

31.01 Die Verbotenen Lande

„EISESKÄLTE“

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen Axt-Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbfelischen Druiden

NSC: Hanrich, der Eis-Fischer

NSC: Jool, der achtjährige Sohn von Hanrich

EINLEITUNG

Verlaufen

Nardual und Agnarr gehen einem Gerücht nach, welches besagt, dass es in der Nähe eine alte Ruine geben soll. Aber sie finden sie nicht. Das Gebiet, welches sie absuchen, wird zunehmend hügeliger und felsiger. Sie geraten in einen schweren Sturm und verlaufen sich darauf hin gänzlich. Ständig vermuten sie hinter dem nächsten Hügel das rettende Tal. Aber anstelle des Tals, bauen sich immer noch größere Hügel vor ihnen auf, die zu ganzen Bergen heranwachsen. Sie haben ihre Orientierung verloren, steigen, um weiter zu kommen, immer weiter die Berghöhen hinauf. Das Tal ist in nicht in Sichtweite. Es ist Herbst und eh schon kalt – nun erschwert ihnen auch noch der einsetzende Schneefall das Vorankommen. Die beiden Wanderer kämpfen sich in eine Höhle und warten den Schneesturm ab, der gerade zu toben begonnen hat.

Verwundet

Die Elfin Liriel lebt mit ihrem Volk völlig autark in einem sehr unzugänglichen und versteckten Dorf, am Rande des nördlichen Fennwaldes. Weder vom großen Krieg, noch vom Grund des vor Jahrhunderten aufkommenden Blutnebels, weiß die Dorfbevölkerung etwas. Man handelt mit den Menschen, die wenige Kilometer weiter ein Dorf errichtet haben und erfreut sich der Geschäfte. Die Menschen kommen auf einmal nicht mehr zum Handeln in ihr Dorf. Als die Elfen aufbrechen, um nachzusehen was der Grund für das Ausbleiben der Besuche der Menschen ist, kehren auch sie nicht wieder zurück. Niemand kehrt mehr zurück, der das Dorf verlässt. Der Grund ist der Rote Nebel.

Nach vielen Jahren lichtet sich nun der Nebel und die Elfen des Dorfes wollen wieder auf Entdeckung gehen, ebenso Liriel. Dazu kommt es aber nicht. An einem schönen Herbstmorgen wird das Dorf von marodierenden Menschen überfallen. Sie sind den Elfen zahlenmäßig weit überlegen. Schwer bewaffnet, gut gerüstet und in roten und schwarzen Kleidern gehüllt, nehmen sie viele Gefangene. Einige Elfen fliehen, andere werden einfach erschlagen. Liriel gelingt die Flucht. Sie rettet sich Richtung Norden in die Berge. Dabei wird sie von zwei Bolzen der Angreifer in den Rücken getroffen. Viele ihrer Verwandten und Freunde flüchten in alle Himmelsrichtungen. Völlig abgekämpft und erschöpft,

schleppt sich die verwundete Elfin die Berge hinauf. Es wird bitterkalt und der Wind peitscht die ersten Schneeflocken durch die Gegend. Ob sie diese Strapazen überleben wird?

Abenteuerbeginn

Die Höhle

Agnarr und Nardual rasteten in einer geräumigen Höhle, weit in den Bergen. Durchgefroren und völlig am Ende wollten die beiden hier die Nacht verbringen. Draußen bahnte sich ein wahrer Schneesturm an. Da sie nur Fackeln dabei hatten und das Sammeln von Feuerholz hier oben so gut wie unmöglich schien, entzündete man mühevoll eine Fackel, die dann das Licht der Welt für die beiden Abenteuerer darstellte. Man erhitzte Wasser, aß von den Vorräten und harrte einfach nur aus. Agnarr war völlig am Ende, Nardual bot an, Wache zu halten. Dabei achtete mehr auf das Feuer als auf mögliche nahende Feinde. Der Wind pfiff und heulte durch die Höhle bis tief in die Nacht hinein. Es war trotz Feuer kalt.

Die Elfin im Schnee

Am frühen Morgen vernahm Nardual ein Geräusch von draußen. Ein Knurren, welches von einem Tier herrühren könnte. Nardual weckte Agnarr und beide sahen draußen nach. Sie entdeckten einen Bären, der grade versuchte etwas aus dem Schnee zu reißen. Schnell zeichneten sich die Konturen einer humanoiden Gestalt ab, welche sich unter einer Schneedecke befand, auf der der Bär herumtrat. Mit Feuer und Gebrüll vertrieben die beiden den Bären, anschließend legte man die Gestalt frei, die offenbar durch das Gezerre des Bären wachgeworden war.

Eine völlig durchgefrorene Elfin kam zum Vorschein. Trotz ihres Zustandes sah sie immer noch sehr attraktiv aus. Agnarr verschlug es die Sprache. In ihrem Rücken steckten zwei Bolzen, einer in der Schulter, der andere hatte gar den Rucksack durchschlagen und steckte tief in ihrem Rücken. Die Elfin, sie kam mehr oder weniger zu Bewusstsein, geriet in Panik und wollte fliehen. Ein kläglicher und lächerlicher Versuch wegzukriechen, denn Agnarr und Nardual packten sie und schleppten die hilflose Gestalt in die Höhle. Panisch ließ sie diese Aktion über sich ergehen, eine andere Wahl hatte sie auch nicht. Völlig entkräftet stöhnte und jammerte sie.

Hilfe

Nardual kümmerte sich um die Bolzen, zumindest wollte er das. Agnarr erhitzte wieder Wasser. Die drei waren ein bemitleidenswerter Haufen. Frierend, übermüdet und erschöpft. Die Nacht war vorbei, der Morgen war angebrochen. Nun waren die Heilfähigkeiten des Halbelfen Nardual gefragt. Den ersten Bolzen entfernte er, während die Elfin langsam wieder zu Kräften kam. Der zweite Bolzen stellte eine wahre Herausforderung dar, das wusste sowohl die Elfin als auch der Halbelf. Eine sehr riskante Sache, den Bolzen unter diesen widrigen Umständen zu entfernen. Es könnte das Leben der Elfin kosten, das wussten alle. Agnarr gab ihr etwas zu Trinken und sie war kurz darauf in der Lage zu sprechen. Sie stellte sich als Liriel vor. Dann erzählte sie den anderen beiden, was ihr widerfahren war. Von dem Überfall auf ihr Dorf und den Menschen, die dafür verantwortlich waren. Nardual und Agnarr erzählten ebenfalls von ihrer Odyssee durch die Berge und dass sie sich verlaufen haben.

Rauch

Nach einiger Zeit verlangte Nardual, den Bolzen aus dem Rücken der Elfin zu entfernen, so riskant es auch sein mochte: das rostige Ding musste raus. Nun lag es an dem Halbelfen. Während er sich auf seinen „Eingriff“ vorbereitete, genoss Agnarr das klare Wetter und die Aussicht. Dabei entdeckte er eine Rauchsäule, die gar nicht weit weg zu sein schien. Aber es war kein Feuer, sondern etwas anderes. Nachdem Liriel unter Schmerzen wieder das Bewusstsein erlangte, roch sie ebenfalls Rauch. Nardual hatte ihr erfolgreich den zweiten Bolzen aus dem Rücken entfernt.

Die drei berieten sich. Ob der Rauch von den Leuten stammte, die Liriel verfolgt hatten? Waren es Räuber oder nur ein Einsiedler? Nach einer langen Diskussion darüber, ob man noch eine Nacht hier verbringen will oder nicht, beschloss man, dem Ursprung des Rauchs auf den Grund zu gehen.

Die Hütte

Am Vormittag erreichten Nardual, Liriel und Agnarr einen Hügel, von dem aus sie eine Hütte und ein Räucherhaus sehen konnten. Nicht dass sie dort hinwollten, sie mussten, ansonsten wären sie wohl alle erfroren. Etwas weiter entdeckten sie einen zugefrorenen See, der überall kleine Löcher aufwies, wahrscheinlich um in ihnen zu fischen. Die drei machten sich auf den Weg zur Hütte

Liriel klopfte, Nardual und Agnarr standen daneben. Die Tür öffnete sich und ein Mann stand im Eingang, in der Hand eine Armbrust haltend. Hinter ihm ein Junge, vielleicht sieben oder acht Jahre alt. Ein paar Worte später dann, bat er die drei herein, wenngleich er etwas verwirrt und überrascht schien. Der körperliche Zustand der drei war gelinde gesagt: schlecht. Völlig durchgefroren betraten sie die Hütte des Mannes.

Zu Kräften kommen

Der Mann stellte sich als Hanrich vor. Er war Fischer aus einem Lager, welches sich circa fünfzehn Kilometer entfernt an einem Fluss befand. Hanrich kam jedes Jahr hier herauf, um Aale aus dem vereisten See zu fangen, sie zu räuchern und sie anschließend wieder ins Lager zu bringen. In den letzten beiden Jahren leistete ihm sein Sohn Gesellschaft. Jool, der Name des Sohnes, wurde von Hanrich angewiesen, den Gästen heiße Suppe zu geben und ein Stück Aal aus dem Räucherhaus.

Das Innere der Hütte war urgemütlich. Das Feuer im Kamin erhitzte den gesamten Innenraum. Nardual, Agnarr und Liriel konnten es kaum glauben. Sie bekamen Essen und Trinken. Dabei unterhielten sie sich über die jüngsten Ereignisse. Dabei zeigte Liriel dem Fischer einen der Bolzen. Sofort erkannte er die Machart. Rostbrüder. Das ließ ihn etwas nachdenken. Er bot den drei an, dass sie ihn ins Lager begleiten können, aber zuvor sollten sie sich erstmal ausruhen und zu Kräften kommen. Das wollten sie und das taten sie.

Die Rostbrüder

Am nächsten Tag, Agnarr und Nardual hatten geschlafen und Liriel war in ihrer Meditation, wachten alle gut ausgeruht und aufgewärmt auf. Sie zogen sich an und machten sich bereit. Während der Packphase, hörten sie von draußen Stimmen und ein Pferd wiehern. Neugierig schauten sie aus dem Fenster. Vier Gestalten, gekleidet in Fellen und Ledermänteln und bewaffnet mit Langschwertern und einer Armbrust, standen vor Hanrich und unterhielten sich mit ihm. Jool befand sich zu diesem Zeitpunkt noch in der Hütte.

Der Ton wurde rauher, Liriel erkannte, dass es die gleiche Art Mensch war, die ihr Dorf angegriffen hatte. Agnarr ahnte bereits, dass die Situation eskalieren würde, deswegen beeilte er sich mit dem Anziehen seiner Lederrüstung. Nardual schnappte sich die Armbrust von Hanrich, welche noch auf der Truhe lag. Er spannte sie und legte einen der drei Bolzen ein. Die Stimmung war zum Zerreißen gespannt.

Heute nicht!

Der eine der Rostbrüder verlangte in die Hütte zu gehen, da er in ihr die Elfin vermutete. Hanrich aber verneinte und zog unmittelbar danach die Konsequenzen seiner Aussage. Der Armbrustschütze schoss und traf ihn in die Schulter. Hanrich ging zu Boden und stöhnte, Jool schrie auf, konnte er durch die offenstehende Tür doch alles beobachten.

Der Schuss war gleichzeitig der Startschuss für Liriel, die nun hinausstürmte und ihren Bogen Richtung Rostbruder-Armbrustschütze abfeuerte. Sie traf und der Rostbruder ging zu Boden, lebte aber noch. Der abgefeuerte Bolzen durch die Hand von Nardual erst, tötete ihn. Die anderen drei Rostbrüder gerieten in Wut. Zwei von ihnen stürmten auf Liriel zu, die bereits ihr Ende kommen sah. Der Hüne Agnarr aber tauchte auf einmal auf und stellte sich zwischen sie und den Rostbrüdern. Mit seiner riesigen Axt war er eine imposante Gestalt. Außerdem war er nicht weniger wütend.

Auch Nardual lief nun, seinen Kampfstab bereit, hinaus. Einer der Rostbrüder wollte seinen toten Kameraden die Armbrust abnehmen, was Liriel aber bemerkte. Sie feuerte auf den Rostbruder und traf ihn tödlich. Agnarr hielt währenddessen die anderen beiden in Schach und kassierte den einen oder anderen Treffer, wohl aber nicht tödlich.

Mit viel Feingefühl und sorgfältigem Zielen, erwischte die Elfin einen der beiden letzten Rostbrüder, indem sie ihm direkt ins Auge schoss. Der andere, der hochkonzentriert gegen Agnarr kämpfte, bekam den Stab von Nardual ins Gesicht, was ihn aus der Balance brachte. Ein Schlag mit der Axt des Hünen Agnarr und ein weiterer abgefeuerter Pfeil richteten den Rostbruder praktisch hin. Der Kampf war vorbei. Schnell und brutal.

Plündern

Unmittelbar nach dem Kampf, kümmerte sich Nardual um den getroffenen Hanrich. Agnarr schnappte sich das Packpferd und Liriel entdeckte bei dem Anführer einen Beutel mit Rubinen. Es waren die Überbleibsel von Elfen, wohl aus ihrer Sippe. Dabei waren es drei große und ein kleinerer Rubin. Liriel war tieftraurig.

Hanrich und sein Sohn packten schnell ihre Sachen, weil es vielleicht noch mehr von den Rostbrüdern hierher verschlagen könnte. Liriel und Agnarr plünderten die Leichen aus und nahmen sich alle brauchbaren Dinge. Die Schwerter, Ledermäntel, Stiefel, Gürtel, Handschuhe und die Decken, Schlafsäcke und Zelte, welche auf dem Pferd befestigt waren. Auch die Armbrust und die Rüstungen nahm man ihnen ab. Die Leichen wurden dann in den See geworfen, was Hanrich erst nicht so lustig fand, immerhin lebten hier die Fische, die er regelmäßig fing. Den Kampfschauplatz räumte man auf.

Aufbruch

Sie packten alles zusammen. Liriel gefiel es nicht, Menschen zu töten, aber offenbar war es ein notwendiges Übel in dieser Zeit, und da draußen sollte es noch sehr viel gefährlichere Wesen geben.

Hanrich war froh am Leben zu sein und sein Sohn noch viel mehr. Agnarr, der eine leichte Verwundung erlitten hatte, freute sich nun auf das Lager und Narduals gute Laune wuchs ebenfalls. Dennoch saß ihnen der Schock noch in den Knochen.

Gemeinsam machten sie sich nun auf, das Lager zu erreichen. Eine kleine Reise stand ihnen bevor.

Spielende

Für das Einstiegsabenteuer gab es 4 Erfahrungspunkte

Anmerkungen:

Wir spielten viereinhalb Stunden. Dabei mussten wir gelegentlich, aber eher selten, in den Büchern blättern. Der Spielfluss wurde kaum unterbrochen und mit etwas Übung wird er richtig flüssig werden, da bin ich mir sehr sicher.

Besonders die kalte und lebensfeindliche Umgebung habe ich offenbar gut beschrieben, es fröstelte den Spielern oftmals. Auch die passende musikalische Untermalung trug ihr Übriges dazu bei (einen Link poste ich bei Interesse). Diese Runde *Verbotene Lande* fühlte sich richtig gut an. Es war ein Kennenlern-Abenteuer, mehr eigentlich nicht. Ich spielte mit Zuständen wie *Unterkühlung*, *Dunkelheit*, *Erschöpfung und Verwundung*. Auch die *Ressourcen-Würfel* wurden ein paarmal bemüht. Dabei konnte Liriel ein Teil ihrer Lebensmittel wegwerfen (eine 1 auf einem W8 gewürfelt) und Narduals Vorrat an Fackeln ging ebenfalls zur Neige (eine 2 auf einem W8). Wasser hatten sie aufgrund der Schneemassen eigentlich genug, deswegen sparten wir uns das.

Der Kampf gegen die Rostbrüder war eigentlich auch nur dazu gedacht, das Kampfsystem zu testen und das stellte sich als sehr gut heraus. Lediglich kleinere Feinheiten müssen wir noch verinnerlichen. Fragen wie „Bogenschluss in den Nahkampf“ werden im Regelwerk nicht behandelt, darüber stolperten wir gestern. Aber mit Hausregeln kann man auch situationsabhängig handeln, oder eben den logischen Menschenverstand heranziehen.

Nächstes Mal werden Nardual, Agnarr und Liriel in dem Lager am Fluss starten. Dann haben sie ihre Waren vielleicht eingetauscht und sich mit Ausrüstung eingedeckt. Das Lager wird dann ihr Startpunkt für die Sandbox *Verbotene Lande* sein.

Die Verbotenen Lande

„DAS GEFÄNGNIS VON URUS“ TEIL 1

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen Axt-Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbfischen Druiden

Einleitung

Die schroffe Naturkulisse wich nun der von bestellten Feldern und Trampelpfaden. Auch vereinzelte Hütten mit Reet gedeckten Dächern fügten sich in die Umgebung ein. Der Himmel war blau und klar, keine einzige Wolke zu sehen. Am Horizont fraßen sich die Gebirgsketten in den Himmel, wie Zähne eines riesigen Monsters. Es war Spätherbst und langsam wich das Grün der Natur einem Grau-Braun. Viele Nadelbäume säumten den Weg, den die Abenteurer nahmen. Der erst bergige Untergrund wich nun einem hügeligen und dann einem fast schon flachen. Der Vormarsch ging gut voran.

Die Hunde von einem Hof bellten, als sie die nahenden Abenteurer bemerkten und die Kinder beobachteten die fünf Gestalten, wie sie das Pferd samt Schlitten an ihrem Haus vorbeizogen; der ermattete Agnarr, die stolze, aber gebrochene Liriel, der neugierige Nardual, der freundliche Hanrich und der kleine Jool. Zielstrebig schritten sie voran und langsam kam das Lager, von dem Hanrich immer sprach, in Sichtweite. Von einem Lager konnte keine Rede sein, es glich einem großen Dorf mit kleinem Hafen, der an einem Fluss errichtet worden war. Alles war umgeben von einer Mauer aus Palisaden. Die Abenteurer waren angekommen.

Abenteuerbeginn

Ankunft im Dorf

Hanrich begrüßte die Torwache, tauschte ein paar Informationen aus und schritt durch das offene Tor, die drei Abenteurer folgten ihm. Nun sahen sie sich erst einmal um. Hanrich deutete auf das Gasthaus, wo er die Aale abgeben wollte. Zuvor gab man ihm, als Dankeschön für die Hilfe, zwei der drei Schwerter, welche sie den Rostbrüdern abgenommen hatten. Hanrich bedankte sich dafür und legte die Waffen zu seinen Sachen, dann verschwand er und die drei Abenteurer waren mehr oder weniger auf sich gestellt. Sie sahen sich im Lager um. Es war definitiv kein Lager, sondern ein Dorf.

Neben dem Gasthaus gab es eine Schmiede, einen riesigen Brunnen, der ein beliebter Treffpunkt zu sein schien, ein Gemischtwarenhändler, vor dessen Tür momentan wie wild verhandelt wurde und einen kleinen Hafen, an dessen Steg mehrere kleine Boote befestigt waren. Und das war nur der erste Blick.

Liriel war überwältigt, wenn auch gleichzeitig etwas unsicher. Sie fühlte sich nicht wirklich wohl, wahrscheinlich erschlagen von der Kulisse, sodass sie sofort schon Pläne schmiedete, das Dorf umgehend wieder zu verlassen. Nardual meinte aber, dass sie sich erstmal mit Vorräten eindecken sollten und die Waren veräußern. Dazu starrten beide den Hünen Agnarr an, der sich bereit erklärte, die erbeuteten Gegenstände beim Gemischtwarenhändler zu verkaufen. In der Zwischenzeit wollten Nardual und Liriel das Gasthaus aufsuchen, Agnarr würde dann nachkommen. So sollte es sein.

Beim Händler

Agnarr steuerte also den Gemischtwarenhändler an, der ihn auch ankommen sah. Ein großer und kräftiger Mann, ein Auge erblindet und recht ungepflegt, begrüßte den Abenteurer. Schnell kamen sie ins Gespräch. Agnarr präsentierte seine Waren und nannte den Preis, den er für alles haben wollte.

Der Händler aber rümpfte die Nase, als er bemerkte, dass es sich bei dem Schwert, den Stiefeln und den Rüstungen um Rostbrüder-Zeugs handelt. Das senkte den von Agnarr geforderten Preis. Am Ende aber wurden sich beide einig und Agnarr ging mit einem kleinen Sack voll Silberstücke rüber zum Gasthaus, um zu Liriel und Nardual zu stoßen.

Das Gasthaus

Das Innere des Gasthauses war mehr als rustikal. Ein kleiner Tresen, vier Tische mit jeweils vier Stühlen, mehr gab es nicht. Ein abgesonderter Raum aber beinhaltete eine ganze Tafel mit mehr als zwanzig Stühlen, die auch alle besetzt waren. Hier wurde im Augenblick Rat abgehalten, zu dem der Gastwirt wohl auch gehörte, denn er stand gespannt am Tisch und lauschte den Rednern. Nach einiger Zeit aber bemerkte er seine neuen Gäste und kümmerte sich umgehend um diese.

Nardual und Liriel bekamen Honigmet und fragten den Wirt, ob es eine Übernachtungsmöglichkeit im Hause gäbe. Der Wirt nahm ihnen 2 Kupfermünzen per Kopf ab und deutete auf die Decke, wo sich der Schlafsaal befand. Neben dem Gespräch mit dem Wirt, lauschten Nardual und Liriel immer wieder den Themen, über die am großen Tisch gesprochen und gestritten wurde. Agnarr kam nun auch vom Händler wieder und wedelte zufrieden mit dem Sack Silber herum. Nachdem auch er einen Honigmet bekommen hatte, hörte er ebenfalls den Rednern zu.

Eine Dorfversammlung

Die Redner am Tisch standen immer, während die anderen sitzenblieben. Es wurde manchmal laut. Hauptsächlich ging es um die Errichtung einer Stadt an der Mündung des Varda-Sees, und um dessen Finanzierung. Viele waren dafür, einige dagegen. Richtig laut wurde es, als sich das Thema „Städtegründung“ in das Thema „Sicherheit im Lager“ wandelte.

Hier wurde es für Liriel, Nardual und Agnarr interessant. Es ging um die Toten. Um die wandelnden Toten, von denen sich immer mehr hier tummelten. Mit ihnen wurde man fertig, da man sie einfach ignorieren konnte. Die „neuen“ wandelnden Toten aber, die bewaffnet aus dem Osten über die neu erbaute Brücke kamen, machten ihnen zu schaffen. Das Thema wurde immer hitziger, die Stimmung kippte. Niemand konnte den Ursprung dieser bewaffneten Untoten ausmachen, oder doch?

Ein Mann, namens Falk Fannhein, erwähnte mehrfach das „Alte Gefängnis“, welches er damals, kurz vor der Gründung dieses Lagers, entdeckt hatte. Er hielt es für möglich, dass die Untoten von dort hierherkommen könnten. Fast alle am Tisch lehnten diese Idee ab, immerhin war es eine bergige Strecke von mehr als siebzehn Kilometern von dort. Die Abenteurer aber hörten genau zu. Sehr genau.

Fragen und ein Entschluss

Liriel witterte sofort die Möglichkeit Entdeckungen zu machen und Agnarr wollte sich nur um dieses Problem kümmern, sofern die Bewohner ihn dafür bezahlen. Die Idee war nicht schlecht, aber angesichts des nichtvorhandenen Reichtums im Dorf, würden die Dörfler kaum etwas bezahlen können, so viel stand fest. Nardual aber juckte es ebenfalls in den Fingern. Wenn es dort ein altes Gefängnis gäbe, würde es sich für sie möglicherweise lohnen.

Als die Sitzung beendet war, sprach Liriel den Mann an, der das Gefängnis erwähnte und fragte ihn weiter aus. Er erzählte von einer alten Ruine, unter der man wohl einen ganzen Komplex errichtet hatte. Er mied den Bereich all die Jahre und hielt ihn für verflucht. Liriel wollte eine Wegbeschreibung

dorthin, welche sie auch prompt bekam. Nardual und Agnarr nickten zustimmend, als sie von Liriel gefragt wurden, ob sie sie begleiten würden. Damit war es beschlossen. Nun wollten sie alle zum Händler, um sich für die Reise mit verschiedensten Ausrüstungsgegenständen einzudecken. Anschließend wollten sie ruhen, um dann im Morgengrauen aufzubrechen.

Erneut beim Händler

Der Laden glich im Inneren einer Lagerhalle, weniger einem Gemischtwarenhändler. Mit offenen Mündern starrten die Abenteurer auf die unzähligen Waren, die auf ihre neuen Besitzer warteten. Der Händler grinste, während er seinem fast erwachsenen Sohn erklärte, wie man einem Kaninchen das Fell abzieht, ohne es dabei zu zerstören.

Liriel kaufte Pfeile, und zwar die mit einer Eisenspitze. Auch Proviant, eine Karte von der Gegend und Decken wurden gekauft. Sie tobte sich richtig aus. Fackeln mussten auch noch mit. Nardual erging es nicht anders. Er machte sich, wahrscheinlich seiner Berufung als Heiler geschuldet, immer nur Gedanken um das Wohlergehen seiner Begleiter, also kaufte er zig Heilverbände. Auch eine bessere Rüstung stand auf seiner Einkaufsliste. Agnarr tauschte seine zweihändige Axt gegen eine einhändige und einen Schild. Fast schon bettelnd stand er vor einer Plattenrüstung, die an einem Ständer hing und ihn anlachte. Der Preis war fair aber für ihn nicht zu bezahlen. Mit dem Erlös durch den Verkauf des Pferdes reichte es gerade einmal für ein Kettenhemd.

Die Nacht im Gasthaus

Die Nacht verlief recht ruhig, waren die drei Abenteurer doch immer noch erschöpft von der Kälte und der Reise von den Bergen hierher. Alle schliefen fest, dabei war es ein amüsanter Anblick: Agnarr passte nicht im Ansatz auf dieses viel zu kleine Bett, sodass seine Füße weit über den unteren Bettrand hinausragten. Liriel versuchte es zwar, aber das Schlafen in einem Bett dieser Art war ihr zu befremdlich. Sie zog es vor mit ihrer neuerworbenen Decke auf dem Boden zwischen den Betten zu nächtigen. Selbst für Nardual stellte sich das Schlafen und Liegen auf dem Bett als ein wahres Abenteuer heraus. Ungewohnt und ungemütlich, aber die Müdigkeit ließ ihn schon schnell einschlafen.

Aufbruch ist besser als Fußbruch

Nardual erwachte durch das Schreien der Hähne im Dorf, die sich offenbar einen verbalen Krieg erklärten. Das Gekreische ging weiter und schien niemanden im Dorf zu stören. Dadurch geweckt, stand er auf und weckte den Hünen Agnarr, der sich daraufhin im Bett wälzte und mit einem Ruck aufstand, weg von dem nervenden Nardual. Dabei übersah er aber die auf dem Boden schlafende Liriel, die nun durch einen stechenden Schmerz aus dem Schlaf gerissen wurde. Sie schrie und schlug wie wild auf das Bein von Agnarr ein, welches auf ihrem Knöchel ruhte. Agnarr bekam Panik und machte einen Satz zurück, während er sich darüber aufregte, warum man auch auf dem Boden schlafen muss. Liriel war stinksauer, Nardual lachte und Agnarr erlitt einen Schock.

Nach diesem Ereignis packten sie ihre Sachen und machten sich auf den Weg. Gesprochen wurde vorerst gar nicht. Liriel war froh, dass das Gewicht des Hünen Agnarr ihr nicht den Fuß gebrochen hatte. Trotzdem schmerzte es. Agnarr war es zwar unangenehm, aber er blieb fest der Meinung, dass man nicht auf dem Boden schlafen sollte, besonders nicht vor seinem Bett. Nardual sagte dazu gar nichts.

Ein beschwerlicher Weg

So brachen sie also auf, gen Osten. Es ging über die neue Brücke, vorbei an den kleinen Fischerbooten und den Fischern, die darauf arbeiteten. Sie starrten die Reisenden fragend an. Welcher normale Mensch startet bei solcher Früh auch schon in die Wildnis?

Mit zunehmendem Sonnenaufgang wurde es natürlich auch heller. Das Rauschen des Flusses auf der einen, die mächtigen Berge auf der anderen Seite, weit weg am Horizont. Vegetation wie vereinzelt Bäume, kleinere Wälder und grüne Grashügel rundeten das Bild ab. Es könnte so schön sein, hätte Nardual nicht diesen mit Steinen gesäumten und matschigen Weg am Wasser gewählt. Er meinte aber, es wäre die beste Route. Trotzdem waren sie sehr gut und schnell unterwegs, sodass sie noch weit vor Anbruch der Dunkelheit, am Nachmittag, ankommen würden.

Der erste Untote

Am späten Nachmittag dann, die Abenteurer wanderten nun gen Norden, da Nardual plötzlich die Route geändert hatte, spürten alle ein merkwürdiges Gefühl der Stille. Den Fluss und sein Rauschen hatten sie lange schon hinter sich gelassen. Nun standen sie in einem hügeligen Gebiet mit teils steinigem Untergrund. Man musste schon aufpassen wo man hintrat.

Es war still. Kein Vogel, kein Wind, gar nichts. Nardual entdeckte im Norden eine humanoide Gestalt, welche sich ihnen näherte. Sie war langsam, kam aber auf sie zu. Liriel bemerkte nichts und geriet in Panik, als auch Agnarr die Gestalt entdeckte. Die Elfin kletterte auf einen kleinen Felsen, um besser sehen zu können, was sie auch tat. Nun konnte sie die Gestalt ebenfalls sehen.

Es war ein Untoter. Ein skelettierter Mensch, welcher an den Füßen mit Ketten gefesselt durch die Gegend schritt. Langsam kam er näher – direkt auf Nardual und Agnarr zu, Liriel stand immer noch auf dem Felsen und schluckte vor Angst. Die drei Abenteurer machten nichts. Sie warteten ab. Das Skelett verursachte die einzigen Geräusche, die in der Gegend zu hören waren. Als es Agnarr auf die Pelle rückte, zog dieser seine Axt und schlug zu, verfehlte aber um Haaresbreite. Ein lächerlicher Versuch das Skelett zu erledigen. Nach dieser Attacke drehte das Skelett um und wanderte Richtung Fluss. Niemand unternahm etwas, man ließ es einfach ziehen. Zwar hingen noch Fetzen von Kleidern am Skelett herunter, ob dies nun aber Gefängnis Kleidung war, ließ sich nicht erkennen.

Die Ruine

Am frühen Abend dann erreichten die Abenteurer das Gebäude, welches wohl das Gefängnis sein sollte. Eine Ruine in jeglicher Form. Eingestürzte Wände, das Dach war nicht mehr vorhanden. Dennoch aber konnte man anhand der Umrisse im Boden die einzelnen Räume gut erkennen, wie sie einmal angeordnet waren. Überall wuchsen Gräser aus den Fugen und fremdartiges Moos überwucherte viele Stellen der Mauern. Dann fand Nardual die Treppe. Eine riesige und breite Treppe führte in die Tiefe. Auf dem Mauerwerk über den Stufen entzifferte er die Worte „Gefängnis Urus“. Die Treppe führte im wahrsten Sinne des Wortes in die Finsternis, sodass Liriel vorschlug, erstmal ein Lager aufzuschlagen, um dann am nächsten Tag gut ausgeruht dort hinunterzusteigen.

Liriel schlug das Lager auf. Dazu suchte sie sich einen guten Ort innerhalb der Ruinen, welcher im Notfall sogar gut zu verteidigen wäre. Nardual und Agnarr halfen ihr und besorgten brennbares Material, denn ein Feuer wollten sie schon haben. Dann aßen sie, tranken und stellten sich Fragen, was sie wohl dort unten erwarten würde. Agnarr schlief, da er für die Nachtwache eingeteilt war. Nardual

verspürte ein immer schlimmer werdendes Gefühl. Als ob dieser Ort verflucht wäre. Am späten Abend dann legten sich Nardual und Liriel schlafen, Agnarr hielt Wache.

Das Grauen am Morgen

Lange würde das Feuer nicht mehr brennen und auch die Nacht näherte sich ihrem Ende. Mit Mühe konnte man bereits die Silhouetten der Berge am Horizont erkennen. Agnarr starrte ins Feuer. Die Flammen schienen zu tanzen, und zwar stark. Es war aber nirgends Wind spürbar. Das jagte ihm Angst ein und er sah sich um. Nichts. Das Feuer drohte gar auszugehen, so stark war der Tanz in den Flammen. Als er dann noch Geräusche vernahm, die aus der Dunkelheit in seine Richtung zu kommen schien, weckte er Nardual.

Nardual schreckte sofort hoch, entdeckte die tanzenden Flammen und auch die Geräusche, welche sich ihrem Lager näherten, bemerkte er. Schnell weckte man Liriel. Die Geräusche aus der Dunkelheit klangen wie das Rasseln einer Kette, die an Steinen entlanggezogen wird. Sie sollten Recht behalten. Aus dem Dunkel schlurfte ein Skelett, am Handgelenk eine lange, rostige Kette hinter sich herziehend. Es war nicht der gleiche Untote wie am Vortag. Langsam erkundete der Untote das Lager. Dabei kam er den Abenteurern sehr nahe. Angespannt und erschrocken warteten sie ab, was das Skelett machen würde.

Agnarr nahm allen Mut zusammen und trat das Skelett. Immerhin wog er mehr als hundert Kilogramm, das Skelett vielleicht fünfundzwanzig. Mit einem Satz krachte es gegen eine der porösen Mauern und blieb liegen. Dann, Sekunden später, stand es wieder auf und marschierte an den Abenteurern vorbei, zurück in die Dunkelheit. Dabei fiel es über einige Steine, richtete sich wieder auf, ging weiter und verschwand.

Das Gefängnis von Urus

Nach diesem Erlebnis wollte niemand mehr schlafen. Das lohnte auch nicht, ging die Sonne doch bald auf, wobei Nardual bereits anmerkte, dass dort, wo sie gleich hingehen wollten, die Sonne eh nie scheint, nämlich unter der Erde. Die Treppe ging tief hinab.

Sie packten ihre Sachen und machten sich bereit, die Treppe zum Gefängnis hinabzusteigen. Jeder war an- aber gespannt. Was würde sich dort unten befinden? Schweigend zündete Nardual eine Fackel an, Agnarr ging nach vorn und Liriel blieb vorerst hinten. Sie stiegen die Treppe hinab.

Nach etlichen Metern, welche auf einer rutschigen Treppe nach unten führten, erreichten sie einen Durchgang. Er war sehr breit und vollkommen intakt. Es roch feucht und modrig. Das Licht der Fackel erleuchtete nur wenig Raum. Der Gang war viele Meter lang und endete in einem Raum, in dem alte zerstörte Möbel auf einem Haufen lagen. Dann entdeckten sie noch eine Treppe. Diese führte noch weiter in die Tiefe. Sie gingen hinab.

Erster Kontakt

Am Ende der Treppe dann, erreichten sie eine offenstehende Tür aus Metall. Die Abenteurer schoben sie auf und traten in einen Vorraum, in dem noch ein alter Schreibtisch und mehrere Schränke standen. Durch den Zahn der Zeit stark in Mitleidenschaft gezogen. Auch die Statue eines Kriegers stand in diesem Raum. Eindeutig Anbeter des Gottes Rost, soviel war sicher. Nardual spürte die Anwesenheit von Magie und sein Gefühl sollte ihm Recht geben. Außer dem Licht der Fackel, erhellte eine ihm

fremde Lichtquelle die Gänge und Räume um sie herum. Ein schwaches bläuliches Licht, welches gelegentlich von einem rötlichen abgelöst wurde. Die Übergänge waren fließend.

Am Ende eines Korridors entdeckte Agnarr zwei Untote. Einer war bewaffnet, der andere nicht. Der bewaffnete Tote kam auch auf sie zu, offenbar vom Licht der Fackel angelockt. Noch im ersten Raum nach der Treppe wartend, machten sich Nardual, Agnarr und Liriel bereit. Was würde dieser Untote nun wollen? Die Frage wurde beantwortet. Als der Untote mit seiner rostigen Waffe durch die Tür schritt, stieß ihn Agnarr zu Boden. Liriel feuerte einen Pfeil ab und traf. Der Untote stand wieder auf und attackierte Agnarr. Damit hatte niemand gerechnet. Dieser Untote war anders. Er schlug und traf. Agnarr parierte den Schlag mit seinem neuen Schild. Durch die Wucht des Schlages aber, rissen die Riemen und sogar ein Teil Fläche des Schildes brach ab. Agnarr stand da und traute seinen Augen nicht. Der Schlag traf ihn, richtete aber keinen Schaden an, denn die Kettenrüstung hielt stand. Liriel feuerte wieder; und traf erneut. Agnarr holte aus und zerschmetterte den Schädel des Untoten. Nardual hielt währenddessen die Fackel, damit seine Begleiter Licht zum Kämpfen hatten.

Der andere Untote war irgendwo in eine der vielen Zellen verschwunden. Durch den Radau aber, schien das ganze Gefängnis zum Leben erweckt worden zu sein. Von überall hörten die Abenteurer nun Geräusche. Das Klappern von Knochen, das Klirren von Metall oder das Rasseln von Ketten, es war gruselig. Das Schimmern in den blauen und roten Farben unterstrich die Szenerie. Niemand wusste, um was es sich dabei handelt, geschweige denn, was der Grund für das Licht war.

Das wollten sie nun herausfinden...

Spielende

Für den Spielabend gab es 3 Erfahrungspunkte

Anmerkungen:

Wir spielten viereinhalb Stunden und die Zeit verflog wie im Flug.

Besonders Liriel war vom Dorf bzw. dem Lager und dessen Größe überwältigt.

Anfangs noch hochmotiviert und voller Tatendrang, wich der Optimismus immer mehr dem Grusel. Die wandelnden Toten, besonders in der Nähe der Ruine, waren schon sehr unheimlich.

Ben ärgerte sich richtig, als sein Schild gleich beim ersten Feindkontakt kaputtging. Wir sprachen immer wieder darüber, wie tödlich das Kampfsystem in *Die Verbotenen Lande* ist, was uns aber sehr gefällt.

Die Verbotenen Lande

„DAS GEFÄNGNIS VON URUS“ TEIL 2

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen Axt-Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbfischen Druiden

Einleitung

Der Kampf war noch nicht ganz vorbei, da spürten die Abenteurer, dass sich etwas zwischen den Mauern um sie herum bewegte. Beängstigende Geräusche wie das Klappern und Knirschen alter Knochen oder das Rasseln von Ketten und das Schlagen von Metall auf Stein waren zu vernehmen. Ein modrig süßlicher Gestank breitete sich aus und versuchte den Abenteurern die Nerven zu rauben und ihren Verstand zu benebeln. Liriel, Agnarr und Nardual waren auf der Hut. Vorsichtig schauten sie sich um.

Wirklich seltsam aber war die aufsteigende Kälte. Als würden die Abenteurer draußen in den Bergen stehen und blitzschnell ein Schneesturm aufziehen. Es schien ihnen, als würde die Kälte gegen den modrigen Gestank ankämpfen, denn dieser wich mehr und mehr dem einer kalten Frische. Auch die feuchten Wände froren langsam zu. Eine dünne Schicht mit Eis bedeckte die Wände, die zuvor von der Feuchtigkeit glänzten. Der Atem der Abenteurer wurde sichtbar. Es war kalt geworden.

Es verging nicht viel Zeit, die Abenteurer standen immer noch im gleichen Raum, nahm der unangenehme Geruch wieder zu, das Eis auf den Wänden schmolz und eine längliche Wasserpfütze bildete sich entlang der Mauern. Was hatte das zu bedeuten? Nun würde es wieder etwas wärmer, wenn auch nicht richtig warm, denn sie waren hier ja immerhin unter der Erde und da herrschten ohnehin niedrigere Temperaturen als an der Oberfläche. Sie machten sich bereit, weiterzugehen.

Die Tür

Liriel schlug vor, entweder den langen Gang, der vor ihnen lag, zu nehmen oder die schwere Gittertür irgendwie zu öffnen. Agnarr, der sich stark genug fühlte diese Tür einfach aufzutreten, ging in Position. Er nahm Anlauf und trat zu. Dabei lösten sich die rostigen Scharniere aus dem porösen Mauerwerk, Agnarr aber verschätzte sich und die Tür blieb zu und verletzte sich. Da sie nachgab, war Agnarr hochmotiviert, sodass er es nochmal versuchen wollte. Mit einem lauten Knall landete die Tür dann auf dem Steinboden. Der Krach schreckte jetzt eine ganze Horde von Untoten auf, die sich auf den Weg zu den Abenteurern machte.

Aus beiden Richtungen hörten die Abenteurer nun Schritte und beängstigende Geräusche in ihre Richtung kommen. Sowohl Agnarr als auch Nardual schlugen Alarm. Den Gang, den Nardual im Auge hatte, kamen zwei bewaffnete Skelette hinaufgeschlurft. Dabei überholte der eine den anderen und nahm an Fahrt auf, offenbar hatte er die Abenteurer gewittert.

Agnarr sah über die umgestoßene Tür hinweg. Mindestens drei Skelette waren auf dem Weg zu ihm, zwei von ihnen bewaffnet. Agnarr hatte eine Idee. Er schnappte sich die Tür und zog sie wieder an das Mauerwerk heran. Dabei strengte er sich richtig an. Liriel konnte nicht einmal glauben, dass ein Mann alleine eine solch schwere Tür einfach aufheben kann. Agnarr bewies ihr das Gegenteil.

Katastrophe

Während Agnarr noch mit der Tür beschäftigt war, erreichten die beiden Untoten den Raum, in dem sich die Abenteurer befanden. Liriel feuerte einen Pfeil ab und traf. Das Skelett, unbeeindruckt davon, stürzte sich auf Nardual, der tapfer versuchte sich zu verteidigen. Auch das andere Skelett erreichte nun den Kampfschauplatz. Liriel feuerte wieder und traf erneut, Nardual verfehlte. Panisch schaute er sich zu Agnarr um, der aber immer noch mit dem Aufstellen der Tür beschäftigt war und ihm so nicht zu Hilfe kommen konnte. Immerhin standen nun vor der angelehnten Gittertür auch bereits drei Skelette.

Als eins der Skelette dann auf Nardual einschlug, verschätzte dieser sich mit der Parade dermaßen, dass die Folgen katastrophal waren. Der Halbfelf lenkte den von oben kommenden Schlag des Skeletts mit seinem Kampfstab nach unten hin ab. Dabei schaffte er es aber nicht seinen Fuß rechtzeitig zurückzuziehen, sodass die rostige Klinge die Spitze vom Schuh des Halbfelfen durch- und dabei seinen Zeh abtrennte. Diese Attacke warf ihn um. Ein kurzer Schmerz, dann gingen bei Nardual die Lichter aus.

Agnarr hatte die Tür wieder aufgestellt, ob sie dem Feind standhalten würde wusste er nicht, aber er musste nun die Seite des Raumes wechseln, da Nardual leblos am Boden lag und die Untoten sich auf die Elfin konzentrierten. Liriel zog sich bis in die Ecke zurück, die Skelette wollten nachsetzen. Agnarr stürzte sich auf die beiden Untoten und schlug zu, verfehlte aber kläglich. Liriels Pfeile fanden zwar immer ihr Ziel, doch so richtig mürbe konnte sie die Untoten mit den Treffern nicht machen. Agnarr, vielleicht etwas selbstüberschätzt stellte sich den beiden Knochenmännern.

Agnarr, noch erschöpft vom Aufstellen der schweren Tür, versuchte den Skeletten den Weg zu Liriel abzuschneiden. Nun attackierten ihn beide. Der eine verfehlte, der andere aber traf. Dieser Hieb war anders. Er kam nicht, wie erwartet von oben nach unten oder von der Seite, das Skelett führte ein völlig veraltetes Manöver aus und zog das rostige Langschwert von unten nach oben. Agnarr war völlig überrascht, hatte er eine solche Taktik doch noch nie gesehen. Das war auch sein Verhängnis. Liriel, die nun panisch in der Ecke stand, musste mit ansehen wie das vermeintlich kampfschwache Skelett mühelos Agnarrs Arm abtrennte. Sie feuerte wieder einen Pfeil ab und eins der Skelette zerbrach. Fast zeitgleich krachten die knöchigen Überreste mit dem massigen, nun einarmigen Körper des Hünen Agnarr zu Boden. Es standen noch Liriel und ein Skelett, abgesehen von den drei Untoten hinter der Gittertür. Agnarr stöhnte, das Blut schoss aus der Wunde.

Liriel feuerte erneut und behauptete sich sogar im Nahkampf gegen das Skelett. Es brach zusammen. Agnarr kroch völlig geistesabwesend durch seine eigene Blutlache, Nardual hatte eine schwere Wunde am Fuß hinnehmen müssen und lag bewusstlos auf dem kalten Boden. Liriel starrte dann zu der Gittertür, die wohl standhielt. Vorerst. Eine schreckliche Szene. Nun kam es auf Liriel an. Würde sie die Wunden ihrer Begleiter nicht versorgen können, müssten sie wohl hier unten sterben.

Wunden lecken

Fast panisch verschaffte sich Liriel einen Überblick. Zeit hatte sie nicht, das wusste sie. Sie ging zu Nardual. Der Untote hatte ihm die Spitze seines Schuhs abgetrennt, der große Zeh war noch im abgetrennten Teil zu erkennen. Der Fuß blutete. Agnarr, der nun das Bewusstsein verloren hatte, war da wesentlich schlimmer dran. Sein Arm war auf der Hälfte des Oberarms komplett abgetrennt worden. Knochen, Sehnen und Muskelgewebe einfach so durchgehackt. Selbst die Rüstung schien hier auf ganzer Linie versagt zu haben.

Hektisch machte sich Liriel an die Arbeit und versorgte fürsorglich und merkwürdig professionell die Wunden der beiden am Boden liegenden. Nardual, der schnell wieder zu Bewusstsein kam, schaffte es gar, wenn auch angeschlagen, die Blutungen von Agnarr zu stoppen, was ihm das Leben rettete. Dann zogen sie sich in eine der Zellen zurück. Liriel eliminierte dabei die drei Skelette an der schweren Tür. Dabei hatte sie leichtes Spiel, denn die Knochen der Untoten hatten sich in den Gitterstäben verfangen. Nun herrschte erstmal wieder Ruhe.

Nachtschicht

Nachdem Liriel ihre Begleiter versorgt hatte und auch Nardual seine Heilfähigkeiten zum Besten gab, konnten sie sich endlich ausruhen. Allerdings saß der Schock noch tief. Der Verlust von Körperteilen gehörte eigentlich nicht zu ihrem Plan. Nardual, der eine gewisse Form von Galgenhumor besaß, meinte gar, dass er *eigentlich etwas mitnehmen wollte, bisher habe er nur etwas hiergelassen*. Ein makabrer Witz. Dabei starrten beide den schlafenden Agnarr an, dem nun der linke Arm fehlte. Nardual wollte auch nicht jammern, denn was war denn schon der Verlust eines Zehs, wenn ein anderer einen ganzen Arm verlor?

Irgendwann schlief auch Nardual. Liriel kontrollierte die Gegend und ging schleichend auf Entdeckungstour. Dabei entdeckte sie hier und dort ein Skelett; mal bewaffnet – mal ver- bzw. angekettet. Sie sicherte ihren Rückzugsort in der Zelle, kontrollierte die stehende Gittertür und räumte das Schlachtfeld auf. Dabei stopfte sie Agnarrs Arm zwischen Statue und Wand. Der Arm war schwer, Agnarr war ein ganz schön großer Krieger.

Zwischenzeitlich änderte sich die Temperatur im Gemäuer und das Lichtspiel, ausgehend vom Zentrum des Komplexes, änderte seine Farben stetig. Liriel hielt Wache, wenngleich auch sie nun langsam an ihre körperlichen Grenzen gelangte. Was sollten sie jetzt nur machen?

Was nun?

Durch die wirkende Magie des Druiden Nardual, empfand Agnarr den Wundschmerz als erträglich. Die Tatsache, dass er nur noch einen Arm hatte, beschäftigte ihn viel mehr. Er konnte es kaum glauben. In der Zelle, noch bevor sich Liriel zum Meditieren setzen konnte, entfachte ein Streit. Wie sollte es nun weitergehen? Agnarr wollte nur noch weg. Es war ihm zu gefährlich hier unten. Nardual wollte weitergehen, da er die ganze Zeit magische Eingebungen spürte, und diesen wollte er auf den Grund gehen. Liriel war langsam am Ende. Das Erlebte zerrte nun richtig an ihren Nerven. Sie musste ruhen.

Nach einigem Hin und Her, einigten sich die drei Abenteurer darauf, dass sie sich zumindest noch ein wenig umsehen wollten, nachdem Liriel sich ausgeruht hat. Agnarr willigte ein, danach aßen er und Nardual ein wenig von ihrem Proviant. Sie waren immer noch sehr mitgenommen, wenn auch tatsächlich voller Tatendrang.

Während Liriel in ihrer Meditation steckte, schauten sich der Halbfelf Nardual und der Hüne Agnarr im Gang um. Es war sehr ruhig. Vielleicht zu ruhig. Nardual versuchte zu ermitteln, wo dieses schummrige Licht herkommen mochte. Ihm fiel ein seltener Pilz ein, der in solchen Farben leuchtete. Möglicherweise war es einer dieser Pilze. Die Temperaturschwankungen hingegen konnte er sich nicht erklären.

Agnarr fand seinen abgetrennten Arm hinter der Statue. Er starrte ihn an und legte ihn wieder zurück. Das zerrte an seinen Nerven. Was sollte er denn jetzt nur machen? Der stolze Krieger, der er einst war. Aufgeben? Konnte er überhaupt mit einem Arm kämpfen? Immerhin würde er selbst mit nur einen

Arm Nardual oder Liriel im Nahkampf erledigen. Und wenn er das konnte, konnte er sie auch weiterhin beschützen. Er wollte weitermachen, also entschied er sich auch dafür, das Gefängnis weiter zu erforschen.

Erneut Alarm

Beim Ausruhen in der Zelle, vernahm Nardual ein Geräusch, welches aus dem Gang zu kommen schien. Er schreckte hoch, setzte Agnarr davon in Kenntnis. Beide schlichen zur Tür, starrten hinaus und entdeckten einen weiteren Untoten. Dieser trug ein recht intaktes Schwert und eine Kettenrüstung. Da sie sich beim Beobachten ziemlich blöd anstellten und laut waren, erregten sie die Aufmerksamkeit des Skeletts, welches nun hektisch auf sie zustürmte. Agnarr schloss die Zellentür, Nardual weckte Liriel aus ihrer Meditation. Schnell und erschrocken fuhr die Elfin hoch und sah sich panisch um. Nardual warnte sie vor dem Untoten, der jeden Moment vor die Gitter der Zellentür treten würde.

Genau das geschah auch. In der Hoffnung das Skelett wäre zu töricht und dumm die Tür zu öffnen, fühlten die Abenteurer sich vorerst noch sicher in der Zelle. Der Untote aber zog seine Waffe und öffnete die Zellentür. Alle erschrecken. Liriel war feuerbereit, Nardual und Agnarr aber standen in der Schusslinie. Der erste Pfeil ging daneben, das Skelett griff Nardual an.

Dann geschah etwas eher Amüsantes: Der Untote Ritter holte mit seiner Waffe aus und schlug zu. Die Wucht war enorm. Nardual, dem dieser Treffer galt, machte einen Ausfallschritt und lenkte den Hieb so ab, dass die Klinge des Untoten an der Zellenwand zerschellte. Nun schlugen sowohl er als auch Agnarr auf das Skelett ein, welches nur noch einen Griff in der Hand hielt und sich nicht mehr ordentlich verteidigen konnte. Liriel feuerte einen Pfeil ab und traf. Der Gegner war schnell erledigt.

Weiter geht's

Der Schock war allen anzusehen. Liriel war wieder hellwach, Agnarr und Nardual durch den Sieg sehr motiviert. Nun wollten sie weitergehen, um herauszufinden, ob es hier etwas zu holen gibt. Die Neugier siegte über die Angst vor dem Ungewissen. Besonders machte ihnen die nicht vorhersehbare Anzahl von Gegnern in Form der Untoten zu schaffen. Wie viele würden hier noch herumwandern? Würden sie leise vorgehen, könnten sie womöglich einigen Ärger umgehen. Also hieß die Devise: Schleichen und flüstern.

Die Bibliothek

Schleichend bewegten sie sich also den Gang hinunter und nahmen dann einen anderen Gang, der sie die Quelle des Lichts entdecken ließ. Dabei passierten sie viele Zellentüren, einige von ihnen waren festgerostet, in anderen lagen die sterblichen Überreste längst verstorbener Gefangener. Richtig leise war nur Liriel, Agnarr stöhnte viel zu laut und auch die Gangart von Nardual war alles andere als leise.

An einer Ecke machten sie Halt und beobachteten einen Skelettwächter, der sich vor dem Eingang einer Bibliothek herumtrieb. Dabei blieb er stehen schaute hinein, drehte sich um marschierte zu einer großen Bronzestatue, vor welcher er betete. Zumindest kniete er. Nach wenigen Sekunden stand er wieder auf und ging davon. Nun sahen sie es: Eine Bibliothek. In ihr wucherten unzählige Pilze in blauen, grünen und roten Farbtönen. Sie waren riesig. Nardual hatte recht. Es handelte sich um sehr seltene Pilze, für die ein Alchemist Unsummen bezahlen würde, so wertvoll waren sie. Liriel schlug vor, vorerst alleine in die Bibliothek zu schleichen, was die anderen für eine gute Idee hielten.

Liriel überquerte einen kleinen Platz, immer auf der Hut, denn der Wächter konnte noch irgendwo herumlaufen. Als sie die Bibliothek betrat, staunte sie nicht schlecht. Gleich der erste Gegenstand, der ihr ins Auge sprang, war eine Sänfte. Eine Sänfte aus purem Gold. Dann waren hier Regale, vollgestopft mit Schriftrollen. Überall wucherten die Pilze. Sie wucherten gar bis zur Decke, welche sich in fast zehn Metern Höhe befand. Diese Pilze glichen fast schon Bäumen. Im Zentrum dieses kleinen Pilzwaldes entdeckte sie eine dicke Eisschicht. Irgendetwas lag dort. Es war etwas, was nicht zu den Pilzen gehörte. Liriel wollte das untersuchen.

Die Schriftrolle

Agnarr und Nardual folgten der Elfin schon bald. Auch sie waren erstaunt über die Bibliothek. Neben mehreren Silberstücken fanden sie noch einen Speer, den Liriel dafür nutzte, um sich einen Weg zum Eis zu bahnen. Nardual spähte aus der Tür auf der anderen Seite hinaus. Langsam bemerkten sie, dass dieses Gefängnis ziemlich groß zu sein schien. Gar riesig.

Jedes Mal, wenn Liriel mit dem Speer einen Pilz erwischte, schossen viele kleine Sporen durch die kalte Luft. Dann, wenn wieder ein Kälteschub folgte, schimmerten diese Sporen in fantastischen Farben. Nardual schnitt sich von den blauen und roten Pilzen etwas ab und steckte es sich in die Tasche. Liriel kroch nun auf dem Boden und näherte sich dem Eis, aus dem auch Pilze wucherten. Dabei entdeckte sie eine komplett vereiste Schriftrolle. Auch wenn sie keinerlei Magieverstand besaß, wusste sie, dass diese Rolle etwas Besonderes sein musste. Sie leuchtet so hell, dass es ihr in den Augen wehtat. Auch Nardual spürte das. Sie wollten diese Schriftrolle aus dem Eis befreien. Liriel gab sich Mühe.

Entdeckt

Als die drei Abenteurer schwer mit dem Plündern der Regale und dem Niederschneiden der Pilze beschäftigt waren, stand plötzlich der Wächter in der Tür. Agnarr bemerkte ihn, machte ein Zeichen zu Nardual, der ihn daraufhin auch bemerkte. Liriel war komplett im Gestrüpp der bunten Pilze verschwunden und mit dem Freilegen der Schriftrolle beschäftigt; sie bekam gar nichts mit.

Der Untote starrte in die Bibliothek, und zwar genau so, wie er es schon zuvor getan hatte. Agnarr verhielt sich ruhig und machte vorerst gar nichts. Zwar hielt er das rostige Schwert kampfbereit in der Hand, losstürmen aber wollte er nicht. Liriel machte beim Herumkriechen Geräusche, die dem Untoten wohl merkwürdig vorkamen. Aber er machte nichts.

Erst als die Bedrohung durch das Skelett für Nardual zu groß wurde, brüllte er Liriel an, die dann auch schnell aus dem Gestrüpp kam, aber sich erst noch orientieren musste. In der Zwischenzeit attackierte der Untote Wächter den Druiden. Agnarr stürmte nun auch los. Für Nardual, der seinen Kampfstab zum Parieren nutzen wollte, musste es wie ein Horrorszenario vorkommen. Das Skelett schlug zu und der Halbelf parierte auf die gleiche dumme Weise wie schon beim ersten Mal. Der Stab lenkte den Hieb des Untoten ab. Das Schwert fraß sich daraufhin in den anderen Fuß, den Nardual wollte seinen geschwächten schützen. Es war exakt die gleiche Stelle, nur am anderen Fuß. Der Zeh war ab, Nardual blieb mit dem Schuhwerk an der Klinge des Untoten hängen, verlor das Gleichgewicht und krachte in ein mit Schriftrollen befülltes Regal. Dann blieb er stöhnend liegen.

Agnarr schlug auf das Skelett ein und traf. Trotz des Verlusts seines Arms, war er immer noch ein ernstzunehmender Gegner. Liriel tauchte auch endlich auf und feuerte auf den Wächter. Zwei, drei oder vier Hiebe und drei Pfeile später dann, fielen die Knochen zusammen. Der Brustpanzer des

Skeletts blieb stehen und begrub die Hüftknochen des Untoten unter sich. Der Kampf war vorbei und Nardual verlor seinen anderen Zeh. Liriel und Agnarr halfen dem bewusstlosen Halbelfen.

WEITER GEHT'S IN *DAS GEFÄNGNIS VON URUS* TEIL 3

Anmerkungen

Wieder einmal bewies das (Kampf-) System, wie gnadenlos und brutal es ist. Schnell kann es hier mit dem Abenteuererleben vorbei sein. Ich erwähne immer gerne das Rollenspiel Hårnmaster und die Brutalität des Kampfsystems. Zwar mag es komplexer sein, das Kampfsystem in *Verbotene Lande* aber ist von der Tödlichkeit her mindestens ebenbürtig, wenn nicht sogar noch härter.

Als ich das zweite Mal für Nardual auf der Tabelle für Kritische Verletzungen würfelte, erzielte ich zuerst eine 65, was sein sicherer Tod gewesen wäre. Da Nardual aber das Talent *Glückspilz* hat, würfelte ich erneut und eine 22. Wieder! Damit war dann sein anderer Zeh auch weg. Wir grölten vor Lachen und Tim lachte sogar Tränen.

Ben schaffte es NICHT bei zweimaligem Würfeln mit 7W6 (14W6) eine einzige 6 zu generieren. Auch die Rüstung (3W6) zeigt anschließend keine 6. Mehr Pech geht eigentlich nicht. Resultat: Arm ab.

Der Verlust des Arms von Agnarr nahm Ben schwer mit. Den ganzen Abend über versank er im Gedanken und sinnierte darüber, was man mit diesem Stumpf jetzt machen könnte, oder sollte.

Das Skelett in **Erneut Alarm** hat sich praktisch selbst erledigt. Ich musste unbedingt den Angriffs-Wurf strapazieren. Zwar traf das Skelett mit einer 6, die beiden Ausrüstungswürfel aber zeigten beide eine 1 an: Waffe kaputt. Danach hatten die Charaktere leichtes Spiel mit dem Ding.

Die Verbotenen Lande

„DAS GEFÄNGNIS VON URUS“ TEIL 3

Charaktere

Björn spielt Agnarr, einen einarmigen Kämpfer als [NSC], Ben war diesen Tag verhindert

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbelfischen Druiden

Einleitung

Agnarr verlor durch die Kämpfe gegen die Untoten seinen linken Arm, Nardual zog sich zwei schwere Wunden an seinen Füßen zu, indem ihm zwei Zehen abgetrennt wurden. Liriel blieb von solch schweren Verwundungen verschont. Ihr war es zu verdanken, dass die anderen beiden überhaupt noch am Leben waren. Auch Narduals Heilmagie zeigte sich als wirksam und hilfreich. Dennoch aber litten er und Agnarr unter den Verlusten ihrer Körperteile. Es gab nicht viel zu beschönigen, aber jeder von ihnen wusste, dass es etwas zu holen gab in diesen längst vergessenen Katakomben.

In der Bibliothek liegend, erwachte der verwundete Nardual aus seiner Bewusstlosigkeit. Erschrocken starrte er in Liriels Gesicht. Auch Agnarr stand dort und sicherte den Raum. Was würden sie nun unternehmen? Die Kämpfe gegen die Untoten waren äußerst strapaziös und fordernd. Sie hörten immer noch Geräusche. Das Klirren von Metall hier, das Klappern von Knochen auf Rüstung dort. Die Stimmung war alles andere als beruhigend.

Nardual helfen

Da lag er nun. Schon wieder. Die anderen beiden halfen ihm auf und setzten ihn in einen Sessel. Tatsächlich waren die Lesesessel noch relativ gut erhalten und sehr stabil. Nachdem Nardual das Bewusstsein wiedererlangt hatte, kroch Liriel wieder in den Pilzwald und grub an der Stelle weiter, wo sie zuvor aufgehört hatte. Sie wollte diese Schriftrolle unbedingt aus dem Eis holen.

Agnarr bewachte den schwächelnden Nardual, der langsam wieder zu Kräften kam. Dabei entdeckte der einarmige Hüne ein wandelndes Skelett im Nebenraum. Eigentlich stand es nur da und gab, bis auf ein paar Geräusche, keinen Laut von sich. Es war nicht bewaffnet. Unbeobachtet von den anderen, näherte sich Agnarr dem Skelett und schlug zu. Er verfehlte. Ein lächerlicher Versuch das Skelett mit einem Hieb niederzustrecken. Das war ihm dermaßen unangenehm und peinlich, dass er gleich noch mehrere Male zuschlug. Nach dem dritten Hieb dann, fiel der harmlose Untote zusammen. Agnarr hatte schlicht und ergreifend seinen Schwerpunkt noch nicht gefunden, sodass er Mühe beim Ausholen mit seiner Waffe hatte.

Die Rolle aus dem Eis

Liriel befreite nun endlich die riesige Schriftrolle aus dem Eisblock und präsentierte sie den anderen beiden. Nardual war ganz aufgeregt, konnte er doch in die Rolle hineinsehen und die Schrift entziffern. Die Buchstaben kannte er. Dabei wusste er aber nicht, um was es sich bei dem Schriftstück genau handelt. Er wollte sie untersuchen.

Noch immer in der Bibliothek sitzend, wollte er die Rolle ausbreiten, um in ihr Lesen zu können. Beim Ausrollen aber bemerkte er, dass die Schriftrolle gefroren war. Und das blieb sie wohl auch. Er stellte sich gar so ungeschickt an, dass ihm ein Stück der Ecke abbrach. Es musste ein Feuer her, wollte er denn die Schriftrolle ausbreiten.

Während Liriel auf Entdeckungstour ging, genauer gesagt schlich sie in den Fluren umher, kramte Agnarr Möbel und Brennbares aus der Bibliothek zusammen. Dabei bekam er es einfach nicht hin, einen dieser Sessel zu zerstören. Irgendwie blieb ihm immer die Kraft weg oder er stellte sich einfach nur dämlich an. Auch das Feuer wollte nicht so richtig, aber immerhin taute die Schriftrolle langsam auf und wurde beweglicher.

Agnarr bewachte Nardual, der sich nun ganz und gar mit dem Studium der Schriftrolle befasste. Liriel kam zurück und ein kleiner Streit entfachte.

Der Todesritter

Die Elfin beschwerte sich über die Vorgehensweise der beiden. Sie hatten ja mitten im Raum, und ohne groß darüber nachzudenken, ein Feuer entfacht. In der alten Küche würde dies mehr Sinn machen, da dort zumindest noch ein Luftabzug vorhanden war. Dann erwähnte sie noch fast beiläufig den Todesritter, der sich, mit zwei weiteren Skeletten, auf dem überdachten Gefängnishof aufhielt. Da die Bibliothek ziemlich dicht an diesen Scheusalen befand, wollten alle schnellstmöglich so weit weg wie möglich. Die Küche kam ihnen als Ziel gerade recht.

Schnell packten sie ihre Sachen und schlichen in den Küchenbereich. Nardual war immer aufgeregter. Er wollte unbedingt die Schriften lesen. Dabei wusste er immer noch nicht, um was es sich bei dieser Magie handelt. Etwas sehr Mächtiges, das stand fest. Zwischenzeitlich gab die Rolle immer einen eiskalten Impuls von sich, sodass es den Abenteurern fröstelte.

In der Küche angekommen, entzündete man sofort ein Feuer im dafür vorgesehenen Bereich. Alles in diesem Raum war robust und stabil. Als Unterlage für die Schriftrolle diente eine zerbrochene Marmorplatte. Nun breitete Nardual das gefrorene Stück Pergament aus und begann zu lesen. Dabei benötigte er eine ganze Weile. Wie in Trance murmelte er die Worte, welche auf der Schriftrolle zu lesen waren. Liriel und Agnarr starrten ihn an. Nardual war nicht mehr er selbst.

Noch bevor Nardual mit Lesen fertig war, gingen Liriel und Agnarr erneut auf Plündertour. Sie durchwühlten die angrenzenden Räume und fanden dabei einen wertvollen Helm sowie Geld.

Das Tor in eine andere Welt

Nardual beendete seine Trance. Er war mit dem Lesen fertig. Was nun folgte, ließ ihn das Blut in den Adern gefrieren. Ein bläulich schimmerndes Tor erschien wie aus dem Nichts. Es war rund und an den Rändern tanzten hellblaue Runen; ähnlich denen, die Nardual zuvor gelesen hatte. Da das Tor breiter und höher war als die Küche selbst, verschwanden Teile des Randes in den Wänden, die obere Kante des Tores in der Gefängnisdecke. Nardual atmete schwer, denn nun setzte eine Kälte ein, die der in den Bergen in Nichts nachstand. Es wurde bitterkalt und zwar überall um ihn herum.

Der Druide starrte in das Tor. Sollte er es durchschreiten, würde er in einem Gang landen. Die Wände glichen behauenen Eisblöcken, die Deckenhöhe betrug mindestens zehn Meter und am Ende des Ganges befand sich eine schwere Doppeltür. Der Gang war circa fünfundzwanzig Meter lang. Der Boden war das gruseligste, denn er bestand aus einem einzigen Eisblock, in dem viele Menschen, Halblinge, Orks, Zwerge und Halbelfen eingefroren waren. Eine Momentaufnahme ihres Ablebens. Links und rechts an den Wänden hingen Fackelhalter.

Die Anderen

Als Nardual sich das Tor genau ansah, hörte er Stimmen aus dem Kamin. Liriel und Agnarr waren noch unterwegs, aber es waren nicht ihre Stimmen. Sie klangen so, als würden sie von oben kommen, wahrscheinlich von draußen, vom Dach der Küche. Es waren noch andere Plünderer hier, soviel stand fest. Offenbar übertrug der Luftabzug die Stimmen nach unten. Nardual rief die anderen zu sich.

Liriel und auch Agnarr kamen herbeigeeilt. Ihnen stockte der Atem beim Anblick des Tores. So etwas hatte noch niemand von ihnen zuvor gesehen. Besonders die beißende Kälte, welches dieses Tor versprühte, machte ihnen zu schaffen. Das war aber im Augenblick nicht ihr Problem. Nardual erzählte von den anderen, die sich bereitmachten, in die Katakomben hinabzusteigen. Liriel und Agnarr fassten einen Plan: Angriff!

Lange warteten Liriel und Agnarr nicht, da hörten sie Stimmen aus der Richtung, wo sich die Treppe befand. Dabei handelte es sich um einen angeschlagenen Ork und um eine schwerbewaffnete Frau. Noch bevor Agnarr irgendetwas sagen konnte, feuerte Liriel auf den Ork und traf ihn auch. Dieser stürmte nun los, an Agnarr vorbei und Liriel hinterher. Ihm steckte bereits ein Pfeil in der Brust.

Agnarr, nun auf Kampf eingestellt, stürmte auf die Frau los. Der Kampf war blutig und schnell. Mit einer solchen Entschlossenheit hatte die Frau wohl nicht gerechnet. Erschlagen lag sie am Boden, Agnarr ging es relativ gut. Der Ork, der ohnehin nicht der schnellste war, ließ von Liriel ab, die sich, agil wie sie war, immer mehr zurückzog. Als der Ork sich umdrehte, stand Agnarr plötzlich vor ihm und schlug auf ihn ein. Der Kampf war auch schnell vorbei. Agnarr freute sich über einen neuen Schild, Liriel schnappte sich die Stiefel der Frau. Sie plünderten, noch bevor das Blut aufhörte zu fließen. Dann wurde es plötzlich chaotisch.

Chaos im Gefängnis

Die Freude über ihren Sieg hielt nicht lange an. Wenig später betraten noch zwei Plünderer, offenbar zum ungleichen Pärchen zuvor gehörend, das Gefängnis. Sie suchten nach ihren Begleitern, indem sie sie riefen. Sie schritten, relativ laut und provokant, durch die Gefängniskorridore. Dabei entdeckten sie ihre getöteten Kameraden nicht, da sie einen anderen Weg nahmen. Immer wieder brüllten sie die Namen ihrer Freunde, Liriel und Agnarr blieben im Verborgenen. Diese Krieger waren alles andere als Anfänger. Schwer bewaffnet und in schwerer Rüstung, machten sie nicht den Eindruck, als könne man mit ihnen so leicht fertigwerden wie mit dem Ork und der Frau.

Die neuen Plünderer brachen die Tür zu einer Waffenkammer auf und erschlugen die darin befindlichen Skelette. Das Öffnen des Raumes aktivierte offenbar aber den Todesritter, der sich mit seinen Begleitern nun zur Waffenkammer aufmachte. Kurz darauf brach in der Waffenkammer ein heftiger Kampf aus. Liriel und Agnarr wollten nur noch hier raus. Sie huschten schnell zu Nardual, der sich immer noch in der Küche vor dem riesigen Portal in eine andere Welt befand.

Es kommen noch mehr

Nardual wurde also geholt und man machte sich schnell auf den Weg, das Gefängnis über die Treppe zu verlassen. Kurz bevor die drei Abenteurer die Treppe erreichten, hörten sie noch mehr Stimmen von oben. Offenbar kamen noch mehr Plünderer. Liriel konnte bereits einen Krieger sehen, der eine volle Plattenrüstung trug und einen Goblin an einer Kette als Haustier hielt. Hinter ihm stauten sich mindestens noch ein Dutzend weitere Personen. Auf der anderen Seite des Flures erschien der Todesritter und marschierte auf die Treppe zu.

Der Anblick des Todesritters ließ den geistig geschwächten Nardual vor Angst panisch werden. Er schrie und lief wie ein aufgeschrecktes Huhn davon. Das Chaos war perfekt. Nardual war am Ende. Er rannte einfach durch die Gänge, Liriel und Agnarr suchten ihn. Gleichzeitig zerlegten die Neuankömmlinge den Todesritter und seinen Begleiter. Offenbar hätten sie leichtes Spiel mit ihm. Ein Grund mehr das Weite zu suchen. Nur wo sollten sie nun hin?

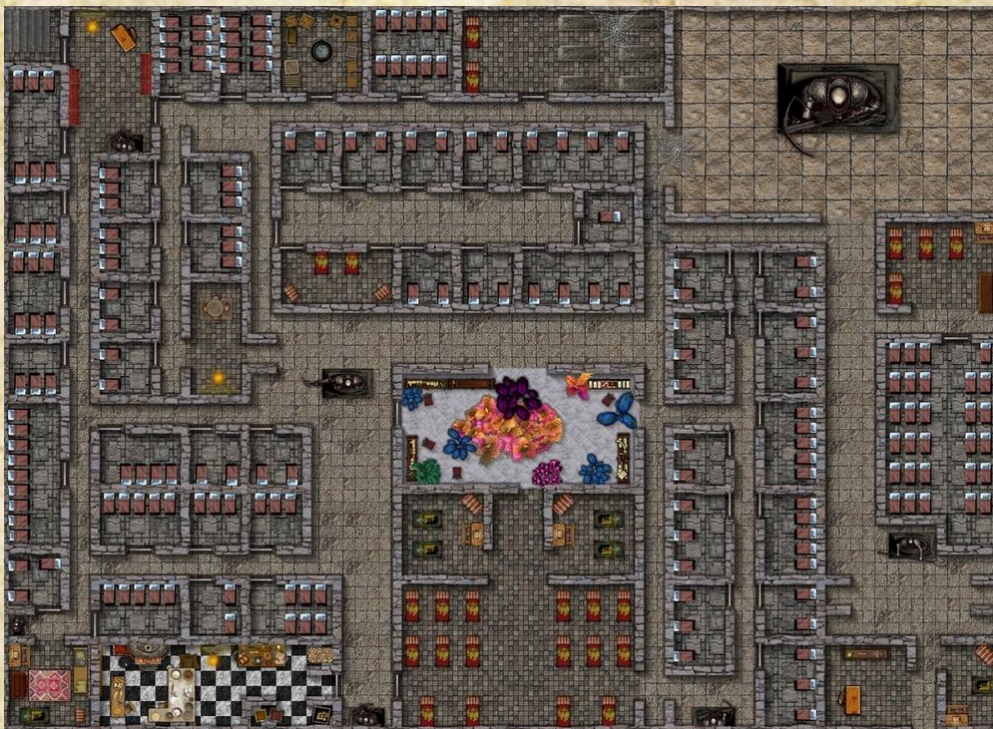
Flucht ins Eis

Die Elfin und der einarmige Agnarr suchten Nardual. Sie hatten keine Ahnung, wohin dieser in seinem Panikanfall gelaufen sein könnte. Agnarr fand ihn einfach nicht. Beim Suchen und Herumlaufen in den Gängen, fiel Liriel der eindrucksvolle Schlüssel wieder ein, der auf dem Gefängnishof bei dem Toten lag. Dort rannte sie hin, der Todesritter war ja nun nicht mehr dort. Von den anderen Plünderern, die nun das ganze Gefängnis auseinandernahmen, entdeckte sie niemand. Sie stahl den Schlüssel, rief Agnarr und beide suchten dann weiter nach dem panischen Nardual.

In der goldenen Sänfte in der Bibliothek hockend fanden sie ihn dann schließlich. Panisch und völlig verzweifelt. Liriel schrie ihn an, Agnarr zerrte ihn heraus. Sie mussten weg. Ihnen fiel das Tor ein. Das Eistor. Sie rannten also in die Küche und stürmten durch das Tor, welches sie direkt in eine andere Welt sog. Nun wurde es kalt. Bitterkalt.

Die drei Abenteurer stürmten auf die Tür zu, welche sich am Ende des eisigen Flures befand. Als sie sich umblickten, sahen sie durch das Tor nur die Wand der Küche. Unter ihnen steckten die Toten im Eis fest und über ihnen hingen riesige Eiszapfen. Sie öffneten die mit tanzenden Runen besetzte Tür und vor ihnen breitete sich eine gigantische Eislandschaft aus. Ein Schneesturm tobte und die ungewohnte Kälte drang sofort in die Körper der drei Abenteurer. Diese Kälte war anders. Sie war bissig und grausam. Hinter ihnen, nachdem sie durch die Tür geschritten waren, schloss sich das Portal. Dort, wo zuvor das Eistor in das Gefängnis geführt hatte, war nun eine feste Wand aus Eis.

Als sie die vereiste Ebene betraten und sich umsahen, entdeckten sie am Horizont die Umrisse von Gebäuden. Dort wollten sie hin. Nardual, Liriel und Agnarr hatten das **Gefängnis von Urus** verlassen, und das durch ein magisches Portal, welches aus dem Vorlesen der Zeichen auf einer Schriftrolle entstanden war. Sie froren, hatten wenig Proviant, waren müde und ausgelaugt. Dringend benötigten sie einen Ort zum Ausruhen.



Das Gefängnis von Urus

Die Verbotenen Lande

„Schnee und Eis“

Charaktere

Ben spielt Agnarr, einen einarmigen Kämpfer

Tim spielt Liriel, eine elfische Jägerin

Eddy spielt Nardual, einen halbelfischen Druiden

Einleitung

Das Portal schloss sich nun also hinter ihnen, und die Tür, durch die sie gegangen waren, ebenfalls. Kalt und stürmisch war es. Der Wind biss ihnen ins Gesicht, die Schneeflocken glichen kleinen Eisbrocken, die sich irgendwie in ihr Fleisch fraßen. Die Luft war so kalt, dass man kaum zu atmen vermochte. Sofort brannte der Rachen, als würde man eiskaltes Wasser trinken. Für eine solche Kälte waren sie nicht annähernd gekleidet, geschweige denn vorbereitet.

Am Horizont, zwischen Schneesturm und grauem Himmel, entdeckten die Abenteurer aber eine Silhouette. Gerade Linien. Das musste entweder eines oder mehrere Gebäude sein. Sie marschierten darauf zu. Blitzschnell waren sie unterkühlt, sie stapften knietief durch den Schnee. Neben der Erschöpfung, nagte nun auch noch die Witterung an ihrer Substanz. Sie benötigten dringend eine Pause.

Eine Festung im Eis

Als sie sich dem vermeintlichen Gebäude näherten, bemerkten sie, dass es sich dabei um eine Mauer handelte. Bestimmt zehn Meter hoch und aus massivem Stein. Die Wände waren glatt und es schien unmöglich dort hinaufzuklettern. Wenig später aber entdeckten sie ein gigantisches Tor aus einem ihm unbekanntem Metall. Dieses Tor war riesig. Eigentlich waren es zwei, aber eines war größer als das andere. Ein Schloss oder ein Türgriff war nicht zu sehen. Nardual spürte aber, dass es sich wieder um einen Zauber handeln musste. Hier standen sie nun und froren.

Liriel stopfte ihren Körper in die Ecke zwischen Wand und Tür. Zumindest entkam sie so dem Sturm ein wenig. Nardual, völlig erschöpft, stand einfach nur da und starrte die Tür an. Der Schnee klebte ihm im Gesicht und bald schon spürte er nichts mehr. Agnarr ging es ähnlich schlecht, wobei er noch über Kraftreserven zu verfügen schien.

Das Innere der Festung

Liriel überkam auf einmal eine Idee. Ein Geistesblitz ließ sie wieder aus ihrer Starre kommen. Der *Schlüssel von Wurm* wurde nun aus der Tasche geholt. Er begann zu leuchten und die Türen öffneten sich. Das Geräusch war schrecklich laut. Es klang so, als würde ein Drache weinen. Zumindest dachten die drei, dass es sich so anhören könnte.

Als die drei Abenteurer das Innere erreichten, indem sie die Tür öffneten, stießen sie auf ein weiteres, zum ersten identisches, Tor. Auch dieses ließ sich mit dem *Schlüssel von Wurm* öffnen. Dann standen sie da, zwischen mehreren kleinen Gebäuden. Auch ein Aussichtsturm war innerhalb der Festungsmauern zu sehen. In den einzelnen Häusern, welche allesamt aus Stein gebaut waren, brannte immer mindestens ein Feuer in einem Kamin. Dabei schien dieses Feuer kein Holz zu benötigen. Auch hier merkte Nardual an, dass es sich um Magie handeln müsse.

Noch bevor sie sich richtig umsehen konnten, stürmten sie in den ersten Raum. Sie konnten es nicht glauben. Das Feuer brannte und wärmte sie. Die schweren Tore der Festung schlossen sich wie von Geisterhand wieder. Das verursachte wieder Krach. Danach herrschte Ruhe. Im Raum befanden sich noch einige Möbel aus längst vergangener Zeit, aber der Zustand war so schlecht, dass sie nicht mehr zu benutzen waren. Darüber hinaus war die Festung menschenleer. Niemand war hier. Was hier geschehen war oder wem die Festung gehörte, interessierte vorerst niemanden. Für derartige Fragen waren die drei Abenteurer im Moment viel zu müde.

Ausruhen

Ohne viel zu sprechen machte sich Liriel schlafbereit. Akribisch ordnete sie ihre Sachen, legte sich an das Feuer und schlief recht schnell ein. Auch die anderen beiden sprachen nicht viel, obgleich sie verwundert über diese Räumlichkeit waren. Agnarr wollte die erste Wache übernehmen, Nardual dankte es ihm. Auch er war sichtlich erschöpft. Das zeichnete sich besonders im Verzehr seines Proviantes aus. Er legte wenig Wert auf eine Rationierung. Er schlang das teils schlechtgewordene Essen einfach in sich rein, selbst der ansonsten grobe Agnarr wunderte sich darüber.

Agnarr, der nun Wache hielt, während Nardual und Liriel schliefen, schaute aus dem Fenster. Zu sehen waren zwei kleine Bäume und ein länglicher See, der zugefroren war. Ansonsten kämpfte er gegen die Müdigkeit an. Ständig hatte er das Gefühl, dass jemand ins Haus kommen könnte. Manchmal vernahm er Geräusche, die er nicht zuordnen konnte, nachsehen wollte er aber auch nicht.

Am nächsten Morgen dann, das Wetter hatte sich beruhigt, erwachte Liriel gut ausgeruht und schickte nun den völlig übermüdeten Agnarr in die wohlverdiente Nachtruhe. Nardual untersuchte zwei seiner Schriftrollen, konnte aber beim besten Willen nicht sagen, um was es sich dabei handelt. Wohl um Zauber, aber welche wusste er nicht. Liriel wollte sich nun die restlichen Gebäude der Festung ansehen, während Nardual den Turm bestieg.

Ausguck

Die Mauern waren ungefähr zehn Meter hoch, der Turm aber übertraf diese zehn um glatte fünf Meter, sodass Nardual problemlos in die eisigen Ebenen blicken konnte. Der Himmel war blau, die Luft kalt und klar. Innerhalb der Festung gab es kaum Schnee. Dieser schien geschmolzen zu sein.

Liriel untersuchte die anderen Gebäude und fand dabei uralte Skizzen, auf denen kaum etwas zu erkennen war. Irgendwas mit „Northfall“ stand auf einem dieser Papiere. Sie entdeckte eine alte Badestelle, in dessen Boden war ein Badezuber eingelassen, leider aber war das Holz alles andere als brauchbar. Eine alte Schmiede fand sie ebenfalls vor. Das an der Wand hängende Werkzeug war auch mehr oder weniger in einem schlechten Zustand. In jedem Gebäude brannte ein Feuer im Kamin und erwärmte das Innere. Ein merkwürdiger Zauber, wenn auch ein angenehmer.

Agnarr erwachte aus seinem Tiefschlaf und wanderte ebenfalls durch die Festung. Wo waren sie hier? Alle trafen sich am frühen Mittag im Hof und besprachen das weitere Vorgehen. Liriel wollte sich persönlich ein Bild von der Umgebung machen, also ging sie den Turm hinauf. Agnarr wollte in der alten Schmiede an einer Konstruktion zum Befestigen des Schilds an seinem Armstumpen arbeiten und Nardual untersuchte wieder die Schriftrollen, indem er versuchte die Schriften darauf zu entziffern. Diese Pause tat dem Trio sehr gut.

Ein Punkt am Horizont

Als Liriel auf der Plattform des Turms stand, entdeckte sie in der Ferne einen Punkt, der sich zu bewegen schien. Sie konzentrierte sich. Es waren drei Personen die einen Schlitten zogen. Zumindest sah das von hier oben so aus. Schnell stieg sie hinab und teilte den anderen ihre Entdeckung mit.

Agnarr und Nardual waren erst nicht dafür loszuziehen, doch nach einigem Nachdenken willigten sie ein. Eilig wurden ein paar Sachen gepackt, dann brachen sie auf, um die anderen einzuholen. Sie beeilten sich. Draußen, außerhalb der Mauern der Festung, war es kalt. Sehr kalt. Die drei Abenteurer waren nicht für ein solches Klima gekleidet. Bestenfalls hätte ihre Kleidung dem Herbst standgehalten, Grade im Minusbereich aber hielten sie nicht warm.

Neue Freunde? Nein, eher nicht

Es dauerte nicht lange, da hatten Nardual, Agnarr und Liriel die drei Personen samt Schlitten eingeholt. Das Zusammentreffen verlief relativ ruhig. Die drei Einheimischen, wenn sie denn welche waren, trugen Winterkleidung in Form von schwarzen Pelzen. Ihre Mützen waren gut gefüttert und auch Handschuhe hatten sie an ihren Händen. Ihre Stiefel waren ebenfalls von sehr guter Qualität und bestimmt schön warm. Liriel, Nardual und Agnarr froren, und das obwohl es noch nicht einmal windig war.

Liriel sprach die Personen an. Diese antworteten in einer ihr fremden Sprache. Kurz herrschte Ruhe, dann gesellte sich ein zweiter Einheimischer zu dem anderen. Sie unterhielten sich und machten sich über die Abenteurer und deren Kleidungsstil lustig. Was gesprochen wurde, verstand niemand. Einer der drei Einheimischen fuchtelte aber mit einer Armbrust herum, was Liriel sehr nervös machte. Da man sich nicht verständigen konnte, verabschiedete man sich wieder voneinander. Der Mann mit der Armbrust legte diese wieder auf den Schlitten, machte ein freundliches Gesicht und zog seinen Schlitten weiter. Die anderen beiden folgten ihm.

Nun standen Liriel, Agnarr und Nardual da. Sie froren. Dann schlug der Halbelf vor, dass sie den drei Einheimischen doch einfach folgen könnten. So würden sie schon irgendwo ankommen. Das war der Plan, also folgten sie dem Schlitten. Nach einigen hundert Metern dann, hielt der Schlitten an und der Armbrustschütze kam zurück und auf die drei Abenteurer zu. Er drohte ihnen und wie sie an, das Weite zu suchen, denn offenbar mochten sie es nicht verfolgt zu werden. Da niemand mit einem von der Armbrust abgefeuerten Bolzen Bekanntschaft machen wollte, kamen sie der strengen Bitte nach und

gingen. Nun wollten sie dem Weg zurückverfolgen, den die Einheimischen genommen hatten, also folgten sie den Schlittenspuren.

Robbenjagd

Das Wetter blieb zwar niederschlagsfrei, doch nahm die Kälte zu. Immer noch folgten sie den Schlittenspuren. Nach etlichen Kilometern, die drei Abenteurer waren sichtlich erschöpft, erreichten sie gegen Abend einen großen See, in dem Eisschollen trieben. Auch Tiere entdeckten sie hier. Robben. Zwar froren die drei Abenteurer, doch zur Festung zurückzugehen würden sie nicht mehr schaffen, dafür reichte das Tageslicht nicht mehr aus. Sie beschlossen also hierzubleiben und ein Lager für die Nacht zu errichten. Liriel ging auf Robbenjagd, während die anderen beiden sich um das Errichten des Lagers kümmerten.

Die nächste Katastrophe

Liriel war recht erfolgreich. Sie erlegte drei Robben und zog die Kadaver auf das Festland, runter von der Eisscholle, auf der sich die Tiere zuvor befanden. Ein fettes Fressen.

Währenddessen spielten sich dramatische Szenen im Lager ab. Aufgrund einer Dummheit verlor Nardual seinen Schlafsack samt Matte. Diese trieb im Wasser des Sees. Es gab für ihn keine Möglichkeit dort heranzukommen. Agnarr konnte es nicht glauben. Er fragte Nardual, wie das geschehen konnte, eine Antwort blieb aus. Dann bemerkten beide, dass sie weder Feuerholz noch Fackel dabei hatten. Auch einen Feuerstein hatte niemand dabei, sodass man kein Lagerfeuer entfachen konnte. Mehr als eine ebene Fläche Schnee hatten sie nicht zusammentragen können. Keine guten Bedingungen für das Übernachten im Freien. Außerdem kühlte sich die Luft weiter ab und die Sonne ging unter.

Liriel erreichte mit dem Kadaver einer Robbe das „Lager“. Was sie hier zu sehen bekam war schrecklich. Es gab nämlich nichts zu sehen. Nichts. Weder Agnarr noch Nardual hatten irgendetwas Nützliches getan. Agnarr petzte gleich bei Liriel, dass Nardual seinen Schlafsack samt Schlafmatte im See gelassen hatte. Hinzu kam noch, dass Nardual keinerlei Vorräte mehr zu haben schien, was er den beiden nun auch lauthals mitteilen musste. Kein Essen, kein Feuer, kein Lager und hier am See, mitten in der Einöde, herrschten Minusgrade. Liriel drehte nun durch.

Es folgte ein Donnerwetter. Die Elfin brach völlig mit ihren Manieren. Sie regte sich zu Recht über die Inkompetenz ihrer Begleiter auf, die es nicht für wichtig hielten, einen Feuerstein mitzunehmen oder sie über ihren aktuellen Proviantstatus auf dem Laufenden zu halten. Auch dass außer ihr niemand mehr eine Fackel dabei hatte, regte die Elfin fürchterlich auf. Wie man so dumm sein konnte und sein Schlafsack im See zu verlieren, fragte sich Liriel auch. Darauf bekam sie keine Antwort. Das Bauen des Lagers hatten beide komplett versaut. Nun wurde es stockfinster, die einzige Licht- und Wärmequelle war eine Fackel, welche die Elfin noch dabei hatte. Sie war auch die einzige Person, die einen Feuerstein im Rucksack mitführte.

Liriel schloss mit ihrem Leben ab, denn sollte das Wetter heute Nacht umschlagen und es zu schneien anfangen, wäre ihr Schicksal besiegelt. Mit dem erfolgreichen Errichten eines Lagers wäre es schon hart genug geworden, nun aber mussten sie im wahrsten Sinne des Wortes unter freiem Himmel schlafen, der Halbfelf Nardual gar ohne Decken. Die kommende Nacht sollte womöglich ihre letzte sein.

Die schlimmste Nacht

Genau wie es Liriel prophezeit hatte, wurden sie diese Nacht auf eine harte Probe gestellt. Ohne Feuer und ohne Licht litten alle drei, der eine mehr, der andere weniger. Jeder sehnte sich nun in die Festung zurück. Liriel dachte an die weiteren Kadaver der Robben, die wahrscheinlich nun gefroren am See lagen. Richtig schlafen konnte niemand und ob sie überleben würden, wussten sie nicht. Die Temperaturen sanken weiter und weiter. Die Kälte nagte nun an der körperlichen und geistigen Substanz der Abenteurer, wie sie es noch nie zuvor getan hatte. Sie litten Höllenqualen.

Beim ersten Anzeichen von Licht brachen die drei Abenteurer auf. Dabei schleiften sie eine der Robben mit, damit sie überhaupt noch irgendetwas zu Essen hatten, denn auch die Vorräte von Agnarr waren nun erschöpft. Zwar lagen noch zwei weitere Kadaver am See, doch hatte niemand mehr die Kraft eine mehr mitzunehmen. Schweigend setzten sie einen Fuß vor den anderen. Narduals Zustand verschlechterte sich mehr und mehr, und wäre die Festung auch nur einen Kilometer weiter weg gewesen, hätte er es nicht geschafft.

Wieder in der Festung

Völlig ausgelaugt und erschöpft betraten sie die Festung.

Anmerkungen

Die Spieler, und wohl auch die Charaktere, verschätzten sich dermaßen mit dem Wetter, dass dies ihnen zum Verhängnis wurde.

Tim (Liriel) regte sich über seine Begleiter richtig auf. Nicht nur die schlechten Würfelwürfe seiner Mitspieler, auch der Mangel an Absprachen machte ihn fertig.

Die Gruppe war allgemein schlecht auf ein solches Klima vorbereitet.

Als Eddy (Nardual) seinen Schlafsack im See verlor, lachte Ben (Agnarr) Tränen. Er beruhigte sich erst wieder, als Tim mit der Inkompetenz-Standpauke um die Ecke kam.

So nah wie heute, waren die drei Abenteurer dem Tod noch nie.



Die „Festung“ im Eis