



Am Wegesrand

Rollenspielbegegnungen von Andreas Michaelis

Das Baumhaus Eine Begegnung im Wald

Für gewöhnlich hallt der Wald wieder von Vogelgezwitscher und die Blätter der Bäume rascheln leise im sanften Wind. Doch auf dem Weg, den ihr gerade geht, gibt es solche Geräusche nicht. Stille hat sich über den Wald gelegt und ihr traut euch kaum, ein Wort zu sagen.

Da gellt plötzlich ein Mark erschütternder Schrei durch die dicht stehenden Bäume, dem kurze Zeit später ein zweiter folgt. Wer immer diese Schreie ausgestoßen hat, scheint unsagbares Leid zu erdulden.

Wir wollen einmal davon ausgehen, dass die Helden dem Ursprung der Schreie



auf den Grund gehen wollen, wofür sie allerdings den Weg verlassen müssen. Auf ihrer Suche geraten sie immer tiefer in den düsteren Wald hinein, bis sie schließlich im dichten Unterholz ein leises Mitleid erregendes Wimmern vernehmen können, das von irgendwo über ihnen kommt.

Schauen die Helden nach oben, entdecken sie ein Baumhaus. In den Baum geschnittene Stufen führen dorthin, trotzdem ist es nicht leicht die Behausung zu erreichen. Wenn sie dann endlich oben angelangt sind, können sie den Körper einer jungen Frau sehen, der blutüberströmt ist. In ihrem Oberkörper steckt ein Dolch und aus der Wunde strömt unablässig der rote Lebenssaft.

Die Helden wollen gerade helfen, da öffnet die Frau den Mund und spricht:

„Er hat meine Schwester. Ihr müsst ihr helfen.“

Dann haucht sie ihr Leben aus und sinkt vollends in sich zusammen. Die Wunde war zu groß, um



43

Vorsichtig schiebst du den Ring auf den Ringfinger der linken Hand. Nur Augenblicke später verfärbt sich die bleiche Haut der Frau in eine kräftige Hautfarbe. Ein leises Stöhnen ist zu hören, dann bewegt sich zuerst der Arm und endlich öffnen sich die Augen.

Du hilfst ihr, sich aufzurichten und nachdem sie sich ungläubig im Raum umgesehen hat, schaut sie dich an.

„Ich danke dir, mein stolzer Held. Endlich bin ich meinem Gefängnis entkommen und das verdanke ich dir. Schade. Ich würde dir gern alles erklären, aber dein Traum ist jetzt vorbei ...“

Sie streicht dir mit ihrer Hand über die Augen und es wird schwarz um dich herum. Jemand klopft an die Tür und reißt dich unsanft aus deinem Traum.

„Herr, Ihr müsst aufstehen. Das Frühstück ist fertig.“

Es war wirklich nur ein Traum. Aber er war sehr wirklichkeitsnah. Naja, was solls? Ehe du dich anziehst und zum Frühstück gehst, solltest du dir noch 40 Abenteurpunkte aufschreiben. Dann beginnt ein neuer Tag in Havena.

Solltest du in deinem Traum einen roten Edelstein gefunden haben dann gehe schnell noch zu Abschnitt 53.

44

Du verbringst den Tag in der beeindruckenden Stadt Havena, die wirklich einiges mehr zu

bieten hat, außer einiger Kneipen und den Hafentempel. Und so kehrst du am Abend aufgeregt in dein Zimmer zurück und schläfst schleunigst wieder ein. Weiter bei Abschnitt 1, wo alles seinen Anfang nimmt.

45

Schlaf gut. Wir hoffen, du hast einen schönen Traum, an den du dich möglichst lange erinnern kannst.

46

Vorsichtig gehst du voran, bis du zu einer kleinen Nische kommst, in der eine Leiter steht, über die man nach oben gelangen kann. Willst über die Leiter nach oben steigen (Abschnitt 41), den Gang nach in Richtung Süden gehen (Abschnitt 2) oder nach Norden (Abschnitt 40)?

47

Als du die Augen wieder öffnest, stellst du schnell fest, dass du dich nicht mehr in dem kleinen Zimmer in der urigen Herberge befindest. Stattdessen stehst du in einem spärlich erleuchteten Gang, der zu einem finsternen Verließ zu gehören scheint, denn überall tropfte es von der Decke, und am Boden haben sich mehrere Pfützen gebildet.

An den Wänden hängen in regelmäßigen Abständen kleinere Laternen, die den Gang in ein trübes Licht tauchen. Zumindest kann man aber etwas sehen. Neben dem Tropfen des Wassers in die zahlreichen Pfützen ist nichts zu hören.



Du gehst ein paar Schritte, als dir auffällt, dass du für diese Umgebung nicht richtig gekleidet bist. Wer hätte auch ahnen können, dass man sich erst anziehen und zur Waffe greifen muss, bevor man das Buch öffnet. Doch wenige Schritte von dir entfernt liegt ein verrosteter Dolch, den du an dich nimmst. Besser als nichts! Weiter bei Abschnitt 40.

48

Du betrittst den Raum, um den seltsamen Rahmen zu betrachten. Er steht frei in der Mitte des Raumes, ohne von Ständern gestützt oder von Seilen gehalten zu werden. Du gehst einige Male durch, ohne das etwas geschieht, und du versuchst vergeblich an dem Rahmen zu wackeln. Da er auch keine Schriftzeichen oder sonstige Besonderheiten aufzuweisen hat, beschließt du, über die Leiter zurückzusteigen. Such dir eine andere Möglichkeit von Abschnitt 46 aus!

49

Diesmal nimmst du dir vor, nicht wieder loszulassen und streckst entschieden die Hand aus. Sofort ist da wieder diese Hitze, doch du hältst ihr stand. Mit aller Kraft versuchst du mit deinen Fingernägeln die Linie zu zerstören, als sich daraus ein Blitz löst und dir in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

50

Entschlossen gehst du auf das Männlein zu und willst es fassen. In diesem Moment löst

sich das Kerlchen in Luft auf und lässt nur ein leises Kichern zurück. Du siehst dich um, doch das Wesen bleibt verschwunden. Ein schneller Blick in das Buch lässt dich rasch erkennen, dass es in einer Sprache verfasst wurde, die du nicht kennst.

Doch neben dem Buch liegt ein kleiner Gegenstand, der deine Aufmerksamkeit erregt: ein Ring. Er funkelt golden im Licht der Laterne, ist aber schmucklos. Lediglich in der Innenseite sind einige unbekannte Schriftzeichen zu erkennen.

Du nimmst den Ring an dich, dann geht es zurück in den Gang, wo im östlichen Teil Abschnitt 40 wartet.

51

Du hältst den roten Edelstein an die pulsierende Linie des Pentagrammes, als sich daraus ein Blitz löst und dir schmerzhaft in die Brust fährt. Dir flimmert es vor Augen, dann umhüllt dich die Nacht. Dein Ende wartet in Abschnitt 9 auf dich.

52

Du willst die Frau auf den Arm nehmen, als du in deinem Kopf eine Stimme hörst.

"Meinen Ring. Ich brauche meinen Ring. Schnell, sonst war alles vergebens."

Du kannst jetzt den Ring herausholen und ihr auf den Finger stecken (Abschnitt 43) oder den Raum verlassen, um dich auf die Suche nach dem begehrten Ring zu machen (Abschnitt 23).



53

Du kommst in den großen Schankraum, in dem der alte Mann vom Vorabend an einem der Tische sitzt und ein verführerisches Frühstück zu sich nimmt. Du setzt dich zu ihm und erzählst ihm allerhand, auch von deinem Traum.

Schließlich erhebt sich der Mann, der sich als Morgoral vorgestellt hat, und kramt etwas aus seinen Taschen hervor.

"Dies hat eine junge Frau heute morgen für Euch abgegeben ...", sagt er und legt einen roten Edelstein auf den Tisch...

54

Du holst die silberne Brosche aus deiner Tasche und schaut sie dir noch einmal ganz gründlich an. Sie stellt einen Delphin dar und die Augen des Tieres wurden aus zwei winzigen Smaragden gemacht.

Genau diese Augen schauen dich tiefgründig an und fast hast du das Gefühl, Efferd selbst schaut in deine Seele.

Sollte dir nun eingefallen sein, dass du ja eine solche Brosche noch gar nicht besitzt, kehre zu Abschnitt 33 zurück. Ansonsten geht es bei Abschnitt 55 weiter.

55

Ja, das ist Efferd, der dich da anblickt. Du schaut einem Gott in die Augen.

Du beginnst zu taumeln ob dieser Präsenz; ein Lebender hat Kontakt zu einem Gott. Und dieser Lebende - dieser Auserwählte - bist ganz allein du.

Du bemerkst ein fernes Meeresrauschen, das friedlich deine Sinne streichelt und dich umgarnt. Unendliches Glück liegt in diesem Rauschen. Doch was ist das? Ein leises Flügelschlagen. Sollte es hier Möwen geben. Efferd wendet sich an dich:

"Schöne Grüße von Boron..."

ENDE!

