in das Chaos.

Die Orks sind wild und zahlreich, doch die Elfen kämpfen mit tödlicher Präzision. Lira ist an deiner Seite, ihre Pfeile finden ihr Ziel, und du spürst, wie der Mut in dir wächst. Plötzlich siehst du, wie ein massiger Ork mit einer Keule auf Lira zustürmt. Ohne zu zögern wirfst du dich ihm entgegen.

Der Kampf ist kurz, aber heftig. Am Ende stehst du keuchend über dem besiegten Ork, Lira an deiner Seite. Die Dorfbewohner jubeln, als die letzten Orks in die Nacht fliehen. Doch dann, mitten im Jubel, hörst du ein leises, unheilvolles Grollen. Aus der Richtung der alten Ruine am Waldrand steigt ein unnatürliches Licht auf – und Lira packt deine Hand. „Das ist das Zeichen. Der Kristall wurde geweckt. Komm, wir müssen zur Ruine, bevor es zu spät ist!“

Sektion 96: Folge Lira zur alten Ruine, um dem Ursprung des magischen Lichts auf den Grund zu gehen.

60

Du wirfst einen raschen Blick durch die staubverhangene Höhle, während der Troll noch immer brüllend zwischen euch und dem Spalt steht. Die Fackel wirft zuckende Schatten über die zerborstenen Zwergenhelme und die zerklüfteten Wände. Lira drückt deine Schulter, ihre Augen huschen suchend umher. „Dort, sieh!“ flüstert sie und deutet auf eine dunkle Nische hinter dem Steinsockel, halb verborgen von herabgestürzten Felsen.

Du duckst dich, schleichst mit pochendem Herzen an den

zerstreuten Waffen vorbei. Der Troll ist noch immer abgelenkt vom Steinschlag, seine Aufmerksamkeit schwankt zwischen euch und dem lärmenden Einsturz. Fennik und Sira folgen dir, Tarl hält mit erhobener Axt Wache. Die Nische entpuppt sich als schmaler Spalt, kaum breit genug für einen Menschen. Kalte Luft strömt daraus hervor, und irgendwo in der Tiefe hörst du das leise Plätschern von Wasser.

Lira schiebt dich sanft voran. „Schnell, bevor er uns bemerkt!“ Ihr zwingt euch einer nach dem anderen in die Dunkelheit, das Herz schlägt dir bis zum Hals. Hinter euch brüllt der Troll, Steine krachen gegen die Wand, als er nach euch greift – doch der Spalt ist zu eng für seine gewaltigen Pranken. Du spürst, wie seine Finger die Felsen schrammen, dann lässt er wütend ab.

Im Inneren des Spalts ist es feucht und kühl. Die Fackel wirft nur schwaches Licht, doch du erkennst, dass der Gang sich steil nach oben in den Berg windet. Lira bleibt dicht bei dir, ihre Hand sucht deine. „Das war knapp“, haucht sie, und für einen Moment spürst du ihre Nähe stärker als die Gefahr. Doch das Grollen des Trolls hallt noch immer durch die Gänge, und irgendwo in der Tiefe wartet das Artefakt – und vielleicht noch Schlimmeres.

Sektion 92: Folge dem steilen, runenübersäten Gang weiter in die Dunkelheit.

61

Du hältst den Traumstein fest in der Hand, spürst sein kaltes, pulsierendes Leuchten. Die Feen umkreisen euch, ihre Flügel wirbeln Nebel und silbrigen Blütenstaub auf. Lira steht dicht an deiner Seite, ihre Augen wachsam, während Mirja das Schwert ein wenig hebt, bereit, euch zu verteidigen. Die größte der Feen verengt die Augen, als sie erkennt, dass du den Stein nicht hergeben willst. Ein leises, enttäuschtes Raunen geht durch den Schwarm, und für einen Moment scheint die Luft um euch zu flirren.

„Ihr seid mutig – oder töricht“, flüstert die Fee, dann schnellst sie zurück in den Kreis ihrer Schwestern. Plötzlich verdichten sich die Nebelschwaden, und das Summen der Feen wird lauter, drohender. Die Blüten am Boden schließen sich, als wollten sie euch den Weg versperren. Lira drückt deine Hand, ihre Stimme ist ruhig, aber angespannt. „Wir müssen weiter, bevor sie es sich anders überlegen.“

Mit vorsichtigen Schritten tastet ihr euch voran, Mirja an der Spitze. Die Feen folgen euch, ihre Augen wie winzige Sterne im Nebel. Immer wieder hörst du ihr Kichern, spürst, wie unsichtbare Hände an deinem Mantel zupfen. Plötzlich gibt der Boden unter Mirjas Fuß nach – sie sinkt bis zum Knie in den Morast. Lira packt sie am Arm, zieht sie mit Mühe wieder heraus. „Das Moor spielt mit uns“, zischt Mirja, ihre Stiefel tiefen vor Schlamm.

Du spürst, wie der Traumstein in deiner Hand zu vibrieren beginnt. Ein schwaches Licht pulsiert darin, und für einen Moment siehst du zwischen den Nebelschwaden einen schmalen, trockenen Pfad aufblitzen. Lira folgt deinem Blick, nickt dir zu. „Der Stein zeigt uns den Weg. Vertraue ihm.“

Ihr schlagt euch durch das Dickicht, immer dem flüchtigen Leuchten folgend. Die Feen begleiten euch, mal spöttisch, mal neugierig, doch sie greifen nicht ein. Schließlich lichtet sich der Nebel, und ihr steht am Rand des Moors. Vor euch breitet sich ein dichter, dunkler Wald aus – der Finsterwald. In der Ferne hörst du das Heulen der Orks, doch sie sind weit zurückgefallen. Lira legt dir die Hand auf die Schulter, ihr Blick ist sanft und stolz zugleich. „Du hast dich richtig entschieden. Der Stein wird uns noch von Nutzen sein.“ Mirja schnaubt, wischt sich den Schlamm von den Stiefeln. „Hoffen wir, dass er uns nicht noch mehr Ärger einbringt.“

Sektion 52: Betritt mit Lira und Mirja den Finsterwald und folge dem Licht des Traumsteins tiefer ins Unbekannte.

62

Die Nacht zieht sich endlos hin, während ihr am Feuer ausharrt. Die Feen tanzen noch eine Weile um euch, doch als sie merken, dass ihr euch nicht auf ihren Handel einlasst, verblassen sie langsam im Zwielicht des Waldes. Ihre Stimmen werden leiser, bis nur noch das Knistern der Glut bleibt. Sira sitzt mit verschränkten Armen da, die Augen wachsam auf das Dunkel gerichtet. Fennik schläft irgendwann ein, den Kopf auf die Knie gezogen, während Tarl leise vor sich hin murmelt und immer wieder nervös zum Rand des Lagers späht.

Lira bleibt dicht bei dir, ihre Hand ruht auf deinem Unterarm. „Du hast richtig entschieden“, flüstert sie, doch ihre Stimme klingt unsicher. „Manchmal ist es besser, nicht auf die Versprechen der Feen zu hören.“ Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment scheint die Welt um euch zu verschwimmen – nur ihr beide zählt, inmitten der Schatten und der Angst.

Plötzlich zuckt ein Lichtblitz durch das Unterholz. Ein gellender Schrei zerreit die Stille. Fennik fährt hoch, Sira springt auf die Füe, das Messer in der Hand. Aus dem Dunkel stürzen zwei Orks, wild und mit gezogenen Krummschwertern. Ihre Augen glühen im Feuerschein, und sie brüllen vor Wut. Lira reißt ihren Bogen hoch, ein silberner Pfeil schnellt durch die Nacht und trifft einen der Angreifer in die Schulter. Der Ork taumelt, doch sein Gefährte stürzt sich mit erhobenem Schwert auf dich.

Du spürst, wie dein Herz rast. Sira wirft sich zwischen dich und den Ork, pariert den Hieb mit ihrem Dolch. Tarl greift nach einem brennenden Ast und schlägt nach dem zweiten Ork, während Lira einen weiteren Pfeil auflegt. Die Nacht ist plötzlich voller Bewegung, voller Gefahr. Du weißt, dass du jetzt handeln musst, um Sira im Kampf gegen den Ork beizustehen.

Sektion 73: Greife mit einem Ast nach dem Ork und unterstütze Sira im Kampf.

63

Lira führt euch tiefer in das Dickicht des Finsterwaldes, wo das Mondlicht kaum noch den Boden erreicht. Der alte Mann hält das Kind fest an sich gedrückt, seine Schultern beben vor Angst. Du spürst, wie dein Herz wild pocht, während ihr euch zwischen knorrigen Wurzeln und dichten Farnen duckt. Über euch rauscht der Wind durch die Blätter, doch immer wieder glaubst du, das Knacken von Ästen und das dumpfe Grunzen der Orks zu hören, die eure Spur verfolgen.

Lira legt dir warnend einen Finger auf die Lippen. Ihr Gesicht ist im Zwielicht kaum zu erkennen, doch ihre Augen leuchten wachsam. „Kein Laut“, flüstert sie kaum hörbar. Das Kind schnieft leise, aber der Alte wiegt es beruhigend hin und her. Minuten dehnen sich zu einer Ewigkeit, während ihr reglos verharret. Plötzlich dringen schwere Schritte durch das Unterholz. Zwei Orks, mit gezogenen Krummschwertern, schnüffeln suchend in eure Richtung. Einer bleibt stehen, schnauft und hebt die Nase, als wolle er eure Angst wittern.

Lira spannt ihren Bogen, doch du spürst, dass ein einziger Fehler euer Ende bedeuten könnte. Der Alte hält den Atem an, das Kind vergräbt das Gesicht in seiner Kutte. Die Orks kommen näher, ihre Schatten tanzen zwischen den Bäumen. Dann, im letzten Moment, reißt ein lautes Krachen aus der anderen Richtung ihre Aufmerksamkeit auf sich. Mit einem wütenden Brüllen stürmen sie davon, das Dickicht schließt sich hinter ihnen.

Du atmest erleichtert auf. Lira lässt den Bogen sinken und sieht dich an. „Wir müssen weiter, bevor sie zurückkommen. Es gibt einen alten Pfad, der zu einer verborgenen Lichtung führt. Dort könnten wir für einen Moment sicher sein.“ Der Alte nickt dankbar, und gemeinsam schleicht ihr durch das nächtliche Geäst, immer tiefer in den geheimnisvollen Wald.

Sektion 109: Folge Lira und bringe den Alten und das Kind auf dem alten Pfad zur verborgenen Lichtung.



Du wirfst dich den Orks entgegen, das Herz hämmert wild in deiner Brust. Tarl brüllt neben dir, seine Axt blitzt im Fackelschein, während Sira einen weiteren Pfeil abschießt. Lira bleibt an deiner Seite, ihre Bewegungen sind schnell und präzise, ihr Schwert tanzt durch die Luft. Die Orks drängen vor, ihre Gesichter verzerrt vor Wut, doch du hältst stand, blockst einen Hieb, weichst einem anderen aus. Fennik nutzt das Chaos, um sich an den Feinden vorbeizuschleichen und den Spalt in der Wand zu sichern.

Ein Ork mit einer zerschlagenen Standarte auf dem Rücken stürzt sich auf dich, seine Keule saust herab. Du duckst dich, spürst den Luftzug, und stichst zu. Der Ork taumelt zurück, brüllt vor Schmerz. Lira wirft dir einen kurzen, stolzen Blick zu, dann springt sie einem weiteren Angreifer entgegen. Die Geräusche des Kampfes hallen durch die Mine, Funken sprühen, Blut tropft auf den staubigen Steinboden.

Plötzlich packt dich eine kräftige Hand am Kragen – ein Ork, größer als die anderen, hebt dich mühelos von den Füßen. Du ringst nach Luft, trittst um dich, doch sein Griff ist wie Eisen. Lira schreit deinen Namen, ihre Stimme klingt verzweifelt. Im nächsten Moment trifft Siras Pfeil den Ork in den Hals, er lässt dich los und bricht röchelnd zusammen.

„Jetzt!“ ruft Tarl. „Wir müssen durch das Tor, bevor es sich wieder schließt!“ Lira greift nach deiner Hand, ihre Finger sind warm und fest. Gemeinsam stürzt ihr durch den schmalen Spalt, gefolgt von deinen Gefährten. Hinter euch donnern die Orks gegen die Wand, doch das Tor gleitet mit einem dumpfen Grollen zu und schneidet die Verfolger ab.

Atemlos lehnt ihr euch an die kühle Steinwand. Lira sieht dich an, ihre Augen leuchten im schwachen Licht. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, und für einen Moment scheint die Gefahr vergessen. Doch dann hörst du in der Ferne ein leises Tropfen, das Echo von Schritten – und ein unheimliches, metallisches Klirren, das durch die Dunkelheit hallt. Die Schatten an den Wänden scheinen sich zu bewegen, und ein eisiger Hauch streicht durch die feuchte Luft der alten Mine. Irgendetwas wartet dort unten auf euch.

Sektion 80: Folge dem schmalen, feuchten Gang tiefer in die Dunkelheit der Zwergmine.

Die Orks prallen wie eine dunkle Welle gegen eure kleine Gruppe. Tarl wirbelt seinen Hammer, Sira und Fennik kämpfen Seite an Seite, doch es sind zu viele. Lira schießt einen Pfeil nach dem anderen, ihre Bewegungen sind schnell und anmutig, doch auch sie gerät ins Wanken, als ein Ork sie mit seinem Schild zurückdrängt. Der Anführer brüllt, seine Axt saust auf dich nieder – im letzten Moment reißt Lira dich zur Seite, der Hieb kracht in den Steinboden.

Das Artefakt in deiner Hand pulsiert stärker, ein silbernes Licht breitet sich aus und hüllt dich und Lira ein. Für einen Moment scheint die Zeit zu gefrieren. Die Stimmen der Orks werden dumpf, als würdest du sie durch Wasser hören. Lira sieht dich an, ihre Augen spiegeln Entschlossenheit und Angst zugleich. „Du musst dich entscheiden“, flüstert sie. „Der Kristall kann alles verändern – für mein Volk, für deine Freunde, für uns.“

Du spürst, wie der Zauber der Halle auf deine Gedanken drückt. Bilder flackern vor deinem inneren Auge: Lira, wie sie ihr Volk rettet, das Artefakt, das in tausend Splitter zerspringt, die Orks, die triumphierend den Kristall an sich reißen. Deine Hand zittert. Die Orks drängen näher, ihre Schatten tanzen an den Wänden, das Beben der Halle wird stärker.

Lira legt ihre Hand auf deine. „Was immer du tust, ich vertraue dir. Aber du musst jetzt wählen.“

Sektion 44: Du zerstörst das Artefakt, um es vor den Orks zu schützen, auch wenn das Opfer groß ist.

Sektion 90: Du übergibst das Artefakt Lira, damit sie ihr Volk retten kann, ungeachtet der Gefahr.

Sektion 40: Du versuchst, mit Lira gemeinsam die Macht des Artefakts zu entfesseln, um die Orks zu besiegen.

Lira sieht dich lange an, ihre smaragdgrünen Augen spiegeln das goldene Licht des Morgens. Ein leises Lächeln huscht über ihr Gesicht, doch in ihrem Blick liegt ein Hauch von Wehmut. „Ein Leben ohne Magie?“, fragt sie leise, als würde sie die Worte kosten. „Vielleicht ist das der einzige Weg, wirklich frei zu sein.“ Sie tritt näher, legt ihre Hand an deine Wange, und für einen Moment scheint die Welt stillzustehen. Hinter euch verstummen die Stimmen der Gefährten, als sie spüren, dass sich etwas zwischen euch entscheidet.

Tarl räuspert sich, seine Stimme klingt ungewohnt sanft. „Ihr habt Großes vollbracht. Vielleicht ist es Zeit, an euch selbst zu denken.“ Sira lächelt traurig, während Fennik einen letzten Blick auf den leuchtenden Kristallsplitter wirft. „Manchmal“, sagt er, „ist das größte Abenteuer das, das man im Herzen beginnt.“

Lira nimmt deine Hand, und gemeinsam treten ihr vom Pfad ins hohe Gras, fort von den Spuren der alten Magie. Der Kristallsplitter in deiner Tasche pulsiert ein letztes Mal, dann verlischt sein Licht. Ihr geht weiter, Seite an Seite, bis die Stimmen der Gefährten hinter euch verhallen und nur noch das Rauschen des Windes in den Bäumen bleibt.

Die Welt vor euch ist weit und voller Möglichkeiten. Lira drückt deine Hand, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Wohin wir auch gehen – ich will es mit dir tun.“ Ihr blickt euch an, und in diesem Moment weißt du, dass ihr gemeinsam alles wagen könnt.

Sektion 70: Du schlägst vor, in ein fernes Land zu reisen und dort ein neues Leben mit Lira zu beginnen.

Sektion 97: Du bleibst mit Lira in der Nähe des Tals und baust mit ihr ein neues Zuhause auf, fernab aller Magie.

Die Kammer ist erfüllt von einem unheimlichen, silbernen Schimmer. Der Kristall in deiner Hand pulsiert, als würde er deinen Herzschlag spiegeln. Lira steht dicht neben dir, ihr Atem geht schnell, doch ihre Augen sind fest auf das Artefakt gerichtet. Die uralten Runen an den Wänden beginnen zu glühen, als die Orks mit wütenden Rufen durch das zerborstene Portal stürmen. Ihre Schatten tanzen über den Boden, verzerrt vom magischen Licht.

„Sie sind zu viele“, zischt Lira, ihre Hand umklammert dein Handgelenk. „Wir müssen uns entscheiden – jetzt!“ Die Orks brüllen, ihre Waffen blitzen, und hinter ihnen erhebt sich die hagere Zauberin, ihre Finger zu Krallen gekrümmt. Ein eisiger Wind fährt durch die Kammer, lässt die Flammen der Fackeln flackern. Tarl und Sira stemmen sich den Angreifern entgegen, doch du spürst, dass die Zeit knapp wird.

Der Kristall beginnt, heller zu leuchten. In seinem Inneren siehst du für einen Moment Liras Gesicht, weich und voller Hoffnung. Ihre Stimme klingt in deinem Kopf, leise und eindringlich: „Vertraue mir. Was immer du tust, ich stehe zu dir.“ Die Magie in der Luft ist greifbar, sie vibriert zwischen euch wie ein unsichtbares Band.

Ein Ork stürzt auf dich zu, doch Lira wirft sich dazwischen, ihr Schwert blitzt auf. „Gib mir den Kristall!“, ruft sie, „Nur gemeinsam können wir das hier beenden!“ Die Zauberin hebt die Hände, ein grüner Blitz zuckt durch die Kammer und schlägt in den Boden. Steine splintern, Staub wirbelt auf. Die Orks drängen vor, ihre Augen gierig auf das Artefakt gerichtet.

Du spürst, wie der Kristall in deiner Hand brennt, als würde er dich auffordern, eine Entscheidung zu treffen. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Vertrauen – und Angst. Die Zeit scheint stillzustehen, während draußen das Chaos tobt.

Sektion 110: Du reichst Lira den Kristall und stellst dich gemeinsam mit ihr der letzten Prüfung.

Der Kristall in Liras Händen pulsiert immer heftiger, das Licht wird zu einer gleißenden Säule, die die Schatten der Orks an die Wände presst. Die Zauberin stößt einen letzten, verzweiferten Fluch aus, doch ihre Worte verhallen im tosenden Dröhnen der Magie. Lira hält deine Hand so fest, dass es schmerzt, doch du spürst, wie eure Gedanken und Gefühle sich zu einer einzigen Kraft verweben. Für einen Moment scheint alles möglich – Hoffnung, Liebe, der Wunsch, das Richtige zu tun.

Die Orks stürmen vor, geblendet und doch getrieben von Hass. Der Reiter in schwarzer Rüstung hebt sein Schwert, doch der Kristall sendet einen weiteren Lichtstrahl aus, der ihn zu Boden wirft. Die Kammer bebzt, Steine lösen sich aus der Decke, Staub wirbelt durch die Luft. Lira sieht dich an, Tränen und Entschlossenheit in ihrem Blick. „Wir können es schaffen, wenn wir zusammenhalten“, flüstert sie, ihre Stimme kaum hörbar im Donnern der Magie.

Du spürst, wie der Kristall sich in deiner Handfläche erwärmt, als würde er auf deine Entscheidung warten. Die Risse im Kristall werden tiefer, silbernes Licht quillt daraus hervor. Die Zauberin taumelt zurück, ihre Augen voller Angst. „Ihr Narren! Ihr bringt den Untergang über uns alle!“

Lira drückt deine Hand, ihre Lippen beben. „Vertrau mir. Was immer du tust, ich stehe zu dir.“ Die Zeit scheint stillzustehen, während die Orks zum letzten Angriff ansetzen und die Magie des Kristalls ihren Höhepunkt erreicht.

Sektion 149: Du übergibst Lira den Kristall, stellst dich schützend vor sie und gemeinsam flieht ihr durch den einstürzenden Torbogen ins Freie.

Sektion 3: Du konzentrierst dich gemeinsam mit Lira auf den Kristall, um seine Macht zu bändigen und einen Ausweg für euch beide zu schaffen.

Der alte Steg knarrt unter euren Schritten, als ihr euch vorsichtig über das trügerische Moor wagt. Das Holz ist feucht und von Moos überwuchert, jeder Schritt könnte der letzte sein. Lira geht voraus, ihr Bogen gespannt, die Augen wachsam auf die Nebelbänke gerichtet. Mirja folgt dicht hinter dir, ihre Bewegungen sind geschmeidig und leise, doch du spürst ihre Anspannung. Der Traumstein in deiner Tasche pocht im Takt deines Herzschlags, als würde er die Gefahr wittern.

Plötzlich reißt ein dumpfer Laut die Stille entzwei – irgendwo hinter euch bricht ein schwerer Körper durch das Schilf. Orkstimmen grollen, Fackeln flackern im Nebel. Lira bleibt stehen, zieht einen Pfeil und legt ihn an. „Beeil dich!“, zischt sie, ohne den Blick von den Schatten zu nehmen. Du spürst, wie der Steg unter deinem Gewicht nachgibt, das Holz splittert leise. Ein falscher Schritt, und du könntest im Moor versinken.

Mirja schiebt dich energisch vorwärts. „Nicht stehen bleiben!“, flüstert sie. „Sie sind direkt hinter uns.“ Im nächsten Moment saust ein Pfeil an deinem Ohr vorbei und schlägt zischend ins Wasser. Lira schießt zurück, ein Ork schreit auf. Ihr rennt, so schnell es der schmale Steg zulässt, während das Moor um euch herum zu leben scheint – Nebelgestalten tanzen am Rand deines Blickfelds, das Wasser gurgelt unheimlich.

Endlich erreicht ihr das andere Ufer. Lira zieht dich ins Dickicht, Mirja folgt keuchend. Hinter euch bricht der Steg unter dem Gewicht der verfolgenden Orks zusammen, dumpfe Schreie hallen über das Moor. Für einen Moment ist alles still, nur dein Herz hämmert in deiner Brust. Lira legt dir beruhigend die Hand auf die Schulter. „Wir haben es geschafft. Aber wir müssen weiter – im Finsterwald finden wir vielleicht Verbündete und einen sicheren Platz für die Nacht.“

Sektion 52: Folge Lira und Mirja tiefer in den Finsterwald, um einen Unterschlupf und mögliche Verbündete zu suchen.

Der Weg führt euch durch sanfte Hügel, über blühende Wiesen und an rauschenden Flüssen vorbei. Die Tage vergehen, und mit jedem Schritt wächst das Band zwischen dir und Lira. Ihr lacht über kleine Missgeschicke, teilt Geschichten aus eurer Kindheit und schweigt gemeinsam, wenn die Sonne hinter den Bergen versinkt. Lira zeigt dir, wie man die Spuren von Rehen im Tau liest, und du erzählst ihr von den Festen deines Dorfes, von Tänzen am Feuer und dem Duft von frischem Brot.

Eines Morgens entdeckt Lira frische Hufspuren am Rand eines schmalen Waldpfades. „Sieh nur“, sagt sie leise, während sie sich über die Abdrücke beugt. „Diese Spuren sind neu. Jemand ist in der Nacht hier entlanggeritten.“ Ihr folgt der Fährte, das Herz klopfend vor Erwartung und Ungewissheit. Die Bäume stehen dicht, und Nebel hängt wie ein Schleier zwischen den Stämmen. Lira geht dicht an deiner Seite, ihre Hand manchmal suchend nach deiner.

Als ihr tiefer in den Wald vordringt, wird das Licht schwächer, und die Geräusche der Vögel verstummen. Ein leises Rascheln lässt euch innehalten. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Entschlossenheit und einer Spur Angst. „Was immer uns erwartet, wir stehen es gemeinsam durch“, flüstert sie.

Sektion 128: Du folgst mit Lira den Hufspuren tiefer in den Wald, bereit, dich dem Unbekannten zu stellen.

Der Kristall in Liras Händen pulsiert wie ein lebendiges Herz, sein Licht wird immer greller, bis es die Schatten der Orks an die Wände drängt. Die Zauberin windet sich, ihre Stimme überschlägt sich in einem Fluch, der wie ein kalter Wind durch die Kammer fährt. Lira presst deine Hand, ihre Finger zittern, doch ihre Augen sind fest auf dich gerichtet. „Wir können es schaffen“, haucht sie, „aber nur, wenn wir einander vertrauen.“ Ein Ork bricht durch den Lichtschleier, sein Beil erhoben, doch du wirfst dich ihm entgegen. Für einen Moment spürst du die Kraft des Kristalls durch deinen Körper strömen – Mut, der nicht von dir allein stammt. Lira ruft einen Zauberspruch, silberne Runen tanzen um euch, und der Ork wird zurückgeschleudert, als hätte ihn eine unsichtbare Hand gepackt.

Die Kammer bebt stärker, Risse ziehen sich durch den Boden. Die Zauberin richtet sich auf, ihre Augen glühen vor Hass. „Gebt mir den Kristall! Ihr versteht seine Macht nicht!“ Lira schüttelt den Kopf, Tränen und Entschlossenheit in ihrem Blick. „Wir entscheiden selbst über unser Schicksal!“

Der Kristall beginnt, sich zu spalten, feine Linien durchziehen sein Inneres. Lira sieht dich an, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Wenn wir ihn zerstören, ist alles vorbei. Aber vielleicht... vielleicht können wir ihn gemeinsam lenken. Oder du musst ihn mir anvertrauen, damit ich mein Volk rette. Was immer du tust – ich stehe zu dir.“

Die Orks sammeln sich für einen letzten Angriff, die Zauberin hebt die Hände zu einem tödlichen Zauber. Die Zeit scheint zu zerrinnen wie Sand zwischen deinen Fingern. Alles hängt von deiner Entscheidung ab.

Sektion 146: Du überlässt Lira den Kristall, damit sie ihr Volk retten kann, auch wenn das euer Schicksal ungewiss macht.

Sektion 158: Du zerstörst den Kristall, um zu verhindern, dass er in die Hände der Orks fällt.

Sektion 68: Du versuchst, gemeinsam mit Lira die Macht des Kristalls zu bändigen und einen Ausweg für euch beide zu finden.

72

Du zögerst nur einen Augenblick, dann reichst du der schillernden Feenkönigin den Traumstein. Ihre winzigen Hände nehmen das Artefakt mit einer Ehrfurcht entgegen, die dich spüren lässt, wie alt und mächtig ihr Volk wirklich ist. Ein leises Raunen geht durch den Schwarm, als das bläuliche Licht des Steins in ihren Reihen tanzt. Die Feen beginnen, einen seltsamen, melodischen Gesang anzustimmen, der das Moor mit einer fremdartigen, fast tröstlichen Wärme erfüllt.

Lira sieht dich an, ihre Augen spiegeln Stolz und einen Hauch von Traurigkeit. „Du hast das Richtige getan“, flüstert sie, und ihre Hand bleibt in deiner. Mirja nickt knapp, doch in ihrem Blick liegt Respekt.

Die Feenkönigin hebt den Traumstein, und ein silberner Lichtpfad erscheint zwischen den Nebelschwaden. „Folgt dem Glanz, Fremde. Er wird euch sicher führen – aber verlasst niemals den Weg, solange der Nebel euch umgibt.“ Mit diesen Worten schwirren die Feen davon, der Stein in ihrer Mitte, und der Lichtpfad bleibt zurück, schimmernd und einladend.

Ihr tretet auf den Pfad, und sofort spürst du, wie die Kälte des Moors nachlässt. Die Nebel weichen zurück, als ob sie den Feen gehorchen würden. Schritt für Schritt führt euch das Licht durch das Labyrinth aus Wasser und Morast, vorbei an uralten, knorrigen Bäumen, deren Äste sich wie schützende Arme über euch legen.

Hinter euch verblassen die Stimmen der Feen, und das Heulen der Orks wird leiser, bis es ganz verstummt. Der Pfad endet an einer kleinen Anhöhe, von der aus ihr das Moor überblicken könnt. Die ersten Sonnenstrahlen brechen durch den Nebel, tauchen die Welt in ein sanftes, goldenes Licht.

Lira bleibt stehen, ihr Gesicht im Morgenlicht wunderschön und

entschlossen. „Wir haben es geschafft“, sagt sie leise. „Der Traumstein ist in guten Händen, und die Orks werden ihn nie finden.“ Sie sieht dich an, und in ihrem Blick liegt Dankbarkeit – und etwas, das tiefer geht.

Mirja tritt neben euch, ihre Miene entspannt sich zum ersten Mal. „Ihr habt Mut bewiesen. Vielleicht ist das der Anfang von etwas Neuem – für uns alle.“

Du atmest tief durch, spürst die Erleichterung und die Hoffnung, die in der Luft liegt. Die Reise ist zu Ende, doch in deinem Herzen weißt du, dass dies erst der Anfang einer neuen Geschichte ist – einer Geschichte, in der du deinen Platz gefunden hast, an der Seite von Lira und neuen Freunden, bereit für alles, was noch kommen mag.

73



Der Ork brüllt, als Sira ihm mit blitzenden Klingen entgegentritt. Du packst einen schweren Ast und schlägst nach dem Angreifer, während Sira geschickt ausweicht und den Ork mit schnellen Stichen bedrängt. Der Ork ist stark, doch gemeinsam gelingt es euch, ihn zurückzudrängen. Mit einem letzten Aufbäumen reißt er Sira zu Boden, doch du nutzt den Moment, um ihm den Ast gegen den Schädel zu schlagen. Der Ork sackt röchelnd zusammen und bleibt reglos liegen.

Lira ruft deinen Namen, ihre Stimme klingt atemlos. Sie hat den zweiten Ork mit einem gezielten Schuss außer Gefecht gesetzt. „Schnell, wir müssen hier weg!“, ruft sie, während sie ihre Hand nach dir ausstreckt. Sira rappelt sich auf, Blut tropft von ihrer Stirn, aber sie nickt dir dankbar zu. Fennik und Tarl sind blass, aber unversehrt.

Gemeinsam flieht ihr in die Dunkelheit des Waldes, das Feuer hinter euch zurücklassend. Die Schreie der Orks verhallen, und nur das Rauschen der Blätter begleitet euren hastigen Lauf. Lira führt euch durch das Dickicht, immer wieder hält sie inne, lauscht und späht in die Schatten. Schließlich erreicht ihr eine kleine Lichtung, auf der ein uralter Baum steht – seine Äste sind von silbernem Tau überzogen, und in seinem Geäst schimmert ein einzelnes, silbernes Blatt.

Lira bleibt stehen, ihr Atem geht schnell. „Das ist der Baum der Schatten“, flüstert sie. „Das silberne Blatt... es ist zum Greifen nah.“ Ihre Hand sucht deine, und für einen Moment spürst du die

Wärme ihrer Finger. Die anderen halten sich im Hintergrund, während du und Lira langsam auf den Baum zugeht. Ein leiser Windhauch lässt das Blatt erzittern. Die Luft ist voller Magie, und du spürst, dass dies ein entscheidender Moment ist – für eure Suche, aber auch für das Band zwischen dir und Lira.

Sektion 133: Strecke gemeinsam mit Lira die Hand nach dem silbernen Blatt aus.

74



Die Stille in der Kammer ist beinahe unheimlich, als ihr euch langsam erhebt. Der Staub legt sich wie ein Schleier auf eure Schultern, und das fähle Licht der zerbrochenen Runen wirft lange Schatten an die Wände. Lira steht dicht bei dir, ihre Hand noch immer in deiner, als fürchte sie, du könntest im nächsten Moment verschwinden. Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment ist alles andere vergessen – die Gefahr, der Schmerz, selbst der Verlust des Kristalls.

„Komm“, sagt sie leise, ihre Stimme zittert, doch in ihren Augen brennt Entschlossenheit. „Dein Dorf braucht dich. Sie müssen wissen, dass die Dunkelheit gebannt ist.“ Gemeinsam bahnt ihr euch einen Weg durch die Trümmer, vorbei an den Überresten der magischen Prüfungen, die ihr bestanden habt. Die Luft ist schwer von der Erinnerung an das, was geschehen ist, doch mit jedem Schritt wächst die Hoffnung in dir.

Als ihr die Kammer verlasst, spürst du, wie die Magie langsam aus den Mauern weicht. Die Gänge sind still, nur das Echo eurer Schritte begleitet euch. Lira bleibt stehen, legt dir eine Hand auf die Schulter. „Du hast mehr Mut bewiesen, als ich je für möglich gehalten hätte“, sagt sie und lächelt schwach. „Vielleicht ist das der Anfang von etwas Neuem – für uns beide.“

Ihr tretet hinaus in die kühle Nacht. Über den Hügeln glimmt das erste Licht des Morgens, und in der Ferne erkennst du die Umrisse deines Dorfes. Rauch steigt auf, doch diesmal ist es nicht das Feuer der Zerstörung, sondern das Licht der Heimkehr. Lira drückt deine Hand, und gemeinsam macht ihr euch auf den Weg zurück – dem neuen Tag entgegen, der euch erwartet.

Sektion 178: Gehe mit Lira hinaus in den Morgen, um gemeinsam ins Dorf zurückzukehren.

75

Der Pfad zum Bach ist schmal und von dichtem Farn überwuchert. Die Geräusche des brennenden Dorfes verblasen hinter dir, während das Rauschen des Wassers lauter wird. Lira bewegt sich mit der Anmut eines Rehs durch das Unterholz, doch du stolperst mehr als einmal über Wurzeln und Steine. Der Mond spiegelt sich silbern auf der Oberfläche des Baches, der sich durch das Dickicht schlängelt. Am Ufer steht eine windschiefe Hütte, von Efeu überwuchert, das Dach mit Moos bedeckt. Ein schwacher Lichtschein dringt durch die Ritzen der Tür.

Lira hebt die Hand, um dich zum Schweigen zu mahnen. Ihr schleicht näher, als plötzlich ein krächzendes Lachen aus der Dunkelheit ertönt. „Wer wagt es, meinen Frieden zu stören?“ Eine hagere Gestalt tritt aus dem Schatten der Hütte. Der Alte trägt einen zerschlissenen Mantel, sein Bart ist wirr und grau, die Augen funkeln misstrauisch. In der einen Hand hält er einen knorrigen Stab, in der anderen eine kleine Laterne.

„Wir suchen Schutz“, sagt Lira ruhig und verbeugt sich leicht. „Die Orks sind auf dem Kriegspfad.“

Der Einsiedler mustert euch lange, sein Blick bleibt an dir hängen. „Menschen bringen nur Ärger. Und Elfen noch mehr.“ Er spuckt aus und schüttelt den Kopf. „Was wollt ihr wirklich?“

Lira tritt einen Schritt vor. „Wir brauchen deine Hilfe. Die Orks suchen nach einem Artefakt, das hier im Wald verborgen ist. Wenn sie es finden, ist niemand mehr sicher.“

Der Alte schnaubt. „Artefakte, Magie, Krieg – immer das gleiche Lied. Was habe ich davon, euch zu helfen?“ Er stützt sich schwer auf seinen Stab und wartet auf deine Antwort.

Du spürst Liras Blick auf dir ruhen, während der Wind durch die Bäume rauscht und irgendwo in der Ferne ein Orkhorn ertönt. Schließlich versprichst du dem Einsiedler, ihn zu beschützen und ihm einen Teil der Vorräte zu überlassen, wenn er euch hilft. Der Alte mustert dich noch einen Moment, dann nickt er langsam und deutet mit seinem Stab auf einen schmalen, kaum sichtbaren Pfad, der sich in den Nebel schlängelt.

„Folgt dem Feenpfad“, murmelt er. „Aber seid gewarnt – nicht jeder, der ihn betritt, findet wieder hinaus.“ Ohne ein weiteres Wort verschwindet er in seiner Hütte, und du spürst, wie sich die Nacht um euch verdichtet.

Sektion 118: Folge mit Lira dem geheimnisvollen Feenpfad, den der Einsiedler euch gewiesen hat.

76

Du schleichst mit Fennik durch das Dickicht, während die anderen am Feuer zurückbleiben. Lira folgt dir dicht auf den Fersen, ihr Blick ist wachsam, ihre Hand ruht auf dem Griff ihres Dolches. Fennik führt euch zu einer moosbedeckten Wurzel, unter der ein schmaler Spalt im Boden klafft. „Hier“, flüstert er, „die alten Tunnel der Holzfäller. Sie sind eng, aber sie führen weit unter den Finsterwald.“ Ein modriger, feuchter Geruch schlägt dir entgegen, als Fennik sich in die Dunkelheit zwingt. Lira zögert kurz, dann schiebt sie dich sanft voran. „Wir haben keine Wahl“, murmelt sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch.

Im Inneren ist es stockfinster. Nur das schwache Licht deiner Fackel tanzt an den feuchten Wänden. Tropfen fallen von der Decke, irgendwo raschelt es im Dunkeln. Fennik geht voraus, seine Schritte sind leise, aber entschlossen. „Bleibt dicht hinter mir“, mahnt er. Die Tunnel winden sich wie Schlangen durch die Erde, mal enger, mal weiter. Plötzlich bleibt Fennik stehen. „Hört ihr das?“, flüstert er. Ein leises Kratzen, dann ein dumpfes Grollen dringt aus der Tiefe. Lira spannt ihren Bogen, ihre Augen glänzen im Schein der Fackel. „Etwas kommt auf uns zu“, sagt sie leise.

Du spürst, wie dein Herz schneller schlägt. Die Luft ist stickig, jeder Atemzug fällt schwer. Aus dem Dunkel schält sich eine

Gestalt – ein alter Mann, zerlumpt, mit wirrem Bart und funkelnden Augen. Er hebt beschwichtigend die Hände. „Fürchtet euch nicht“, krächzt er, „ich bin nur ein Einsiedler. Doch in diesen Tunneln haust mehr als nur ich. Ihr sucht einen Ausweg? Vielleicht kann ich euch helfen... gegen eine kleine Gegenleistung.“ Lira mustert ihn misstrauisch, doch Fennik nickt dir zu. „Er kennt die Tunnel besser als jeder andere.“

Der Einsiedler lächelt schief, seine Zähne blitzen im Fackelschein. „Gebt mir etwas zu essen, und ich zeige euch einen geheimen Pfad, der euch sicher aus dem Wald führt – fern von Orks und Feen.“ Lira sieht dich an, ihre Augen suchen deine Entscheidung. Die Dunkelheit um euch scheint dichter zu werden, als würde der Tunnel selbst euren Entschluss erwarten.

Sektion 73: Gib dem Einsiedler einen Teil deiner Vorräte und bitte ihn, euch den Weg zum Baum der Schatten zu zeigen.

77

Die Stille in der Halle währt nur einen Wimpernschlag. Dann zerreißt ein dumpfes Dröhnen die Luft, als schwere Stiefel über den Steinboden poltern. Aus den Schatten am anderen Ende der Halle brechen Orks hervor, ihre Augen glühen vor Gier und Hass. Ihr Anführer, ein massiger Krieger mit zerfurchtem Gesicht und einer schwarzen Axt, stößt ein kehliges Brüllen aus. „Gebt uns den Kristall, Mensch! Oder ihr werdet sterben wie die anderen!“ Lira stellt sich schützend vor dich, ihr Bogen gespannt, die Sehne zittert. „Du wirst ihn nicht bekommen, Ork!“, ruft sie, ihre Stimme fest und klar. Sira und Fennik nehmen an ihrer Seite Stellung, während Tarl mit erhobenem Hammer knurrend einen Schritt nach vorn macht. Die Orks zögern nicht – sie stürmen auf euch zu, wild und unaufhaltsam.

Du spürst das Pulsieren des Artefakts in deiner Hand, als würde es auf die Gefahr reagieren. Plötzlich flackern die Runen an den Wänden auf, und ein unsichtbarer Druck legt sich auf deine Schultern. Die Halle beginnt zu beben, Staub rieselt von der Decke. Ein uralter Zauber erwacht, ausgelöst durch die Nähe des Kristalls und die Bedrohung, die in der Luft liegt.

Lira wirft dir einen Blick zu, in dem sich Angst und Hoffnung mischen. „Der Kristall... er will, dass wir uns entscheiden. Sein Zauber kann nur gebrochen werden, wenn wir zusammenhalten – oder alles verlieren.“ Die Orks sind nur noch wenige Schritte entfernt, ihre Waffen blitzen im Licht der Runen.

Du weißt, dass jetzt alles von deiner Entscheidung abhängt. Das Artefakt in deiner Hand vibriert, als würde es dich drängen, zu handeln. Lira steht an deiner Seite, bereit, mit dir das Schicksal zu teilen.

Sektion 39: Du reichst das Artefakt Lira, damit sie es an sich nimmt und ihr Volk retten kann, ungeachtet der Gefahr.

Sektion 120: Du schleuderst das Artefakt mit aller Kraft auf den Boden, um es zu zerstören und so zu verhindern, dass es in die Hände der Orks fällt.

Sektion 65: Du stellst dich mit dem Artefakt den Orks entgegen und hoffst, dass der Zauber der Halle euch schützt, wenn ihr gemeinsam Widerstand leistet.

78

Mit vereinten Kräften stemmt ihr euch gegen die losen Felsbrocken, die über dem schmalen Durchgang hängen. Tarl gräbt seine kräftigen Finger in einen Spalt, während Fennik mit dem Schaft seines Speers gegen einen hervorstehenden Stein hämmert. Staub wirbelt auf, und kleine Steine lösen sich, prasseln klackernd in die Tiefe. Lira steht dicht bei dir, ihre Hand umschließt deine, und für einen Moment spürst du ihre Wärme trotz der Kälte des Gebirges.

Ein gellender Orkschrei hallt aus dem Tunnel, gefolgt von

hastigen Schritten. Du hörst das metallische Klirren von Rüstungen, das Knurren und Schnauben der Verfolger. Tarl stößt ein kehliges Brüllen aus und stemmt sich mit aller Kraft gegen den Fels. Plötzlich gibt der Stein nach – ein dumpfes Grollen fährt durch den Berg, und mit einem ohrenbetäubenden Krachen stürzt eine Lawine aus Geröll und Staub in den Durchgang. Die Schreie der Orks werden abrupt verschluckt.

Für einen Moment ist alles still. Nur dein Herz hämmert wild in deiner Brust. Lira sieht dich an, ihre Augen glänzen vor Erleichterung – und vielleicht auch vor Stolz. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, und ein Lächeln huscht über ihre Lippen. Fennik wischt sich den Schweiß von der Stirn, Sira lässt den Bogen sinken. Tarl atmet schwer, aber in seinem Blick liegt Anerkennung.

Doch die Gefahr ist nicht gebannt. Der schmale Pfad windet sich weiter am Abgrund entlang, Nebelschwaden verbergen, was vor euch liegt. In der Ferne ragt eine zerfallene Brücke aus dem Fels, dahinter schimmert der Eingang zu einer uralten Ruine – das Ziel eurer Reise. Lira tritt an deine Seite, ihre Stimme ist leise, aber fest. „Komm. Das Artefakt wartet nicht auf uns.“ Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg, jeder Schritt führt euch tiefer in das Reich der Nebelberge, wo uralte Schatten lauern.

Sektion 122: Du führst die Gruppe vorsichtig den schmalen Pfad entlang zur Brücke und der Ruine.

79

Du greifst nach einem der verbeulten Zwergenhelme, der im Staub vor dem Steinsockel liegt. Das Metall ist kalt und schwer, als du ihn dir überstreifst. Für einen Moment spürst du das Gewicht der Geschichte auf deinem Haupt – und den modrigen Geruch von altem Leder. Lira wirft dir einen fragenden Blick zu, doch als sie erkennt, was du vorhast, huscht ein anerkennendes Lächeln über ihr Gesicht.

Mit pochendem Herzen trittst du aus dem Schatten, hebst die Arme und versuchst, deine Stimme so tief und dröhnend wie möglich klingen zu lassen. „Weiche zurück, Kreatur! Ich bin der Geist der alten Zwerge, Hüter dieser Hallen!“ Der Troll hält inne, sein massiger Körper schwankt. Seine kleinen Augen blinzeln verwirrt, und er schnaubt unsicher. Für einen Moment scheint es, als würde er tatsächlich zurückweichen.

Doch dann brüllt er auf, schüttelt den Kopf und stampft wütend mit dem Fuß. Offenbar ist er nicht so leicht zu täuschen – oder vielleicht hat er schon zu viele Geister in diesen Minen gesehen. Fennik flucht leise, Sira spannt den Bogen noch fester. Lira tritt an deine Seite, ihre Hand ruht kurz auf deinem Rücken. „Das war mutig“, flüstert sie, „aber jetzt bleibt uns nur noch die Flucht oder der Kampf.“

Der Troll hebt erneut einen Felsbrocken, seine Muskeln spannen sich. Plötzlich kracht ein Teil der Höhlendecke hinter ihm herab, aufgewirbelt von seinem Gebrüll. Staub und Steinsplitter wirbeln durch die Luft, und für einen Moment ist der Troll abgelenkt. Tarl ruft: „Jetzt! Wir müssen uns entscheiden!“

Sektion 114: Greife den Troll mit vereinten Kräften an, während er abgelenkt ist.

Sektion 104: Nutze den Moment der Verwirrung, um gemeinsam mit deinen Gefährten an dem Troll vorbei zum Ausgang zu stürmen.

Sektion 60: Suche in der Höhle nach einem anderen Ausweg oder einem Versteck, um dem Troll zu entkommen.

80

Die beiden Wächter bewegen sich mit einer unheimlichen Präzision auf euch zu. Ihre Rüstungen sind von Rost zerfressen, doch in ihren leeren Augenhöhlen glimmt ein kaltes, bläuliches

Licht. Jeder Schritt hallt dumpf durch die Kammer, als würde die Zeit selbst den Atem anhalten. Tarl hebt seine Axt, Sira spannt den Bogen, und Fennik weicht instinktiv einen Schritt zurück. Lira stellt sich schützend vor dich, ihr Schwert fest in der Hand. „Bleibt dicht beieinander“, flüstert sie, ohne den Blick von den Wächtern zu nehmen. „Sie sind nicht von dieser Welt.“ Die Wächter heben ihre uralten Klingen, und ein eisiger Hauch erfüllt die Luft. Du spürst, wie sich deine Nackenhaare aufstellen. Plötzlich schnellen die Kreaturen vor, schneller, als du es erwartet hättest. Tarl brüllt und wirft sich dem ersten entgegen, seine Axt kracht auf den Schild des Wächters, Funken sprühen. Sira lässt einen Pfeil fliegen, der wirkungslos von der Rüstung des zweiten Wächters abprallt. Lira stößt dich zur Seite, als einer der Wächter nach dir schlägt. Ihr Schwert trifft auf Metall, ein gellender Klang erfüllt die Kammer. „Wir müssen sie ablenken!“, ruft sie. „Fennik, such nach einer Schwachstelle!“ Fennik huscht an den Rand der Kammer, seine Augen gleiten über die Wände, auf der Suche nach einem Mechanismus oder einer verborgenen Tür. Währenddessen kämpfst du Seite an Seite mit Lira, weichst den schweren Hieben der Wächter aus und suchst verzweifelt nach einer Öffnung in ihrer Verteidigung. Die Zeit scheint sich zu dehnen, jeder Herzschlag ein Kampf ums Überleben. Plötzlich ruft Fennik: „Hier! An der Wand – ein Hebel! Vielleicht können wir sie so aufhalten!“ Lira wirft dir einen entschlossenen Blick zu. „Wir müssen es versuchen. Ich halte sie so lange auf!“

Sektion 172: Stürze zu Fennik und hilf ihm, den Hebel an der Wand zu betätigen, während deine Gefährten die Wächter ablenken.

81

Gemeinsam mit Lira verlässt du das Dorf, während die ersten Sonnenstrahlen den Nebel über den Feldern vertreiben. Die Dorfbewohner blicken euch nach, manche mit Hoffnung, andere mit Sorge, doch niemand wagt, euch aufzuhalten. Ihr folgt dem schmalen Pfad, den das sanfte Leuchten des Kristallsplitters weist. Die Welt um euch wird stiller, nur das Knirschen eurer Schritte und das leise Flüstern des Windes begleiten euch. Lira drückt deine Hand, ihre Augen spiegeln Entschlossenheit und einen Hauch von Traurigkeit. „Es ist besser so“, sagt sie leise. „Manche Magie ist zu mächtig, um in den Händen der Sterblichen zu bleiben.“ Ihr erreicht eine verborgene Lichtung, umgeben von uralten Bäumen, deren Wurzeln sich wie schützende Arme um einen moosbedeckten Stein legen. Der Kristallsplitter beginnt heller zu leuchten, als würde er den Ort erkennen. Lira kniet nieder, legt den Splitter vorsichtig auf den Stein und spricht leise Worte in einer fremden, melodischen Sprache. Ein silbriger Nebel steigt auf, umhüllt den Kristall und verschmilzt mit dem Licht der Morgensonne. Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen. Dann verlässt das Leuchten, und der Splitter ist verschwunden – zurückgekehrt in die Erde, aus der er einst geboren wurde. Lira erhebt sich, ihre Hand sucht deine. „Wir haben das Richtige getan“, flüstert sie. „Jetzt beginnt unser eigener Weg.“ Ihr steht einen Moment schweigend beieinander, während die Vögel in den Zweigen über euch ein neues Lied anstimmen. Dann spürst du, wie ein leiser Hoffnungsschimmer in dir aufkeimt, als Lira dich anlächelt und der Pfad vor euch im sanften Licht des Morgens liegt.

Sektion 173: Du nimmst Liras Hand und gehst mit ihr dem silbernen Leuchten entgegen, bereit für einen neuen Anfang.

82



Die Stufen der alten Steinbrücke sind von Moos und Zeit glatt geschliffen. Jeder Schritt hallt leise in der Stille wider, während Nebelschwaden über das Tal kriechen. Lira geht dicht neben dir, ihre Finger fest um deine Hand geschlossen. Über euch ragen die Bögen der Brücke wie die Rippen eines uralten Tieres in den Nachthimmel. Ein leises Flüstern weht durch die Luft, als ob die Steine selbst Erinnerungen murmeln.

Am höchsten Punkt der Brücke bleibt Lira stehen. „Spürst du das?“, fragt sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken. Plötzlich beginnt der Boden unter euren Füßen zu vibrieren. Aus dem Nebel tauchen Schatten auf – Orks, ihre Augen glimmen vor Gier und Hass. Sie haben euch gefunden.

Lira zieht ihren Dolch, ihr Blick ist entschlossen. „Wir müssen weiter, bevor sie uns einkreisen!“ Doch als ihr euch zum anderen Ende der Brücke wendet, erscheint ein leuchtender Riss in der Luft. Dahinter schimmert eine Kammer, erfüllt von silbernem Licht – das Ziel eurer Reise. Ohne zu zögern springt Lira hindurch, und du folgst ihr, das Herz wild pochend.

Ihr landet in einer weiten, dunklen Halle. Die Wände sind mit uralten Runen bedeckt, und in der Mitte schwebt ein silberner Kristall, von magischen Flammen umtanzt. Die Luft knistert vor Energie. Lira tritt an deine Seite, ihre Augen groß vor Staunen und Furcht. „Das ist es“, flüstert sie. „Das Artefakt.“

Hinter euch dringen die Orks durch das Portal, ihre Waffen blitzen im Licht der Flammen. Die Zeit drängt. Lira sieht dich an, Hoffnung und Angst in ihrem Blick. „Was sollen wir tun?“, fragt sie leise, während die Orks sich sammeln und die Kammer mit ihren drohenden Schatten füllen. Die magischen Flammen um den Kristall lodern höher, als würden sie eure Ankunft spüren.

Sektion 49: Wage dich mit Lira gemeinsam zur Mitte der Kammer vor, um das Artefakt zu erreichen, bevor die Orks euch einholen.

83

Du trittst näher an den uralten Mechanismus, das Herz wild pochend. Zahnräder, Hebel und seltsame Runen bilden ein verwirrendes Geflecht aus Metall und Stein. Die Luft ist erfüllt vom leisen Ticken und Knirschen, als ob der Mechanismus selbst

atmet. Lira steht dicht hinter dir, ihre Hand ruht beruhigend auf deinem Arm. „Vertrau auf deinen Verstand“, flüstert sie, ihre Stimme warm und fest. „Die Zwerge liebten Rätsel, aber sie waren auch gerecht. Es gibt immer einen Weg.“

Tarl und Sira sichern den Gang, während Fennik nervös von einem Fuß auf den anderen tritt. Hinter euch hallen die dumpfen Rufe der Orks durch die Gänge, immer näher, immer lauter. Der Zwerg beugt sich zu dir, seine Augen funkeln im Schein der Fackel. „Sieh dir die Runen an“, murmelt er. „Sie erzählen eine Geschichte. Vielleicht ist darin die Lösung verborgen.“

Du beugst dich vor und erkennst, dass die Runen Szenen zeigen: Einen Zwerg, der einen Berg erklimmt, einen anderen, der einen Schlüssel schmiedet, und schließlich eine Gruppe, die gemeinsam ein Tor öffnet. Zwischen den Bildern verlaufen Linien, die sich an bestimmten Punkten kreuzen. Deine Finger gleiten über die kalte Oberfläche, während du versuchst, das Muster zu erkennen. Plötzlich ertönt ein lautes Krachen – die Orks haben den Gang hinter euch erreicht. Sira schießt einen Pfeil ab, der in der Dunkelheit verschwindet. „Beeil dich!“, ruft sie, während Tarl seine Axt hebt. Lira drückt sich an deine Seite, ihre Augen voller Zuversicht. „Ich glaube an dich“, sagt sie leise, und für einen Moment spürst du, wie ihre Nähe dir Kraft gibt. Du hast nur wenig Zeit, eine Entscheidung zu treffen. Sollst du versuchen, das Rätsel zu lösen, den Mechanismus mit Gewalt zu öffnen, oder dich mit deinen Gefährten dem Kampf gegen die Orks stellen?

Sektion 31: Bitte Tarl, den Mechanismus mit seiner Axt aufzubrechen, auch wenn das riskant ist.

Sektion 48: Versuche, das Rätsel der Zwerge zu lösen und den Mechanismus zu entriegeln.

Sektion 143: Dreh dich um und stell dich mit deinen Gefährten dem Ansturm der Orks.

84

Du spürst, wie die Magie des Feenbaums dich umhüllt, kühl und fremd, als würdest du in einen Nebel aus Licht und Schatten treten. Die kleine Fee schwebt näher, ihre durchscheinenden Flügel vibrieren leise. „Ein Tropfen deines Lebens, ein Funke deiner Kraft – das ist der Preis“, flüstert sie, und ihre Worte hallen in deinem Innersten wider.

Du zögerst, doch Lira drückt deine Hand, ihre Augen glänzen im silbernen Schein. „Ich bin bei dir“, sagt sie leise. Mit einem entschlossenen Nicken trittst du vor, spürst, wie die Fee ihre winzigen Hände auf deine Stirn legt. Ein prickelndes Gefühl durchströmt dich, als würde ein Teil deiner Energie aus dir gezogen. Für einen Moment wird dir schwindlig, deine Knie werden weich, doch dann lässt die Fee ab und du atmest wieder frei.

Die anderen Feen beginnen, in einem Kreis um euch zu tanzen. Ihr Gesang ist fremdartig, aber wunderschön, und der Nebel lichtet sich. Ein schmaler Pfad aus silbernem Moos erscheint zwischen den Wurzeln des Baumes, als hätte der Wald selbst ihn für euch geöffnet.

Mirja atmet erleichtert auf. „Das war knapp. Ich hätte nicht gedacht, dass sie dich durchlassen.“ Lira sieht dich besorgt an, streicht dir eine Haarsträhne aus der Stirn. „Geht es dir gut?“ fragt sie, ihre Stimme sanft. Du nickst, auch wenn du dich schwächer fühlst als zuvor.

Plötzlich ertönt ein fernes Krachen – irgendwo hinter euch bricht etwas Großes durch das Unterholz. Die Orks sind euch noch immer auf den Fersen. Die Feen schweben zurück in die Äste, ihre Lichter verlöschen, und der Pfad vor euch liegt offen.

Ihr habt keine Zeit zu verlieren. Mirja geht voraus, du folgst ihr, Lira an deiner Seite. Der silberne Pfad windet sich durch den Wald, vorbei an uralten Bäumen und glitzernden Pilzen. Doch nach wenigen Minuten gabelt sich der Weg: Nach links führt er tiefer in den Nebel, wo das Licht seltsam flackert. Nach rechts

steigt er einen Hang hinauf, an dessen Ende du das schwache Leuchten einer Hütte erkennst.

Sektion 6: Steige mit Lira und Mirja den Hang zur moosbedeckten Hütte hinauf, aus der schwaches Licht dringt.

Sektion 27: Folge Mirja tiefer in den Nebel, um den Orks endgültig zu entkommen.

85



Die Nachtluft ist kühl und feucht, als ihr euch vorsichtig der Hängebrücke nähert. Das Holz knarrt leise im Wind, und das Seil wirkt ausgefranst, als hätte es schon viele Jahre und Stürme überstanden. Unter euch gähnt die Schlucht, in deren Tiefe das Mondlicht kaum dringt. Mirja geht voraus, prüft mit geschickten Händen die Halteseile. „Nicht zu schnell, und immer nur einer auf einmal“, raunt sie, während sie sich auf die Planken wagt. Jeder Schritt lässt die Brücke erzittern, und du spürst, wie dein Herz bis zum Hals schlägt.

Lira legt dir kurz die Hand auf den Arm. „Vertrau auf deine Füße. Ich bin direkt hinter dir.“ Ihr Blick ist fest, und für einen Moment spürst du eine Wärme, die dich beruhigt. Dann setzt du vorsichtig einen Fuß auf die Brücke. Das Holz gibt nach, aber hält. Schritt für Schritt tastest du dich voran, während unter dir der Abgrund lauert. Plötzlich reißt ein Windstoß an den Seilen, und eine der Planken bricht mit einem dumpfen Krachen weg. Du stolperst, klammerst dich an das Seil, während Mirja am anderen Ende die Hand nach dir ausstreckt.

„Beeil dich!“, zischt sie, während hinter euch das Grollen der Orks lauter wird. Lira ruft deinen Namen, ihre Stimme klingt besorgt, aber auch entschlossen. Du sammelst all deinen Mut, balancierst über die fehlende Planke und erreichst schließlich zitternd das andere Ende. Lira folgt dir, leichtfüßig wie eine Katze, und springt mit einem Satz über die Lücke. Kaum seid ihr drüben, beginnt Mirja, das Seil auf ihrer Seite mit einem Dolch zu durchtrennen.

„Das wird sie aufhalten“, sagt sie mit einem schiefen Grinsen, während die Brücke in die Tiefe stürzt. Das Echo des Aufpralls hallt durch die Schlucht. Für einen Moment ist es still, nur euer

Atem und das entfernte Wüten der Orks sind zu hören. Lira legt dir die Hand auf die Schulter, ihre Augen leuchten im Mondlicht. „Du hast dich gut gehalten“, flüstert sie, und für einen Herzschlag lang scheint die Gefahr vergessen.

Doch Mirja deutet weiter in den Wald. „Wir sind noch nicht in Sicherheit. Es gibt einen alten Pfad, der zu einer verlassenen Hütte führt. Dort könnten wir uns ausruhen – oder wir schlagen uns weiter durch und versuchen, die Orks endgültig abzuschütteln. Was meinst du?“

Sektion 20: Folge Mirja zur verlassenen Hütte, um dich auszuruhen und neue Kräfte zu sammeln.

Sektion 14: Dränge darauf, sofort weiterzuziehen, um die Orks endgültig abzuschütteln.

86

Du tastest mit den Händen an der feuchten Steinwand entlang, während Lira dir dicht folgt. Ihr Atem geht ruhig, doch in ihren Augen liegt ein Funken Unruhe. Sira späht nervös über die Schulter, das Grollen der Orks hallt immer lauter durch die Gänge. Tarl und Fennik sichern den Durchgang, bereit, jeden Angreifer abzuwehren.

Plötzlich spürst du unter deinen Fingern eine Vertiefung im Mauerwerk. Lira kniet sich neben dich und fährt mit ihren schlanken Fingern über die Runen, die in den Stein gemeißelt sind. „Das ist alte Zwergensprache“, flüstert sie. „Vielleicht ein Hinweis auf einen Geheimgang.“ Sie drückt eine der Runen, und mit einem leisen Klicken öffnet sich ein schmaler Spalt in der Wand. Dahinter liegt ein dunkler, enger Tunnel, aus dem kühle Luft strömt.

„Das könnte unser Weg sein“, sagt Lira, ihre Stimme zittert vor Aufregung. Fennik wirft einen letzten Blick zurück. „Wir sollten uns beeilen, sie sind gleich hier!“ Sira nickt, ihre Finger umklammern den Bogen fester.

Ein dumpfer Schlag lässt die Halle erbeben – die Orks versuchen, das halb eingestürzte Tor zu durchbrechen. Staub rieselt von der Decke, und Tarl brüllt: „Entscheidet euch!“

Du blickst in den dunklen Tunnel, dann zu deinen Gefährten. Lira legt dir kurz die Hand auf den Rücken, ihre Nähe gibt dir Kraft. „Ich vertraue dir“, sagt sie leise.

Sektion 176: Du schlägst vor, eine Falle am Eingang des Geheimgangs zu bauen, um die Orks aufzuhalten, bevor ihr weitergeht.

Sektion 135: Du führst die Gruppe mutig in den dunklen Geheimgang und hoffst, dass er euch in Sicherheit bringt.

Sektion 115: Du entscheidest, dass ihr euch dem Licht entgegen durch den schmalen Durchgang wagt, auch wenn dort Gefahren lauern könnten.

87

Die Feen tanzen in einem schimmernden Reigen um das Lager, ihr Licht wirft flirrende Muster auf die Gesichter der Versammelten. Die goldhaarige Fee schwebt dicht vor dir, ihre Augen funkeln wie winzige Sterne. „Ein Versprechen ist im Finsterwald bindend“, warnt sie mit ernster Stimme. „Wer es bricht, verliert mehr als nur sein Wort.“ Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm, ihre Finger zittern kaum merklich. „Wir werden euer Vertrauen nicht enttäuschen“, sagt sie leise, doch du spürst, wie schwer ihr diese Zusage fällt.

Die anderen beobachten das Geschehen mit gemischten Gefühlen. Sira schnaubt leise, als hielte sie das alles für einen gefährlichen Scherz, während Fennik ehrfürchtig den Kopf neigt. Tarl zieht sich ein wenig zurück, als wolle er sich dem Zauber der Feen entziehen.

Die goldhaarige Fee lächelt nun, doch in ihrem Blick liegt etwas Prüfendes. „Im Herzen des Waldes, dort wo das Moos am dichtesten wächst, lebt der alte Eibenwächter. Er bewacht einen Kristall, der unser Licht nährt. Die Orks haben ihn aufgescheucht, und nun ist er voller Zorn. Bringt ihm Frieden, und wir helfen euch, den Pfad zum Artefakt zu finden.“ Mit diesen Worten löst sich der Feenschwarm auf, als hätte der Wind sie fortgetragen.

Lira sieht dich an, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Der Eibenwächter... das ist gefährlich. Aber vielleicht unsere einzige Chance.“ Sira tritt näher, ihr Blick ist herausfordernd. „Oder wir schlagen uns allein durch. Ich kenne einen geheimen Pfad, fernab von Feen und ihren Spielchen. Aber das Risiko ist groß – und die Orks sind nicht weit.“

Du spürst, wie sich die Blicke aller auf dich richten. Die Entscheidung liegt bei dir.

Sektion 169: Vertraue Sira und wähle den geheimen Pfad, um den Feen und dem Eibenwächter aus dem Weg zu gehen.

Sektion 55: Folge Lira und erfülle die Bitte der Feen, um ihre Hilfe zu gewinnen.

88

Die Geister mustern euch mit durchdringenden Blicken, als könnten sie bis in die verborgensten Winkel eurer Seelen sehen. Ein kalter Windhauch streicht über die Lichtung, lässt die Blätter der alten Bäume erzittern. Lira drückt deine Hand, und du spürst, wie sich eure Herzen im gleichen Takt heben und senken. Tarl, Sira und Fennik stellen sich hinter euch, schweigend, aber voller Vertrauen.

Der mittlere Geist hebt die Hand, und ein silberner Nebel breitet sich über dem Steinkreis aus. Bilder flackern darin auf: Erinnerungen an euren Weg, an Zweifel, Angst und Hoffnung. Du siehst dich selbst, wie du in der finsternen Kammer gezögert hast, als das Schicksal des Artefakts in deinen Händen lag. Lira an deiner Seite, ihre Augen voller Mut und Zuneigung. Die Stimmen der Geister verweben sich mit dem Wind.

„Ihr habt das Band der Freundschaft gewählt, nicht den leichten Weg. Ihr habt geteilt, was euch stark macht, und nicht genommen, was euch schwächt. Das Licht des Kristalls ist nun Teil eurer Herzen.“

Der Nebel löst sich auf, und das Leuchten in der Mitte des Steinkreises wird heller, bis es die ganze Lichtung in silbernes Licht taucht. Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen. Lira wendet sich dir zu, ihre Augen glänzen feucht, und ein Lächeln umspielt ihre Lippen. „Wir haben es geschafft“, flüstert sie, und in ihrer Stimme schwingt Erleichterung und ein Versprechen.

Die Geister verneigen sich vor euch, dann verblassen sie langsam, bis nur noch das sanfte Licht des Kristalls bleibt. Tarl legt dir die Hand auf die Schulter, Sira lacht leise, und Fennik atmet tief durch. Die Lichtung ist friedlich, als hätte sie auf diesen Moment gewartet.

Du spürst, wie sich etwas in dir verändert hat. Die Angst ist fort, an ihrer Stelle wächst ein neues Vertrauen – in dich selbst, in Lira, in das Band, das euch alle verbindet. Gemeinsam tretet ihr aus dem Steinkreis, das Licht des Kristalls begleitet euch, und ihr wisst, dass euer Weg noch nicht zu Ende ist. Doch was auch immer kommen mag, ihr werdet ihm gemeinsam entgegentreten. Hier endet eure Geschichte – für heute.

89

Du stürzt dich mit dem Balken in der Hand auf den Ork mit dem Bogen. Er reißt überrascht die Waffe hoch, doch du bist schneller, schlägst ihm den Balken gegen den Arm. Der Pfeil löst sich, sirt an Liras Schulter vorbei und verschwindet in der Dunkelheit. Der Ork faucht, seine gelben Zähne blitzten, und er stößt dich mit wilder Kraft zurück. Du taumelst gegen die feuchte Wand, spürst

einen stechenden Schmerz in der Seite, doch Lira nutzt den Moment: Ihr silberner Pfeil trifft den Ork in die Brust. Er sackt röchelnd zusammen, der Bogen fällt klappernd zu Boden.

Mirja ringt noch immer mit dem letzten Ork, der sie mit seinem Messer zu Boden drückt. Du siehst, wie ihre Finger nach dem Schwert tasten, doch der Ork ist zu stark. Lira springt vor, stößt den Ork mit dem Fuß von Mirja herunter. Gemeinsam gelingt es euch, den Angreifer zu überwinden – Mirja rammt ihm das Schwert in die Seite, und mit einem letzten Aufbäumen bricht er zusammen.

Für einen Moment ist es still in der Hütte. Nur euer schwerer Atem und das Prasseln des Regens auf dem Dach sind zu hören. Lira kniet sich neben dich, ihre Hand streicht sanft über deine Wange. „Du hast Mut bewiesen“, flüstert sie, und in ihren grünen Augen glimmt ein warmes Licht. Mirja richtet sich auf, wischt sich Blut von der Stirn. „Wir sollten verschwinden, bevor noch mehr kommen.“

Du spürst, wie die Anspannung langsam von dir abfällt. Draußen ist das Heulen verstummt, doch in der Ferne flackern Fackeln durch den Nebel. Lira sieht dich an, ihre Stimme ist leise, aber bestimmt: „Wir müssen tiefer ins Moor. Dort gibt es einen alten Steg, der uns zu den Feen führen kann. Vielleicht helfen sie uns – oder sie verraten uns an die Orks.“ Mirja nickt, ihre Stimme ist rau: „Ich kenne einen Pfad. Aber wir müssen uns beeilen.“

Gemeinsam verlässt ihr die Hütte, schlagt euch durch das nasse, dornige Unterholz. Der Regen wird stärker, das Moor liegt wie ein dunkler, atmender Teppich vor euch. In der Ferne blitzen Fackeln auf, Stimmen hallen durch die Nacht. Lira führt euch an, ihr Schritt ist sicher, auch wenn der Boden unter euren Füßen tückisch ist. Mirja bleibt dicht bei dir, das Schwert fest in der Hand. Immer wieder blickt sie sich um, als erwarte sie jeden Moment einen weiteren Angriff.

Nach einer Weile taucht zwischen den Bäumen ein schwacher Lichtschein auf – ein Lagerfeuer, um das sich einige Gestalten drängen. Lira hält inne, legt dir warnend die Hand auf den Arm. „Das sind nicht die Orks“, flüstert sie. „Aber wir sollten vorsichtig sein. Im Finsterwald ist niemand, wie er scheint.“

Sektion 13: Du nährst dich mit Lira und Mirja vorsichtig dem Lagerfeuer, um herauszufinden, wer dort auf euch wartet.

90

Lira nimmt den Kristall mit zitternden Fingern entgegen. Das silberne Licht, das euch beide umhüllt, wird heller, fast blendend. Die Orks stürzen voran, doch als Lira den Kristall an ihre Brust drückt, bricht ein gleißender Strahl aus dem Artefakt hervor. Die Runen an den Wänden leuchten auf, uralte Schriftzeichen tanzen in der Luft. Ein Windstoß fegt durch die Halle, wirbelt Staub und Schatten auf, und die Orks werden zurückgeworfen, als hätte eine unsichtbare Macht sie erfasst.

Der Anführer stemmt sich gegen die magische Welle, seine Axt funkelnd erhoben. „Nein! Das gehört uns!“, brüllt er, doch seine Stimme wird vom Heulen des Zaubers verschluckt. Lira schließt die Augen, ihre Lippen formen stumme Worte. Du spürst, wie das Band zwischen euch stärker wird, als würde der Kristall eure Herzen verbinden. Für einen Moment siehst du in Liras Gesicht all die Hoffnung und die Last, die sie trägt.

Mit einem letzten Aufbäumen schleudert der Orkan die Orks gegen die Mauern. Der Anführer sinkt zu Boden, seine Waffe entgleitet ihm. Die Halle verstummt, nur das leise Summen des Kristalls bleibt. Lira öffnet die Augen, Tränen glänzen auf ihren Wangen, doch ihr Blick ist fest. „Es ist vollbracht“, flüstert sie. „Mein Volk... wird leben.“

Du spürst Erleichterung, aber auch einen Stich von Verlust. Der Kristall in Liras Händen ist nun matt, seine Kraft erschöpft. Sie wendet sich dir zu, ihre Finger suchen deine. „Komm“, sagt sie leise. „Gemeinsam schaffen wir es hinaus.“

Sektion 148: Du verlässt mit Lira und deinen Gefährten die Halle, bereit, dich einer neuen Zukunft zu stellen.

91



Der Tunnelwurm bäumt sich auf, sein Maul klafft auf, und ein fauliger Hauch schlägt dir entgegen. Tarl wirft sich mit erhobener Axt vor, während Fennik einen Stein nach dem Ungetüm schleudert. Lira spannt ihren Bogen, ein silberner Pfeil sirrt durch die Luft und trifft den Wurm an der Flanke. Das Biest windet sich, schleudert Geröll durch die Kammer und stößt ein markerschütterndes Kreischen aus. Du spürst, wie dein Herz rast, doch du hältst stand, weichst einem peitschenden Schwanz aus und schlägst mit deinem Schwert nach dem weichen Unterbauch des Wurms.

Sira ruft: „Schnell, da hinten – ein Durchgang!“ Während Tarl den Wurm ablenkt, packt Lira deine Hand. „Komm, wir müssen weiter, bevor die Orks uns einholen!“ Gemeinsam stürzt ihr durch die Kammer, springt über den zerbrochenen Karren und erreicht den schmalen Spalt in der Felswand. Fennik wirft die Fackel zurück, um den Wurm zu blenden, dann zwingt ihr euch in den Durchgang.

Hinter euch tobt der Kampf, das Fauchen des Wurms vermischt sich mit den wütenden Rufen der Orks, die nun ebenfalls in die Kammer drängen. Ihr hetzt durch den niedrigen Gang, das Licht der Fackel flackert auf feuchten Wänden. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Finger umklammern deine, und für einen Moment spürst du ihre Wärme, trotz der Kälte des Berges.

Nach einer gefühlten Ewigkeit öffnet sich der Tunnel und ihr stolpert in eine große, von uralten Zwergenrunen bedeckte Halle. Überall an den Wänden glimmen Runen, ihr Licht tanzt auf dem uralten Stein und wirft gespenstische Muster auf den Boden. In der Mitte erhebt sich ein steinerner Altar, von Nebel umwoben, auf dem ein seltsam schimmerndes Artefakt ruht – das Ziel eurer Reise. Das Grollen der Orks hallt noch immer durch die Gänge, und der Tunnelwurm ist nicht besiegt. Deine Gefährten stehen dicht bei dir, jeder von euch gezeichnet von den Strapazen der letzten Stunden – Schmutz im Gesicht, Schrammen an den Armen, aber in den Augen ein ungebrochener Wille.

Sektion 144: Du schreitest mit Lira durch die Halle und nährst dich gemeinsam dem Altar, um das Artefakt zu ergreifen.



Der Gang windet sich steil nach oben, die Wände sind von uralten Runen übersät, deren Bedeutung dir verborgen bleibt. Der schwache Luftzug trägt den Geruch von Moos und kaltem Stein heran. Deine Schritte hallen dumpf auf dem feuchten Boden, während Lira dicht an deiner Seite bleibt. Ihr Gesicht ist angespannt, doch in ihren Augen glimmt Entschlossenheit. Hinter euch klingen noch die fernen Echos des Trolls, doch mit jedem Schritt wird das Grollen leiser.

Tarl geht voraus, seine Axt fest umklammert, während Fennik und Sira aufmerksam die Schatten mustern. Plötzlich bleibt Tarl stehen und hebt die Hand. „Hört ihr das?“, flüstert er. Für einen Moment ist nur das Tropfen von Wasser zu hören – dann ein leises, metallisches Klirren, gefolgt von einem dumpfen Poltern. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm. „Wir sind nicht allein“, raunt sie.

Vorsichtig schleicht ihr weiter, bis der Stollen sich zu einer kleinen Kammer weitet. Im Schein deiner Fackel erkennst du die Überreste einer alten Zwergenwache: verrostete Rüstungen, zerbrochene Schilde und ein halb eingestürztes Tor, das den Weg nach draußen versperrt. Doch zwischen den Trümmern bewegt sich etwas – ein Schatten huscht über den Boden, und plötzlich blitzten zwei gelbe Augen im Dunkel auf.

Ein leises Knurren ertönt, und aus dem Schatten tritt ein riesiger, zotteliger Wolf, dessen Fell von Narben durchzogen ist. Er fletscht die Zähne, die Lippen zu einem drohenden Knurren verzogen. Lira stellt sich schützend vor dich, ihr Schwert in der Hand. „Vorsicht, das ist kein gewöhnlicher Wolf“, warnt sie. Der Wolf schleicht langsam näher, die Muskeln gespannt, bereit zum Sprung.

Du spürst, wie dein Herz schneller schlägt. Fennik hebt zitternd einen Speer, Sira legt einen Pfeil auf die Sehne. Der Wolf knurrt lauter, seine Augen funkeln im Fackelschein. Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen, dann senkt das Tier plötzlich den Kopf und beginnt, mit vorsichtigen Schritten um die Trümmer zu kreisen, ohne euch aus den Augen zu lassen. Lira wirft dir einen kurzen, entschlossenen Blick zu.

Sektion 160: Stelle dich gemeinsam mit Lira und deinen Gefährten dem Wolf und versuche, ihn zu vertreiben oder zu besänftigen.

93

Der verborgene Pfad windet sich durch das dichte Gestrüpp, und das fahle Licht des Mondes dringt nur spärlich durch das Blätterdach. Lira geht voraus, ihr silbernes Haar schimmert im Zwielicht, während sie mit sicherem Schritt über Wurzeln und durch feuchte Senken gleitet. Mirja folgt euch, ihre Bewegungen sind lautlos, doch du spürst ihre Anspannung. Hinter euch hallen die Rufe der Orks durch den Nebel, dumpf und drohend, aber sie werden leiser, je weiter ihr euch vom Rand des Moors entfernt.

Nach einer Weile öffnet sich der Wald zu einer Lichtung, auf der das Gras in sanften Wellen leuchtet. Überall tanzen winzige Lichter, wie Glühwürmchen, doch sie bewegen sich zu schnell, zu zielstrebig, um bloße Insekten zu sein. In der Mitte der Lichtung steht ein uralter Baum, dessen Äste sich wie Arme zum Himmel recken. Die Luft ist erfüllt von süßem Duft und einem leisen, melodischen Kichern.

Lira bleibt stehen und verneigt sich leicht. „Wir bitten um Schutz, Kinder des Lichts“, ruft sie in die Stille. Die Lichter sammeln sich, werden heller, und aus dem Schein treten Gestalten hervor – kleine, schimmernde Feen mit durchscheinenden Flügeln und neugierigen Augen. Eine von ihnen, größer als die anderen, schwebt vor dir und mustert dich mit schiefgelegtem Kopf.

„Fremde in unserer Lichtung? Und mit dem Traumstein?“, flüstert sie, ihre Stimme klingt wie das Plätschern eines Baches. „Was bringt euch zu uns, Menschenkind?“

Du spürst, wie der Traumstein in deiner Tasche vibriert. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm. „Wir suchen Schutz vor den Orks. Und wir brauchen eure Hilfe, um das Artefakt zu finden, bevor es in falsche Hände gerät.“

Die Feenkönigin lächelt, doch in ihren Augen blitzt ein Funken Gefahr. „Nichts ist umsonst im Reich der Feen. Bist du bereit, einen Preis zu zahlen? Einen Gefallen, wann immer ich ihn einfordere?“

Sektion 52: Stimme zu, der Feenkönigin einen Gefallen zu schulden, um Schutz und Hilfe zu erhalten.

94

Du stolperst ins Freie, das Herz hämmert wild in deiner Brust. Kalte Bergluft schlägt dir entgegen, während du mit deinen Gefährten aus dem engen Durchgang ins fahle Licht der Dämmerung taumelst. Hinter euch dröhnen die Schreie der Orks, dumpf und wütend, doch das Grollen wird von den Felsen verschluckt. Lira ist dicht an deiner Seite, ihr Atem geht schnell, und in ihren Augen glimmt Erleichterung – und Trauer. Fennik stützt sich schwer auf seinen Speer, Blut tropft von einer Wunde an seinem Arm. Sira wischt sich den Staub aus dem Gesicht, ihr Blick schweift unruhig über die zerklüfteten Hänge. Tarl bleibt einen Moment stehen, die Axt noch immer kampfbereit, als er sich langsam umdreht und auf die Ruinen zurückblickt.

Ein Windstoß fährt durch die Nebelberge, reißt an euren Umhängen und trägt den Geruch von Asche und altem Stein mit sich. Die Sonne ist nur ein matter Schein hinter dichten Wolken, und der Pfad vor euch verliert sich in einem Labyrinth aus Felsen und Geröll. Für einen Moment steht ihr einfach nur da, atmet schwer, während das Echo des Kampfes langsam verklingt.

Lira legt dir sanft die Hand auf die Schulter. „Du hast uns gerettet“, sagt sie leise, und in ihrer Stimme schwingt mehr mit als bloßer Dank. Ihre Finger verweilen einen Herzschlag länger, dann lässt sie dich los und blickt in die Ferne. „Doch der Preis war hoch. Die Orks werden nicht aufgeben. Und das Artefakt...“ Sie verstummt, ihre Schultern sinken. Fennik schüttelt den Kopf, seine Stimme ist rau. „Wir haben alles versucht. Aber manchmal... manchmal reicht das nicht.“

Du spürst, wie die Erschöpfung dich übermannt. Die Kälte

kriecht in deine Glieder, und die Schatten der Berge scheinen sich über euch zu schließen. Sira tritt an deine Seite, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm. „Vielleicht gibt es einen anderen Weg“, flüstert sie, doch ihre Worte verhallen im Wind. Tarl stößt einen tiefen Seufzer aus. „Wir haben gekämpft. Wir haben überlebt. Aber das Abenteuer endet hier.“ Du blickst ein letztes Mal zurück auf die zerborstenen Hallen, auf die uralten Runen, die im Zwielicht verblassen. Die Hoffnung auf das Artefakt, auf Rettung und Sieg, zerrinnt wie Nebel im Wind. Doch in Liras Blick liegt ein Versprechen – dass selbst im Scheitern etwas bleibt, das mehr wert ist als jeder Schatz. Die Nebelberge schweigen. Dein Abenteuer ist zu Ende.

95

Lira tritt einen Schritt vor, ihr Blick fest und entschlossen. „Große Dame des Waldes“, beginnt sie mit einer Stimme, die zugleich sanft und bestimmt klingt, „ich bitte euch, lasst uns passieren. Wir sind auf der Flucht vor den Orks, doch unser Ziel ist nicht Eigennutz. Wir wollen verhindern, dass ein uraltes Artefakt in die falschen Hände gerät. Ich schwöre bei den Ahnen meines Volkes, dass wir den Feenwald achten und schützen werden.“ Die kleine Fee betrachtet Lira lange, ihre schimmernden Flügel vibrieren leise. Ein leises Kichern geht durch die Reihen der anderen Feen, als würden sie sich beraten. Dann neigt die Fee den Kopf. „Deine Worte sind wahr, Tochter der Elfen. Doch jedes Versprechen hat seinen Preis.“ Sie schwebt näher an Lira heran, berührt mit ihren winzigen Fingern Liras Stirn. Ein silbriger Funke springt über, und für einen Moment scheint Lira zu leuchten. Sie zuckt zusammen, doch ihre Augen bleiben klar. „Ihr dürft passieren“, verkündet die Fee schließlich. „Doch vergesst nicht, was ihr versprochen habt.“ Der Nebel lichtet sich, und ein schmaler Pfad öffnet sich zwischen den Wurzeln des Feenbaums. Mirja atmet erleichtert auf, und ihr setzt euren Weg fort, das Gefühl der Magie noch immer auf der Haut. Lira wirft dir ein schwaches Lächeln zu, doch du siehst, dass sie Kraft gekostet hat, für dich zu sprechen. Ihr folgt dem schmalen Pfad, der sich durch das Dickicht windet. Das Flüstern der Feen wird leiser, bis nur noch das Knacken eurer Schritte und das ferne Rufen eines Käuzchens zu hören ist. Nach einer Weile lichtet sich der Wald, und im Nebel erkennst du am Ende eines Hangs eine kleine, moosbedeckte Hütte, aus deren Schornstein Rauch aufsteigt.

Sektion 6: Gehe mit Lira und Mirja den Hang hinab zur Hütte im Nebel.

96

Die Luft in der Kammer ist schwer von uralter Magie. Der silberne Kristall schwebt über einem steinernen Altar, sein Licht flackert wie das Herz eines lebendigen Wesens. Runen glimmen an den Wänden, und der Boden ist übersät mit den Schatten vergangener Prüfungen. Lira steht an deiner Seite, ihr Blick fest auf das Artefakt gerichtet, doch ihre Hand sucht unwillkürlich deine. „Wir sind fast am Ziel“, flüstert sie, ihre Stimme zittert vor Anspannung und Hoffnung. Plötzlich hallt ein Krachen durch die Kammer. Die Tür wird aufgestoßen, und eine Horde Orks stürzt herein, ihre Augen gierig auf das Licht des Kristalls gerichtet. Ihr Anführer, ein massiger Krieger mit Narben im Gesicht, brüllt: „Das Artefakt gehört uns! Weicht zurück, oder ihr sterbt!“ Lira spannt ihren Bogen, du greifst nach dem Speer, den du auf dem Weg hierher gefunden hast. Die Orks stürmen voran, doch die Magie der Kammer erwacht. Flammenzungen schießen aus den Runen, Nebel steigt auf, und für einen Moment verschwimmen die Grenzen zwischen Traum und Wirklichkeit. Du spürst Liras Hand in deiner, ihre Kraft fließt in dich über. Gemeinsam stellt ihr euch den Orks entgegen, kämpft Seite an Seite, jeder Schlag, jeder Pfeil ein Ausdruck eures Bandes. Der Kampf ist wild und verzweifelt. Immer wieder drohen die Orks, euch zu überwältigen, doch ihr gebt nicht nach. Schließlich,

als der letzte Ork zu Boden sinkt, bleibt nur noch der Kristall – und die Entscheidung, die alles verändern wird. Lira sieht dich an, ihre Augen glänzen im Licht des Artefakts. „Was jetzt?“, fragt sie leise. „Zerstörst du ihn, um ihn vor den Orks zu schützen? Oder vertraust du mir und gibst ihn mir, damit ich mein Volk retten kann?“

Du spürst das Gewicht der Entscheidung auf deinen Schultern. Die Magie der Kammer wartet, als hielte sie den Atem an. Der silberne Kristall liegt nun in deiner Hand, kühl und schwer, und Lira steht dicht neben dir, ihre Augen voller Hoffnung und Angst.

Sektion 180: Lege den silbernen Kristall in Liras Hände und vertraue darauf, dass sie ihr Volk retten wird.

97

Die Tage vergehen, und das Leben in eurem neuen Heim nimmt Gestalt an. Ihr errichtet eine kleine Hütte am Waldrand, wo das Sonnenlicht durch das Blätterdach tanzt und der Duft von frischem Gras die Luft erfüllt. Lira lacht oft, ihr Lächeln ist frei von der Schwere vergangener Kämpfe. Ihr sammelt Beeren, jagt Wild und lernt, die einfachen Freuden des Alltags zu schätzen. Manchmal sitzt ihr am Feuer, und Lira erzählt von den alten Zeiten, von Elfenliedern und verborgenen Wäldern, während du ihr zuhörst und ihre Hand hältst.

Doch in manchen Nächten, wenn der Wind durch die Bäume streicht und das Mondlicht silbern auf den Kristallsplitter in deiner Tasche fällt, spürst du, dass die Magie nie ganz verschwunden ist. Lira legt dann ihren Kopf an deine Schulter, ihre Stimme leise: „Vielleicht ist es gut, dass wir einen Teil davon bewahrt haben. Für uns. Für die Zukunft.“ Ihr schweigt, und das Knistern des Feuers füllt die Stille.

Eines Morgens, als der Tau noch auf den Gräsern glitzert, entdeckst du am Waldrand frische Spuren – Hufabdrücke, die nicht von Wild stammen. Lira tritt neben dich, ihre Augen wachsam. „Wir sind nicht allein“, flüstert sie. Ein fernes Horn erklingt, und ein Schatten huscht zwischen den Bäumen. Die Vergangenheit hat euch eingeholt, und eine neue Entscheidung steht bevor.

Sektion 128: Du nimmst Liras Hand, und gemeinsam folgt ihr den Spuren in den Wald, bereit, dem Unbekannten entgegenzutreten.

98

Die Stille nach dem Sturm ist beinahe unheimlich. Die Kammer liegt in fahlem Zwielicht, das von den letzten Funken des Kristalls durchbrochen wird. Lira lehnt an deiner Schulter, ihr Atem geht flach, und du spürst, wie ihre Finger nach Halt suchen. Die Mauern, eben noch von uralten Runen erleuchtet, sind wieder grau und kalt. Überall liegen Spuren des Kampfes: zerbrochene Waffen, die Überreste der Orks, die in panischer Flucht zurückgelassen wurden, und die Zauberin, deren Gestalt sich langsam in Schatten auflöst.

Lira hebt den Kopf, ihre Augen sind gerötet, aber in ihrem Blick liegt ein Funken Hoffnung. „Wir haben es geschafft“, sagt sie leise, und ihre Stimme klingt wie das erste Licht nach einer langen Nacht. „Mein Volk ist gerettet. Doch was aus uns wird... das weiß ich nicht.“ Sie lächelt schwach, und du spürst, wie sich ein Knoten in deiner Brust löst. Die Magie des Kristalls hat euch verändert, das Band zwischen euch ist stärker als je zuvor, aber du ahnst, dass ihr beide einen Teil eurer selbst zurücklassen musstet.

Ein leises Grollen geht durch die Kammer, als würde das uralte Gemäuer eure Entscheidung anerkennen. Staub rieselt von der Decke, und ein schmaler Lichtstrahl fällt auf einen verborgenen Durchgang, der sich langsam öffnet. Lira steht auf, reicht dir die Hand. „Komm“, sagt sie, und in ihrer Stimme liegt neue Kraft. „Es ist Zeit, diesen Ort zu verlassen. Die Welt draußen wartet auf

uns – und vielleicht auch ein neues Leben.“
Du nimmst ihre Hand, spürst die Wärme, die trotz allem geblieben ist. Gemeinsam tretet ihr durch den Durchgang, hinaus ins Ungewisse, aber nicht mehr allein.

Sektion 178: Gehe mit Lira durch den verborgenen Durchgang hinaus in die neue Welt, die euch erwartet.

99

Du stürzt dich gemeinsam mit Lira, Tarl, Sira und Fennik durch den schmalen Spalt, der sich in der Wand auftut. Kalte, feuchte Luft schlägt dir entgegen, als ihr in einen niedrigen, von uralten Steinsäulen gestützten Tunnel stolpert. Hinter euch dröhnen die wütenden Schreie der Orks, doch der Mechanismus schließt sich mit einem dumpfen Grollen – der Spalt verschwindet, als wäre er nie da gewesen. Für einen Moment herrscht Stille, nur euer keuchender Atem hallt durch die Dunkelheit.

Lira legt dir beruhigend eine Hand auf die Schulter. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, und in ihren smaragdgrünen Augen glimmt ein Funken Stolz. Tarl schnaubt und wischt sich Blut von der Stirn. „Das war knapp. Aber wir sind noch nicht in Sicherheit.“ Sira späht mit scharfem Blick in die Finsternis, während Fennik eine neue Fackel entzündet. Das Licht tanzt über uralte Zwergenrunen, die in die Wände gemeißelt sind.

Ihr folgt dem Tunnel, der sich bald zu einer kleinen Halle weitet. In der Mitte steht ein steinerner Brunnen, aus dem leise Wasser plätschert. An den Wänden führen zwei Gänge weiter: Einer steigt steil nach oben, der andere führt tiefer in die Dunkelheit. Ein leiser Windhauch streicht aus dem oberen Gang, trägt den Duft von Moos und frischer Luft mit sich. Aus der Tiefe hingegen dringt ein schwaches, bläuliches Leuchten – und ein fernes, unheimliches Flüstern, das dir eine Gänsehaut über den Rücken jagt.

Lira sieht dich fragend an. „Welchen Weg sollen wir nehmen? Nach oben, dem Licht entgegen? Oder wagen wir uns tiefer in die Minen, wo das Flüstern herkommt?“ Für einen Moment verweilt ihr Blick auf deinem, und du spürst, wie sich ihre Finger sanft um deine Hand schließen. Tarl tritt ungeduldig von einem Fuß auf den anderen, Sira hält den Bogen bereit, und Fennik späht mit nervösem Blick in die Dunkelheit.

Sektion 132: Du folgst dem aufsteigenden Gang, dem Wind und dem Duft nach frischer Luft entgegen.

Sektion 80: Du führst deine Gefährten tiefer in die Minen, dem bläulichen Leuchten und dem Flüstern nach.

100

Die Sonne steht tief, als ihr das Tal erreicht. Die Luft ist klar, doch der Himmel trägt noch die Narben des Kampfes – dunkle Wolkenketten treiben über die Gipfel, als wollten sie das Geschehene nicht vergessen. Lira geht an deiner Seite, ihre Schritte sind langsam, als würde sie jeden Moment in sich zusammensinken, doch sie hält sich aufrecht. Tarl, Sira und Fennik folgen euch, schweigend, jeder in Gedanken versunken.

Am Rand des Waldes bleibt Lira stehen. Sie blickt zurück zur fernen Ruine, wo einst der Kristall leuchtete. „Mein Volk wird warten müssen“, sagt sie leise. „Aber ich habe Hoffnung. Vielleicht ist es nicht das Ende, sondern ein neuer Anfang.“ Sie sieht dich an, und in ihren Augen liegt ein Glanz, der mehr verspricht als Worte.

Du spürst, wie sich ihre Hand in deine schiebt. Die Wärme ihrer Berührung vertreibt die Kälte, die der Verlust des Artefakts in dir hinterlassen hat. Für einen Moment ist alles still – nur das Zwitschern eines Vogels und das leise Rauschen der Blätter begleiten euch.

„Komm“, sagt Lira schließlich und lächelt. „Die Welt wartet nicht auf uns. Aber vielleicht können wir ihr zeigen, dass es noch

Wunder gibt.“ Gemeinsam tretet ihr aus dem Schatten der Vergangenheit in das Licht eines neuen Morgens, während deine Gefährten dicht hinter euch gehen.

Sektion 150: Du gehst mit Lira, Tarl, Sira und Fennik weiter, bereit, das nächste Abenteuer zu suchen.

101

Du schiebst dich vorsichtig durch das dichte Unterholz, Mirja voraus, Lira dicht hinter dir. Jeder Schritt ist ein Balanceakt zwischen Geschwindigkeit und Lautlosigkeit. Die Stimmen der Orks werden lauter, dumpfe Laute, das Klirren von Metall, das Knacken von Ästen unter schweren Stiefeln. Ein kalter Schauer läuft dir über den Rücken, als du einen Schatten zwischen den Bäumen erkennst – ein Ork, kaum zwanzig Schritte entfernt, die Axt lässig über der Schulter.

Mirja presst sich an einen Baum, gibt dir ein Zeichen, still zu bleiben. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Arm, ihr Blick ist wachsam, aber voller Vertrauen. Der Ork bleibt stehen, schnuppert in die Luft, als hätte er eine Witterung aufgenommen. Dein Herz schlägt so laut, dass du fürchtest, er müsse es hören.

Plötzlich knackt ein Ast unter deinem Fuß. Der Ork fährt herum, seine kleinen Augen blitzen auf. „Da! Etwas bewegt sich!“ ruft er auf Orkisch. Weitere Schritte nähern sich, mindestens zwei weitere Orks tauchen aus dem Schatten auf. Mirja flüstert: „Jetzt oder nie. Wir können sie überraschen – oder versuchen, uns tiefer ins Dickicht zu schlagen und hoffen, dass sie uns verlieren.“ Lira zieht einen Pfeil aus dem Köcher, ihre Finger zittern kaum. „Ich stehe an deiner Seite, was immer du tust“, flüstert sie.

Sektion 30: Überrasche die Orks mit einem plötzlichen Angriff und hoffe, sie in die Flucht schlagen zu können.

Sektion 16: Versuche, dich noch tiefer ins Dickicht zurückzuziehen und den Orks zu entkommen, ohne entdeckt zu werden.

102

Der Wind pfeift scharf durch die zerklüfteten Felsen, als ihr endlich den Rand des Finstervaldes hinter euch lasst und die ersten Ausläufer der Nebelberge erreicht. Die Sonne ist nur noch ein matter Schein hinter dichten Wolken, und Nebelschwaden kriechen wie lebendige Wesen über die Geröllfelder. Lira bleibt stehen, ihr Umhang flattert im Wind, und sie blickt mit ernster Miene auf die schroffen Gipfel, die sich vor euch auftürmen.

„Hier beginnt das Reich der Zwerge“, sagt sie leise. „Die alten Minen liegen tief unter diesen Bergen. Wenn das Artefakt wirklich existiert, dann dort.“ Ihre Stimme klingt entschlossen, doch du spürst die Anspannung in ihren Worten. Sira, Tarl und Fennik holen keuchend auf, ihre Gesichter sind von der langen Reise gezeichnet.

Ein dumpfes Grollen hallt durch das Tal, gefolgt von einem fernen, rauen Gelächter. Tarl zieht sein Schwert, Sira legt einen Pfeil auf die Sehne. „Die Orks sind uns näher, als uns lieb ist“, zischt Fennik und späht nervös in die Nebel.

Lira legt dir kurz die Hand auf die Schulter. „Wir müssen uns entscheiden. Der direkte Pfad durch die Zwergenmine ist gefährlich, aber schnell. Die alten Ruinen auf dem Bergrücken könnten einen Umweg bieten – vielleicht finden wir dort Hinweise oder Verbündete. Oder wir verstecken uns und warten, bis die Orks vorbeiziehen.“

Ein Schatten huscht über den Felsen, und du spürst Liras Nähe, ihre Wärme trotz der Kälte des Gebirges. Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment ist es, als würde die Zeit stillstehen. „Was immer du wählst“, flüstert sie, „ich bin an deiner Seite.“

Sektion 2: Steige mit der Gruppe zu den uralten Ruinen auf dem Bergrücken, in der Hoffnung, dort Verbündete oder Hinweise zu finden.

Sektion 136: Wage dich mit Lira und deinen Gefährten in die dunkle Zwergenmine, um den schnellsten Weg zum Artefakt zu nehmen.

Sektion 32: Verstecke dich mit deinen Gefährten in einer Felsspalte und warte, bis die Orks vorbeigezogen sind.

103

Die Schlucht verschluckt euch mit ihrem Schatten, und der Wind trägt das Flüstern vergangener Zeiten. Felswände ragen zu beiden Seiten auf, von Moos und uralten Runen bedeckt. Lira hält deine Hand fest, ihre Augen glänzen im Zwielicht. „Hier ist Magie am Werk“, sagt sie leise, während ihr Schritt für Schritt tiefer vordringt. Der Boden unter euren Füßen ist uneben, lose Steine rollen in die Dunkelheit. Plötzlich zuckt ein bläuliches Leuchten durch die Finsternis. Vor euch öffnet sich eine gewaltige Kammer, in deren Mitte ein Podest aus schwarzem Stein thront. Darauf ruht der silberne Kristall, umgeben von einem Schimmer, der wie lebendiges Licht pulsiert. Doch ihr seid nicht allein: Aus den Schatten treten Orks, ihre Waffen blitzen, ihre Augen funkeln gierig. Ihr Anführer, ein massiger Krieger mit Narben im Gesicht, hebt die Axt. „Gebt uns den Kristall, oder ihr sterbt!“ Lira stellt sich schützend vor dich, ihre Stimme ist ruhig und fest. „Das Artefakt gehört nicht euch. Es ist durch uralte Magie geschützt.“ Die Orks lachen höhnisch, doch als sie sich nähern, beginnt der Kristall zu vibrieren. Ein unsichtbarer Druck legt sich auf deine Brust, und in deinem Inneren spürst du, dass dies der Moment der Entscheidung ist. Lira sieht dich an, ihre Hand sucht die deine. „Was immer du tust, ich vertraue dir“, flüstert sie, während die Orks mit gezogenen Waffen auf euch zustürmen.

Sektion 49: Stelle dich gemeinsam mit Lira den Orks entgegen und verteidige das Artefakt.

104

Du wirfst einen letzten Blick auf den Troll, dessen Aufmerksamkeit noch immer auf die herabgestürzten Felsbrocken gerichtet ist. Lira packt deine Hand, ihre Finger sind fest und warm, während ihr gemeinsam losrennt. Fennik und Sira folgen dicht hinter euch, Tarl hält mit erhobener Axt die Nachhut. Der Troll brüllt, als er euch bemerkt, doch der Staub nimmt ihm für einen Moment die Sicht. Ihr hetzt über den zerklüfteten Boden, springt über zerborstene Helme und rostige Äxte, während der Troll mit wütenden Schritten hinter euch herpoltert. Gerade als du den schwarzen Spalt am anderen Ende der Höhle erreichst, greift eine riesige Pranke nach dir. Lira reißt dich im letzten Moment zur Seite, der Troll schlägt krachend in den Fels, Steine splintern. Ihr stürzt gemeinsam durch den engen Durchgang, das Echo des Gebrülls hallt in euren Ohren. Hinter euch donnert der Troll gegen die Felswand, doch der Spalt ist zu schmal für seine massige Gestalt. Ihr hört, wie er wütend gegen das Gestein hämmert, aber ihr seid in Sicherheit – zumindest vorerst. Der Gang dahinter ist schmal und feucht, das Licht deiner Fackel flackert an den Wänden. Lira atmet schwer, doch sie lächelt dich an, ihre grünen Augen leuchten im Schein. „Du hast uns gerettet“, sagt sie leise, und für einen Moment spürst du, wie nah ihr euch seid. Fennik schüttelt den Staub aus den Haaren, Sira lauscht angestrengt in die Dunkelheit. Tarl wischt sich den Schweiß von der Stirn. „Wir sollten weiter“, murmelt er, „die Orks sind uns sicher noch auf den Fersen.“ Plötzlich teilt sich der Gang vor euch. Zur Linken führt ein schmaler, abfallender Pfad tiefer in die Dunkelheit, aus der ein

leises Tropfen zu hören ist. Zur Rechten steigt ein steiler Stollen nach oben, die Wände überzogen von uralten Runen, aus dem ein schwacher Luftzug weht. Lira sieht dich fragend an. „Welchen Weg sollen wir nehmen?“

Sektion 163: Folge dem abfallenden Pfad nach links, tiefer in die Dunkelheit der Minen.

Sektion 92: Steige den rechten, von Runen übersäten Stollen hinauf, dem Luftzug entgegen.

105

Der Gang windet sich immer tiefer in den Berg, und die Dunkelheit wird dichter, als würde sie sich an euch klammern. Die Luft ist feucht und schmeckt nach altem Stein und Rost. Über euren Köpfen tropft Wasser von der Decke, und irgendwo in der Ferne hallt das Echo eines einstürzenden Steins. Lira geht dicht neben dir, ihre Bewegungen geschmeidig und sicher, als wäre sie selbst ein Schatten. Ihr Blick ist wachsam, doch in ihren Augen liegt ein Funken Hoffnung, der dich aufrecht hält. Plötzlich bleibt Fennik stehen. „Da vorn“, flüstert er und deutet auf eine Stelle, wo der Gang sich weitet. Im Schein der Zauberkugel erkennst du die Überreste einer alten Zwergenhalle. Zerbrochene Säulen ragen wie gebrochene Finger aus dem Boden, und an den Wänden schimmern uralte Wandmalereien, halb von Moos und Schmutz verdeckt. In der Mitte der Halle liegt ein steinerer Altar, von Runen übersät. Tarl schiebt sich an dir vorbei, das Schwert erhoben. „Hier war lange niemand mehr“, murmelt er, doch seine Stimme klingt unsicher. Sira späht in die Schatten, den Bogen gespannt. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Rücken. „Wir sind nah“, sagt sie leise. „Ich spüre es.“ Du trittst näher an den Altar. Die Runen beginnen schwach zu leuchten, als du dich näherst, und ein leiser Windhauch streicht durch die Halle, obwohl kein Ausgang zu sehen ist. Plötzlich ertönt ein tiefes Grollen, und aus den Schatten löst sich eine gewaltige Gestalt – ein uralter Zwergenwächter, aus Stein und Magie geformt. Seine Augen glühen wie Kohlen, und seine Stimme hallt durch die Halle wie Donner. „Fremde, was sucht ihr in den Hallen der Ahnen?“ Lira stellt sich an deine Seite, ihr Blick fest. „Wir suchen das Artefakt, um das Land vor den Orks zu retten“, sagt sie mit fester Stimme. Der Wächter mustert euch lange, dann nickt er langsam. „Nur die Reinen dürfen passieren. Doch euer Weg endet hier.“ Mit einem letzten, donnernden Schlag seiner steinernen Faust bringt der Wächter die Decke zum Einsturz. Felsbrocken krachen herab, Staub wirbelt auf, und du spürst, wie Lira dich noch einmal fest an sich zieht. Für einen Moment spürst du ihre Wärme, ihre Lippen an deinem Ohr. „Ich bin bei dir“, flüstert sie. Dann begräbt euch die Dunkelheit.

106

Der alte Mann tritt näher, seine Augen glänzen im Licht des Kristalls. „So viel Hoffnung in einem so kleinen Stein“, murmelt er ehrfürchtig. Die Dorfbewohner drängen sich um dich, ihre Gesichter spiegeln eine Mischung aus Furcht und Erwartung. Lira legt dir sanft die Hand auf die Schulter. „Sei vorsichtig“, flüstert sie, „Magie verlangt immer einen Preis.“ Du hältst den Kristallsplitter in die Höhe. Ein silbernes Leuchten breitet sich aus, tanzt über die Gesichter der Menschen, flackert an den verkohlten Balken der Häuser. Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen. Dann spürst du, wie eine Welle von Wärme durch deine Finger strömt. Das Licht sickert in den Boden, zieht feine Linien über die Felder, lässt verkohlte Erde erblühen und zerstörte Mauern sich langsam aufrichten. Die Menschen staunen, einige weinen vor Glück, andere knien nieder und berühren ehrfürchtig den Boden.

Doch plötzlich zuckt ein Schatten durch das Licht. Ein Riss zieht sich durch den Splitter, und ein kalter Hauch fährt dir über die Haut. Lira packt deine Hand fester. „Genug!“, ruft sie, „du darfst nicht alles geben – sonst verlierst du dich selbst!“ Du spürst, wie die Magie an dir zerrt, als wolle sie dich mit sich reißen. Die Dorfbewohner blicken dich voller Angst und Hoffnung an. Lira steht an deiner Seite, bereit, dich zu stützen – oder dich zurückzuziehen, wenn du es verlangst.

Sektion 53: Du vertraust auf Liras Warnung und brichst die Verbindung zum Kristall ab, bevor er dich ganz verzehrt.

Sektion 173: Du gibst dem Dorf die volle Kraft des Kristalls und folgst gemeinsam mit Lira dem silbernen Leuchten, das euch in einen neuen Morgen führt.

107

Du hältst den Atem an und bedeutest Lira und Mirja, dir zu folgen. Vorsichtig schleicht ihr am Rand der Lichtung entlang, immer darauf bedacht, keinen Ast zu knicken und keinen Laut zu verursachen. Die Feen schweben weiterhin um den silbernen Stamm, ihre Stimmen ein leises Wispern im Nebel. Für einen Moment glaubst du, ihr hättet Glück – doch plötzlich zuckt ein Lichtblitz durch die Luft, und eine der Feen schießt wie ein Pfeil vor dein Gesicht.

„Ihr wollt uns hintergehen?“ zischt sie, ihre Stimme klingt nun scharf wie Eis. „Der Feenwald duldet keine Lügen.“ Um euch herum beginnen die anderen Feen zu kreisen, ein Wirbel aus Licht und Schatten. Lira stellt sich schützend vor dich, ihr Bogen gespannt, doch Mirja hebt beschwichtigend die Hände.

„Wir wollten euch nicht kränken“, sagt sie hastig. „Wir fürchten nur die Orks, die uns jagen.“ Die Feen schweigen, ihre Augen funkeln. Dann senkt die Anführerin langsam den Kopf. „Vielleicht seid ihr nicht wie die anderen. Doch der Wald verlangt einen Preis. Ihr dürft weiterziehen – aber einer von euch muss einen Wunsch opfern. Einen Herzenswunsch, der euch teuer ist.“ Lira sieht dich an, ihre Augen glänzen im Feenlicht. „Ich... ich würde es tun, wenn du willst“, flüstert sie. Doch du spürst, dass die Entscheidung bei dir liegt. Die Feen warten, der Nebel wird dichter, und irgendwo in der Ferne hallt das Heulen eines Orks durch die Nacht. Du spürst, wie etwas in dir zerrissen wird, als du deinen Herzenswunsch opferst. Die Feen nehmen ihn mit einem leisen Klingen entgegen, und der Nebel teilt sich. Ein schmaler, verborgener Pfad öffnet sich vor euch, der euch tiefer in den Wald und schließlich zu einer moosbedeckten Hütte am Ende eines Hangs führt.

Sektion 6: Folge dem geheimen Pfad zu der Hütte im Nebel.

108

Mit pochendem Herzen durchstreifst du die überwucherten Hallen, während der Nebel zwischen den zerbrochenen Säulen tanzt. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Augen gleiten wachsam über die Schatten, die sich in den Winkeln der Ruine sammeln. Sira und Tarl sichern die Eingänge, während Fennik leise Flüche murmelt und mit nervösen Fingern an seinem Dolch spielt.

Du bückst dich, um eine in den Stein geritzte Rune zu betrachten, als plötzlich ein leises Kratzen hinter einer umgestürzten Statue ertönt. Lira legt dir warnend die Hand auf den Arm. „Etwas ist hier“, flüstert sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. Im nächsten Moment schnellen zwei dunkle Gestalten aus dem Nebel – schattenhafte Kreaturen, halb sichtbar, halb aus Dunst geformt. Ihre Augen glühen wie kalte Glut.

„Zurück!“, ruft Tarl, doch die Wesen gleiten lautlos auf euch zu. Lira zieht ihren Bogen, du spürst, wie sich ihre Finger anspannen. Die Schattenwesen umkreisen euch, ihre Bewegungen sind unheimlich geschmeidig, als würden sie mit dem Nebel

verschmelzen.

Du hebst das silberne Blatt, das Zeichen der Alten, und hältst es den Kreaturen entgegen. Für einen Moment zögern sie, ihre glühenden Augen ruhen auf dem Artefakt. Ein Wispern erfüllt die Luft, fremdartige Worte, die in deinem Geist widerhallen. Lira drängt sich schützend vor dich, ihre Stimme fest: „Wir sind nicht eure Feinde. Wir suchen nur einen Weg in die Tiefe.“

Die Schattenwesen ziehen sich langsam zurück, als hätten sie deine Geste verstanden. Doch ihr Blick bleibt wachsam, und das Wispern klingt wie eine Warnung. In der Stille, die folgt, entdeckst du hinter der Statue eine verborgene Falltür, von Moos und Staub fast völlig verdeckt. Ein uraltes Zwergensiegel prangt darauf.

Lira lächelt dir zu, Erleichterung und Stolz in ihren Augen. „Du hast uns den Weg geöffnet“, sagt sie leise. „Doch was immer dort unten lauert, wir werden ihm gemeinsam begegnen.“ Fennik kniet sich neben die Falltür und prüft sie auf Fallen, dann nickt er dir zu. Sira und Tarl werfen einen letzten Blick in die nebligen Schatten, bevor sie sich bereit machen, dir zu folgen.

Sektion 157: Du öffnest vorsichtig die Falltür und steigst mit deinen Gefährten in die Dunkelheit der alten Zwergenminen hinab.

109

Der Nebel des Finsterwalds umhüllt euch wie ein lebendiges Wesen, während ihr vorsichtig den schmalen Pfad entlangschreitet. Lira geht dicht an deiner Seite, ihr silberner Bogen gespannt, die Sinne geschärft. Plötzlich flackert zwischen den Bäumen ein schwaches, irisierendes Licht auf. Ein leises Kichern, kaum mehr als ein Windhauch, streift deine Ohren. Aus dem Nebel treten kleine, schimmernde Gestalten – Feen, deren Flügel im Mondlicht glitzern. Sie umkreisen euch, ihre Stimmen ein vieltimmiges Wispern, das dich zugleich lockt und warnt.

Die größte der Feen schwebt vor dir, ihre Augen leuchten wie Smaragde. „Fremde im Wald, was sucht ihr in dieser Nacht?“, fragt sie mit einer Stimme, die wie Musik klingt. Lira verneigt sich leicht. „Wir suchen nur einen sicheren Pfad, um den Orks zu entkommen.“ Die Feen tuscheln, ihre Blicke durchdringen dich. Die Anführerin wendet sich dir zu. „Und du, Menschenkind? Was ist dein Wunsch?“

Du spürst, dass deine Antwort mehr bedeutet, als es scheint. Mit Bedacht wählst du deine Worte, sprichst von Hoffnung, von Schutz für die Schwachen und davon, dass du niemandem schaden willst. Die Feen tauschen einen langen, bedeutungsvollen Blick, als hättest du eine unsichtbare Prüfung bestanden. Die Anführerin lächelt, und das Licht um sie herum wird wärmer, fast golden. „Eine weise Antwort, Menschenkind. Der Wald vergisst nicht, wer ihm mit offenem Herzen begegnet.“ Mit einer anmutigen Geste winkt sie, und der Nebel beginnt sich zu lichten. Die anderen Feen tanzen einen letzten, leisen Reigen um euch, dann verschwinden sie zwischen den Bäumen, als wären sie nie da gewesen.

Lira atmet erleichtert auf und legt dir kurz die Hand auf die Schulter. „Du hast richtig gewählt“, flüstert sie, und in ihren Augen liegt ein Glanz, der mehr verrät, als Worte es könnten. Gemeinsam tretet ihr aus dem Nebel auf eine kleine Lichtung, auf der das Mondlicht wie Silberstaub auf dem Gras liegt. In der Mitte sitzt eine Gestalt auf einem umgestürzten Baumstamm – eine junge Frau mit kurzem, wildem Haar, in dunkle Lederkleidung gehüllt. Ihre Augen blitzen listig, und an ihrem Gürtel hängen mehrere Dolche. Neben ihr liegt ein Beutel, aus dem ein paar silberne Münzen blitzen.

Die Frau erhebt sich, als sie euch bemerkt, und grinst spöttisch. „Na, was schleicht denn da durch den Wald? Noch mehr Flüchtlinge vor den Orks?“ Sie mustert euch, bleibt aber entspannt sitzen. Lira tritt einen Schritt vor, den Bogen halb erhoben. „Wir suchen nur einen Moment Ruhe. Wir wollen keinen Ärger.“

Die Fremde lacht leise. „Ruhe ist teuer in diesen Nächten. Aber vielleicht...“ Sie lässt den Blick über euch gleiten, bleibt an deinem Gesicht hängen. „Vielleicht können wir uns ja einig

werden. Ich kenne die Pfade hier besser als jeder Ork. Für den richtigen Preis führe ich euch, wohin ihr wollt.“ Lira sieht dich an, als wolle sie wissen, was du von dem Angebot hältst. Die Frau wartet, die Hand lässig am Dolchgriff, ihr Lächeln undurchschaubar.

Sektion 4: Nimm das Angebot der listigen Diebin an und bitte sie, euch durch den Finsterwald zu führen.

110

Der Kristall gleitet in Liras Hände, und für einen Herzschlag scheint die Zeit zu gefrieren. Ein silbernes Leuchten breitet sich von ihren Fingern aus, tanzt über ihre Haut und hüllt euch beide in einen schimmernden Schleier. Die Orks zögern, geblendet von dem Licht, doch die Zauberin stößt einen wütenden Schrei aus und schleudert einen weiteren Zauber in eure Richtung. Lira hebt den Kristall, und ein Klang wie das Läuten ferner Glocken erfüllt die Kammer. Die Runen an den Wänden flackern auf, uralte Zeichen erwachen zum Leben.

„Vertrau mir“, flüstert Lira, ihre Stimme klingt fremd und doch vertraut, als würde sie aus einer anderen Welt zu dir sprechen. „Halte meine Hand.“ Du spürst ihre Finger, fest und warm, und gemeinsam richtet ihr euch gegen die dunklen Mächte. Der Reiter in schwarzer Rüstung reißt sein Schwert hoch, doch der Kristall sendet einen Lichtstrahl aus, der ihn zurückdrängt. Die Orks brüllen, taumeln, und einer fällt zu Boden, geblendet von der Magie.

Die Zauberin kniet nieder, ihre Hände zittern, als sie versucht, die Kraft des Kristalls zu bannen. „Ihr Narren! Ihr wisst nicht, was ihr entfesselt!“ ruft sie, doch Lira lässt sich nicht beirren. Sie schließt die Augen, und du spürst, wie eure Gedanken sich berühren – Hoffnung, Angst, Liebe, alles vermischt sich in diesem einen Moment.

Plötzlich beginnt der Kristall zu vibrieren, als würde er gleich zerspringen. Die Kammer bebt, Staub rieselt von der Decke. Lira öffnet die Augen, Tränen glänzen darin. „Es ist Zeit. Entscheide, was mit dem Kristall geschehen soll – und mit uns.“

Sektion 71: Du versuchst, die Macht des Kristalls gemeinsam mit Lira zu bändigen, um einen Ausweg für euch beide zu finden.

Sektion 121: Du forderst Lira auf, den Kristall für ihr Volk zu nutzen, egal was es kostet.

Sektion 168: Du zerstörst den Kristall, um ihn vor den Orks und der Zauberin zu schützen.

111

Die letzten Steine krachen hinter euch zu Boden, als ihr keuchend ins fahle Licht des Morgens hinaustretet. Staub und Asche hängen in der Luft, und für einen Moment scheint die Welt stillzustehen. Hinter euch ist die uralte Kammer nur noch ein Trümmerfeld, der Zauber, der sie so lange bewacht hat, für immer gebrochen. Der silberne Kristall ist verloren, seine Macht in Licht und Wind zerstreut.

Lira steht neben dir, ihre Hand noch immer fest in deiner. Ihr Blick schweift über die rauchenden Ruinen, dann zu dir. In ihren Augen liegt ein Glanz, der Hoffnung und Wehmut zugleich verrät. „Es ist vorbei“, sagt sie leise. „Wir haben getan, was wir mussten. Vielleicht... war es das Einzige, was wir tun konnten.“ Tarl, Sira und Fennik treten zu euch, ihre Gesichter gezeichnet von Erschöpfung, aber auch von Erleichterung. „Die Orks werden sich nicht so schnell erholen“, brummt Tarl, während er sich den Staub aus dem Bart klopft. „Und ohne das Artefakt haben sie keinen Grund mehr, hier zu bleiben.“

Sira lächelt schwach. „Wir haben das Richtige getan. Für unser Volk. Für alle Völker.“

Du spürst, wie die Anspannung langsam von dir abfällt. Die Gefahr ist gebannt, doch der Preis war hoch. Die Hoffnung auf Rettung, auf Wunder, ist vergangen – aber das Band zwischen dir und Lira ist stärker denn je. Sie legt ihre Stirn an deine, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. „Du hast Mut bewiesen, wie ich ihn selten gesehen habe. Und du hast mir gezeigt, dass Liebe mehr bedeutet als Macht.“

Die Sonne steigt über die Hügel, taucht die Welt in goldenes Licht. Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg zurück ins Tal, wo neue Aufgaben, neue Wege und vielleicht ein neues Leben auf euch warten. Die Schatten der Vergangenheit liegen hinter euch, und vor euch breitet sich die Zukunft aus – ungewiss, aber voller Möglichkeiten.

Hier endet eure Reise. Doch in deinem Herzen weißt du, dass dies nicht das Ende ist, sondern ein neuer Anfang.

112



Der Pfad windet sich schmal und tückisch an der Felswand entlang, lose Steine knirschen unter deinen Stiefeln. Der Wind zerrt an deinem Mantel, Nebelschwaden kriechen wie Geisterfinger über den Abgrund. Lira läuft dicht neben dir, ihr Atem geht schnell, doch sie wirkt entschlossen. Hinter euch hallen die wütenden Schreie der Orks durch die Schlucht, das Echo jagt dir einen Schauer über den Rücken. Fennik stolpert, fängt sich aber an einem Felsvorsprung, während Sira mit angespanntem Blick nach hinten späht. Tarl brummt: „Beeilt euch, sie holen auf!“

Plötzlich löst sich ein größerer Stein unter deinem Fuß, du ruderst mit den Armen, doch Lira packt dich im letzten Moment am Handgelenk. Ihre Finger sind fest, ihre Augen voller Sorge. „Nicht loslassen!“, ruft sie, und gemeinsam ziehst du dich wieder auf den Pfad. Für einen Moment verweilt ihre Hand in deiner, und ein Lächeln huscht über ihr Gesicht, bevor sie sich wieder dem drohenden Unheil zuwendet.

Ein scharfer Pfiff von Sira lässt euch alle zusammensucken. „Da vorne!“, ruft sie und deutet auf eine schmale Felsspalte, die sich wie ein dunkler Schlund in die Wand öffnet. „Vielleicht können wir uns dort verstecken oder einen anderen Weg finden!“ Die Schreie der Orks kommen näher, ihre Silhouetten tauchen bereits am Eingang des Pfades auf. Der Wind trägt den Gestank von

Eisen und Schweiß zu euch herüber.
Du spürst Liras Blick auf dir ruhen, ihre Zuversicht gibt dir Kraft.
„Was jetzt?“, fragt sie leise, während die Zeit gegen euch läuft.

Sektion 122: Du führst die Gruppe vorsichtig durch die Felsspalte, um einen Ausweg zu suchen.

113

Der Kristall in euren Händen pulsiert wie ein lebendiges Herz, sein Licht durchdringt die Dunkelheit der einst so finsternen Kammer. Die Orks, geblendet und geschwächt, winden sich am Boden, während ihr beide, Hand in Hand, eure Kräfte vereint. Lira singt weiter, ihre Stimme wird stärker, getragen von deiner Nähe und dem Vertrauen, das zwischen euch gewachsen ist. Du spürst, wie deine eigenen Gefühle – Angst, Hoffnung, Liebe – in den Kristall strömen, als würde er von eurer Verbundenheit genährt.

Ein silberner Strahl schießt aus dem Artefakt, durchdringt die Reihen der Orks und hüllt sie in ein Netzaus Licht. Der Anführer brüllt, seine Axt fällt klirrend zu Boden, als er von der Magie überwältigt wird. Die Runen an den Wänden leuchten ein letztes Mal auf, dann verlöschen sie, und ein tiefer, uralter Seufzer hallt durch die Halle – als würde die Magie selbst Abschied nehmen. Lira sinkt erschöpft an deine Seite, ihre Finger suchen deine. „Es ist vorbei“, flüstert sie, Tränen und Lächeln zugleich in ihrem Gesicht. „Wir haben es gemeinsam geschafft.“ Für einen Moment ist alles still, nur euer Atem und das leise Knistern der letzten Funken sind zu hören.

Doch dann beginnt die Halle zu beben. Steine lösen sich aus der Decke, Staub wirbelt auf, und ein kalter Wind fegt durch die zerborstenen Säulen. Tarl, Sira und Fennik tauchen aus dem Schatten auf, ihre Gesichter voller Erleichterung und Sorge. „Der Ausgang!“, ruft Tarl. „Wir müssen hier raus, bevor alles einstürzt!“

Lira zieht dich auf die Beine, ihre Hand fest in deiner. Gemeinsam mit den Gefährten stürzt ihr durch das Chaos, springt über Trümmer, während hinter euch die Halle in sich zusammenfällt. Ein letzter Blick zurück – die Orks liegen besiegt am Boden, der Kristall in euren Händen ist matt geworden, doch ein Splitter davon leuchtet noch immer schwach.

Draußen empfängt euch die kühle Nachtluft. Lira lehnt sich an dich, ihr Blick sucht den deinen. „Du hast mir vertraut – und ich dir. Das hat uns gerettet.“ Ihre Lippen berühren sanft deine Stirn, und in diesem Moment weißt du, dass euer Band stärker ist als jede Magie.

Sektion 150: Du nimmst den leuchtenden Splitter des Kristalls an dich und gehst mit Lira und den Gefährten hinaus in die Nacht, bereit für einen neuen Anfang.

114

Du stürzt dich gemeinsam mit Lira, Tarl, Sira und Fennik auf den Troll, während Staub und Geröll die Luft füllen. Lira ist an deiner Seite, ihr Schwert blitzt im Fackelschein, und du spürst ihre Entschlossenheit wie einen Funken Mut in deiner Brust. Tarl brüllt, seine Axt saust auf das knorrige Bein des Trolls nieder, während Sira einen Pfeil auf das wulstige Gesicht der Kreatur abschießt. Fennik wirft einen Stein, der den Troll am Ohr trifft und ihn noch mehr in Rage versetzt.

Der Troll taumelt, brüllt vor Schmerz und schlägt wild um sich. Ein gewaltiger Arm rauscht an dir vorbei, du spürst den Luftzug und duckst dich im letzten Moment. Lira packt dich am Kragen und zieht dich zurück, gerade als ein Felsbrocken dort einschlägt, wo du eben noch gestanden hast. „Bleib bei mir!“, ruft sie, ihre Stimme klingt fest und warm zugleich.

Gemeinsam nutzt ihr die Verwirrung des Trolls. Tarl lenkt ihn ab, während Sira einen weiteren Pfeil abschießt. Lira stößt dich in Richtung eines schmalen, schwarzen Spalts am anderen Ende der

Höhle. „Los, lauf!“, ruft sie, und du spürst, wie ihre Hand kurz die deine ergreift, bevor sie sich wieder dem Troll zuwendet.

Du rennst, stolperst über Geröll, spürst das Beben der Erde unter den Schritten des Trolls. Hinter dir hörst du das Krachen von Stein auf Stein, das Klirren von Metall, das Keuchen deiner Gefährten. Plötzlich ist Lira wieder an deiner Seite, ihr Gesicht ist schmutzverschmiert, aber ihre Augen leuchten. „Wir schaffen das!“, sagt sie, und gemeinsam springt ihr durch den Spalt in die Dunkelheit.

Hinter euch bricht der Troll brüllend zusammen, als Tarl ihm die Axt in den Fuß rammt. Ein letzter Blick zurück – dann verschluckt euch die Finsternis des nächsten Tunnels. Die Luft ist kühler, feuchter, und irgendwo tropft Wasser von der Decke. Lira drückt deine Hand, ihr Atem geht schnell. „Du warst mutig“, flüstert sie, und für einen Moment scheint die Gefahr vergessen.

Sektion 92: Folge Lira tiefer in den gewundenen Tunnel, um dem Troll endgültig zu entkommen.

115

Du zwängst dich als Erster durch den engen Spalt, das Herz schlägt dir bis zum Hals. Kalte, feuchte Luft schlägt dir entgegen, und der Geruch von altem Gestein und Moder liegt schwer in der Dunkelheit. Lira folgt dir dicht, ihre Hand ruht kurz an deiner Schulter, als ihr euch vorsichtig vorantastet. Hinter euch drängen Fennik, Sira und Tarl in den Tunnel, während das Grollen der Orks in der Halle zurückbleibt – aber nicht verschwindet.

Der Gang ist schmal, kaum breit genug für einen Menschen, und das Licht der Fackel wirft flackernde Schatten an die Wände. Überall sind uralte Runen in den Stein gemeißelt, von Moos überwuchert und kaum noch zu erkennen. Lira fährt mit den Fingern über die Zeichen, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Hier steht etwas von einem Wächter... und von Prüfungen.“

Plötzlich bleibt Fennik stehen. „Hört ihr das?“, flüstert er. Ein leises, kratzendes Geräusch hallt durch den Tunnel, als würde etwas Großes und Unheimliches in der Dunkelheit lauern. Sira hebt den Bogen, ein Pfeil liegt gespannt auf der Sehne. Tarl knurrt leise, seine Axt bereit zum Schlag.

Du spürst Liras Nähe, ihre Wärme in der Kälte des Tunnels. Sie sieht dich an, ein Lächeln huscht über ihr Gesicht, trotz der Gefahr. „Gemeinsam schaffen wir das“, sagt sie leise.

Das Kratzen wird lauter, und plötzlich blitzt im Schein der Fackel ein Paar gelber Augen auf. Ein riesiger Schatten löst sich aus der Dunkelheit – ein uralter Steingolem, von den Zwergen als Wächter zurückgelassen. Seine Bewegungen sind langsam, aber unaufhaltsam, und er versperrt euch den Weg. Doch als ihr euch zurückzieht, beginnt der Golem, euch zu folgen, seine schweren Schritte hallen durch den Tunnel. Ihr habt keine Wahl – ihr müsst weiter, tiefer in die Minen hinein, dorthin, wo der Tunnel sich zu einer Halle öffnet.

Sektion 33: Du flüchtest mit Lira und deinen Gefährten tiefer in die Minen, um dem Steingolem zu entkommen.

116

Der Zwerg führt euch mit schnellen, sicheren Schritten durch das Labyrinth der uralten Stollen. Die Fackeln werfen flackernde Lichter auf Wände, in die Runen und Reliefs geschlagen sind – Szenen von Schlachten, Festen und dem Glanz vergangener Tage. Der Geruch von feuchtem Gestein und altem Metall liegt schwer in der Luft. Immer wieder bleibt der Zwerg stehen, lauscht, prüft den Boden, als könne er Gefahren wittern, die euch verborgen bleiben.

Lira geht dicht neben dir, ihre Schultern angespannt, die Klinge griffbereit. „Ich traue ihm“, flüstert sie leise, „aber wir sollten trotzdem vorsichtig sein.“ Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment spürst du, wie die Dunkelheit um euch weniger

bedrohlich wirkt.

Plötzlich hält der Zwerg an einer Kreuzung inne. „Hier trennen sich die Wege“, murmelt er und deutet auf einen schmalen, von Geröll halb verschütteten Gang. „Dort entlang führt der alte Geheimgang zu den Schatzkammern. Doch...“ Er verstummt, als ein dumpfes Grollen durch die Gänge hallt. Staub rieselt von der Decke, irgendwo in der Ferne klirrt Metall. „Die Orks sind in die unteren Hallen eingedrungen“, zischt Sira, den Bogen gespannt. Der Zwerg nickt grimmig. „Wir müssen uns beeilen. Folgt mir, und bleibt dicht zusammen.“ Ihr zwängt euch durch den engen Geheimgang, das Herz schlägt dir bis zum Hals. Hinter euch hallen die Stimmen der Orks durch die Gänge, näher als dir lieb ist. Plötzlich bleibt der Zwerg stehen und hebt warnend die Hand. Vor euch öffnet sich eine kleine Kammer, in deren Mitte ein uralter Mechanismus aus Zahnrädern und Hebeln thront – ein Rätsel der Zwerge, das den Zugang zu den Schatzkammern versperrt.

Der Zwerg wendet sich dir zu. „Nur wer den Verstand und den Mut der Ahnen besitzt, kann das Tor öffnen. Beeil dich – die Orks sind uns dicht auf den Fersen!“ Lira legt dir aufmunternd die Hand auf die Schulter, ihre Augen leuchten im Schein der Fackel. „Ich weiß, dass du es schaffen kannst.“

Sektion 83: Untersuche den Mechanismus und versuche, das Rätsel der Zwerge zu lösen.

117



Lira blickt dich lange an, als du den Kristallsplitter in deiner Tasche belässt und mit fester Stimme erklärt, dass das Dorf aus eigener Kraft wiederaufgebaut werden soll. „Magie hat uns viel genommen“, sagst du, „aber sie ist nicht die Antwort auf alles. Wir müssen lernen, auf uns selbst zu vertrauen.“ Die Dorfbewohner nicken, einige erleichtert, andere nachdenklich. Tarl legt dir die Hand auf die Schulter. „Du hast recht. Wir sind stark genug.“ Sira beginnt, mit den Kindern Trümmer beiseitezuräumen, während Fennik den Verletzten hilft. Lira bleibt an deiner Seite, ihre Augen glänzen im Licht der untergehenden Sonne. „Du hast dich für das Leben entschieden, nicht für die Macht“, flüstert sie. „Das ist wahrer Mut.“ Sie lächelt, und für einen Moment scheint die Welt stillzustehen. Die

Menschen beginnen, gemeinsam zu arbeiten, und langsam kehrt Hoffnung ins Dorf zurück.

Als die Nacht hereinbricht, sitzt ihr am Feuer. Lira lehnt sich an dich, ihre Wärme beruhigt dich. Der Kristallsplitter in deiner Tasche schläft, sein Licht ist erloschen – doch in deinem Herzen spürst du, dass eure Geschichte noch nicht zu Ende ist. In der Ferne kündigt das erste Zwitschern der Vögel den neuen Tag an, und ein silbriges Leuchten dringt durch die Schatten der Bäume.

Sektion 173: Du beschließt, mit Lira im ersten Licht des Morgens dem silbernen Schein des Kristalls zu folgen und dich auf ein neues Abenteuer einzulassen.

118

Der Nebel auf dem Feenpfad wird dichter, und die Schatten tanzen wie lebendige Wesen um euch herum. Lira geht vorsichtig voran, ihr silberner Bogen in der Hand, die Sinne angespannt. Die fremdartigen Lichter zwischen den Bäumen flackern auf, als wollten sie euch in die Irre führen. Plötzlich spürst du, wie sich die Luft verändert – sie wird schwerer, süßlich und zugleich eisig. Ein leises Kichern erklingt, erst fern, dann ganz nah. Aus dem Nebel treten drei Feen, ihre Flügel schimmern in allen Farben, doch ihre Gesichter sind ernst.

„Ihr habt den Pfad gewählt, der nicht für Sterbliche bestimmt ist“, sagt die größte von ihnen, ihre Stimme klingt wie das Rauschen eines Baches. „Viele verirren sich hier und kehren nie zurück.“ Lira verneigt sich respektvoll. „Wir suchen nur einen Weg, um den Orks zu entkommen und das Gleichgewicht des Waldes zu bewahren.“ Die Feen mustern euch lange, dann lächelt die Anführerin verschmitzt. „Vielleicht seid ihr würdig. Doch bevor ihr weitergeht, müsst ihr uns eine Frage beantworten: Was ist euch wichtiger – Macht oder Freundschaft?“

Lira sieht dich an, ihre grünen Augen spiegeln das flackernde Licht der Feen. „Antworte mit Bedacht“, flüstert sie. Die Feen schweben näher, ihre Blicke durchdringend. Die Spannung knistert in der Luft, als ob der ganze Wald auf deine Antwort wartet.

Sektion 4: Du erklärst den Feen, dass dir Freundschaft wichtiger ist als Macht.

119

Die Nacht ist kühl, als ihr eure wenigen Habseligkeiten zusammenpackt. Das Dorf schläft, nur das leise Zirpen der Grillen begleitet eure Schritte. Lira wirft einen letzten Blick zurück, ihre Augen glänzen im Schein des Mondes. „Bist du bereit?“, fragt sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. Du nickst, spürst das Kribbeln der Erwartung in deinen Gliedern. Gemeinsam tretet ihr in den Schatten des Waldes, wo das Licht der Sterne durch das Blätterdach tanzt.

Der Pfad windet sich zwischen uralten Bäumen hindurch, deren Stämme wie stumme Wächter in der Dunkelheit stehen. Lira geht voraus, ihr Gang ist leicht und sicher, als würde sie den Weg schon ihr ganzes Leben kennen. „Es gibt einen Ort, von dem meine Mutter oft erzählte“, sagt sie leise. „Ein Tal, verborgen zwischen den Bergen, wo die Zeit stillzustehen scheint. Vielleicht finden wir dort, was wir suchen.“

Plötzlich bleibt sie stehen. Ein leises Wispern liegt in der Luft, als würde der Wald selbst euch beobachten. Aus dem Dickicht tritt eine Gestalt – ein alter Wanderer, in einen zerschlissenen Mantel gehüllt. Seine Augen sind hell und durchdringend. „Zwei Seelen auf der Suche nach ihrem Schicksal“, murmelt er, „doch der Weg ist voller Prüfungen.“ Er hebt eine knorrige Hand und zeigt auf drei Pfade, die sich vor euch auftun. „Wählt mit Bedacht. Jeder Weg birgt sein eigenes Geheimnis.“

Lira sieht dich an, ihre Hand sucht die deine. „Was meinst du?“, flüstert sie. „Wohin sollen wir gehen?“

Sektion 175: Folge dem linken Pfad, der in einen nebelverhangenen Hain führt, aus dem leises Flötenspiel erklingt.

Sektion 82: Wähle den mittleren Weg, der steil bergauf zu einer alten, moosbedeckten Steinbrücke führt.

Sektion 103: Entscheide dich für den rechten Pfad, der in eine dunkle Schlucht hinabführt, aus der kühler Wind weht.

120

Der Kristall trifft auf den Steinboden, und ein gleißender Lichtblitz erfüllt die Halle. Für einen Moment bist du geblendet, das Dröhnen in deinen Ohren übertönt jedes andere Geräusch. Die Orks schreien auf, als eine unsichtbare Welle sie zurückschleudert. Splitter aus silbernem Licht tanzen durch die Luft, und der Nebel um den Altar wirbelt auf wie ein Sturm. Lira wirft sich schützend vor dich, ihre Hand umklammert deine, während ihr beide zu Boden gerissen werdet.

Als das Licht langsam verblasst, siehst du, dass der Kristall in tausend funkelnde Stücke zerborsten ist. Die Orks liegen verstreut, benommen und verwirrt, einige winden sich am Boden, andere starren fassungslos auf die Überreste des Artefakts. Ihr Anführer stößt ein wütendes, verzweifelteres Brüllen aus, doch der Zauber der Halle scheint ihn zu bannen – er kann sich nicht mehr rühren.

Lira richtet sich langsam auf, ihr Gesicht ist bleich, aber in ihren Augen brennt ein entschlossener Glanz. „Du hast das Richtige getan“, flüstert sie, ihre Stimme zittert vor Erleichterung und Trauer zugleich. „Das Artefakt hätte in den falschen Händen nur Unheil gebracht.“ Sie streicht dir eine Haarsträhne aus der Stirn, ihre Berührung ist sanft und voller Zuneigung.

Tarl, Sira und Fennik kommen zu euch, ihre Gesichter spiegeln Erschöpfung und Dankbarkeit. „Wir leben noch“, murmelt Tarl, seine Stimme rau. „Und die Orks sind besiegt – zumindest für den Moment.“

Doch während ihr euch sammelt, spürst du, wie die Magie der Halle nachlässt. Die Runen an den Wänden verlöschen eine nach der anderen, und ein kalter Wind zieht durch die zerborstenen Säulen. Ihr müsst euch beeilen, bevor die Halle endgültig in sich zusammenstürzt.

Sektion 111: Du packst Liras Hand und führst deine Gefährten so schnell wie möglich aus der Halle, bevor alles einstürzt.

Sektion 45: Du kniest dich zu den Splittern des Artefakts, um einen davon an dich zu nehmen, bevor du fliehst.

121



Lira blickt dich an, ihre Augen voller Schmerz und Entschlossenheit. Der Kristall in ihren Händen pulsiert, als würde er auf eure Gedanken lauschen. Die Orks drängen näher, ihre Schatten werden länger, und die Zauberin erhebt sich mit letzter Kraft. „Tu es, Lira!“, rufst du, deine Stimme überschlägt sich beinahe vor Angst und Hoffnung. „Rette dein Volk – koste es, was es wolle!“

Für einen Moment scheint alles in der Kammer zu schweigen. Lira schließt die Augen, Tränen laufen über ihre Wangen, doch ihre Haltung bleibt aufrecht. „Ich danke dir“, flüstert sie, und du spürst, wie sich das Band zwischen euch spannt, stärker als je zuvor. Sie hebt den Kristall, und ein gleißendes Licht bricht hervor, durchdringt die Dunkelheit, die Orks, die Zauberin, selbst die uralten Mauern.

Die Zauberin schreit auf, als das Licht sie trifft, und die Orks werfen sich schützend die Arme vors Gesicht. Die Runen an den Wänden leuchten auf, und ein Windstoß fegt durch die Kammer, reißt Staub und Schatten mit sich. Lira ruft Worte in einer Sprache, die du nicht verstehst, und der Kristall beginnt, sich aufzulösen – silberne Funken tanzen durch die Luft, legen sich wie Tau auf eure Haut.

Du spürst, wie die Magie durch dich hindurchströmt, wie sie dich und Lira verbindet. Für einen Augenblick siehst du Bilder: Liras Heimat, ihr Volk, das in Sicherheit ist, fern von Krieg und Dunkelheit. Doch du spürst auch, wie etwas von dir fortgerissen wird – ein Opfer, das du nicht ganz begreifst.

Als das Licht verblasst, liegt die Zauberin reglos am Boden, die Orks sind geflohen. Lira sinkt erschöpft neben dich, ihre Hand sucht deine. „Es ist vollbracht“, flüstert sie, ihre Stimme bricht. „Aber der Preis... war hoch.“

Sektion 57: Du gehst schweigend an die Seite der gefallenen Zauberin, um zu erfahren, was sie über den Kristall wusste.

Sektion 98: Du nimmst Lira in den Arm und versprichst ihr, gemeinsam einen Neuanfang zu wagen, egal was ihr verloren habt.

122

Der Wind pfeift eisig über die schmale Felsterrasse, während ihr euch vorsichtig dem Rand nähert. Unter euren Füßen knirscht der Schotter, und jeder Schritt hallt unheimlich zwischen den steilen Wänden wider. Die Nebelberge ragen wie uralte Wächter in den Himmel, ihre Gipfel verhüllt von dichten Schwaden. Vor euch spannt sich die zerfallene Brücke über einen gähnenden Abgrund – aus brüchigem Stein, von Moos und Flechten überwuchert, die Ketten rostig und von der Zeit gezeichnet. Dahinter, halb verborgen im Nebel, erhebt sich die Ruine eines gewaltigen Tores, das einst den Eingang zu einer Zwergenfestung bildete.

Lira bleibt stehen, ihr Blick schweift über die Brücke. „Das ist der Weg“, sagt sie leise, ihre Stimme klingt angespannt. „Dahinter liegt die Halle, in der das Artefakt verborgen sein soll.“ Sira prüft die Sehne ihres Bogens, Fennik späht nervös in die Tiefe, während Tarl mit grimmigem Gesicht die Brücke mustert. „Sieht nicht gerade vertrauenerweckend aus“, brummt er. „Aber wir haben keine Wahl.“

Ein leises Grollen dringt aus der Tiefe, als würde der Berg selbst warnen. Plötzlich zuckt ein Schatten über die Brücke – eine Gestalt, groß und hager, mit ledrigen Schwingen, die sich im Nebel verlieren. Für einen Moment hältst du den Atem an. Die Kreatur verschwindet so schnell, wie sie aufgetaucht ist, doch ihr Schrei hallt noch lange nach.

Lira legt dir die Hand auf den Arm, ihre Finger zittern leicht. „Wir müssen vorsichtig sein. Nicht nur Orks lauern hier.“ Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment spürst du die Nähe zwischen euch, das unausgesprochene Band, das euch verbindet.

Mit klopfendem Herzen setzt du den ersten Fuß auf die Brücke. Die Steine knirschen, doch sie halten. Einer nach dem anderen folgen dir deine Gefährten, jeder Schritt ein Wagnis. Der Nebel verschluckt euch beinahe, und das andere Ende der Brücke scheint unerreichbar fern. Über euch kreist erneut ein Schatten, und ein eisiger Schauer läuft dir über den Rücken.

Endlich erreicht ihr das Tor der Ruine. Die gewaltigen Flügel sind halb geöffnet, dahinter gähnt Dunkelheit. Lira tritt dicht an deine Seite, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Bist du bereit? Was auch immer uns erwartet – ich werde an deiner Seite kämpfen.“ Gemeinsam mit deinen Gefährten trittst du durch das Tor, hinein in die Finsternis der alten Zwergenhalle.

Sektion 144: Du betrittst mit Lira und deinen Gefährten die uralte Zwergenhalle, um das Artefakt zu suchen.

123

Die Stufen, die der Zwerg euch hinabführt, sind feucht und von Moos überwuchert. Der Geruch von Erde und altem Stein liegt schwer in der Luft. Fackelschein tanzt über die Wände, als ihr tiefer in den Berg vordringt. Lira geht dicht hinter dir, ihre Augen wachsam, ihre Hand ruht kurz an deinem Rücken, als du auf einer glitschigen Stufe ausrutschst. „Vorsicht“, flüstert sie, und ein Lächeln huscht über ihr Gesicht, das im Schein der Fackel beinahe unwirklich wirkt.

Der Zwerg bleibt plötzlich stehen und hebt die Hand. „Hier“, raunt er, „beginnt der alte Schacht. Die Orks meiden diesen Weg – sie fürchten die Schatten, die hier unten hausen.“ Ein leises Kratzen hallt durch die Dunkelheit, gefolgt von einem dumpfen Grollen, das von den Wänden widerhallt. Sira spannt ihren Bogen, Tarl zieht sein Schwert. Fennik schiebt sich ängstlich näher an dich heran.

„Was war das?“, flüstert er, seine Stimme zittert. Der Zwerg schüttelt den Kopf. „Nicht alles, was hier lebt, ist aus Fleisch und Blut. Bleibt dicht beisammen.“ Ihr folgt ihm weiter, bis ihr vor einer schweren Steintür steht, die mit uralten Runen bedeckt ist. Der Zwerg legt seine Hand auf das Gestein, murmelt Worte in einer fremden Sprache. Die Runen beginnen schwach zu leuchten, und mit einem tiefen Ächzen schwingt die Tür auf.

Ein eisiger Luftzug schlägt euch entgegen. Dahinter liegt ein schmaler Gang, der in völlige Dunkelheit führt. Lira sieht dich an, ihre Augen glänzen im Zwielicht. „Bist du bereit?“, fragt sie leise. Hinter euch hallt erneut das Poltern der Orks durch die Gänge – sie sind euch dicht auf den Fersen.

Sektion 157: Schreite mit Lira und deinen Gefährten durch die geöffnete Runentür in den dunklen Gang.

124

Du spürst, wie die Kälte des Moors durch deine Kleidung kriecht, während die schattenhafte Gestalt näherkommt. Ihr Blick bohrt sich in dein Innerstes, als wolle sie deine geheimsten Wünsche ergründen. Der Traumstein in ihren Händen leuchtet stärker, und für einen Moment siehst du darin flüchtige Bilder: das Lachen deiner Kindheit, das warme Licht eines Elternhauses, das Versprechen einer Zukunft, die du dir einst erträumt hast.

Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Rücken, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Manche Träume sind es wert, bewahrt zu werden. Aber manchmal muss man loslassen, um weiterzugehen.“ Mirja beobachtet dich mit verschränkten Armen, ihre Miene ist undurchdringlich.

Die Kreatur streckt dir den Traumstein entgegen, doch ihre Finger bleiben fest darum geschlossen. „Sprich deinen Traum aus, Mensch. Lass ihn los, und der Stein gehört dir.“

Du spürst, wie sich Erinnerungen und Wünsche in deinem Geist aufbäumen. Es ist schwer, einen Traum zu wählen, den du opfern willst. Die Stille des Moors drückt auf deine Schultern, und das Flüstern der Kreatur wird lauter, dringlicher.

Schließlich atmest du tief durch und sprichst leise den Traum aus, den du bereit bist zu opfern. Die Gestalt lächelt traurig, und für einen Moment glaubst du, Tränen in ihren glühenden Augen zu sehen. Mit einer fließenden Bewegung legt sie dir den Traumstein in die Hand. Ein eisiger Schauer durchfährt dich, als ob ein Teil von dir für immer im Nebel des Moors zurückbleibt.

Lira nimmt deine Hand, ihre Finger warm und fest. „Du hast Mut bewiesen“, sagt sie leise. „Wir werden deinen Traum ehren.“ Mirja nickt knapp, dann wendet sie sich ab und späht in die Dunkelheit. „Wir sollten weiter. Die Orks sind nicht weit, und der Stein wird sie anziehen wie Motten das Licht.“

Ein fernes Heulen zerreit die Stille, und irgendwo im Nebel blitzt eine Fackel auf. Ihr müsst euch entscheiden, wie ihr weiter vorgeht.

Sektion 18: Folge Mirja und schlage dich auf direktem Weg durch das Moor, um den Orks zu entkommen.

Sektion 11: Vertraue Lira und suche einen verborgenen Pfad am Rand des Moors, auch wenn es länger dauert.

Sektion 26: Verstecke dich mit deinen Gefährten in einer alten Weidenhütte, bis die Gefahr vorüber ist.

125



Der Kristall fühlt sich kalt und lebendig zugleich an, als du deine Hand auf Liras legst. Ein Strom aus Licht und Wärme durchfährt dich, als würde der Kristall eure Gedanken und Gefühle verschlingen. Lira blickt dir tief in die Augen, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern: „Vertrau mir. Lass uns eins sein, nur für diesen Moment.“ Die Runen an den Wänden leuchten auf, silberne Fäden aus Licht winden sich um eure Hände und verbinden euch mit dem Artefakt.

Die Orks brüllen, ihre Waffen schlagen gegen die unsichtbare Barriere, die euch noch trennt. Der Anführer hämmert mit seiner schwarzen Axt gegen das Licht, Funken sprühen, doch der Zauber hält stand. Lira beginnt, uralte Worte zu singen, ihre Stimme klingt wie Wind in den Bäumen, wie das Rauschen eines fernen Flusses. Du spürst, wie ihre Kraft in dich übergeht, wie eure Herzen im gleichen Takt schlagen.

Plötzlich bäumt sich der Kristall auf, ein gleißender Blitz zuckt durch die Halle. Die Orks werden zurückgeschleudert, einige taumeln, andere sinken zu Boden. Doch der Anführer stemmt sich gegen die Magie, seine Augen brennen vor Hass. „Ihr Narren!“, schreit er. „Kein Zauber kann mich aufhalten!“

Lira zittert, ihre Kraft schwindet. „Hilf mir, bitte!“, fleht sie. Du spürst, dass der Kristall auf eure Verbundenheit reagiert – auf Vertrauen, auf Liebe, auf den Mut, alles zu riskieren. Du weißt, dass nur ein vollkommenes Bekenntnis eurer Gefühle die Macht des Artefakts entfesseln kann.

Sektion 113: Du öffnest dich Lira ganz, gestehst ihr deine Liebe und lässt all deine Gefühle in den Kristall fließen, um gemeinsam den Zauber zu vollenden.

126

Du springst zur Seite, als der Troll den Felsbrocken mit wilder Kraft schleudert. Der Stein zerschmettert den Boden, Splitter schneiden dir in die Wange. Lira ist an deiner Seite, ihr Schwert blitzt auf, als sie dem Troll eine tiefe Wunde in den Arm schlägt. Tarl brüllt, seine Axt trifft das Knie des Ungetüms. Sira und Fennik lenken den Troll mit Pfeilen und Steinen ab, doch das Monster scheint unaufhaltsam. Es schlägt nach Tarl, trifft ihn an der Schulter – Tarl taumelt, Blut rinnt aus einer klaffenden Wunde.

Du spürst, wie Verzweiflung in dir aufsteigt. Lira wirft sich schützend vor dich, ihre Augen voller Entschlossenheit. „Lauf!“, ruft sie, doch du kannst sie nicht zurücklassen. Gemeinsam greift ihr noch einmal an, doch der Troll ist zu stark. Mit einem letzten, wütenden Schlag fegt er euch beide zu Boden. Die Welt verschwimmt vor deinen Augen, dumpfer Schmerz pocht in deinem Kopf.

Als du wieder zu dir kommst, ist alles still. Die Fackel liegt zerbrochen neben dir, ihr Licht erlischt langsam. Lira liegt reglos an deiner Seite, ihre Hand in deiner. Der Troll ist verschwunden, doch der Ausgang bleibt unerreichbar – der Spalt ist von herabgestürzten Steinen versperrt. Sira und Fennik sind nirgends zu sehen, Tarl liegt still in einer dunklen Ecke.

Du versuchst, dich aufzurichten, doch deine Glieder sind schwer wie Blei. Lira öffnet schwach die Augen, ein sanftes Lächeln auf den Lippen. „Wir haben es versucht“, flüstert sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. „Aber vielleicht... vielleicht finden wir uns in einem anderen Leben wieder.“

Die Dunkelheit kriecht näher, Kälte breitet sich in der Höhle aus. Deine Gedanken werden träge, Erinnerungen an das Dorf, an die Reise, an Liras Lächeln flackern auf. Dann verlöscht das letzte Licht, und Stille senkt sich über die uralte Zwergenmine.

127



Die Tage vergehen, und das Dorf erwacht zu neuem Leben. Die Felder werden bestellt, Kinderlachen hallt zwischen den Hütten, und die Narben der vergangenen Nacht verblassen langsam. Lira ist an deiner Seite, so selbstverständlich, als wäre sie schon immer Teil deines Lebens gewesen. Ihr helft beim Wiederaufbau, teilt Brot und Geschichten am Feuer, und in den Blicken der Dorfbewohner liegt Dankbarkeit – und ein Hauch von Ehrfurcht. Eines Abends, als die Sonne blutrot hinter den Hügeln versinkt, sitzt ihr am Rand des Waldes. Lira schweigt lange, dann nimmt sie deine Hand. „Weißt du, in meiner Heimat gibt es einen Brauch“, beginnt sie leise. „Wenn zwei Seelen einander im Dunkel finden, pflanzen sie einen Baum. Er soll wachsen, wie ihre Verbundenheit.“ Sie lächelt schüchtern, und du spürst, wie dein Herz schneller schlägt.

Plötzlich raschelt es im Unterholz. Ein Schatten huscht zwischen den Bäumen, und du springst auf, das Herz pocht wild. Lira legt

dir beruhigend die Hand auf den Arm. „Warte“, flüstert sie. „Nicht alles, was aus dem Wald kommt, bringt Unheil.“ Ein Fuchs tritt vorsichtig ins Licht, die Augen klug und wachsam. Er bleibt stehen, mustert euch, dann verschwindet er wieder im Dickicht. Lira lacht leise. „Vielleicht ist das ein Zeichen. Die Welt dreht sich weiter, und wir mit ihr.“ Du blickst in den Himmel, wo die ersten Sterne aufglimmen. Die Zukunft liegt vor euch, voller Möglichkeiten und Geheimnisse.

Sektion 119: Entscheide dich, das Dorf zu verlassen und mit Lira neue Abenteuer zu suchen, fernab der vertrauten Pfade.

Sektion 50: Pflanze mit Lira einen Baum am Waldrand und versprecht euch, gemeinsam für das Dorf und einander zu sorgen.

Sektion 58: Bitte Lira, dich in ihre Heimat zu begleiten, um ihre Welt kennenzulernen und euer Band zu festigen.

128

Die Luft ist kühl und voller Erwartung, als ihr euch dem Ursprung der Hufspuren nähert. Das Licht des Morgens bricht sich in den feinen Nebelschleiern, die zwischen den uralten Steinsäulen der Kammer hängen. Lira geht dicht an deiner Seite, ihre Bewegungen geschmeidig und angespannt. Ihr Herz schlägt spürbar schnell, und du weißt, dass sie bereit ist, an deiner Seite zu kämpfen – was auch immer euch erwartet.

Plötzlich raschelt es im Halbdunkel. Ein Reiter in dunkler Rüstung tritt aus dem Schatten, sein Pferd schnaubt unruhig. Das Visier seines Helms verbirgt das Gesicht, doch seine Stimme ist kalt und bestimmt. „Ihr habt etwas, das nicht euch gehört“, sagt er und deutet mit einer knöchigen Hand auf deine Tasche. „Gebt den Kristall heraus, und vielleicht lasse ich euch am Leben.“

Lira stellt sich schützend vor dich, ihre Augen blitzen. „Wir geben nichts heraus. Der Kristall ist nicht für Hände wie die euren bestimmt.“ Der Reiter lacht leise, ein raues, unheimliches Geräusch. „Ihr glaubt, ihr könntet mich aufhalten? Ich bin nicht allein.“

Aus dem Dunkel der Kammer treten weitere Gestalten – zwei Orks, schwer bewaffnet, und eine hagere Frau mit wirrem Haar, deren Augen in unnatürlichem Grün leuchten. Sie hebt die Hände, und ein kalter Windstoß fährt durch die Halle. „Gebt uns, was wir verlangen, oder ihr werdet die Macht des alten Bundes spüren!“ Du spürst Liras Hand an deiner, fest und warm. Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment ist alles still. „Was immer du tust“, flüstert sie, „ich stehe zu dir.“

Der Reiter hebt sein Schwert, die Orks knurren, und die Zauberin beginnt, leise Worte zu murmeln. Die uralten Runen an den Wänden beginnen zu glimmen, und der Kristall in deiner Tasche pulsiert unruhig. Die Entscheidung liegt bei dir – und das Schicksal von dir und Lira hängt an einem seidenen Faden.

Sektion 67: Du stellst dich mit Lira dem Reiter, den Orks und der Zauberin entgegen und verteidigst den Kristall.

129

Der Zwerg führt euch mit schnellen, sicheren Schritten durch das Labyrinth der uralten Stollen. Die Fackeln werfen flackernde Lichter auf Wände, in die Runen und Reliefs geschlagen sind – Szenen von Schlachten, Festen und dem Glanz vergangener Tage. Der Geruch von feuchtem Gestein und altem Metall liegt schwer in der Luft. Immer wieder bleibt der Zwerg stehen, lauscht, prüft den Boden, als könne er Gefahren wittern, die euch verborgen bleiben.

Lira geht dicht neben dir, ihre Schultern angespannt, die Klinge griffbereit. „Ich traue ihm“, flüstert sie leise, „aber wir sollten trotzdem vorsichtig sein.“ Ihr Blick sucht deinen, und für einen Moment spürst du, wie die Dunkelheit um euch weniger

bedrohlich wirkt.

Plötzlich hält der Zwerg an einer Kreuzung inne. „Hier trennen sich die Wege“, murmelt er und deutet auf einen schmalen, von Geröll halb verschütteten Gang. „Dort entlang führt der alte Geheimgang zu den Schatzkammern. Doch...“ Er verstummt, als ein dumpfes Grollen durch die Gänge hallt. Staub rieselt von der Decke, irgendwo in der Ferne klirrt Metall. „Die Orks sind in die unteren Hallen eingedrungen“, zischt Sira, den Bogen gespannt. Der Zwerg nickt grimmig. „Wir müssen uns beeilen. Folgt mir, und bleibt dicht zusammen.“ Ihr zwängt euch durch den engen Geheimgang, das Herz schlägt dir bis zum Hals. Hinter euch hallen die Stimmen der Orks durch die Gänge, näher als dir lieb ist. Plötzlich bleibt der Zwerg stehen und hebt warnend die Hand. Vor euch öffnet sich eine kleine Kammer, in deren Mitte ein uralter Mechanismus aus Zahnrädern und Hebeln thront – ein Rätsel der Zwerge, das den Zugang zu den Schatzkammern versperrt.

Der Zwerg wendet sich dir zu. „Nur wer den Verstand und den Mut der Ahnen besitzt, kann das Tor öffnen. Beeil dich – die Orks sind uns dicht auf den Fersen!“ Lira legt dir aufmunternd die Hand auf die Schulter, ihre Augen leuchten im Schein der Fackel. „Ich weiß, dass du es schaffen kannst.“

Sektion 116: Untersuche den Mechanismus und versuche, das Rätsel der Zwerge zu lösen.

130

Die Elfen nicken wortlos und treten einen Schritt zurück, ihre Umhänge verschmelzen beinahe mit dem Nebel, der zwischen den Bäumen schwebt. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Finger umschließen deine Hand fest, als wolle sie dich vor dem verschlingenden Dunkel des Waldes schützen. Ein kühler Windhauch streicht durch die Äste, trägt den Duft von feuchtem Moos und fremden Blüten heran. Für einen Moment ist alles still, nur das leise Pochen deines Herzens hallt in deinen Ohren.

Lira beugt sich zu dir, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. „Die Prüfung des Waldes ist nicht nur eine Prüfung des Körpers, sondern auch des Geistes. Du wirst Versuchungen begegnen, Erinnerungen, vielleicht sogar deinen Ängsten. Doch ich bin bei dir.“ Sie lächelt, und in ihren Augen glimmt ein Funken Zuversicht.

Du atmest tief durch, spürst, wie die Kühle des Morgens dich wach macht. Die Elfen beobachten dich reglos, ihre Gesichter undurchdringlich. Dann, ohne ein weiteres Wort, trittst du an die Grenze des Waldes. Die Schatten scheinen sich zu teilen, ein schmaler Pfad öffnet sich vor dir, gesäumt von uralten Bäumen, deren Rinde von seltsamen Runen durchzogen ist.

Ein leises Wispern erhebt sich, als würdest du von unsichtbaren Stimmen begrüßt. Lira drückt dir einen kleinen, silbernen Anhänger in die Hand. „Das wird dich an mich erinnern, falls du dich verlierst“, sagt sie sanft. „Geh, und komm zu mir zurück.“

Mit pochendem Herzen setzt du den ersten Schritt auf den Pfad, der dich tiefer in das Reich der Elfen führen wird. Die Schatten werden dichter, das Licht verändert sich, und du spürst, wie eine fremde Kraft dich prüft. Plötzlich flackert vor dir ein silbriges Leuchten auf – der Eingang zu einer verborgenen Kammer, aus der uralte Magie strömt. Lira folgt dir, ihre Augen voller Entschlossenheit. Ihr betretet gemeinsam die Kammer, bereit, euch der letzten Prüfung zu stellen.

Sektion 96: Betritt die Kammer und stelle dich gemeinsam mit Lira der letzten Prüfung.

131

Der Wald verschluckt euch mit seinen Schatten, als ihr das Lager hinter euch lasst. Lira geht dicht an deiner Seite, ihr Blick wachsam, während Mirja mit gezogenem Schwert vorausgeht. Die Geräusche des Lagers verblassen, und nur das Knacken von

Ästen unter euren Füßen und das leise Rauschen der Blätter begleiten euren Weg. Der Mond wirft fahle Lichtflecken auf den moosigen Boden, doch das Dickicht wird immer dichter, und die Bäume scheinen sich über euch zu schließen. Plötzlich bleibt Mirja stehen und hebt die Hand. Ein leises Knurren dringt aus dem Unterholz, gefolgt von raschelnden Schritten. Lira spannt ihren Bogen, ihre Augen funkeln im Zwielficht. Zwischen den Bäumen tauchen zwei Gestalten auf – schlanke, in dunkle Umhänge gehüllte Wesen mit spitzen Ohren und blitzenden Dolchen. Ihre Bewegungen sind geschmeidig, ihre Blicke misstrauisch.

„Ihr seid weit vorgedrungen, Fremde“, zischt einer der Elfen, seine Stimme ist wie das Flüstern des Windes. „Nicht viele wagen sich nachts so tief in den Finsterwald.“ Die zweite Gestalt, eine Elfin mit silbernen Haaren, mustert euch aufmerksam. „Was sucht ihr hier, abseits der Pfade?“

Lira senkt den Bogen ein wenig, doch ihre Stimme bleibt fest. „Wir sind auf der Flucht vor Orks. Wir suchen einen sicheren Weg – und vielleicht Verbündete.“ Die Elfin lächelt kalt. „Verbündete? Im Finsterwald gibt es keine Freunde, nur Überlebende.“ Ihr Blick bleibt an dir hängen, und für einen Moment spürst du, wie sie dich durchschaut.

Mirja tritt einen Schritt vor. „Wir wollen keinen Streit. Lasst uns ziehen, und wir werden euch nicht zur Last fallen.“ Die Elfen tauschen einen schnellen Blick. Dann nickt der erste. „Folgt uns. Vielleicht gibt es einen Weg – aber ihr müsst beweisen, dass ihr keine Feinde seid.“

Ohne ein weiteres Wort drehen sich die beiden Elfen um und gleiten lautlos durch das Dickicht. Lira wirft dir einen fragenden Blick zu, doch du spürst, dass ihr keine Wahl bleibt. Ihr folgt den Elfen tiefer in den Wald, das Herz klopfend vor Anspannung und Hoffnung. Das Knurren im Unterholz wird lauter, und plötzlich steht ein großer, zotteliger Wolf auf dem Pfad vor euch, die Lefzen gebleckt, die Augen wachsam auf euch gerichtet.

Sektion 54: Stelle dich dem Wolf und versuche, ihn zu beruhigen, während du den Elfen tiefer in den Finsterwald folgst.

132

Der Gang windet sich steil nach oben, und mit jedem Schritt wird die Luft klarer, das Zwielficht heller. Moos bedeckt die feuchten Steine, und irgendwo tropft Wasser in verborgene Pfützen. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand gleitet nur kurz von deiner, als sie einen losen Stein beiseite schiebt. „Hier war lange niemand mehr“, murmelt sie, während ihr gemeinsam weiterklettert. Hinter euch folgen Tarl, Sira und Fennik, ihre Schritte hallen dumpf durch die Stille.

Plötzlich öffnet sich der Tunnel zu einer kleinen Kammer, in deren Decke ein Riss klafft. Sonnenstrahlen brechen durch das Gestein und tanzen auf uralten Reliefs, die Zwerge mit Hämmern und Schätzen zeigen. In der Mitte der Kammer liegt ein zerbrochener Helm, von Moos überwuchert. Neben ihm ruht ein Skelett, die Knochen von Zeit und Feuchtigkeit gebleicht. Sira kniet sich hin und betrachtet die Runen am Rand des Helms. „Das ist Zwergerarbeit“, flüstert sie ehrfürchtig.

Ein leises Knacken lässt euch aufschrecken. Aus dem Riss in der Decke rieselt Geröll, und ein Schatten huscht über die Wand. Lira zieht dich instinktiv zurück, ihr Rücken an deinem. „Etwas ist hier“, sagt sie leise, ihre Stimme angespannt. Im nächsten Moment löst sich ein Stück Fels, und eine hagere Gestalt stürzt in die Kammer – ein Ork, das Gesicht von Angst und Wut verzerrt. Er taumelt, hebt eine rostige Klinge, doch seine Bewegungen sind fahrig, als hätte er sich verirrt.

Tarl packt seine Axt, doch Lira hält ihn zurück. „Warte“, zischt sie. Der Ork blickt euch an, seine Brust hebt und senkt sich schwer. „Sie... kommen...“, keucht er, dann sackt er auf die Knie. Aus dem Gang hinter euch dringt plötzlich ein dumpfes Grollen, als würde etwas Großes und Schweres erwachen. Fennik entdeckt an der Wand einen alten, verzierten Hebel, halb verborgen von Moos und Staub. Lira wirft dir einen

entschlossenen Blick zu. „Das könnte unser Ausweg sein“, flüstert sie.

Sektion 172: Du packst gemeinsam mit Fennik den kalten, verzierten Hebel und versuchst, den Mechanismus zu betätigen, während das Grollen näherkommt.

133

Die Lichtung liegt still im silbernen Schein des Mondes, als du und Lira vor dem uralten Baum steht. Das silberne Blatt schimmert in seinem Geäst, als wäre es aus Mondlicht gewoben. Lira sieht dich an, ihre Augen spiegeln die Unsicherheit und Hoffnung, die in dieser Nacht über euch gekommen sind. Gemeinsam streckt ihr die Hände aus, und während eure Finger sich berühren, löst sich das Blatt sanft vom Ast. Ein leiser Windhauch fährt durch die Zweige, als würde der Wald selbst euren Mut anerkennen.

Hinter euch treten Sira, Tarl und Fennik aus dem Schatten, ihre Gesichter gezeichnet von Erschöpfung, aber auch von Erleichterung. Sira lächelt schwach, während Tarl einen prüfenden Blick in die Dunkelheit wirft. Fennik hält sich an seinem Stab fest, doch in seinen Augen glimmt ein Funken Stolz. Lira dreht sich zu dir, das silberne Blatt in der Hand, und für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen. „Wir haben es geschafft“, flüstert sie, und ihre Stimme klingt wie ein Versprechen.

Ein fernes Heulen durchbricht die Stille, und ihr wisst, dass die Gefahr noch nicht vorüber ist. Doch in diesem Augenblick, auf dieser Lichtung, seid ihr mehr als nur Flüchtende – ihr seid Gefährten, verbunden durch das, was ihr gemeinsam überstanden habt. Lira legt dir das silberne Blatt in die Hand, ihre Finger verweilen einen Herzschlag länger auf deiner Haut. „Das ist erst der Anfang“, sagt sie leise, und in ihrem Blick liegt ein Glanz, der dich hoffen lässt.

Die Schatten des Waldes rücken näher, doch ihr seid bereit, euren Weg fortzusetzen – Seite an Seite, das Ziel vor Augen und das Band zwischen euch stärker als je zuvor.

Sektion 102: Folge Lira und deinen Gefährten tiefer in den Finsterwald, um das Artefakt vor den Orks zu finden.

134

Du spürst, wie sich die Luft verändert, als du dich gemeinsam mit Lira von den anderen löst und den Feen folgst. Ihr Licht tanzt voraus, mal näher, mal weiter entfernt, als wollten sie euch auf die Probe stellen. Der Wald wird dichter, die Bäume rücken zusammen, und ein feiner Nebel kriecht über den moosigen Boden. Lira hält ihren Bogen bereit, ihre Augen sind wachsam, doch sie schenkt dir ein aufmunterndes Lächeln.

„Bleib dicht bei mir“, flüstert sie, während ihr euch tiefer in das Reich der Spinnenkönigin wagt. Überall hängen silberne Fäden zwischen den Ästen, sie glitzern im schwachen Licht der Feen. Ein leises Knistern begleitet jeden eurer Schritte. Plötzlich bleibt Lira stehen und legt dir warnend die Hand auf die Brust. Vor euch spannt sich ein gewaltiges Netz über den Pfad, so fein gesponnen, dass es im Dämmerlicht kaum zu erkennen ist.

Ein Schatten bewegt sich darin – eine Spinne, so groß wie ein Hund, mit glänzend schwarzen Augen, krabbelt langsam auf euch zu. Die Feen schweben in sicherer Entfernung und beobachten euch neugierig. Lira hebt den Bogen, doch ihr Blick sucht deinen. „Wir könnten versuchen, das Netz zu umgehen“, haucht sie, „oder ich lenke die Spinne ab, während du nach dem silbernen Blatt suchst.“ Ihr Atem streift deine Wange, und für einen Moment spürst du, wie nah ihr euch seid – und wie gefährlich die Situation ist.

Plötzlich raschelt es im Unterholz. Zwei Orks brechen aus dem Dickicht, ihre Waffen blitzen im Feenlicht. Die Spinne zischt und zieht sich zurück, während die Orks auf euch zustürmen. Lira spannt sofort den Bogen, doch einer der Orks wirft sich auf sie,

während der andere mit erhobenem Beil auf dich losgeht. Die Feen flattern kreischend davon, und das Netz erzittert, als der Kampf entbrennt.

Sektion 37: Schleiche dich vorsichtig am Rand des Netzes vorbei und suche selbst nach dem silbernen Blatt.

Sektion 73: Stürze dich gemeinsam mit Lira in den Kampf gegen die Orks, um das silberne Blatt zu schützen.

135



Der Tunnel ist schmal und feucht, das Echo eurer hastigen Schritte hallt von den Wänden wider. Die Fackel in Fenniks Hand wirft flackernde Schatten, die wie geisterhafte Gestalten an den uralten Steinen tanzen. Hinter euch dringen dumpfe Schläge und wütende Rufe durch die verborgene Tür – die Orks haben eure Spur nicht verloren. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm, als ihr eine besonders enge Stelle passiert. „Bleib ruhig“, flüstert sie, „wir schaffen das.“

Der Gang windet sich in engen Kurven, immer tiefer in den Berg hinein. Die Luft wird kühler, ein Hauch von Moder und altem Gestein liegt in der Dunkelheit. Plötzlich bleibt Sira stehen und hebt die Hand. „Hört ihr das?“, raunt sie. Ein leises Tropfen, dann das ferne Rauschen von Wasser – und dazwischen ein kratzendes, schabendes Geräusch, das nicht von euren Schritten stammt.

Tarl schiebt sich an dir vorbei, seine Axt kampfbereit. „Irgendwas ist da vorne“, knurrt er. Fennik hält die Fackel höher, das Licht enthüllt einen niedrigen Durchgang, hinter dem sich der Tunnel zu einer kleinen Kammer weitet. In der Mitte der Kammer liegt ein uralter, zerbrochener Karren, daneben ein Haufen Geröll. Doch zwischen den Steinen blitzen zwei gelbe Augen auf, und ein leises Fauchen dringt an dein Ohr.

Lira zieht dich zurück. „Das ist kein Ork“, flüstert sie. „Etwas anderes lauert dort.“ Die Kreatur schiebt sich langsam aus dem Schatten – ein riesiger Tunnelwurm, seine schuppige Haut schimmert im Fackelschein. Er windet sich bedrohlich, das Maul weit aufgerissen, bereit zum Angriff.

Hinter euch hallt ein dumpfer Schlag – die Orks haben den Geheimgang entdeckt und sind euch auf den Fersen. Die Zeit

drängt. Sira deutet auf einen schmalen Spalt in der Felswand, kaum sichtbar im Zwielicht. „Vielleicht gibt es dort einen anderen Weg“, flüstert sie. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Entschlossenheit.

Sektion 33: Du folgst Sira und Lira durch den schmalen Spalt, um dem Wurm und den Orks zu entkommen.

Sektion 91: Du stellst dich dem Tunnelwurm und versuchst, ihn mit deinen Gefährten zu vertreiben, um den Weg freizumachen.

136

Der Eingang zur Zwergenmine klappt wie ein schwarzes Maul im Fels, eingerahmt von uralten Runen, die im Zwielicht kaum zu erkennen sind. Ein modriger, kalter Hauch schlägt euch entgegen, als ihr vorsichtig die ersten Schritte ins Dunkel wagt. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand ruht leicht an deinem Arm, während Fennik eine kleine Kugel aus bläulichem Licht heraufbeschwört, die die Schatten nur zögerlich vertreibt. Tarl und Sira sichern den Rückzug, ihre Waffen bereit.

Die Gänge sind schmal und verschlungen, das Echo eurer Schritte hallt unheimlich von den Wänden wider. Überall liegen zerbrochene Werkzeuge, verrostete Loren und eingestürzte Stützpfeiler – Zeugnisse eines uralten Unglücks. Plötzlich bleibt Lira stehen und hebt die Hand. Ein leises Kratzen dringt aus der Dunkelheit vor euch, gefolgt von dumpfen, kehligen Lauten. Orks. Ihr presst euch an die Wand, das Herz schlägt dir bis zum Hals.

„Wir müssen leise sein“, haucht Lira, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. „Wenn sie uns entdecken, sind wir verloren.“ Fennik nickt, seine Finger umklammern den Stab, während Sira einen Pfeil auflegt. Tarl schiebt sich schützend vor dich. Die Geräusche werden lauter, dann verstummen sie plötzlich. Ein Schatten huscht über den Gang – ein Ork, die Axt in der Hand, schnüffelt suchend in eure Richtung.

Du hältst den Atem an. Lira drückt deine Hand, ihre Augen glänzen im Licht der Zauberkugel. Der Ork bleibt stehen, schnuppert, dann dreht er sich um und verschwindet in einem Seitengang. Für einen Moment wagt niemand, sich zu rühren. Dann flackert das Licht auf, und ein leises Knirschen ertönt hinter euch – der Gang, aus dem ihr gekommen seid, wird von weiteren Orks blockiert.

Lira sieht dich an, Entschlossenheit in ihrem Blick. „Wir müssen weiter, tiefer hinein. Oder wir versuchen, uns in einem der Seitenschächte zu verstecken, bis sie vorbeigezogen sind.“ Die Luft ist schwer, und das Gefühl der Bedrohung liegt wie Blei auf deinen Schultern. Doch Liras Nähe gibt dir Kraft.

Sektion 105: Du führst die Gruppe tiefer in die Zwergenmine, um den Orks zu entkommen und das Artefakt zu finden.

Sektion 137: Ihr versteckt euch in einem dunklen Seitenschacht und wartet, bis die Orks vorbeigezogen sind.

137

Die Minuten dehnen sich endlos, während ihr in der Finsternis verharret. Der enge Schacht riecht nach feuchtem Stein und altem Staub, und jeder Atemzug scheint zu laut. Lira sitzt dicht neben dir, ihre Hand fest um deine gelegt. Ihr Herzschlag pocht spürbar gegen deinen Arm. Von draußen dringen dumpfe Stimmen und das Klirren von Metall an eure Ohren, dann das schwere Stampfen von Stiefeln auf dem Fels. Ein Ork bleibt direkt vor eurem Versteck stehen, schnaubt und kratzt mit der Klinge seiner Axt über den Boden. Du wagst kaum zu atmen.

Fennik hält die Zauberkugel dicht an die Brust, das Licht fast erstickt. Sira und Tarl sind kaum zu erkennen, so sehr verschmelzen sie mit den Schatten. Der Ork brummt etwas Unverständliches, dann entfernt sich das Geräusch seiner Schritte

langsam. Noch immer wagt niemand, sich zu bewegen. Schließlich, als die Stille wieder einkehrt, beugt sich Lira zu dir. „Wir müssen weiter“, flüstert sie. „Die Orks sind auf der Suche. Wenn wir zu lange warten, finden sie uns doch noch.“ Ihre Stimme ist ruhig, aber du spürst die Anspannung in ihrem Griff. Langsam tastet ihr euch aus dem Schacht zurück in den Hauptgang. Die Luft ist kälter geworden, und irgendwo tropft Wasser von der Decke. Fennik lässt die Kugel wieder heller leuchten. Vor euch gabelt sich der Gang – nach links führt ein schmaler, steiler Pfad tiefer in die Dunkelheit, während rechts ein breiterer Tunnel in eine große Halle zu führen scheint, aus der ein schwaches, rötliches Glimmen dringt. Lira wirft dir einen entschlossenen Blick zu und deutet auf den schmalen Pfad. „Dort entlang. Das Artefakt muss tiefer verborgen sein – und die Orks erwarten uns sicher nicht dort unten.“

Sektion 157: Folge Lira und deinen Gefährten auf dem schmalen, steilen Pfad tiefer in die Dunkelheit der Zwergenmine.

138

Du zögerst einen Moment, während das Grollen in der Tiefe anschwillt. Lira wirft dir einen entschlossenen Blick zu, ihre smaragdgrünen Augen glänzen im Zwielflicht der Halle. „Wir müssen uns entscheiden“, sagt sie leise, ihre Stimme fest. Fennik tritt näher an dich heran, sein Griff um den Speer ist weiß vor Anspannung. „Wenn wir uns hier verschanzen, können wir die Orks vielleicht aufhalten – aber wir riskieren, eingeschlossen zu werden“, flüstert er. Sira späht zum halb eingestürzten Tor, ihre Finger spielen nervös am Bogen. Tarl schnaubt leise, seine Axt ruht schwer in der Hand. „Oder wir rennen“, murmelt er, „und hoffen, dass sie uns nicht einholen.“

Ein Windhauch streicht durch den schmalen Durchgang, trägt den Geruch von frischer Erde und Freiheit zu euch. Doch das Licht dahinter ist trügerisch – der Weg hinaus könnte voller Fallen sein, und die Orks sind euch dicht auf den Fersen. Lira legt dir kurz die Hand auf den Arm, ihre Berührung ist warm und beruhigend. „Was immer du tust, ich bin bei dir“, sagt sie leise, und ein Hauch von Zärtlichkeit schwingt in ihrer Stimme.

Plötzlich hallt ein wütender Schrei durch die Gänge, gefolgt von hastigen Schritten und dem Klirren von Waffen. Die Orks sind näher, als ihr dachtet. Fennik hebt die Fackel, sein Blick flackert zwischen dir und dem Ausgang. „Jetzt oder nie!“, ruft er. Du spürst, wie dein Herz wild schlägt. Die Zeit für eine Entscheidung ist gekommen.

Sektion 86: Du suchst mit Lira und den anderen nach einem verborgenen Fluchtweg oder Geheimgang in der Halle.

Sektion 156: Du stellst dich mit deinen Gefährten in der Halle der Ahnen den Orks zum Kampf.

Sektion 142: Du führst die Gruppe durch den schmalen Durchgang, dem Licht entgegen, und versuchst, die Minen zu verlassen.

139

Du presst dich an die feuchte Höhlenwand, das Herz hämmert dir bis zum Hals. Lira drückt deine Hand, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch: „Jetzt.“ Im Schatten der Fackel huscht Sira an den Rand der Höhle, zieht einen weiteren Pfeil und schießt ihn gezielt auf den Troll. Der Pfeil trifft das Ungetüm am Ohr, und der Troll brüllt auf, wirbelt herum, die Pranken fuchtelnd. Fennik nutzt den Tumult, um einen weiteren Stein zu werfen, der klirrend an der Rüstung des Trolls abprallt. Tarl springt vor, schwingt die Axt, doch diesmal nur, um den Troll noch mehr abzulenken.

Du und Lira gleitet an der Wand entlang, jeder Schritt ein Wagnis. Der Troll ist für einen Moment ganz auf Tarl und die anderen

fixiert, seine Aufmerksamkeit schwankt zwischen den Angreifern. Lira zieht dich mit sich, ihr Atem geht schnell, doch ihre Bewegungen sind sicher. Ihr erreicht den schmalen Gang am anderen Ende der Höhle, das Dunkel dahinter wirkt wie ein Schlund, der euch verschlingen will.

Plötzlich dreht der Troll den Kopf, seine kleinen Augen blitzen, als er euch bemerkt. Mit einem wütenden Schrei reißt er einen weiteren Brocken aus dem Boden und schleudert ihn in eure Richtung. Der Stein kracht dicht neben dir gegen die Wand, Splitter spritzen, Staub wirbelt auf. Lira stößt dich vorwärts, ihr Griff ist fest. „Lauf!“, ruft sie, und du stürzt dich in den Gang, gefolgt von Lira und den anderen, die im letzten Moment nachkommen.

Hinter euch tobt der Troll, sein Gebrüll hallt durch die Gänge, doch der Gang ist zu schmal für seine massige Gestalt. Ihr rennt, stolpert, bis ihr außer Reichweite seid. Erst als ihr keuchend zum Stehen kommt, lässt Lira deine Hand los. Ihr Blick sucht deinen, ein Lächeln huscht über ihr Gesicht, voller Erleichterung und Stolz. „Das war knapp“, flüstert sie, und für einen Moment scheint die Gefahr vergessen.

Doch aus der Dunkelheit vor euch dringt ein leises, metallisches Klirren. Ein kalter Luftzug streicht durch den Gang, und du spürst, dass die nächste Prüfung nicht lange auf sich warten lässt.

Sektion 174: Folge dem schmalen Gang tiefer in die Dunkelheit der Zwergenminen.

140

Der Finsterwald empfängt euch mit einer Dichte aus Nebel und Schatten, die selbst das fahle Mondlicht verschluckt. Lira geht an deiner Seite, ihr Bogen gespannt, während Mirja mit wachsamen Augen das Dickicht absucht. Die Geräusche des Lagers sind längst verklungen, nur das leise Knacken von Ästen unter euren Schritten und das entfernte Heulen eines Wolfes begleiten euch. Die Luft ist kühl und feucht, der Duft von Moos und nassem Laub liegt schwer auf deinen Sinnen.

Plötzlich bleibt Lira stehen und legt dir warnend eine Hand auf die Brust. „Hörst du das?“, flüstert sie. Ein leises, melodisches Summen dringt durch die Bäume, als würde der Wald selbst singen. Zwischen den Wurzeln uralter Eichen schimmert ein schwaches, bläuliches Licht. Ihr schleicht näher und entdeckt eine kleine Lichtung, auf der eine einzelne Blume in silbernem Glanz erstrahlt – ihre Blütenblätter öffnen sich langsam im Schein des Mondes.

Doch kaum habt ihr die Lichtung betreten, raschelt es im Unterholz. Aus den Schatten tritt ein großer Wolf, sein Fell zerzaust, die Augen wachsam und wild. Er stellt sich zwischen euch und die Blume, die Lippen leicht hochgezogen, als wolle er euch warnen. Lira hebt beschwichtigend die Hand, Mirja bleibt dicht an deiner Seite. Für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen, während ihr dem Tier gegenübersteht und das Summen der Blume leise weiterklingt.

Sektion 54: Sprich ruhig mit dem Wolf und versuche, sein Vertrauen zu gewinnen.

141

Du rennst an Liras Seite durch das hohe Gras, das im Wind wie ein grünes Meer rauscht. Die Schreie und das Krachen von Holz hallen über den Dorfplatz, als ihr zwischen den Hütten auftaucht. Flammen züngeln an den Strohdächern, und die Orks, wild und furchteinflößend, treiben die Dorfbewohner zusammen. Lira zieht ihren Bogen, du greifst nach einer Axt, die am Brunnen lehnt. Ihr kämpft Schulter an Schulter, weicht den wuchtigen Schlägen der Orks aus, während Lira mit tödlicher Präzision einen Pfeil nach dem anderen abschießt. Die Dorfbewohner, ermutigt durch euren Mut, greifen zu Mistgabeln und Steinen.

Der Kampf ist kurz, aber heftig. Schließlich liegen die letzten

Orks besiegt am Boden, und die Flammen werden gelöscht. Die Menschen jubeln, doch du spürst, dass dies nicht das Ende ist. Lira blickt dich an, ihre Augen ernst. „Sie wollten nicht das Dorf – sie suchten etwas anderes.“ Ihr folgt den Spuren der Orks, die in die alte Ruine am Waldrand führen. Dort, verborgen unter Moos und Steinen, findet ihr eine verborgene Kammer. Die Luft ist kühl und schwer von uralter Magie. In der Mitte des Raumes schwebt ein silberner Kristall, von Licht durchdrungen, das in allen Farben schimmert.

Lira tritt näher, ihre Hand zittert leicht. „Das ist das Herz des Waldes“, flüstert sie. „Ein Artefakt, das mein Volk seit Jahrhunderten schützt.“ Plötzlich dringen weitere Orks in die Kammer ein, angeführt von einem Schamanen mit leuchtenden Augen. „Gebt uns den Kristall!“, brüllt er, während seine Krieger die Waffen heben.

Du stellst dich schützend vor Lira. Die Magie des Raumes vibriert, als der Schamane einen Zauber wirkt. Lira greift nach deiner Hand, und du spürst, wie eine unsichtbare Kraft euch beide umhüllt. „Nur gemeinsam können wir den Zauber brechen“, sagt sie leise. Ihr konzentriert euch, denkt an all das, was euch verbindet – an Hoffnung, Mut und das Versprechen am Baum. Ein gleißendes Licht erfüllt die Kammer. Die Orks schreien, als die Magie sie zurückdrängt. Der Schamane taumelt, seine Macht schwindet. Der Kristall sinkt langsam zu Boden, und Lira hebt ihn vorsichtig auf. Sie sieht dich an, Tränen in den Augen. „Was sollen wir tun? Zerstören wir ihn, damit niemand ihn missbrauchen kann? Oder bewahren wir ihn, um mein Volk zu retten?“

Du blickst in Liras Gesicht, sie vertraut dir. Doch in diesem Moment weißt du, dass die Entscheidung längst gefallen ist – nicht durch Worte, sondern durch das Band, das euch verbindet. Gemeinsam legt ihr den Kristall in die Erde, dort, wo ihr den Baum gepflanzt habt. Die Magie fließt in die Wurzeln, und ein leises Leuchten breitet sich aus. Die Gefahr ist gebannt, das Dorf gerettet, und Liras Volk wird durch die Kraft des Waldes geschützt.

Die Nacht ist still, als ihr Hand in Hand am Rand des Waldes steht. Die Sterne spiegeln sich im Kristall, der nun tief in der Erde ruht. Lira lehnt sich an dich, und du weißt, dass ihr gemeinsam alles überstehen könnt. Die Zukunft ist ungewiss, doch in diesem Moment zählt nur eines: Ihr habt einander gefunden – im Dunkel, im Licht, für alle Zeit.

142



Der schmale Durchgang ist kaum breit genug, dass ihr euch seitlich hindurchzwängen könnt. Kalte, feuchte Luft schlägt dir entgegen, während du dich an scharfkantigen Steinen vorbeischiebst. Lira bleibt dicht hinter dir, ihre Hand ruht kurz an deinem Rücken, als wolle sie dir Mut zusprechen. Hinter euch hallen die wütenden Rufe der Orks durch die Gänge, das Klirren ihrer Waffen wird lauter. Fennik drängt Sira vor sich her, Tarl hält als Letzter Wache, seine Axt zum Schlag bereit.

Plötzlich bricht der Fels über euch auf, ein Schauer von Staub und kleinen Steinen rieselt herab. Du duckst dich instinktiv, spürst, wie dein Herz rast. Ein dumpfer Schlag, dann Stille – für einen Moment glaubst du, der Durchgang könnte einstürzen. Doch der Fels hält, und das fahle Licht vor euch wird heller. Ihr stolpert hinaus, geblendet vom Tageslicht, und steht auf einer schmalen Felsterrasse hoch über dem Tal. Nebelschwaden ziehen zwischen den Zinnen der Berge, und weit unter euch glitzert ein silberner Fluss.

Lira atmet tief durch, ihr Gesicht ist von Schweiß und Staub verschmiert, doch ihre Augen leuchten. „Wir haben es geschafft“, flüstert sie, doch in diesem Moment ertönt hinter euch ein wütendes Gebrüll. Die Orks sind durch den Durchgang gebrochen, ihre Schatten tanzen im Zwielicht der Mine. Tarl wirft dir einen fragenden Blick zu. „Wir können den Pfad entlanglaufen und hoffen, dass wir sie abhängen“, knurrt er. „Oder wir versuchen, die Felsen über dem Durchgang zum Einsturz zu bringen und sie einzuschließen.“

Lira legt dir die Hand auf den Arm, ihre Stimme ist ruhig, aber eindringlich. „Was immer du tust, ich vertraue dir.“

Sektion 112: Du rennst mit deinen Gefährten den schmalen Gebirgspfad entlang und versuchst, den Orks zu entkommen.

Sektion 78: Du versuchst, mit Tarl und Fennik die Felsen über dem Durchgang zum Einsturz zu bringen, um die Orks einzuschließen.

143

Du wirfst einen letzten Blick auf den Mechanismus, doch das Krachen und die wütenden Schreie der Orks lassen dir keine

Wahl. Mit pochendem Herzen drehst du dich um, die Hand fest um den Griff deines Schwertes geschlossen. Tarl stellt sich schützend vor dich, seine Axt bereit, während Sira einen weiteren Pfeil auflegt. Lira tritt an deine Seite, ihre Augen glänzen entschlossen im Fackelschein. „Wir stehen das gemeinsam durch“, sagt sie leise, und du spürst, wie ihre Nähe dir Mut gibt. Die Orks stürmen in den Gang, ihre Rüstungen klirren, grobe Klängen blitzen im Zwielicht. Der erste Ork brüllt, als Siras Pfeil ihn in der Schulter trifft. Tarl stößt einen Kampfschrei aus und wirbelt seine Axt durch die Luft, während Fennik mit gezücktem Dolch an der Wand entlang huscht. Lira hebt ihr Schwert, ihre Bewegungen sind anmutig und tödlich zugleich.

Du spürst, wie die Angst in dir aufsteigt, doch du zwingst dich, standzuhalten. Die Orks sind zahlreich, ihre Gesichter verzerrt vor Hass. Einer von ihnen stürzt sich auf dich, und du weichst im letzten Moment aus, spürst den Luftzug seiner Keule an deinem Ohr. Lira springt dazwischen, pariert den nächsten Hieb und stößt den Ork mit einem gezielten Tritt zurück.

Der Kampf tobt, Funken sprühen, Schreie hallen durch die Gänge. Plötzlich hörst du ein lautes Knirschen – der Mechanismus hinter dir beginnt sich von selbst zu bewegen, als hätte der Lärm des Kampfes ihn ausgelöst. Zahnräder drehen sich, ein verborgener Stein sinkt in den Boden. Ein schmaler Spalt öffnet sich in der Wand, dahinter schimmert schwaches Licht.

„Das Tor!“, ruft der Zwerg, seine Stimme überschlägt sich fast vor Aufregung. „Schnell, hinein!“

Du hast nur einen Moment, um zu entscheiden, was du tun willst.

Sektion 99: Du wirfst dich mit Lira und den anderen durch den geöffneten Spalt, um den Orks zu entkommen.

Sektion 155: Du versuchst, den Mechanismus weiter zu manipulieren, um das Tor ganz zu öffnen.

Sektion 64: Du stellst dich den Orks, um deinen Gefährten Zeit zur Flucht zu verschaffen.

144

Die Luft in der alten Zwergenhalle ist kühl und schwer, erfüllt vom fernen Tropfen verborgener Wasseradern und dem leisen Wispern der Vergangenheit. Überall an den Wänden glimmen Runen, ihr Licht tanzt auf dem uralten Stein und wirft gespenstische Muster auf den Boden. Deine Gefährten stehen dicht bei dir, jeder von euch gezeichnet von den Strapazen der letzten Stunden – Schmutz im Gesicht, Schrammen an den Armen, aber in den Augen ein ungebrochener Wille.

Lira tritt an deine Seite, ihr Haar glänzt silbern im Schein der Runen. Sie sieht dich an, und in ihrem Blick liegt ein Versprechen, das über Worte hinausgeht. „Wir haben es geschafft“, sagt sie leise, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. „Das Artefakt ist zum Greifen nah. Doch was auch immer uns noch erwartet – ich werde nicht von deiner Seite weichen.“

Langsam schreitest du mit ihr durch die Halle, vorbei an zerbrochenen Säulen und uralten Zwergenstatuen, deren Gesichter von der Zeit verwittert sind. In der Mitte des Raumes erhebt sich ein steinerner Altar, von Nebel umwoben, auf dem das Artefakt ruht: ein Kristall, in dem das Licht der Runen gefangen scheint. Für einen Moment hältst du den Atem an, überwältigt von der Schönheit und Macht, die von diesem Gegenstand ausgeht.

Tarl legt dir die Hand auf die Schulter. „Das ist es. Das, wofür wir gekämpft haben.“ Sira und Fennik nicken, ihre Gesichter spiegeln Erschöpfung und Hoffnung zugleich. Lira tritt näher an dich heran, ihre Finger finden deine, und du spürst die Wärme ihrer Berührung, die dir Mut gibt.

Du streckst die Hand nach dem Artefakt aus. Im selben Moment durchzuckt ein leiser Schimmer den Kristall, als würde er dich erkennen. Für einen Herzschlag lang scheint die Zeit stillzustehen – dann umfassen deine Finger das Artefakt, und ein sanftes Leuchten breitet sich in der Halle aus. Die Schatten weichen zurück, und für einen Augenblick ist alles ruhig.

Lira lächelt dich an, und in diesem Lächeln liegt all das unausgesprochene Vertrauen, das zwischen euch gewachsen ist. „Gemeinsam“, flüstert sie, und du weißt, dass ihr noch viele Prüfungen bestehen müsst – aber in diesem Moment zählt nur, dass ihr es bis hierher geschafft habt.

Sektion 77: Verlasse mit Lira und deinen Gefährten die Halle, das Artefakt fest in deiner Hand, bereit für das nächste Abenteuer.

145

Der Eingang zur Zwergenmine klappt wie ein schwarzes Maul im Fels. Kalte, feuchte Luft schlägt dir entgegen, als du mit pochendem Herzen die Schwelle überschreitest. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm, bevor sie ihre Klinge zieht. Die anderen folgen, ihre Schritte hallen dumpf auf dem uralten Stein. Fackeln werden entzündet, ihr Licht tanzt an den Wänden und wirft gespenstische Schatten auf uralte Runen, die in den Stein gemeißelt sind.

Der Gang ist schmal und führt steil abwärts. Überall liegen zerbrochene Werkzeuge, verrostete Loren und das Gerippe eines uralten Wagens. Die Luft ist schwer von Staub und dem Geruch nach altem Eisen. Ihr tastet euch vorsichtig voran, jeder Schritt ein Wagnis. Plötzlich hält Lira inne und legt ihre Hand an deinen Arm. Ein leises Kratzen, kaum hörbar, dringt aus der Dunkelheit vor euch. Sira spannt ihren Bogen, Tarl schiebt sich schützend vor Fennik.

Ihr drückt euch in eine Nische, das Licht der Fackel abgeschirmt. Zwei Orks, schwer bewaffnet, stapfen an euch vorbei, ihre Gesichter von Narben und Gier gezeichnet. Sie verschwinden in der Dunkelheit, ohne euch zu bemerken. Ein Moment der Erleichterung – doch dann, aus der entgegengesetzten Richtung, ertönt ein leises, metallisches Klirren. Eine kleine, gedrungene Gestalt tritt aus dem Schatten: ein Zwerg, das Gesicht von Ruß und Angst gezeichnet, eine schwere Axt in der Hand.

Er hebt warnend die Waffe. „Wer seid ihr? Was wollt ihr in den Hallen der Ahnen?“ Seine Stimme ist rau, doch in seinen Augen glimmt Hoffnung – oder Verzweiflung. Lira tritt vorsichtig vor, die Hände offen. „Wir suchen das Artefakt der Alten. Die Orks sind uns auf den Fersen. Wir brauchen Hilfe.“ Der Zwerg mustert euch lange, dann nickt er langsam. „Folgt mir. Aber seid gewarnt: In diesen Gängen lauern Dinge, die selbst Orks fürchten.“

Ein fernes Grollen lässt den Boden unter deinen Füßen erzittern. Lira wirft dir einen Blick zu, in dem sich Mut und Sorge mischen. Der Zwerg wartet, die Axt fest umklammert, bereit, euch tiefer in die Schatten der Mine zu führen.

Sektion 129: Folge dem Zwerg tiefer in die Mine und vertraue auf seine Führung.

Sektion 147: Schlage einen anderen Weg vor und versuche, auf eigene Faust durch die Mine zu gelangen.

146

Lira nimmt den Kristall an sich, ihre Hände umschließen das pulsierende Licht, als würde sie eine Flamme bergen. Die Orks stürmen voran, ihre Waffen blitzen im unsteten Schein, doch Lira stellt sich ihnen entgegen, ihr Blick fest und voller Entschlossenheit. „Bleib hinter mir“, ruft sie, und ihre Stimme klingt wie ein Befehl und ein Versprechen zugleich.

Die Zauberin stößt einen letzten, verzweifelten Fluch aus, doch der Kristall antwortet mit einem gleißenden Licht, das die Schatten in der Kammer zerreißt. Die Orks schreien, geblendet, und taumeln zurück. Lira hebt den Kristall hoch, und silberne Fäden aus Licht schießen von ihm aus, winden sich um die Angreifer und bannen sie wie in einem Netz aus Sternenstaub. Die Zauberin sinkt auf die Knie, ihre Kraft gebrochen.

Du spürst, wie die Magie durch Lira strömt, stärker als je zuvor,

und für einen Moment scheint sie nicht mehr ganz von dieser Welt zu sein. Ihre Augen leuchten, ihre Stimme klingt wie das Flüstern des Windes in uralten Bäumen. „Es ist vollbracht“, sagt sie leise. „Der Kristall wird mein Volk schützen – und dich, wenn du es willst.“

Plötzlich bebt der Boden, Risse durchziehen die Wände, und ein grollendes Dröhnen erfüllt die Kammer. Steine lösen sich aus der Decke, Staub wirbelt auf, und die Luft flimmert vor Magie. Lira streckt dir die Hand entgegen, ihre Finger zittern, doch ihr Griff ist fest. „Komm, wir müssen hier fort, bevor alles zusammenbricht!“

Sektion 149: Du packst Liras Hand und rennst mit ihr durch den einstürzenden Torbogen ins Freie.

147



Die Dunkelheit verschluckt dich, kaum dass du den schmalen Spalt hinter dir gelassen hast. Die Luft ist kühl und feucht, der Geruch von altem Stein und rostigem Metall liegt schwer auf deiner Zunge. Deine Fackel wirft zitternde Schatten an die Wände, die von uralten Runen und eingeritzten Zwergenzeichen übersät sind. Lira folgt dicht hinter dir, ihre Bewegungen geschmeidig und leise, während Sira und Tarl mit gespannter Wachsamkeit den Rückzug sichern. Fennik bleibt dicht an deiner Seite, seine Finger umklammern einen kleinen Zauberstein, der schwach im Dunkeln glimmt.

Der Gang windet sich abwärts, vorbei an eingestürzten Stollen und zerbrochenen Loren. Immer wieder hörst du das ferne Tropfen von Wasser, das Echo eurer Schritte und manchmal ein leises, kaum wahrnehmbares Kratzen aus der Tiefe. Plötzlich hält Lira inne, ihre Hand schnellte an deinen Arm. „Hörst du das?“, flüstert sie. Du lauschst – und tatsächlich, aus einem Seitengang dringt das dumpfe Poltern von Schritten, begleitet von einem kehligen Murmeln in einer fremden Sprache.

Ihr drückt euch in eine Nische, das Licht der Fackel abgeschirmt. Zwei Orks, schwer bewaffnet, stapfen an euch vorbei, ihre Gesichter von Narben und Gier gezeichnet. Sie verschwinden in der Dunkelheit, ohne euch zu bemerken. Ein Moment der Erleichterung – doch dann, aus der entgegengesetzten Richtung, ertönt ein leises, metallisches Klirren. Eine kleine, gedrungene

Gestalt tritt aus dem Schatten: ein Zwerg, das Gesicht von Ruß und Angst gezeichnet, eine schwere Axt in der Hand.

Er hebt warnend die Waffe. „Wer seid ihr? Was wollt ihr in den Hallen der Ahnen?“ Seine Stimme ist rau, doch in seinen Augen glimmt Hoffnung – oder Verzweiflung. Lira tritt vorsichtig vor, die Hände offen. „Wir suchen das Artefakt der Alten. Die Orks sind uns auf den Fersen. Wir brauchen Hilfe.“ Der Zwerg mustert euch lange, dann nickt er langsam. „Folgt mir. Aber seid gewarnt: In diesen Gängen lauern Dinge, die selbst Orks fürchten.“

Ein fernes Grollen lässt den Boden unter deinen Füßen erzittern. Lira wirft dir einen Blick zu, in dem sich Mut und Sorge mischen. Der Zwerg wartet, die Axt fest umklammert, und führt euch mit schnellen, sicheren Schritten tiefer in die Schatten der Mine.

Sektion 116: Folge dem Zwerg tiefer in die Stollen der Zwergenmine.

148



Die Luft in der Halle ist schwer von Magie und Staub, das Echo des letzten Zaubers hängt noch zwischen den zerbrochenen Säulen. Lira steht dicht bei dir, ihre Hand ruht in deiner, während ihr gemeinsam den Blick über die Trümmer schweifen lässt. Wo eben noch das silberne Licht tobte, liegt nun Stille – eine Stille, die von Verlust und Hoffnung zugleich erfüllt ist. Die Orks sind verschwunden, zurückgelassen haben sie nur zerbrochene Waffen und den Geruch von Asche.

Tarl, Sira und Fennik treten vorsichtig aus den Schatten, ihre Gesichter gezeichnet von Erschöpfung und Erleichterung. „Es ist vorbei?“, fragt Fennik leise, als fürchte er, die Antwort könnte das Gleichgewicht der Welt erneut ins Wanken bringen. Lira nickt, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Vorbei – für jetzt. Aber der Preis war hoch.“

Du spürst, wie die Anspannung langsam von dir abfällt. Lira sieht dich an, ihre Augen glänzen im schwachen Licht, und für einen Moment scheint die Zeit nur euch beiden zu gehören. „Du hast getan, was niemand sonst gewagt hätte“, sagt sie, ihre Stimme warm und voller Bewunderung. „Was immer nun kommt – ich will es mit dir teilen.“

Ein leiser Windhauch streicht durch die Halle, trägt den silbernen Staub des Kristalls davon. Die uralten Runen an den Wänden

verblasen, als würde die Magie der Kammer sich zurückziehen. Tarl legt dir eine schwere Hand auf die Schulter. „Komm, Freund. Es gibt draußen noch eine Welt, die auf uns wartet.“ Du blickst ein letztes Mal zurück, spürst die Leere, die der Kristall hinterlassen hat – und die Hoffnung, die in Liras Nähe neu erwacht. Gemeinsam tretet ihr aus der finsternen Kammer, Schritt für Schritt hinaus ins Licht eines neuen Morgens.

Sektion 150: Du verlässt mit Lira und deinen Gefährten die Kammer und stellst dich der Welt, die jenseits der Schatten auf euch wartet.

149



Die Luft ist schwer von Staub und Magie, als ihr durch den zerborstenen Torbogen ins Freie stolpert. Hinter euch kracht die Kammer in sich zusammen, ein letzter Schrei der Zauberin hallt durch die Felsen, dann ist nur noch das Donnern der einstürzenden Steine zu hören. Lira hält deine Hand, ihre Haut ist kühl und feucht, ihr Atem geht stoßweise. Für einen Moment steht ihr schweigend auf der Schwelle zwischen Dunkelheit und Morgenlicht, das erste fahle Blau des Tages bricht über die zerklüfteten Berge herein.

Lira blickt zurück, Tränen glänzen auf ihren Wangen, doch in ihren Augen liegt ein Glanz, der Hoffnung und Schmerz zugleich ist. „Es ist vorbei“, sagt sie leise, und ihre Stimme klingt wie das Erwachen eines neuen Tages. „Was auch immer wir verloren haben – wir haben einander gefunden.“ Sie lächelt schwach, und du spürst, wie die Erschöpfung von dir abfällt, ersetzt durch eine seltsame Leichtigkeit.

Hinter euch liegt das Echo der Schlacht, vor euch die weite, ungewisse Welt. Lira tritt näher, ihre Finger gleiten über deine Wange, zögernd, als fürchte sie, der Moment könnte zerbrechen wie der Kristall. „Komm“, flüstert sie, „lass uns zurückkehren. Dein Dorf braucht dich – und ich will an deiner Seite sein.“

Gemeinsam macht ihr euch auf den Weg, die ersten Sonnenstrahlen brechen durch die Wolken und tauchen die Landschaft in silbernes Licht. Die Schatten der Nacht weichen, und mit jedem Schritt wächst die Hoffnung, dass aus Schmerz und Verlust etwas Neues entstehen kann. Lira drückt deine Hand,

und in ihrem Blick liegt ein Versprechen, das stärker ist als jeder Zauber.

Sektion 41: Du gehst mit Lira zurück in dein Dorf, bereit, an ihrer Seite ein neues Leben zu beginnen.

150



Die ersten Sonnenstrahlen brechen durch das Blätterdach, als ihr das Tal verlasst. Die Luft ist frisch, und der Morgentau glitzert auf den Gräsern wie winzige Edelsteine. Hinter euch liegt die zerstörte Halle, verborgen unter Trümmern und Staub, doch in euren Herzen brennt noch das Echo der Magie, die ihr entfesselt habt. Lira geht an deiner Seite, ihre Schritte sind leicht, als hätte sie eine unsichtbare Last abgelegt. Sie sieht dich an, ein Lächeln umspielt ihre Lippen, und für einen Moment scheint die Welt nur aus euch beiden zu bestehen.

Tarl, Sira und Fennik folgen euch, ihre Stimmen leise, als wollten sie die Stille nicht stören. „Was nun?“, fragt Sira schließlich, ihre Augen voller Neugier und Hoffnung. Lira bleibt stehen, ihr Blick schweift über die weite Landschaft, in der Nebelschwaden über den Wiesen tanzen. „Wir haben das Schlimmste überstanden“, sagt sie, „aber unsere Reise ist noch nicht zu Ende. Es gibt noch so viel zu entdecken – und zu beschützen.“

Du spürst, wie Liras Hand nach deiner sucht. Ihre Finger sind warm, und in ihrem Griff liegt ein Versprechen. „Was immer kommt“, flüstert sie, „ich will es mit dir erleben.“ Ein leiser Windhauch trägt den Duft von Blüten und feuchter Erde heran, und für einen Augenblick ist alles möglich.

Gemeinsam setzt ihr euren Weg fort, hinaus in eine Welt, die sich verändert hat – und in der euer Band stärker ist als je zuvor.

Sektion 151: Du gehst mit Lira und deinen Gefährten weiter, bereit, das nächste Abenteuer zu suchen.

151

Die Sonne steigt langsam höher und taucht die Landschaft in ein goldenes Licht. Ihr wandert durch das Tal, vorbei an uralten Bäumen, deren Äste sich wie schützende Arme über den Pfad legen. Die Stille wird nur vom Zwitschern der Vögel und dem leisen Plätschern eines nahen Baches durchbrochen. Lira bleibt immer wieder stehen, betrachtet die Welt mit neuen Augen, als hätte der Kampf in der Kammer nicht nur das Artefakt, sondern auch sie selbst verändert.

Tarl schultert seine Axt, Sira summt eine leise Melodie, und Fennik sammelt unterwegs Kräuter, die er zwischen den Fingern zerreibt, um ihren Duft zu prüfen. Die Gruppe wirkt gelöst, doch in euren Herzen schwingt noch die Erinnerung an die Gefahr mit. Der Kristallsplitter in deiner Tasche pulsiert schwach, als würde er auf etwas warten.

Plötzlich bleibt Lira stehen. Ihr Blick ist ernst, als sie dich ansieht. „Der Kristall hat uns gerettet, aber seine Magie ist nicht erloschen. Ich spüre, dass er noch eine Aufgabe für uns bereithält.“ Sie nimmt deine Hand, ihre Finger zittern leicht. „Willst du mit mir herausfinden, wohin sein Licht uns führt?“ Tarl tritt näher, seine Stimme rau, aber freundlich. „Wir stehen an deiner Seite, was immer kommt.“ Sira und Fennik nicken zustimmend.

Ein leises Leuchten dringt aus deiner Tasche, und der Splitter beginnt, einen schmalen Lichtstrahl auf einen verborgenen Pfad im Unterholz zu werfen. Die Entscheidung liegt bei dir: Folgst du dem Ruf des Kristalls, suchst du mit Lira einen neuen Anfang fernab aller Magie, oder kehrst du mit den Gefährten ins Dorf zurück, um von euren Taten zu berichten?

Sektion 167: Du folgst gemeinsam mit Lira und den Gefährten dem Licht des Kristalls auf den verborgenen Pfad.

Sektion 56: Du kehrst mit den Gefährten ins Dorf zurück, um von euren Taten zu berichten.

Sektion 66: Du schlägst Lira vor, mit ihr einen neuen Anfang fernab aller Magie zu suchen.

152

Du presst dich an die feuchte Felswand, das Herz schlägt dir bis zum Hals. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Finger umklammern deine Hand, während ihr euch im Schatten des gewaltigen Trolls vorbeischiebt. Tarl und Sira huschen auf der anderen Seite der Höhle entlang, Fennik folgt dir mit angespanntem Gesicht. Der Troll schnuppert noch einmal, brüllt wütend, als er den Brocken von Tarl entdeckt, und stapft polternd in die entgegengesetzte Ecke. Für einen Moment hältst du den Atem an, als ein Stein unter deinem Fuß knirscht – doch das Ungetüm scheint euch nicht zu bemerken.

Mit pochendem Herzen erreichst du den schwarzen Spalt am Ende der Höhle. Lira schiebt dich sanft hindurch, und du spürst, wie die Kälte der Tiefe dich umfängt. Hinter dir schlüpfen die anderen durch die enge Öffnung, gerade rechtzeitig, denn der Troll dreht sich brüllend um und schlägt mit seiner Pranke nach euch. Felsbrocken splittern, Staub wirbelt auf, doch ihr seid bereits im schmalen Gang verschwunden.

Der Gang windet sich steil bergab, feuchte Luft schlägt dir entgegen. Lira bleibt dicht bei dir, ihre Augen leuchten im schwachen Licht. „Das war knapp“, flüstert sie, und ein Lächeln huscht über ihr Gesicht. Tarl klopf dir auf die Schulter. „Gut gemacht, Junge. Aber wir sollten uns beeilen – die Orks sind uns sicher noch auf den Fersen.“

Ihr folgt dem Gang, bis er sich zu einer kleinen Kammer weitet. In der Mitte steht ein uralter, von Moos überwuchelter Altar, auf dem eine seltsame, silberne Schale ruht. Ein leises Flüstern erfüllt die Luft, als würdet ihr von unsichtbaren Stimmen beobachtet. Lira tritt näher, ihre Hand zittert leicht, als sie die Schale betrachtet. „Das ist ein Zeichen der alten Zwerge“, sagt sie leise. „Vielleicht sind wir auf dem richtigen Weg.“ Fennik hebt die Fackel, und das Licht tanzt auf den feinen Gravuren der Schale.

Für einen Moment scheint die Kammer zu atmen, als würde etwas Erwachendes in der Dunkelheit lauern.

Sektion 174: Untersuche gemeinsam mit Lira die silberne Schale auf dem Altar.

153



Der Gang wird enger, das Gestein feucht und glatt unter deinen Händen. Das bläuliche Leuchten flackert an den Wänden, als würdest du von geisterhaften Irrlichtern begleitet. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Bewegungen geschmeidig und sicher, während Tarl und Sira leise hinter euch folgen. Fennik hält sich an Tarl, sein Blick nervös auf die Schatten gerichtet.

Mit jedem Schritt wird das Licht intensiver, bis ihr eine kleine Kammer erreicht. In der Mitte schwebt eine Kugel aus bläulichem Feuer, eingefasst in ein filigranes Gerüst aus Silber und Kristall. Die Luft ist kühl, und ein leises Summen erfüllt den Raum. Runen auf dem Boden beginnen zu glimmen, als du näher trittst.

„Das ist alte Magie“, flüstert Lira ehrfürchtig. „Vielleicht ein Wächter, vielleicht ein Schlüssel.“ Tarl schnaubt. „Oder eine Falle.“ Sira hebt den Bogen, bereit, auf alles zu reagieren.

Plötzlich zuckt ein Lichtblitz durch die Kammer, und eine durchscheinende Gestalt erscheint vor euch – ein Zwerg in uralter Rüstung, sein Blick streng, aber nicht feindselig. „Wer wagt es, die Hallen der Ahnen zu betreten?“, donnert seine Stimme, obwohl seine Lippen sich kaum bewegen. „Nur die Reinen im Herzen dürfen den Pfad fortsetzen.“

Lira tritt vor, ihre Stimme ruhig und klar. „Wir suchen das Artefakt, um das Land vor dem Bösen zu schützen. Wir bitten um deinen Segen, Ahnherr.“

Die Gestalt mustert euch lange, dann wendet sich ihr Blick dir zu. „Bist du bereit, dich der Prüfung der Wahrheit zu stellen, Menschensohn? Tritt vor und offenbare dein Herz.“

Sektion 164: Stelle dich der Prüfung der Wahrheit und trete vor die Erscheinung.

Der Kristall fühlt sich kalt und schwer in deiner Hand an, als du Lira hinter dich ziehst. Die Orks sind nur noch einen Atemzug entfernt, ihre Waffen erhoben, ihre Gesichter zu Fratzen des Hasses verzerrt. Du spürst Liras Hand an deinem Arm, ihre Finger klammern sich an dich, als wolle sie dich zurückhalten – oder dir Kraft geben.

Mit zitternder Stimme rufst du die Worte, die Lira dir einst beigebracht hat, als ihr in stillen Nächten am Feuer saßt. Die Runen an den Wänden leuchten auf, silbernes Licht flackert durch die Kammer. Der Kristall beginnt zu vibrieren, ein Summen erfüllt die Luft, das in deinen Knochen widerhallt.

Die Orks prallen gegen eine unsichtbare Wand, taumeln zurück, doch der Zauber ist schwach – du spürst, wie er unter dem Ansturm zu zerbrechen droht. Lira drängt sich an deine Seite, ihre Augen weit vor Angst und Entschlossenheit. „Du bist nicht allein“, flüstert sie, und ihre Stimme ist wie ein Anker inmitten des Chaos.

Gemeinsam legt ihr die Hände um den Kristall. Für einen Moment verschmilzt eure Kraft, und das Licht wird gleißend hell. Die Orks schreien, geblendet, und der Anführer schleudert seine Axt gegen die Barriere. Der Kristall pulsiert, als würde er euer Band prüfen – und dann, mit einem donnernden Knall, bricht die Magie hervor.

Ein Sturm aus Licht und Wind fegt durch die Halle, schleudert die Orks zu Boden. Lira hält dich fest, ihre Wangen an deiner Schulter. „Nur zusammen“, haucht sie, und du spürst, wie der Kristall in euren Händen zu singen beginnt. Die Luft knistert, und du ahnst, dass der Zauber nur mit eurer beider Willen vollendet werden kann.

Sektion 113: Du bündelst deine Kraft mit Lira und konzentrierst dich auf den Kristall, um den Zauber zu vollenden und die Orks endgültig zu bannen.

155

Du wirfst einen raschen Blick über die Schulter. Der Spalt in der Wand ist kaum breit genug, um dich hindurchzuzwängen, doch das schwache Licht dahinter verheißt Hoffnung. Während Tarl und Sira die Orks mit wildem Kampfesmut in Schach halten, drückst du dich an den Mechanismus und suchst nach einer Möglichkeit, das Tor weiter zu öffnen. Deine Finger gleiten über die Runen, spüren Vertiefungen, die wie Schalter wirken. Lira kniet sich neben dich, ihre Stimme ist ruhig, aber drängend. „Hier, versuch es mit diesem Muster. Die Linien führen zu diesem Punkt.“

Du drückst, drehst, schiebst – und plötzlich rastet etwas ein. Mit einem tiefen Grollen schiebt sich der Spalt weiter auf, gerade weit genug, dass ihr alle hindurchpassen könnt. Fennik ist der Erste, der sich durchzwängt, gefolgt von Sira, die noch einen letzten Pfeil abschießt, bevor sie verschwindet. Tarl hält die Orks mit brüllender Entschlossenheit zurück, bis du und Lira ebenfalls durch das Tor schlüpfst.

Kaum seid ihr hindurch, fällt der Mechanismus mit einem dumpfen Schlag zurück in seine Ausgangsposition. Das Tor schließt sich hinter euch, und die wütenden Schreie der Orks werden von dicken Steinwänden verschluckt. Ihr steht in einer neuen Kammer, die von uralten Zwergenlaternen in ein geisterhaftes Licht getaucht wird. Staub tanzt in der Luft, und an den Wänden sind verblasste Fresken zu erkennen, die Szenen aus vergangenen Tagen zeigen.

Lira legt dir eine Hand auf die Schulter, ihr Blick ist stolz und voller Wärme. „Du hast uns gerettet“, sagt sie leise. Für einen Moment scheint die Gefahr vergessen, und zwischen euch flackert ein Funke, der mehr ist als bloße Dankbarkeit.

Doch dann hallt ein leises, metallisches Klirren durch die Kammer. Aus den Schatten treten zwei Gestalten – in uralten Rüstungen, die von der Zeit gezeichnet sind. Ihre Augen glühen schwach im Zwielicht, und ihre Bewegungen sind langsam, aber zielstrebig. Es sind Wächter, Überreste einer vergangenen

Epoche, die das Geheimnis der Minen schützen. Deine Gefährten sammeln sich um dich, als die Wächter näherkommen und ihre Klingen heben.

Sektion 80: Stelle dich gemeinsam mit Lira und deinen Gefährten den uralten Wächtern, die sich euch in den Weg stellen.

156

Die Fackel wirft zuckende Schatten an die uralten Steinwände, als ihr euch in der Halle der Ahnen aufstellt. Über euch wölben sich gewaltige Säulen, von Zwergenhand gemeißelt, mit Runen bedeckt, die im Schein des Feuers matt aufleuchten. Lira steht an deiner Seite, ihr Blick ist entschlossen, doch in ihren Zügen liegt auch Sorge um dich. Tarl schiebt sich vor, die Axt fest umklammert, während Sira einen Pfeil auf die Sehne legt. Fennik kniet hinter einer zerborstenen Statue, bereit, seinen Speer zu werfen.

Das Grollen der Orks schwillt an, dann stürmen sie aus dem Dunkel – hässliche Fratzen, wildes Gebrüll, rostige Klingen. Der erste Ork springt über einen umgestürzten Altar, doch Sira lässt ihren Pfeil fliegen. Ein heiserer Schrei, dann sackt der Angreifer zusammen. Tarl brüllt und wirbelt seine Axt, während Fennik einen weiteren Ork mit dem Speer auf Abstand hält. Lira hebt die Hände, murmelt Worte in der Sprache der Elfen – ein grünes Leuchten umspielt ihre Finger, und plötzlich schießen Ranken aus dem Boden, umklammern die Beine der Feinde.

Du spürst, wie das Adrenalin durch deine Adern jagt. Ein Ork stürzt sich auf dich, seine Klinge blitzt. Du weichst aus, greifst nach einem losen Stein und schleuderst ihn dem Angreifer ins Gesicht. Der Ork taumelt, und Tarl nutzt die Gelegenheit, ihn mit einem Hieb niederzustrecken. Doch es sind zu viele – immer neue Feinde drängen in die Halle, ihre Schreie hallen von den Wänden wider.

Lira ruft: „Wir müssen uns zurückziehen, sonst werden wir überrannt!“ Sira schießt einen weiteren Pfeil ab, Fennik kämpft verbissen, doch die Orks setzen euch zu. Plötzlich kracht ein Teil der Decke herab, Staub und Geröll wirbeln auf. Für einen Moment sind die Orks verwirrt.

Du hast einen kurzen Moment, um zu entscheiden: Nutzt ihr das Chaos, um durch den schmalen Durchgang zu fliehen, oder bleibt ihr und versucht, die Halle zu verteidigen, in der Hoffnung, die Orks aufzuhalten?

Sektion 179: Du rufst deinen Gefährten zu, die Halle zu verteidigen und die Orks zurückzuschlagen.

Sektion 94: Du nutzt das Chaos und führst deine Gefährten durch den schmalen Durchgang ins Freie.

157

Die Stille in der Tiefe ist beinahe greifbar, als ihr euch vorsichtig durch den schmalen Gang tastet. Die Luft ist feucht und schwer, der Geruch von altem Stein und Eisen hängt in deinen Lungen. Fenniks magisches Licht wirft flackernde Schatten an die Wände, die sich zu gespenstischen Gestalten formen und wieder vergehen. Lira geht dicht neben dir, ihre Bewegungen geschmeidig und wachsam, während Tarl und Sira mit gezogenen Waffen hinter euch folgen. Der Zwerg stapft mit grimmiger Entschlossenheit voraus, seine Axt fest umklammert.

Plötzlich öffnet sich der Gang zu einer weiten, unterirdischen Halle. Mächtige Säulen, von der Zeit zerfressen, tragen das Gewölbe, und in der Ferne glimmt schwach ein rötliches Licht. Überall liegen zerbrochene Werkzeuge, verrostete Ketten und die Überreste alter Loren. Ein leises Tropfen hallt von den Wänden wider. In der Mitte der Halle ragt ein steinerner Altar auf, bedeckt von Staub und Spinnweben. Runen ziehen sich über seine Oberfläche, und in einer Vertiefung schimmert etwas

Metallisches.

Lira hält dich zurück, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Flüstern. „Das Artefakt... es könnte dort sein. Aber wir sind nicht allein.“ Ihr Blick gleitet zu den Schatten am Rand der Halle. Dort, zwischen den Säulen, bewegen sich dunkle Gestalten – Orks, ihre Augen glühen im Zwielflicht, und ihre Waffen blitzen im Schein des Feuers. Sie scheinen euch noch nicht bemerkt zu haben, doch einer von ihnen schnuppert in die Luft, als hätte er eine Witterung aufgenommen.

Fennik presst sich an eine Säule, seine Finger zittern leicht. Sira hebt langsam den Bogen, Tarl schiebt sich schützend vor dich. Lira legt dir beruhigend die Hand auf den Rücken, ihre Augen suchen deinen Blick. „Wir müssen vorsichtig sein. Vielleicht können wir uns an den Orks vorbeischleichen... oder wir riskieren einen Kampf, um das Artefakt zu erreichen.“

Ein dumpfes Grollen lässt den Boden erzittern. Aus einem Seitengang dringt das Knirschen von Steinen – etwas Großes bewegt sich dort, verborgen im Dunkel. Die Orks werden unruhig, ihre Aufmerksamkeit richtet sich auf das neue Geräusch. Der Zwerg beugt sich zu dir und flüstert: „Jetzt! Wenn wir uns beeilen, können wir den Geheimgang zu den Schatzkammern erreichen, bevor die Orks reagieren.“ Für einen Moment hältst du den Atem an, während die Schatten in der Halle zu tanzen scheinen.

Sektion 116: Nutze die Ablenkung und folge dem Zwerg mit Lira und deinen Gefährten durch den Geheimgang zu den Schatzkammern.

158

Mit einem letzten, verzweifelten Blick zu Lira hebst du den Kristall hoch. Die Magie pulsiert in deinen Adern, heiß und fordernd, als würdest du selbst zu einem Teil des uralten Zaubers werden. Lira erkennt deine Absicht, und für einen Moment spiegeln sich Schmerz und Verständnis in ihren Augen. „Tu, was du tun musst“, flüstert sie, ihre Stimme bricht fast. Die Orks stürmen voran, die Zauberin schreit einen Bannspruch, doch du schleuderst den Kristall mit aller Kraft auf den steinernen Boden. Ein gleißender Blitz zerreit die Dunkelheit. Der Kristall zerspringt mit einem Klang, der wie das Weinen von Sternen klingt. Eine Welle aus Licht und Wind fegt durch die Kammer, schleudert Orks und Zauberin gleichermaßen zu Boden. Die Runen an den Wänden verlöschen, die Magie entweicht wie Nebel im Morgenlicht. Für einen Herzschlag ist alles still.

Dann sackt Lira neben dir zusammen, Tränen laufen über ihr Gesicht. „Es ist vorbei“, haucht sie, ihre Stimme kaum mehr als ein Hauch. Die Orks liegen reglos am Boden, die Zauberin ist verschwunden, nur ein dunkler Schatten bleibt zurück. Die Kammer beginnt einzustürzen, Steine lösen sich von der Decke. Lira greift nach deiner Hand, ihre Finger klammern sich an dich. „Komm, wir müssen hier raus!“ Gemeinsam stolpert ihr durch den Staub, vorbei an den Überresten des Kristalls, hinaus ins fahle Licht des Morgens. Draußen, unter dem weiten Himmel, hält Lira inne. Sie sieht dich an, Trauer und Dankbarkeit in ihrem Blick. „Du hast das Richtige getan. Für uns alle.“

Sektion 149: Du flüchtest mit Lira aus der einstürzenden Kammer ins Freie, bereit, gemeinsam einen neuen Anfang zu wagen.

159



Die Geister schweben näher, ihr Nebel flackert im Licht des Kristalls. Der vorderste von ihnen, dessen Augen wie zwei silberne Monde leuchten, neigt den Kopf. „Die Prüfung ist nicht aus Stahl und Feuer, sondern aus Wahrheit und Vertrauen. Ihr werdet einander begegnen, wie ihr wirklich seid – ohne Masken, ohne Lügen. Nur wer sich selbst und dem anderen vertraut, kann bestehen.“

Ein kalter Windhauch streicht über die Lichtung, lässt die Blätter an den alten Steinen rascheln. Lira drückt deine Hand, ihre Stimme ist fest, doch du spürst das Beben darin. „Ich habe keine Angst vor dem, was ich in dir sehe. Aber was, wenn wir an uns selbst scheitern?“

Tarl tritt einen Schritt vor, seine Axt sinkt zu Boden. „Wir sind bis hierher gekommen, weil wir einander vertraut haben. Was auch immer diese Geister zeigen – wir stehen das gemeinsam durch.“ Sira und Fennik nicken, ihre Gesichter ernst, aber entschlossen.

Der zweite Geist hebt die Arme, Nebelfäden tanzen zwischen seinen Fingern. „Tretet in den Kreis. Legt den Kristall in die Mitte. Die Prüfung beginnt, wenn ihr bereit seid.“

Du spürst das Gewicht des Kristalls in deiner Tasche, das leise Pulsieren, das dich an Liras warme Hand erinnert. Die Lichtung scheint den Atem anzuhalten, während du dich entscheidest.

Sektion 128: Du gehst mit Lira und deinen Gefährten auf die Lichtung zu den Hufspuren, den Kristall fest in deiner Tasche.

160

Der Wolf schleicht mit gesenktem Kopf um die Trümmer, sein Blick stets auf euch gerichtet. Sein Fell ist von alten Narben durchzogen, und in seinen Augen glimmt ein wildes, uraltes Feuer. Lira hebt langsam die Hand, ihre Stimme ist ruhig, aber fest: „Wir wollen dir nichts Böses, alter Freund.“ Der Wolf knurrt, doch er hält inne, als würde er ihre Worte verstehen. Sira senkt vorsichtig den Bogen, während Fennik den Speer zögernd absetzt. Tarl bleibt wachsam, die Axt bereit, doch auch er wagt es nicht, sich zu bewegen.

Du spürst, wie Lira dich leicht an der Schulter berührt. „Vertrau mir“, flüstert sie. Sie macht einen Schritt nach vorn, die Hand ausgestreckt, und spricht leise in einer fremden, melodischen

Sprache. Der Wolf zuckt zusammen, sein Knurren wird leiser. Für einen Moment scheint er zu überlegen, dann senkt er den Kopf und weicht langsam zurück, bis er im Schatten verschwindet. Ein letzter Blick aus seinen goldenen Augen, dann ist er fort.

Die Stille kehrt zurück, nur das Tropfen von Wasser ist zu hören. Lira atmet erleichtert auf, ein Lächeln huscht über ihr Gesicht. „Manche Wunden heilen nie“, sagt sie leise, „doch nicht jedes Monster ist unser Feind.“ Tarl nickt anerkennend, Sira lässt den Bogen sinken. Fennik wischt sich den Schweiß von der Stirn. Hinter dem halb eingestürzten Tor öffnet sich ein schmaler Durchgang, aus dem ein kühler Luftzug weht. Dahinter schimmert schwach das Licht eines neuen Tages – der Ausgang aus den Minen scheint nah. Doch bevor ihr weitergehen könnt, ertönt aus der Tiefe der Gänge ein fernes, dumpfes Grollen. Die Orks sind euch noch immer auf den Fersen.

Sektion 138: Wage dich mit Lira und deinen Gefährten durch den schmalen Durchgang, dem Licht entgegen, und verlasse die Minen.

161



Du setzt vorsichtig einen Fuß auf die steinerne Brücke. Der Abgrund zu deinen Seiten scheint bodenlos, und ein eisiger Wind streicht durch die Halle, lässt die Fackelflamme flackern. Lira geht dicht hinter dir, ihre Augen wachsam, ihre Hand ruht kurz an deinem Rücken. Tarl und Sira folgen, der Zwerg murmelt leise ein Gebet an seine Ahnen. Fennik schleicht als Letzter, sein Blick huscht nervös zu den Schatten unter der Brücke. Mit jedem Schritt hallen eure Schritte dumpf über den Stein. Plötzlich erzittert die Brücke, als hätte etwas Großes darunter gegen das Mauerwerk geschlagen. Ein dunkler Schatten gleitet unter euch entlang, und ein leises, kehliges Knurren lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Lira bleibt stehen, ihr Blick sucht deinen. „Bleib ruhig“, flüstert sie, „es spürt unsere Angst.“ Ihr geht weiter, Schritt für Schritt, das Ziel zum Greifen nah. Da schießt aus dem Abgrund eine gewaltige Klaue hervor, packt den Rand der Brücke. Ein uralter, schuppiger Leib windet sich aus der Tiefe – ein Basilisk, seine Augen glühen wie Kohlen, sein Maul tropft vor Gier. Tarl reißt seine Axt hoch, Sira spannt den Bogen,

doch der Basilisk stößt ein markerschütterndes Brüllen aus, das die Halle erbeben lässt.

Du spürst Liras Hand an deiner, fest und warm. „Gemeinsam!“, ruft sie, und in diesem Moment weißt du, dass du nicht allein bist. Ihr stellt euch dem Ungeheuer, kämpft Seite an Seite, jeder Schlag, jeder Pfeil, jeder Zauber ein Ausdruck eures Mutes und eurer Verbundenheit. Der Basilisk bäumt sich auf, seine Schuppen splintern unter Tarl's Hieben, Siras Pfeile finden ihre Lücken, Fennik wirft einen Beutel mit Zwergenpulver, der in einer grellen Explosion aufplatzt.

Lira steht an deiner Seite, ihre Klinge blitzt im Zwielicht, und gemeinsam stößt ihr vor. Der Basilisk brüllt, windet sich, doch schließlich sinkt er, besiegt, in die Tiefe zurück. Die Brücke erzittert ein letztes Mal, dann ist es still.

Atemlos stehst du da, Lira an deiner Seite, ihre Hand in deiner. Sie lächelt dich an, und in ihren Augen spiegelt sich der Glanz des Abenteurers – und etwas mehr. „Du hast es geschafft“, sagt sie leise, und für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen.

Gemeinsam überquert ihr die Brücke, betretet die Schatzkammer der Zwerge. Das Artefakt liegt auf einem Podest, von uralten Runen umgeben. Du greifst danach, spürst seine Macht, und weißt, dass euer Abenteuer hier seinen Höhepunkt gefunden hat. Die Orks sind weit zurück, der Basilisk besiegt, das Artefakt in deiner Hand – und Lira an deiner Seite. Ein neues Leben liegt vor dir, voller Hoffnung, Liebe und der Gewissheit, dass du nie wieder allein sein wirst.

162

Der schmale Pfad windet sich am Berghang entlang, über rutschige Steine und unter niedrigen Felsvorsprüngen hindurch. Nebel kriecht in dichten Schwaden über den Boden, verschluckt eure Schritte und dämpft jedes Geräusch. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm, als ihr eine besonders tückische Stelle passiert. „Bleib bei mir“, flüstert sie, und in ihren Augen liegt ein Funken von Abenteuerlust, der dich für einen Moment die Gefahr vergessen lässt.

Hinter euch hallt das entfernte Echo der Orks durch die Berge, doch der Pfad führt euch fort von ihrem Lärm, tiefer in die Stille der Nebelberge. Sira späht immer wieder über die Schulter, während Tarl mit angespannten Zügen das Schwert an seiner Seite hält. Fennik, der sonst nie um einen Spruch verlegen ist, bleibt ungewöhnlich still.

Nach einer Weile öffnet sich der Pfad zu einer schmalen Felsterrasse. Vor euch klafft ein dunkler Spalt im Fels – ein verborgener Nebeneingang zur Zwergenmine, kaum mehr als ein Riss, überwuchert von Moos und Flechten. Ein kalter Luftzug weht euch entgegen, und aus der Tiefe dringt ein leises, metallisches Klirren. Lira kniet sich nieder, untersucht den Boden. „Hier sind Spuren“, murmelt sie. „Frisch. Aber keine Orksuren – das hier sind kleinere Füße. Vielleicht Zwerge... oder etwas anderes.“

Tarl schnaubt leise. „Was auch immer da unten ist, wir sollten vorsichtig sein.“ Sira nickt und legt einen Pfeil auf die Sehne. Fennik schiebt sich dicht an dich heran. „Ich habe Geschichten gehört, von Dingen, die in alten Minen hausen. Schatten, die nie das Licht sehen...“

Lira sieht dich an, ihr Blick ernst und doch voller Vertrauen. „Bist du bereit? Wir müssen da durch, wenn wir das Artefakt finden wollen.“ Ein letzter Blick zurück in den Nebel, dann schlüpfst du als Erster durch den schmalen Eingang in die Dunkelheit der Mine, deine Gefährten dicht hinter dir.

Sektion 147: Dringe mit deinen Gefährten durch den schmalen Felsspalt in die Zwergenmine vor.

163

Der abfallende Pfad windet sich in engen Kurven immer tiefer in den Bauch des Berges. Die Luft wird kühler, feuchter, und das stetige Tropfen von Wasser hallt von den Wänden wider. Deine

Fackel wirft zuckende Schatten auf uralte Stützpfeiler, die von der Zeit und dem Zahn der Feuchtigkeit gezeichnet sind. Lira geht dicht neben dir, ihre Hand ruht kurz auf deinem Arm, als ihr eine besonders niedrige Stelle passiert. „Bleib wachsam“, flüstert sie, „hier unten ist alles möglich.“

Fennik schiebt sich an euch vorbei, seine Augen blitzen im Schein der Fackel. „Ich mag diesen Ort nicht“, murmelt er, „zu viele Geister, zu viele Geschichten.“ Sira bleibt dicht hinter euch, den Bogen gespannt, während Tarl mit seiner Axt das Ende der kleinen Gruppe sichert.

Plötzlich bleibt Lira stehen. Vor euch öffnet sich der Gang zu einer weiten Kammer, deren Decke im Dunkel verschwindet. In der Mitte der Halle steht ein steinerner Altar, von uralten Zwergenrunen bedeckt. Ein fahles, bläuliches Licht schwebt über dem Altar und taucht die Kammer in ein geisterhaftes Leuchten. Ringsum liegen zerbrochene Werkzeuge, verrostete Ketten und die Überreste alter Rüstungen.

Ein leises Wispern erfüllt die Luft, kaum hörbar, wie das Flüstern von Stimmen aus einer anderen Zeit. Lira legt dir eine Hand auf die Schulter. „Das Artefakt könnte hier verborgen sein“, sagt sie leise. „Aber wir sollten vorsichtig sein. Solche Orte sind selten unbewacht.“

Du spürst, wie dein Herz schneller schlägt, als du dich dem Altar nährst. Das Licht pulsiert, als würde es auf deine Anwesenheit reagieren. Plötzlich knackt es im Schatten der Kammer, und ein tiefes, kehliges Knurren lässt dir das Blut in den Adern gefrieren. Aus den Trümmern schält sich ein massiger Wolf, größer als jeder, den du je gesehen hast. Sein Fell ist von Narben durchzogen, und seine Augen leuchten im bläulichen Schein. Deine Gefährten erstarren, während das Wispern in der Luft anschwillt.

Sektion 160: Begegne dem Wolf am Altar und beobachte, wie Lira versucht, ihn zu besänftigen.

164

Du spürst, wie alle Blicke auf dir ruhen. Lira steht dicht hinter dir, ihre Hand an deinem Rücken, als wolle sie dir Kraft geben. Die Erscheinung des Zwergenahnherrn blickt dich durchdringend an, seine Augen wie glühende Kohlen im bläulichen Licht. „Sprich, Menschensohn: Was ist dir wichtiger – Ruhm und Macht, oder das Wohl deiner Gefährten?“ Die Worte hallen in deinem Inneren wider, als würden sie nicht nur deinen Verstand, sondern auch dein Herz prüfen.

Du atmest tief durch, spürst die Unsicherheit, aber auch den Mut, der in dir wächst. „Das Wohl meiner Gefährten“, antwortest du mit fester Stimme. „Ohne sie wäre ich nicht hier. Wir kämpfen gemeinsam.“ Für einen Moment herrscht Stille, dann nickt die Erscheinung langsam. „Wahrheit und Treue – das sind die Schlüssel zu den Hallen der Ahnen.“

Ein leiser Windhauch streicht durch die Kammer, die Runen auf dem Boden leuchten heller auf. Die Kugel aus bläulichem Feuer beginnt zu pulsieren, und ein schmaler Durchgang öffnet sich in der Felswand. Dahinter liegt ein schmaler, in uraltes Zwielficht getauchter Gang, aus dem ein Hauch von frischer Luft und Moos dringt.

Lira lächelt dir stolz zu, ihre Augen glänzen im magischen Licht. „Du hast es geschafft“, flüstert sie, und für einen Moment scheint die Gefahr vergessen. Doch Tarl drängt zur Eile. „Die Orks sind uns dicht auf den Fersen. Wir sollten keine Zeit verlieren.“

Ihr schlüpfst durch den neu geöffneten Gang, das Summen der Magie klingt noch in deinen Ohren nach. Der Tunnel führt euch in eine weite Halle, deren Wände von uralten Zwergenreliefs bedeckt sind. In der Mitte ruht eine steinerne Brücke, die über einen tiefen Abgrund führt. Am anderen Ende der Brücke schimmert etwas im Zwielficht – das könnte der Eingang zur Schatzkammer sein. Doch unter der Brücke regt sich etwas im Schatten, ein leises Fauchen dringt an dein Ohr.

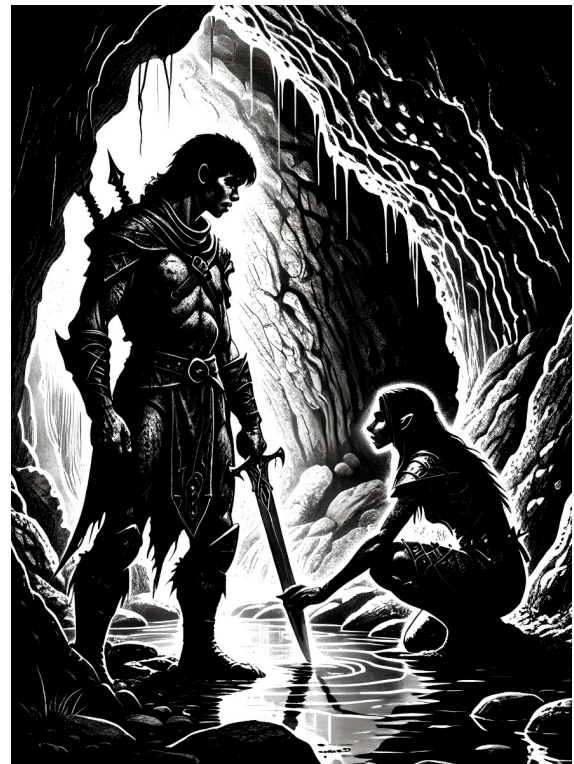
Der Zwerg bleibt stehen, sein Blick ist ernst. „Das ist die Brücke der Prüfungen. Niemand weiß, was darunter lauert. Wir müssen vorsichtig sein.“ Lira legt dir die Hand auf die Schulter. „Wir schaffen das gemeinsam. Aber wir müssen uns entscheiden:

Überqueren wir die Brücke direkt, oder versuchen wir, einen anderen Weg am Abgrund entlang zu finden?“ Plötzlich zuckt ein Schatten unter der Brücke – eine gewaltige, schuppige Gestalt, deren gelbe Augen im Zwielficht glühen. Ein uralter Basilisk schleicht langsam unter der Brücke entlang, seine Zunge schnell prüfend in die Luft.

Du hältst den Atem an, als das Ungeheuer unter euch entlanggleitet. Lira drückt deine Hand, ihre Nähe gibt dir Halt. Doch dann fährt ein leiser Schrei durch die Dunkelheit – Fennik ist ausgerutscht, ein Stein poltert in die Tiefe. Der Basilisk reißt den Kopf hoch, seine Augen blitzen. Ihr müsst euch beeilen, bevor das Ungeheuer euch entdeckt. In der Wand neben der Brücke entdeckst du eine schmale, mit Zwergenrunen verzierte Nische, kaum sichtbar im Halbdunkel. Dahinter scheint ein weiterer Ausgang zu liegen.

Sektion 172: Dränge deine Gefährten zur Eile und schlüpfte mit ihnen so leise wie möglich durch die Nische zum Ausgang am anderen Ende der Halle.

165



Du tastest dich vorsichtig durch den niedrigen Gang, der nach links abzweigt. Die Luft ist feucht und kühl, und mit jedem Schritt wird der Geruch von Wasser stärker. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand fest in deiner. Hinter euch hallen noch immer entfernte Geräusche durch die Gänge, doch sie werden leiser – offenbar haben die Orks Schwierigkeiten, euch zu folgen.

Nach einigen Minuten öffnet sich der Tunnel zu einer kleinen Höhle. In der Mitte plätschert ein unterirdischer Bach, dessen Wasser im Schein eurer Fackel silbern glitzert. An den Wänden wachsen seltsame, leuchtende Moose, die ein sanftes grünes Licht verbreiten. Tarl und Sira treten ein, beide sichtlich erleichtert, einen Moment durchatmen zu können.

„Hier können wir uns kurz sammeln“, murmelt Tarl und kniet sich ans Wasser, um seine Hände zu benetzen. Sira späht wachsam in die Dunkelheit, den Bogen gespannt. Lira setzt sich neben dich, ihr Blick gleitet über das schimmernde Wasser. „Es ist schön hier“, sagt sie leise, und für einen Moment scheint die Gefahr weit entfernt. Ihr Gesicht ist im grünen Licht weich und geheimnisvoll, und du spürst, wie dein Herz schneller schlägt.

Plötzlich zuckt ein Schatten am anderen Ufer des Bachs. Ein leises, kehliges Knurren dringt an dein Ohr, und aus der Dunkelheit treten zwei ledrige Gestalten – Grollratten, groß wie Hunde, mit funkelnden roten Augen. Sie fletschen die Zähne und nähern sich langsam, das Fell gesträubt.

Lira springt auf, zieht ihren Dolch und stellt sich schützend vor dich. „Bleib hinter mir!“, ruft sie, während Tarl seine Axt hebt und Sira einen Pfeil auflegt. Die Grollratten zögern einen Moment, dann schnellen sie vorwärts, bereit zum Angriff. Du spürst, wie deine Gefährten sich um dich scharen, und in diesem Augenblick weißt du, dass ihr nur gemeinsam eine Chance habt.

Sektion 164: Stelle dich gemeinsam mit deinen Gefährten dem Angriff der Grollratten.

166

Du schleichst dich, das Herz wild pochend, zu der halbverdeckten Truhe. Jeder Schritt über die knirschenden Knochen klingt in deinen Ohren wie Donnerschläge. Lira bleibt dicht hinter dir, ihre Augen wachsam auf den Troll gerichtet, der noch immer wütend in die dunkle Ecke poltert, wo Tarl den Brocken geworfen hat. Fennik kauert neben dir, seine Finger zittern, als er vorsichtig die Runen auf dem Deckel der Truhe nachfährt.

Mit einem leisen Knarren öffnest du den Deckel. Im Inneren schimmert etwas Goldenes – ein Amulett, eingefasst in Silber, mit einem leuchtenden grünen Stein in der Mitte. Daneben liegt ein altes Pergament, das mit Zwergenrunen beschrieben ist. Lira beugt sich vor, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Das ist ein Schutzamulett. Es könnte uns in den Minen helfen.“

Plötzlich zuckt der Troll herum, seine Nüstern beben, als er eure Nähe wittert. Mit einem wütenden Brüllen stürmt er auf euch zu, seine Pranken heben sich drohend. Sira ruft: „Jetzt! Lauft!“ Du packst das Amulett und das Pergament, wirfst die Truhe zurück in den Knochenhaufen und rennst los, Lira an deiner Seite. Der Schatten des Trolls fällt über euch, als ihr den Spalt erreicht. Tarl und Sira sind schon hindurch, Fennik hechtet als Letzter hinterher.

Mit einem letzten Satz springst du durch die enge Öffnung. Der Troll kracht gegen den Fels, Steine regnen herab, doch ihr seid in Sicherheit – zumindest vorerst. Keuchend lehnt ihr euch an die feuchte Wand des neuen Ganges. Lira legt dir kurz die Hand auf die Schulter, ihre Augen leuchten im Schein der Fackel. „Du hast Mut bewiesen“, sagt sie leise, und ein Lächeln huscht über ihre Lippen. Hinter euch hallt noch das dumpfe Grollen des Trolls, doch vor euch liegt nur Dunkelheit und der schmale Gang, der tiefer in die Minen führt.

Sektion 174: Folge dem dunklen Gang tiefer in die Zwergenminen, das Amulett fest in der Hand.

167

Der Pfad windet sich durch das dichte Unterholz, wo das Licht des Kristalls wie ein silberner Faden zwischen den Schatten tanzt. Die Geräusche des Waldes werden leiser, als würdet ihr eine Schwelle überschreiten, hinter der die Welt anders atmet. Lira geht dicht neben dir, ihre Augen leuchten im Schein des Kristalls, und du spürst, wie sich ihre Hand fester um deine schließt. Tarl stapft hinter euch her, seine Axt griffbereit, während Sira und Fennik aufmerksam die Umgebung mustern.

Nach einer Weile öffnet sich der Wald zu einer kleinen Lichtung, auf der ein uralter Steinkreis steht. Die Steine sind von Moos überwuchert, doch in ihrer Mitte schwebt ein schwaches, silbernes Leuchten – der Kristall in deiner Tasche antwortet darauf mit einem helleren Pulsieren. Lira hält den Atem an. „Das ist ein Ort der alten Magie“, flüstert sie. „Hier wurde einst über das Schicksal der Völker entschieden.“

Plötzlich ertönt ein fernes Grollen, und aus dem Schatten zwischen den Steinen treten drei Gestalten. Ihre Umrisse sind

verschwommen, als wären sie aus Nebel gewoben, doch ihre Augen glühen in einem unheimlichen Licht. Die Wächter der Lichtung, uralte Geister, die den Zugang zu einer verborgenen Macht bewachen.

Einer der Geister spricht mit einer Stimme, die wie Wind in den Bäumen klingt: „Nur wer reinen Herzens ist und das Band der Freundschaft nicht verrät, darf den Pfad betreten. Seid ihr bereit, euch der letzten Prüfung zu stellen?“

Lira sieht dich an, ihre Entschlossenheit spiegelt sich in ihrem Blick. „Gemeinsam schaffen wir das“, sagt sie leise.

Sektion 88: Du trittst mit Lira mutig vor und erklärst den Geistern, dass ihr bereit seid, die Prüfung gemeinsam zu bestehen.

Sektion 159: Du zögerst und bittest die Geister, euch mehr über die Prüfung und ihre Gefahren zu verraten, bevor ihr eine Entscheidung trefft.

168

Mit einem letzten, entschlossenen Blick zu Lira hebst du den Kristall über deinen Kopf. Die Magie in der Kammer wirbelt um euch, als würdest du mitten in einem Sturm stehen. Lira schreit deinen Namen, doch du weißt, dass es keinen anderen Weg gibt. Mit aller Kraft schleuderst du den Kristall auf den steinernen Boden. Ein gleißender Blitz zerreit die Dunkelheit, ein ohrenbetäubendes Krachen erfüllt die Kammer. Die Orks werden von der Wucht zurückgeschleudert, die Zauberin schreit auf, als silberne Splitter durch die Luft wirbeln.

Für einen Moment ist alles Licht. Du spürst Liras Hand, fest um deine Finger geschlossen, und ihre Stimme dringt durch das Tosen: „Ich bin bei dir!“ Dann reit eine unsichtbare Kraft euch beide von den Füen. Die Welt verschwimmt, du hörst das Echo uralter Stimmen, spürst Hitze und Kälte zugleich. Als das Licht verblasst, liegst du keuchend am Boden. Die Kammer ist still, die Orks und die Zauberin sind verschwunden – nur Staub und die Reste des Kristalls bleiben zurück.

Lira kniet neben dir, Tränen auf den Wangen, doch in ihren Augen liegt ein Glanz, der Hoffnung verspricht. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, „aber der Preis war hoch.“ Sie streicht dir eine Haarsträhne aus der Stirn, ihre Berührung ist sanft. „Was jetzt, Held? Gehen wir zurück in die Welt – oder suchen wir gemeinsam einen neuen Weg?“

Sektion 74: Du entscheidest, ins Dorf zurückzukehren, um den Menschen von eurem Sieg und dem Opfer zu berichten.

Sektion 177: Du schlägst vor, gemeinsam mit Lira das zerstörte Artefakt zu verlassen und in eine ungewisse Zukunft aufzubrechen.

169

Der Finsterwald verschluckt euch mit seinen Schatten, als Sira euch mit schnellen, sicheren Schritten tiefer ins Dickicht führt. Die Geräusche des Lagers verblasen hinter euch, und nur das leise Knacken von Ästen unter euren Füen verrät eure Anwesenheit. Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihr Blick gleitet wachsam durch das Zwielficht, während Tarl und Fennik mit gedämpften Stimmen flüstern. Die Luft ist feucht und schwer, das Moos unter euren Stiefeln dämpft jeden Schritt.

Sira hält plötzlich inne, hebt die Hand. „Hier entlang“, raunt sie und schiebt einen dichten Vorhang aus Farnen beiseite. Ein schmaler, kaum sichtbarer Pfad windet sich zwischen uralten Bäumen hindurch, deren knorrige Äste wie Finger nach euch greifen. „Niemand außer mir kennt diesen Weg“, sagt sie leise, doch in ihrer Stimme schwingt Unsicherheit mit. „Aber wir müssen vorsichtig sein. Der Wald vergisst nicht.“

Plötzlich zuckt ein Schatten durch das Unterholz. Ein leises,

kehliges Knurren dringt an dein Ohr. Lira spannt ihren Bogen, ihre Augen blitzen im schwachen Licht. „Etwas folgt uns“, flüstert sie. Tarl zieht sein Messer, Fennik duckt sich hinter einen Baumstamm. Sira presst die Lippen zusammen, ihr Dolch blitzt in ihrer Faust.

Ein Paar gelber Augen leuchtet zwischen den Büschen auf. Ein riesiger Wolf, das Fell von Narben durchzogen, tritt aus dem Schatten. Er knurrt, die Lippen zurückgezogen, und fixiert euch mit hungrigem Blick. Lira hebt beschwichtigend die Hand, doch der Wolf schnaubt und macht einen Schritt auf dich zu.

„Bleib ruhig“, haucht Lira, ihre Stimme kaum hörbar. „Vielleicht sucht er nur Futter. Oder... er wurde von den Orks aufgeschreckt.“ Der Wolf knurrt lauter, sein Blick wandert von dir zu Sira, dann zu Lira. Die Spannung ist greifbar, jeder Atemzug scheint zu laut.

Du spürst Liras Hand an deinem Arm, fest und warm. „Wir müssen zusammenhalten“, flüstert sie. „Egal, was passiert.“ Der Wolf senkt den Kopf, scharrt mit den Krallen im Moos und scheint auf eine Reaktion zu warten.

Sektion 54: Sprich mit ruhiger Stimme auf den Wolf ein und zeige ihm, dass du keine Bedrohung bist.

170



Der Wald verschluckt euch mit samtigem Dunkel, und jeder Schritt auf dem weichen Moos klingt wie ein Versprechen. Nebel schlängelt sich zwischen den uralten Stämmen, und das Licht der Sonne bricht sich in tausend schimmernden Tropfen, die an den Blättern hängen. Lira geht voran, ihre Bewegungen sind leicht und sicher, als würde sie mit dem Wald sprechen. Du folgst ihr, das Herz pocht dir bis zum Hals.

Plötzlich bleibt Lira stehen. Vor euch öffnet sich eine kleine Lichtung, in deren Mitte ein uralter Baum steht, dessen silberne Rinde im Zwielicht leuchtet. Um den Stamm windet sich ein Band aus blauen Blumen, und in den Ästen hängen Kristalle, die leise im Wind klingen. Lira legt dir eine Hand auf die Schulter. „Hier beginnt die Prüfung“, sagt sie leise. „Du musst dem Baum eine Wahrheit schenken, die du noch nie ausgesprochen hast. Nur dann wird er dich weiterziehen lassen.“

Du spürst, wie die Stille um dich dichter wird. Die Kristalle

beginnen zu vibrieren, als würden sie auf deine Worte warten. Lira sieht dich an, ihre Augen voller Vertrauen und Erwartung. Ein leiser Windhauch streicht über dein Gesicht, und du weißt, dass du dich öffnen musst – nicht nur dem Baum, sondern auch dir selbst und Lira. Deine Gedanken kreisen um das, was dich wirklich bewegt, während das silberne Licht des Baumes auf dich herabfällt.

Sektion 96: Sprich eine Wahrheit aus, die du bisher verborgen hast, und stelle dich der Prüfung des silbernen Baumes.

171

Ihr tastet euch vorsichtig am Rand der Halle entlang, das Licht eurer Fackel tanzt über die uralten Reliefs. Der Abgrund zu eurer Rechten scheint bodenlos, ein kalter Wind weht aus der Tiefe empor und lässt dich frösteln. Lira geht dicht neben dir, ihre Augen wachsam, ihre Hand immer wieder an deinem Arm, als wolle sie dich vor dem Sturz bewahren. Hinter euch schleichen Tarl, Sira und Fennik, jeder Schritt hallt unheimlich von den steinernen Wänden wider.

Plötzlich bleibt Lira stehen und deutet auf eine schmale Felspalte, kaum mehr als ein dunkler Riss in der Wand. „Dort“, flüstert sie, „vielleicht führt dieser Spalt an der Brücke vorbei.“ Der Zwerg nickt, doch seine Stirn ist in Sorgenfalten gelegt. „Die Zwerge haben viele Geheimgänge gebaut, aber nicht alle sind sicher. Manche führen in Fallen, andere zu vergessenen Schrecken.“

Du spürst, wie dein Herz schneller schlägt, als du dich in die enge Spalte zwängst. Die Fackel wirft gespenstische Schatten, der Fels ist feucht und kalt. Lira folgt dir dicht, ihre Nähe gibt dir Halt. Hinter euch drängen sich die anderen durch die Enge, jeder Atemzug klingt laut in der Stille.

Nach einigen Metern öffnet sich der Gang zu einer kleinen Nische. Von hier aus kannst du durch einen Spalt in der Wand auf die Brücke blicken. Unter ihr regt sich eine gewaltige, schuppige Gestalt – ein uralter Basilisk, dessen gelbe Augen im Zwielicht glühen. Du hältst den Atem an, als das Ungeheuer langsam unter der Brücke entlangschleicht, seine Zunge schnellt prüfend in die Luft.

Lira legt dir sanft die Hand auf die Schulter. „Wir haben Glück gehabt“, haucht sie, ihr Gesicht nur eine Handbreit von deinem entfernt. Für einen Moment vergisst du die Gefahr, spürst nur ihren warmen Atem und den Glanz in ihren Augen. Doch dann fährt ein leiser Schrei durch die Dunkelheit – Fennik ist ausgerutscht, ein Stein poltert in die Tiefe.

Der Basilisk reißt den Kopf hoch, seine Augen blitzen. Ihr müsst euch beeilen, bevor das Ungeheuer euch entdeckt.

Sektion 164: Dränge deine Gefährten zur Eile und schlüpfte mit ihnen so leise wie möglich durch die Nische zum Ausgang am anderen Ende der Halle.

172

Du packst gemeinsam mit Fennik den kalten, verzierten Hebel, während hinter euch das Klirren von Stahl und das dumpfe Dröhnen der Wächter durch die Kammer hallt. Lira kämpft mit wildem Mut, ihr Schwert blitzt im bläulichen Schein, während Tarl und Sira verzweifelt versuchen, die Angriffe der untoten Krieger abzuwehren. Deine Finger zittern, als du den Hebel mit aller Kraft nach unten drückst. Ein tiefes Grollen fährt durch die Wände, uralte Zahnräder setzen sich in Bewegung. Staub rieselt von der Decke, und plötzlich öffnet sich in der hinteren Wand der Kammer ein schmaler Durchgang, aus dem kühle, frische Luft strömt.

„Schnell, hier entlang!“, ruft Fennik, und du winkst den anderen zu. Lira schlägt mit letzter Kraft einen der Wächter zurück, dann stürzt sie an deiner Seite durch den Spalt. Tarl und Sira folgen, keuchend und mit Schrammen übersät. Kaum habt ihr den

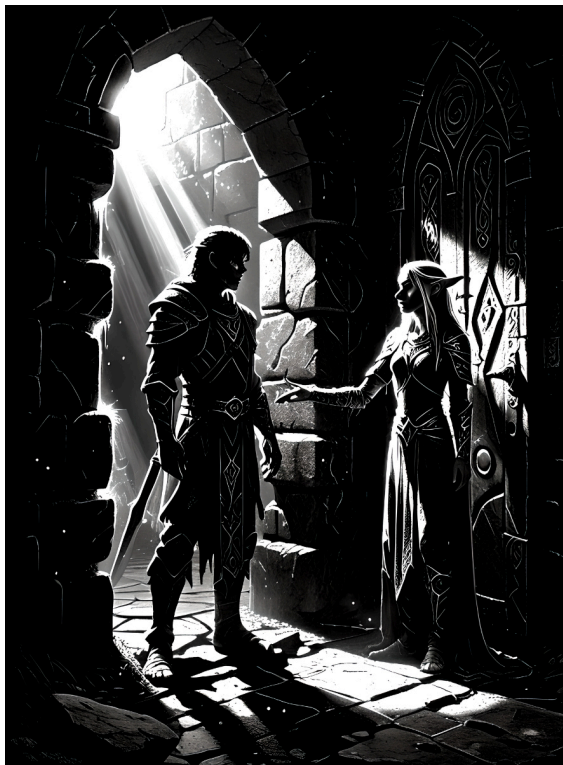
Durchgang passiert, schließt sich die Wand mit einem dumpfen Schlag hinter euch. Die Geräusche der Wächter verstummen, nur euer hektischer Atem bleibt.

Ihr steht in einem engen, feuchten Gang, der sich nach wenigen Schritten zu einer kleinen Höhle weitet. Von der Decke tropft Wasser, und in einer Ecke glimmt schwach ein Moosteppich im Licht deiner Fackel. Lira lehnt sich schwer atmend an die Wand, ihr Blick sucht deinen. „Du hast uns gerettet“, flüstert sie, und für einen Moment liegt ein Lächeln auf ihren Lippen, das all die Dunkelheit vertreibt.

Doch die Ruhe währt nicht lange. Aus der Tiefe des Ganges dringt ein fernes, kehliges Grollen – als hätte euer Entkommen etwas geweckt, das besser geschlafen hätte. Tarl hebt warnend die Axt, Sira legt einen Pfeil auf die Sehne. Lira tritt dicht an dich heran, ihre Stimme ist kaum mehr als ein Hauch. „Wir müssen weiter. Was immer hier unten lauert, es ist nicht freundlich gesinnt.“

Sektion 51: Folge dem schmalen Gang tiefer in die Dunkelheit, dem Grollen entgegen.

173



Die ersten Sonnenstrahlen brechen durch das zerborstene Portal, als du gemeinsam mit Lira in die finstere Kammer trittst. Der Tau auf deinen Stiefeln vermischt sich mit dem Staub uralter Steine, und die Luft ist schwer von Magie und dem fernen Echo vergangener Kämpfe. Lira wirft dir einen entschlossenen Blick zu, ihre Hand ruht fest in deiner. „Was auch immer uns erwartet – ich werde an deiner Seite sein“, sagt sie leise, doch ihre Stimme zittert vor Anspannung.

Ein silbernes Leuchten zieht sich wie ein Faden durch die Dunkelheit und führt euch tiefer in die Kammer. Die Wände sind von seltsamen Runen durchzogen, die im Licht des Kristalls zu pulsieren beginnen. Plötzlich hallen wütende Rufe durch die Gänge – die Orks sind euch gefolgt. Ihre Schatten tanzen über den Boden, verzerrt vom magischen Schein. Lira bleibt stehen, ihr Blick wird ernst. „Hier beginnt die letzte Prüfung“, flüstert sie. „Die Magie ruht, aber ihre Wächter sind erwacht.“

Ein eisiger Windhauch fährt durch die Kammer, lässt die Flammen der Fackeln flackern. Für einen Moment spürst du, wie

sich die Welt verändert – als würde ein unsichtbares Tor aufgestoßen. In Liras Augen siehst du den Widerschein all dessen, was ihr gemeinsam durchgestanden habt. Die Zukunft ist ungewiss, doch das Band zwischen euch ist stärker als jede Magie. Mit einem letzten Blick zurück auf das Licht des Morgens setzt du den ersten Schritt auf den neuen Pfad – hinein in die Prüfung, die alles entscheiden wird.

Sektion 67: Du betrittst mit Lira die Kammer, bereit, dich gemeinsam der letzten Prüfung und den Orks zu stellen.

174

Der Gang wird enger, die Luft feuchter und schwerer. Deine Schritte hallen dumpf auf dem glitschigen Stein, während Lira dicht an deiner Seite bleibt. Hinter euch flackert das Licht von Fenniks Fackel, Tarl und Sira folgen mit angespannten Gesichtern. Das metallische Klirren wird lauter, als ihr tiefer in die Minen vordringt. Plötzlich öffnet sich der Gang zu einer weiten Halle, deren Wände von uralten Zwergenreliefs bedeckt sind. Staub tanzt im Licht, das durch einen Riss in der Decke fällt. In der Mitte der Halle steht eine Statue – ein Zwerg mit erhobenem Hammer, das Gesicht von Moos und Zeit gezeichnet. Lira bleibt stehen, ihre Augen gleiten über die Runen am Sockel der Statue. „Hier sind wir richtig“, flüstert sie. „Die alten Legenden sprechen von der Halle der Ahnen. Das Artefakt muss ganz in der Nähe sein.“ Fennik tritt vor, sein Blick schweift nervös durch den Raum. „Hört ihr das?“, fragt er leise. Ein leises Schaben, wie von Krallen auf Stein, dringt aus einem der Seitengänge.

Plötzlich zuckt ein Schatten durch das Halbdunkel. Aus einer Nische schält sich eine Gestalt – ein massiger Wolf, das Fell von Narben durchzogen, die Augen wild und wachsam. Er knurrt tief, die Lippen zurückgezogen, und du spürst, wie sich deine Gefährten anspannen. Lira hebt langsam die Hand, ihre Stimme ist ruhig, aber fest: „Wir wollen dir nichts Böses, alter Freund.“ Der Wolf schleicht mit gesenktem Kopf um die Trümmer, sein Blick stets auf euch gerichtet. Sira senkt vorsichtig den Bogen, während Fennik den Speer zögernd absetzt. Tarl bleibt wachsam, die Axt bereit, doch auch er wagt es nicht, sich zu bewegen.

Du spürst, wie Lira dich leicht an der Schulter berührt. „Vertrau mir“, flüstert sie. Sie macht einen Schritt nach vorn, die Hand ausgestreckt, und spricht leise in einer fremden, melodischen Sprache. Der Wolf zuckt zusammen, sein Knurren wird leiser. Für einen Moment scheint er zu überlegen, dann senkt er den Kopf und weicht langsam zurück, bis er im Schatten verschwindet. Ein letzter Blick aus seinen goldenen Augen, dann ist er fort.

Die Stille kehrt zurück, nur das Tropfen von Wasser ist zu hören. Lira atmet erleichtert auf, ein Lächeln huscht über ihr Gesicht. „Manche Wunden heilen nie“, sagt sie leise, „doch nicht jedes Monster ist unser Feind.“ Tarl nickt anerkennend, Sira lässt den Bogen sinken. Fennik wischt sich den Schweiß von der Stirn.

Hinter dem halb eingestürzten Tor öffnet sich ein schmaler Durchgang, aus dem ein kühler Luftzug weht. Dahinter schimmert schwach das Licht eines neuen Tages – der Ausgang aus den Minen scheint nah. Doch bevor ihr weitergehen könnt, ertönt aus der Tiefe der Gänge ein fernes, dumpfes Grollen. Die Orks sind euch noch immer auf den Fersen.

Sektion 160: Stelle dich gemeinsam mit Lira und deinen Gefährten den angreifenden Orks in der Halle der Ahnen.

175

Der Nebel verschluckt eure Schritte, während ihr dem fernen Flötenspiel folgt. Die Luft ist kühl und feucht, und jeder Atemzug schmeckt nach Moos und altem Laub. Lira hält deine Hand fest, ihre Finger zittern leicht, doch in ihren Augen brennt Entschlossenheit. Das Flötenspiel wird lauter, lockend und

zugleich fremd, als würde es euch tiefer in das Herz des Waldes ziehen.

Plötzlich lichtet sich der Nebel, und ihr steht in einer kreisrunden Lichtung. In der Mitte sitzt ein junger Elf auf einem moosbedeckten Stein, die Flöte an die Lippen gelegt. Um ihn herum tanzen winzige Lichter, wie Glühwürmchen, die in der Dämmerung schweben. Der Elf verstummt, als er euch bemerkt, und seine smaragdgrünen Augen mustern euch neugierig.

„Fremde im Reich der Nebel“, sagt er mit sanfter Stimme. „Nur wer reinen Herzens ist, darf diesen Ort betreten. Was sucht ihr hier?“ Lira tritt vor, verbeugt sich leicht und spricht mit fester Stimme: „Wir suchen das verborgene Tal, von dem die Alten singen. Unser Weg ist lang, und wir bitten um Rat.“

Der Elf lächelt, doch in seinem Blick liegt etwas Prüfendes. „Jeder, der diesen Hain betritt, muss eine Wahrheit offenbaren. Nur dann öffnet sich der Pfad weiter.“ Er deutet auf einen uralten Baum, dessen Rinde von seltsamen Runen durchzogen ist. „Legt eure Hand auf den Stamm und sprecht das, was ihr am meisten fürchtet.“

Lira sieht dich an, ihre Augen groß und ernst. „Wir müssen es wagen“, flüstert sie. „Nur gemeinsam können wir weitergehen.“ Du spürst, wie dein Herz rast, als du dich dem Baum näherst. Die Rinde fühlt sich warm an, fast lebendig, und ein leises Summen durchströmt deinen Körper. Lira steht dicht neben dir, ihre Hand auf deiner Schulter, als wolle sie dir Mut zusprechen. Der Elf beobachtet euch schweigend, während die Lichter um ihn kreisen.

Sektion 49: Du wartest einen Moment, blickst Lira an und lässt sie zuerst sprechen.

Sektion 42: Du offenbarst dem Baum deine größte Angst und sprichst sie laut aus.

176



Mit zitternden Händen greifst du nach den wenigen Utensilien, die ihr noch habt – ein Stück Seil, ein paar eiserne Nägel, eine kleine Phiole mit Öl. Lira kniet sich neben dich, ihre Bewegungen sind ruhig und zielstrebig. „Hier, gib mir das Seil“, flüstert sie, während sie prüfend den schmalen Spalt mustert. Fennik hält die

Fackel hoch, sein Blick schweift nervös zur Halle zurück, wo das Poltern der Orks immer lauter wird. Sira spannt einen Pfeil auf den Bogen, bereit, jeden zu empfangen, der euch zu nahe kommt. Gemeinsam befestigt ihr das Seil so, dass es knapp über dem Boden gespannt ist, kaum sichtbar im Halbdunkel. Lira träufelt das Öl auf die glatten Steine, während du die Nägel in die Fugen treibst, um die Stolperfalle zu sichern. „Das wird sie zumindest aufhalten“, murmelt sie, ein entschlossener Zug um ihren Mund. Tarl nickt dir anerkennend zu, seine Axt fest in der Hand.

Ein wütender Schrei hallt durch die Halle, gefolgt von dem Krachen splitternden Holzes – die Orks haben das Tor durchbrochen. „Los!“, zischt Fennik, und ihr zwingt euch einer nach dem anderen in den engen Tunnel. Die Dunkelheit verschluckt euch, nur das schwache Licht der Fackel tanzt an den feuchten Wänden. Hinter euch ertönt ein dumpfer Aufprall, gefolgt von wildem Gebrüll – die Falle hat ihren Zweck erfüllt.

Lira bleibt dicht an deiner Seite, ihre Hand streift kurz deine, und für einen Moment spürst du ihre Wärme trotz der Kälte des Tunnels. „Gut gemacht“, haucht sie, und ein Lächeln huscht über ihr Gesicht. Der Tunnel windet sich steil nach unten, das Grollen der Orks wird leiser, doch die Gefahr ist noch nicht vorüber. Die Luft wird schwerer, feuchter, und ein leises Echo begleitet eure Schritte. Schließlich öffnet sich der Gang zu einer weiten, von Nebel erfüllten Halle. In der Mitte spannt sich eine uralte steinerne Brücke über einen schwarzen Abgrund, aus dem Nebelschwaden emporsteigen. Auf der anderen Seite schimmert schwach ein bläuliches Licht, verheißungsvoll und doch unheimlich.

Sektion 33: Du führst die Gruppe vorsichtig auf die Brücke, um das Licht auf der anderen Seite zu erreichen.

177

Hand in Hand verlasst ihr die finstere Kammer, in der nur noch das Echo vergangener Magie nachhallt. Die Luft draußen ist kühl und klar, und der erste Lichtstrahl des Morgens bricht durch die zerborstenen Fenster der alten Festung. Hinter euch liegt der Staub der Geschichte, vor euch ein Weg, der im Nebel verschwindet. Lira bleibt einen Moment stehen, blickt zurück auf die Ruinen, in denen so viele Träume und Schrecken verborgen lagen.

„Es ist vorbei“, sagt sie leise, und ihre Stimme klingt wie ein Versprechen. „Was auch immer wir verloren haben – wir haben einander gefunden.“ Sie lächelt, und in diesem Lächeln liegt mehr Hoffnung als in allen Zaubern der Welt.

Du spürst, wie die Last der vergangenen Stunden von deinen Schultern fällt. Die Angst, die dich so lange begleitet hat, weicht einer leisen Zuversicht. Lira drückt deine Hand, und gemeinsam tretet ihr hinaus in das Licht des neuen Tages. Die Welt ist verändert, und ihr seid es auch – gezeichnet von den Prüfungen, gestärkt durch das Band, das euch verbindet.

Ihr geht Seite an Seite, ohne zu wissen, wohin der Weg euch führen wird. Doch in Liras Augen siehst du die Verheißung eines Abenteurers, das jenseits aller Magie liegt. Und so beginnt eure gemeinsame Reise – nicht als Held und Retterin, sondern als Gefährten, die das Unbekannte wagen.

Das Abenteuer ist zu Ende.

178



Die ersten Sonnenstrahlen brechen durch das dichte Blätterdach, als ihr die Schwelle der alten Kammer hinter euch lasst. Die Luft draußen ist kühl und frisch, voller Versprechen und dem Duft von feuchtem Moos. Für einen Moment bleibt ihr stehen, atmet tief durch, und das Gewicht der vergangenen Stunden fällt langsam von deinen Schultern. Lira steht neben dir, ihr Haar glänzt im Morgenlicht, und in ihren Augen spiegelt sich die Müdigkeit, aber auch ein leiser Funke Zuversicht.

„Es ist vorbei“, sagt sie leise, fast ungläubig. Ihre Stimme klingt wie das Flüstern eines Baches, der nach langer Dunkelheit wieder ans Licht tritt. „Wir haben es wirklich geschafft.“ Sie lächelt zaghaft, und du spürst, wie sich ihre Finger fester um deine schließen. Die Welt wirkt verändert – als hätte die Magie der Kammer einen Teil von euch mit hinausgetragen, etwas Unsichtbares, das euch beide verbindet.

Der Weg zurück ist still. Die Vögel beginnen zu singen, und fern am Horizont siehst du die Umrisse deines Dorfes, das in goldenes Licht getaucht ist. Rauch steigt aus den Schornsteinen, und das Leben kehrt langsam zurück. Lira bleibt stehen, dreht sich zu dir und legt dir eine Hand an die Wange. „Was auch immer jetzt kommt – ich will es mit dir teilen. Wir haben einander gefunden, trotz aller Dunkelheit.“

Ein leises Lachen entweicht dir, und für einen Moment ist alles Leid vergessen. Ihr geht weiter, Schritt für Schritt, dem neuen Tag entgegen. Die Schatten der Nacht liegen hinter euch, doch in deinem Herzen weißt du, dass eure Geschichte gerade erst begonnen hat.

Sektion 41: Gehe mit Lira gemeinsam zurück ins Dorf, um einen neuen Anfang zu wagen.

179

Du spürst, wie der Boden unter deinen Füßen bebt, als die Orks mit wilder Entschlossenheit gegen eure Verteidigung anrennen. Tarl brüllt, seine Axt blitzt im Fackelschein, während Sira einen Pfeil nach dem anderen abschießt. Fennik stößt seinen Speer in den Leib eines Angreifers, Blut spritzt auf den kalten Stein. Lira steht dicht an deiner Seite, ihre Hände leuchten grün, als sie erneut die uralten Worte der Elfen spricht. Ranken schnellen aus den Ritzen des Bodens, winden sich um die Beine der Orks und

halten sie für einen kostbaren Moment auf.

Doch der Feind ist zahlreich. Immer wieder prallen Klingen aufeinander, Funken sprühen, Schreie hallen durch die Halle. Du duckst dich unter einem Hieb hindurch, spürst den Luftzug an deinem Ohr, und schlägst mit aller Kraft zu. Der Ork taumelt, doch ein zweiter springt über seinen gefallenen Kameraden und reißt dich zu Boden. Für einen Moment siehst du nur das hässliche Gesicht des Angreifers, riechst seinen fauligen Atem. Dann packt eine schlanke Hand den Ork am Nacken – Lira zieht ihn mit überraschender Kraft von dir fort und stößt ihn gegen eine Säule.

„Steh auf!“, ruft sie, ihre Stimme scharf, aber voller Sorge. Du rappelt dich hoch, während Tarl und Fennik die letzten Orks zurückdrängen. Die Halle ist erfüllt von Staub, Blut und dem Echo des Kampfes. Plötzlich bricht ein dumpfes Grollen aus der Tiefe hervor, stärker als zuvor. Die Runen an den Säulen beginnen zu glimmen, als würde etwas Altes und Mächtiges erwachen.

Sira ruft: „Etwas kommt! Das ist nicht von dieser Welt!“ Ihre Stimme zittert, doch sie hält den Bogen bereit. Lira blickt dich an, ihre Augen weit vor Angst und Entschlossenheit. „Wir müssen weiter, hinaus auf die Felsterrasse. Die Orks werden nicht die einzigen sein, die uns hier jagen.“

Sektion 122: Du folgst Lira und deinen Gefährten hinaus auf die schmale Felsterrasse, fort von der Halle der Ahnen.

180



Der silberne Kristall liegt schwer und kühl in deiner Hand, sein Licht flackert wie ein lebendiges Herz. Lira steht dicht neben dir, ihre Augen spiegeln Hoffnung und Angst zugleich. Die Luft in der Kammer ist erfüllt von der Magie vergangener Zeitalter, und für einen Moment scheint die Zeit stillzustehen. Die Schatten der Orks sind verschwunden, zurück bleibt nur das Echo eures Kampfes und das leise Summen des Artefakts.

Du spürst Liras Hand auf deiner, warm und zitternd. Gemeinsam tretet ihr an den Altar, das Band zwischen euch stärker als je zuvor. Lira sieht dich an, ihr Blick ist offen, verletzlich und voller Vertrauen. „Was auch geschieht, wir haben es gemeinsam bis hierher geschafft“, flüstert sie. „Das zählt mehr als alles andere.“

Langsam, fast feierlich, legst du den Kristall in ihre Hände. Ein silberner Schein breitet sich aus, hüllt euch beide ein, und für einen Augenblick fühlst du dich schwerelos, als würdet ihr in einem Meer aus Licht treiben. Erinnerungen blitzen auf – an das brennende Dorf, an eure Flucht durch den Wald, an die Prüfungen, die ihr gemeinsam bestanden habt. Du spürst, wie die Magie des Kristalls sich mit euren Herzen verbindet, wie sie eure Ängste, eure Hoffnungen und eure Liebe aufnimmt.

Lira schließt die Augen, und Tränen laufen über ihre Wangen. „Danke“, flüstert sie, „für deinen Mut, für dein Vertrauen – und für dein Herz.“ Der Kristall beginnt zu leuchten, heller und heller, bis sein Licht die Kammer erfüllt und die alten Runen an den Wänden in silbernem Glanz erstrahlen lässt. Ein leiser Windhauch streicht durch den Raum, und du spürst, wie die Last der vergangenen Tage von dir abfällt.

Als das Licht langsam verblasst, steht Lira vor dir, der Kristall in ihren Händen, doch seine Magie ist nun ruhig, gebändigt. Die Gefahr ist gebannt, der Zauber gebrochen. Draußen vor der Ruine ist die Welt still, als hätte sie den Atem angehalten. Lira lächelt dich an, und in ihrem Blick liegt ein Versprechen – auf einen neuen Anfang, auf Hoffnung, auf ein gemeinsames Morgen.

Hand in Hand verlasst ihr die Kammer, das erste Licht des Morgens bricht durch die Bäume. Hinter euch liegt die Dunkelheit, vor euch ein Weg voller Möglichkeiten. Und während ihr gemeinsam in den neuen Tag tretet, weißt du, dass dies nicht das Ende eurer Geschichte ist – sondern erst ihr Anfang.