

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 starteten beide den Hünen Agnarr an, der sich bereiterklärte, 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 Umriss 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 angezogen. 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.

Rechts oben starteten die Abenteuer in das Gefängnis. Im Raum nach der Treppe hatten sie ihren ersten Feindkontakt.

