



Nach wenigen Metern endet der Gang an einer massiven Holztür, die fest verschlossen ist.

Überall wurden in das Holz Totensymbole eingeritzt, die jetzt nur noch schwer zu erkennen sind. Die Zeit ist auch an dieser Tür nicht spurlos vorbeigegangen, sodass es reicht, ein paar Male kräftig gegen sie zu rennen, um sie aus den Angeln zu heben.

Weiter

Hinter der Tür geht der Gang weiter. Doch der Weg wird den Helden von zwei alten Rüstungen versperrt, die schon seit unendlich langer Zeit hier liegen müssen, denn sie sind vollkommen von Rost überzogen. In ihnen stecken zwei Skelette, und wenn die Helden ein wenig suchen, werden sie auch zwei mächtigen Streitäxte finden, die allerdings kaum noch zu gebrauchen sind. Was die beiden Krieger hier gemacht haben, bleibt den Helden zunächst ein Rätsel.

Dem Spielleiter wollen wir aber verraten, dass es sich um zwei Wächter handelt, die die Tür

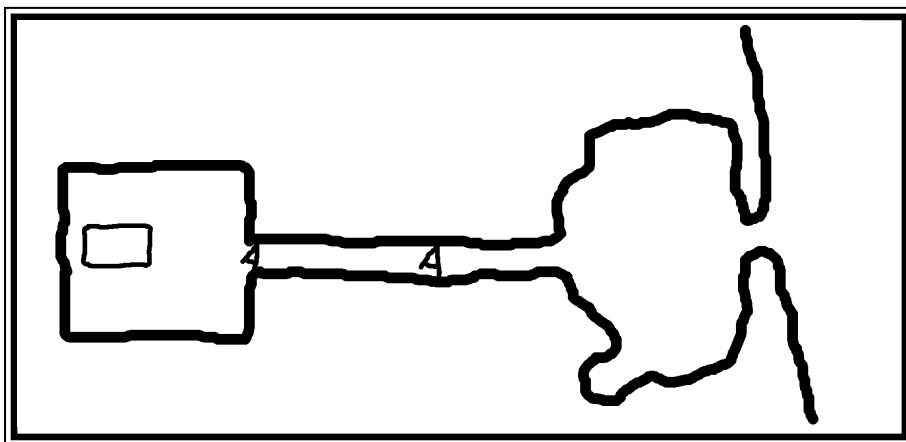
von ihrer Seite aus verriegelt haben, um dann auf den Tod zu warten.

Schließlich können die Helden dem Gang weiter folgen, der auch auf dieser Seite der Tür glitschig und nass ist. Er endet erneut vor einer Tür, die ebenfalls von einer Unzahl von Totensymbolen bedeckt ist. Im Gegensatz zu der ersten ist sie allerdings nur ein wenig verklemmt und nicht verschlossen.

Die Kammer

Nachdem die Helden endlich auch diese Tür überwunden haben, treten sie in eine recht große Kammer, die offensichtlich in den Berg hineingehauen wurde. Sie ist vollkommen schmucklos. Der Tür gegenüber befindet sich ein großer steinerer Altar, auf dem etwas zu liegen scheint.

Erst wenn die Abenteurer näher treten, können sie erkennen, dass dort ein Toter in einer völlig verrosteten Rüstung liegt. Seine ehemaligen Kleidungsstücke sind nur noch Fetzen, der Helm ist ebenfalls stark verrostet. Daraus her-



„Du musst mich befreien. Zu lange schon bin ich gefangen. Hilf mir!“

Du bist dir sicher, dass es die Frau im Pentagramm ist, die deine Hilfe erbittet. Schnell beschließt du, ihr zu helfen. Willst du sie einfach greifen und aus dem Pentagramm herausziehen (Abschnitt 39) oder willst du etwas anderes ausprobieren (Abschnitt 4)?

Wenn dir plötzlich doch alles egal ist, dann wende dem Raum den Rücken und dich dem Gang Richtung Abschnitt 23 zu.

18

Solche Kleidung wird von Frauen getragen. Dieses Nachtgewand scheint schon länger hier zu liegen, denn es riecht muffig und ist von Staub bedeckt. Schließlich wendest du dich dem Bett zu und durchsuchst es flüchtig. Ein Griff unter das Kissen und schon förderst du einen Gegenstand zu Tage.

Es handelt sich um einen kleinen goldenen Dolch, dessen Klinge seltsam gedreht ist. Im Griff befinden sich seltsame Zeichen, die du nicht kennst. Da das Ding als Waffe noch weniger taugt als dein rostiger Dolch, steckst du es ein und machst anschließend bei einer anderen Möglichkeit von Abschnitt 30 weiter.

19

Als du den Linien mit dem goldenen Dolch näher kommst, beginnt er in deiner Hand ein wenig zu vibrieren. Du glaubst sogar, dass der Griff ein wenig wärmer wird. Entschlossen setzt du den Dolch an und schneidest eine der Linien entzwei.

Ein Aufschrei ist zu hören und eine rote Flüssigkeit spritzt aus der Linie auf deinen Arm und in dein Gesicht. Es handelt sich tatsächlich um Blut. Augenblicke später fällt die gefangene Frau auf den Boden und bleibt dort leblos liegen.

Schnell drehst du sie auf den Rücken und kannst feststellen, dass sie noch am Leben ist. Doch sie kommt nicht zu Bewusstsein. Du könntest ihr jetzt den Ring aufsetzen (wenn du einen hast - Abschnitt 43) oder sie aufheben und tragen, um so nach einem Ausgang zu suchen (Abschnitt 52). Natürlich kannst du den Raum auch einfach verlassen, um selbst irgendwie herauszukommen (Abschnitt 23).

20

Die Tür ist fest verschlossen. Solltest du einen Schlüssel besitzen, geht es bei Abschnitt 7 weiter. Ansonsten kannst du versuchen, das Schloss mit deinem Dolch zu öffnen (Abschnitt 22) oder du gehst den Gang nach Süden und erreichst schließlich Abschnitt 3.

21

Du erreichst eine Tür. Du kannst ein Ohr daran pressen, um zu lauschen (Abschnitt 25), die Tür öffnen (Abschnitt 36) oder den Gang nach Osten gehen (Abschnitt 40)

22

Du fummelst ungeschickt mit dem rostigen Dolch an dem Schloss herum, als sich plötzlich aus dem Schlüsselloch ein Blitz löst, und dich in die Brust trifft. Dir flimmert es vor Augen,



dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

23

Du kommst an eine Wegkreuzung. Von hier aus gehen Gänge nach Süden (Abschnitt 11), nach Westen (Abschnitt 35) oder nach Norden (Abschnitt 3).

24

Du betrachtest dir die Linien des Pentagramms ganz genau. Sie wirken eher wie Adern, in denen Blut fließt, und nicht wie auf den Boden gemalte Linien. Irgendetwas pulsiert darinnen. Vielleicht sollte man solche Ader einmal zertrennen. Du könntest es mit bloßer Hand probieren (Abschnitt 6) oder mit deinem rostigen Dolch (Abschnitt 15). Vielleicht hast du in diesem Gangsystem ja auch etwas gefunden, das sich noch besser eignen würde (Abschnitt 33). Es würde dir übrigens niemand einen Vorwurf machen, wenn du den Raum in Richtung Abschnitt 23 verlassend würdest.

25

„... verdammt noch mal! Irgendwo muss doch dieser sinnlose dumme Spruch zu finden sein!“

Das sind die einzigen Worte, die du vernimmst, dann kehrt hinter der Tür Ruhe ein. Was willst du tun? Mutig in den Raum gehen (Abschnitt 36) oder lieber leise und vorsichtig den Gang nach Osten zu Abschnitt 40 nehmen?

26

Du nährst dich dem Bücherregal und stellst fest, dass das Murmeln immer lauter wird. Es kommt eindeutig von dem Buch, das dort liegt. Doch was wird dort gesprochen? Da du keines der Wörter verstehen kannst, gehst du noch ein wenig näher heran. Doch die Sprache bleibt unverständlich.

Willst du jetzt das Buch einmal zur Hand nehmen (Abschnitt 8) oder erscheint es dir angebrachter ins Bett zurückzukehren, um für dich für den nächsten Tag auszuruhen (Abschnitt 45)?



27

Schnell holst du eine Laterne und schaut erneut in den Raum. Auf mehreren Tischen stehen verschiedene Flaschen, Phiolen und Krüge. Dazwischen liegen Kerzen, Schriftstücke und sonstige Gerätschaften, die du noch nie in deinem Leben gesehen hast. Nach allem, was du bis jetzt gehört hast, handelt es sich hier um ein Labor, wie es Zauberer und Alchimisten benutzen.

Auffällig ist neben der dicken Staubschicht auch, dass viele der Gefäße umgeschmissen sind, so als hätte jemand etwas gesucht. Willst du den Raum ein wenig untersuchen (Abschnitt 34) oder soll es in den Gang nach Süden und somit zu Abschnitt 3 gehen?



Das Grabmal

Eine Begegnung im Gebirge

Unablässig prasselt der Regen auf die Helden herab, die sich gerade durch ein unwegsames Gebirge kämpfen. Schnell wird der Boden glitschig und es ist kaum noch an ein Fortkommen zu denken. Doch nirgendwo ist ein Platz zu entdecken, an dem die Charaktere Schutz finden könnten.

Plötzlich ist ein lautes Donnern und Rauschen zu hören, und nicht weit von der Gruppe entfernt wälzt sich eine Schlammlawine ins Tal. Alles, was ihr im Weg steht, wird mitgerissen, und so knicken, die wenigen verkrüppelten Bäume um, als würden sie von einer gigantischen Faust getroffen.

Schließlich können die Helden dort, wo die Lawine gerade vorbeigerauscht ist, den Eingang zu einer Höhle sehen, der zuvor ganz offensichtlich verschüttet gewesen ist. Da genau in diesem Augenblick der Regen noch einmal stärker wird, wird es die völlig durchnässten Abenteurer in dieses dunkle Loch ziehen, die ein wenig Schutz verheißt.

Erschöpft und glücklich betreten die Helden die Höhle, um vor den Launen der Götter ein bisschen Ruhe zu finden. Die Luft in diesem Loch ist abgestanden, so, als wäre hier seit hundert Jahren oder mehr niemand mehr gewesen.

Nachdem die Charaktere sich einige Augenblicke Ruhe gegönnt haben, werden sie damit beginnen, nach etwas Brennbares Ausschau zu halten, um sich an einem Feuer wärmen zu können, doch in der etwa 6 Meter

durchmessenden Höhle lässt sich nichts finden. Lediglich ein Gang kann entdeckt werden, der weiter in den Berg führt. Somit ist es wieder dem Improvisationstalent des Spielleiters und der Abenteurer überlassen, wie sie sich vor einer gewaltigen Erkältung schützen wollen.

Irgendwann wird es soweit sein, dass sie sich in der Höhle ein wenig genauer umschauchen wollen, da der nicht aufgehörende Regen sie dazu zwingt, in der düsteren Kammer zu bleiben.

Zunächst gibt es nur den Gang, denn die Höhle, in der sie sich befinden, hält nichts mehr für sie bereit. Interessant könnte höchstens sein, dass sie natürlichen Ursprungs ist, während der Gang ganz offensichtlich in den Berg getrieben wurde.

Der Gang

Regenwasser tropft durch Spalten und Risse in der Decke in den Gang und lässt den Boden glitschig werden. Somit ist es für die Helden nicht leicht, sich auf den Beinen zu halten.



Handwritten signature or mark.