

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 wurde 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 Halbelf 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 Halbelfen 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 erschrakten. 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 Abenteuerleben 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) zeigte 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.