

# 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 halbfischen 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 Halbfelfen 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 hatten 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 Umriss 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.