

KAPITEL 4

DAS GEHEIMNIS DER INSEL

Aretha am 2.Feb.2001 00:04

„Diese Kanus...“ schrie Aretha auf, worauf ihr aber gleich die Hand vor den Mund gehalten wurde. „Tschhhssssshhh!“, sagten alle auf einmal und Aretha wurde wieder still. Es waren nur zwei Personen, die ein Kanu mit Sachen bepackten. Es war sicherlich kein Problem die beiden auszuschalten, aber keiner war sich sicher, dass diese beiden auch alleine waren, so beschlossen die acht Abenteurer, sich vorsichtig an sie heranzuschleichen. Aber es sollten nur zwei Personen vorgehen, worauf Yarik sich wieder verantwortlich fühlte und sich gleich aufstellen ließ. Auch Rayden wollte wieder etwas Richtiges erleben und so waren schon zwei Personen aufgestellt. Auf die Aussage Arethas, dass sie auch mitkommen wolle, waren die Antworten nur, dass sie in den Notfall hier gebraucht würde.

Yarik und Rayden gingen auf die anderen Inselbewohner zu, ohne einen Geräusch von sich zu geben, was sich als äußerst schwer erwies, aber vorsichtig, wie die beiden sind, haben sich auch gleich ein paar Fallen übersehen, die wahrscheinlich von den Fremden aufgestellt worden waren.

Die Personen, die die Kanus vorbereitet haben, griffen sofort zu ihren Waffen, worauf auch Yarik und Rayden ihre zogen. Lunatic sprang auf und eilte auch zu den anderen. So waren es jetzt drei gegen zwei. Aretha wollte auch, aber sie wurde von Fara zurückgehalten, da diese den Sinn verstand und auch erwachsener war als Aretha. Sie hatte einfach zu viel erlebt, um sich jetzt noch überrascht den anderen gegenüber zu zeigen. Es schien ein unfairer Kampf seinen Beginn zu finden, aber die zwei Fremden hatten anscheinend keine Angst und begannen zu schießen. Es waren höchst primitive Pfeile, die auch leicht ihr Ziel verfehlten, weil sie nicht gut in den Bogen gespannt waren und auch anscheinend zu schwer für diese Aufgabe waren.

Das begriff Yarik sofort und machte sich auf den Weg nach unten zum Strand. Einer der beiden Inselbewohner machte sich auch gleich auf zu den Kanus, wobei der andere nicht aufgeben zu wollen schien, er wurde aber von den anderen in das Boot gezerrt. Yarik konnte einen erwischen, worauf dieser kampflös zu Boden fiel. Der andere war schon auf dem Meer und auch auf dem Weg zu der anderen Insel. Alle sieben Verbliebenen begaben sich dann auch zum Strand, denn sie erkannten, dass es keine Gefahr mehr für sie gibt, weil sie sonst schon von den Eingeborenen angegriffen worden wären.

So standen nun zwei Bogenschützen den verzweifelten Kanufahrern gegenüber, aber schießen wollte keiner, denn es galt als feige, dem Gegner in den Rücken zu schießen. Aber der Eingeborene stand plötzlich auf und nahm auch seinen Bogen. Worauf er auch selber zu schießen anfang. Zwei Pfeile sind besser als einer, und beide Pfeile trafen ihr Ziel. Der Angeschossene fiel dann auch gleich um, denn die Wunden waren zu tief. Er fiel aber ins Wasser, worauf dann Aretha aufschrie, denn sie konnte es nicht mit ansehen, wie ein Wesen verletzt wurde, was so ist wie sie selber. Obwohl sie verstand und auch wusste, dass dies ein Feind war, begab sie sich zu dem am Strand liegenden Verletzten, der noch nicht tot war, aber eben zu schwer verletzt um einen zusammenhängenden Satz zu sagen.

Sie könnte ihn aber wahrscheinlich auch nicht verstehen, wenn dieser dann etwas sagte und gleich seinen Kopf zum Boden wendete. Er war tot und auch gleich alle Informationen

mit ihn. Schade, denn auch wenn die Sprache anders wäre, könnte man trotzdem etwas aus ihm rausholen. Was den anderen angeht, der war schon längst ertrunken. Man konnte nur ein Kanu im roten Wasser schwimmen sehen, das auch den Kurs verlor und sich jetzt einfach so auf den Meer bewegte.

„Was machen wir denn jetzt? Wir müssen unbedingt auf die andere Insel!“, sprach Yarik entschlossen, worauf er auch gleich Zustimmung kriegte. Aber was können sie denn machen? Ein Kanu, dass auf der See schwimmt und noch dazu nur zwei oder drei Plätze hat, kann den Abenteurern nicht viel bringen. Aber die Hoffnung besteht, ein Mittel zu finden, auch wenn dieses selbst gebaut werden muss.

Gandalf am 2.Feb.2001 15:19

Während der gesamten Aktion blieb Gandalf hinter allen anderen; nicht dass er nicht mutig war, sondern er konnte nicht zusehen, wie seine Gefährten die einzige Hoffnung zerschmetterten, den Bewohnern der Insel friedlich gegenüberzutreten. Anscheinend war Gandalf aber der einzige friedliebende Mensch hier! Es war nur ein leises Stammeln zu hören: "... immer nur drauf ... Hauptsache Blut ... bloß nicht reden ... und nun ...", doch keiner der anderen bemerkte ihn, alle schauten dem Kampf zu. Nachdem sich die Stimmung bei allen etwas gelegt hatte, begann Gandalf: "Was sagte ich euch denn die letzten zwei Wochen? Es hätte vermieden werden können. Es waren wirklich keine Meister des Bogens und wir hätten auch auf sie zugehen können. Ich hoffe euch ist klar, dass wir nun die Unterstützung der übrigen Bewohner vergessen können. Wir haben nun neben dem Dämon einen weiteren Feind und ich bezweifle, dass es klug wäre jetzt noch die andere Insel aufzusuchen! Oder wie seht ihr das?"

Christian am 5.Feb.2001 22:52

Nachdem das Kanu mit dem überlebenden Eingeborenen weit außer Schussweite war und sich die Gemüter der Helden ein wenig abgekühlt haben, machen sie sich auf die Suche nach einer Möglichkeit, die andere Insel zu erreichen. Sie suchen den Rest des Tages, finden aber nichts. Dann beschließen sie, eine geschützte Stelle für die Übernachtung zu suchen. Als sie eine gefunden haben, richten sie sich ein Lager her. Dabei bemerken sie, dass unter einigen Blättern offensichtlich etwas versteckt wurde. Nachdem sie es mit großer Hast freigelegt haben, entdecken sie, dass sie fünf Kanus samt Rudern gefunden haben.

Kargont am 6.Feb.2001 15:28

Die Abenteurer schieben voller Hoffnung die Kanus an den Strand. Die Ausrüstung wird gleichmäßig verteilt, so dass kein Kanu unterzugehen droht. Die Abenteurer setzen sich in die Bote und stoßen sich vom Strand ab. Die Fahrt über bleiben die Boote so dicht wie es geht aneinander. "Wir müssen darauf gefasst sein, dass uns die Leute auf der anderen Insel nicht mögen, schließlich haben wir zwei von ihnen umgebracht."

Christian am 7.Feb.2001 23:17

Die Abenteurer müssen etwa einen halben Tag über das spiegelglatte Meer rudern, bis sie den Strand der anderen Insel erreichen. Als sie dort angekommen sind, fällt ihnen nur auf, dass es ruhig ist. Zu ruhig! Man hört keinen Vogel singen und keinen Skrinnschreien.

Auch raschelt kein Baum oder Gras im Wind. Von den anderen Menschen, die hierher gerudert sind, ist auch keine Spur zu sehen.

Gandalf am 8.Feb.2001 15:39

Allesamt bemerken sie weiterhin, dass Gandalf sehr betrübt ist, während sie ihre ersten Schritte in den extrem hellen Sand der etwas kleineren Insel stampfen.

"Es hilft ja alles nichts, Kameraden. Was geschehen ist, ist geschehen und wir sollten sehen, wie wir voran kommen! Ich möchte nochmal festhalten, was wir hier überhaupt machen: Wir suchen den Dämon! Wir benötigen Hilfe! Die Inselbewohner könnten uns helfen, besonders dieser Myrten! Eine kleine Bitte habe ich an euch: Wenn wir bald den Einwohner begegnen, so lasst mich reden! Ist euch das recht?"

Mit diesen Worten und einem scharfen Blick zu Lunatic und Yarik beendete Gandalf seine kleine Rede! Alle schwiegen, nicht mal Fara oder Aretha gaben einen Laut von sich, doch dann: "Seht dort, Fußspuren im nassen Sand!"

Rayden am 8.Feb.2001 23:03

Rayden der sich in letzter Zeit ziemlich passiv verhalten hatte, meldete sich wieder mal: "Kommt, Leute, folgen wir diesen Spuren! Mal schauen wohin sie uns bringen." Raydens Neugier war geweckt und er war kaum zu zügeln. Nach einer kurzen Abstimmung machten sich auf den Weg. Die Spuren führten durch ein kurzes Waldstück zu einer Lichtung. Yarik mit seinem wachen Gefahreninstinkt warnte sie mehr als einmal vor Eingeborenen, die Wache hielten. Aber schlussendlich schafften die Gefährten es ohne einen Zwischenfall!

Verborgen hinter einem Gebüsch schauten die acht Recken auf die Lichtung und was sich da abspielte:

Die Lichtung war ziemlich groß. Eingeborene rannten kreuz und quer. Sie schienen ziemlich nervös zu sein. Sie brachten alles mögliche wie Esswaren und Schnitzereien zu einer Art Altar. Am Altar war ein Pfosten und da - Rayden schluckte - da war eine Frau in weißem Gewand an den Pfosten gekettet. Sie schien noch nicht sehr alt zu sein. Ihre Augen huschten wild umher. Furcht stand in ihnen. Ihr ganzer Körper zitterte. Anscheinend war sie als Opfer gedacht. Rayden wollte gerade etwas flüstern doch er verstummte als er Gandalf ansah. Sein Gesicht war bleich und er starrte nur auf die Frau.

Er war wohl kurz davor, seine immerwährende Gelassenheit zu verlieren und loszustürmen, den ganzen Stamm niederzumetzeln und die Frau zu befreien. So sah auf jeden Fall sein Gesicht aus.

Christian am 11.Feb.2001 23:03

Nun nahmen die Dorfbewohner die Frau vom Pfahl ab und legten sie gefesselt auf den Altar. Nach einigen rituellen Gesängen verschwanden sie im Wald. Doch noch ehe die Abenteurer ihr zu Hilfe eilen konnten, hatte sich die Frau auch schon entfesselt und war ebenfalls im Wald verschwunden. Vor euch liegt nun eine leere Lichtung mit einem Altar.

Kargont am 12.Feb.2001 21:17

Gandalf und Kargont schleichen sich auf die Lichtung, um zusehen ob auch alle wirklich weg sind. Nachdem sie die anderen gerufen haben besprechen sie was nun zu tun ist. "Ich würde vorschlagen, dass wir uns aufteilen. Die eine Gruppe versucht herauszufinden, wo das Dorf der Eingeborenen ist und eventuell was sie vor haben. Die anderen versuchen, die Frau zu finden und so viel wie möglich herauszufinden. Hier können wir nicht bleiben, da die Eingeborenen warscheinlich bald zurück kommen. Also wer will was machen, oder wollt ihr das überhaupt machen?"

Gandalf am 13.Feb.2001 15:10

"Aber sicher, Kargont! Lasst uns nach eurem Plan vorgehen!"

Nachdem alle anderen mehr oder weniger willig zusagten, betraten nun alle die Lichtung. Besonders Aretha schien der Altar sehr gut zu gefallen, mehrere Minuten blieb sie davor stehen, während die übrigen bereits erste Hütten ganz in der Nähe durchsuchten - leider erfolglos!

Gandalf schien im Moment die Gruppe etwas anzuführen, schon nach kurzer Zeit konnte er die Gruppe überzeugen, dass eine tiefergehende Erkundung der Nebeninsel im Moment zwecklos ist! Yarik und Ethanos blieben etwas zurück, doch als alle wieder an der Lichtung ankamen, bemerkten sie wieder Aretha, die anscheinend die ganze Zeit alleine dort geblieben war!

"Aretha, warum seid Ihr uns nicht gefolgt? Ich halte es nicht für klug, die Gruppe aus den Augen zu lassen!" Aretha schien etwas zerstreut, erst nach einigen Augenblicken sagte sie, weiterhin den Altar anstarrend: "Seht, die Vögel!"

Aretha am 13.Feb.2001 16:47

„Sie sind überall auf den Altar zu sehen! Diese feine Arbeit! Bemerkt ihr sie denn nicht? Das ganze Altar ist mit verschiedenen Vogelarten verziert.“ Sie stoppte um nachzudenken und sah dabei den Rest der Gruppe an.

„Aber ich habe schon seit langem keinen Vogel auf dieser Insel gesehen. Es stimmt schon, als wir ankamen gab es viele Vögel, jeder Art, aber jetzt.“, mischte sich Yarik in ihre Gedanken.

„Sollte diese Frau ein Opfer für den Dämon gewesen sein? Aber warum ist sie dann weggelaufen? Ich meine, in den Kulturen, wo das Opfern eine große Rolle spielt, da fühlen sich die Opfer verantwortlich für die Sache und fliehen nicht einfach so. Sie geben sich einfach mit ihren Schicksal zufrieden, weil die Religion besagt, dass das Schicksal schon für jeden vorbestimmt sei. Das ist, was ich nicht verstehe.“

„Vielleicht war diese Frau auch nicht von hier! Und auch nicht dieser Religion. Das könnte der Grund für ihre Flucht sein.“, warf Fara ein Wort ein. „Ja, vielleicht hast du ja Recht. Aber ich finde, wir sollten mehr über diese Sache erfahren, denn was ist dann mit ihren Gott? Ist er grausam zu den Menschen oder ist er nur zu ihnen friedlich und sorgt sich für

sie. Denn, wenn dieser Gott etwas mit unserem Wesen zu tun hat, da möchte ich wissen welche Funktion er bei ihnen hat. Und auch die Tatsache, dass dieser Dämon seinen Fuß auf Gratogel gesetzt hat, ergibt für mich keinen Sinn. Der Dämon war bestimmt nicht aus friedlichen Absichten bei uns, denn es mussten viele leiden. Ich weiß auch nicht mehr, wie es weitergehen soll.“

Aretha wurde noch nachdenklicher als zuvor, aber sie betrachtete immer noch mit größter Bewunderung diese wunderschöne und professionelle Arbeit auf den Altar. Sie spielte auch mit den Gedanken, dass es Myrten sein könnte, der diese Arbeit verrichtet hat, denn ob die Eingeborenen so etwas zustande bringen könnten, dass wusste sie nicht und das glaubte sie auch nicht, weil sie ihre Waffen sah und auch ihre Boote. Aber sie wurde von diesen Gedanken schnell wieder weggebracht, weil sie hörte, wie alle über diese Sache diskutierten.

Rayden am 13.Feb.2001 21:48

"Mir ist diese Sache nicht ganz geheuer", sagt Rayden. "Wieso sind plötzlich alle verschwunden? Haben sie uns wohl bemerkt und beobachten uns gerade in diesem Moment? Ihr mögt mich einen Feigling nennen, aber ich bin dafür, dass wir diese Lichtung sofort wieder verlassen. Ich möchte nicht hinterrücks erschossen werden. Man kann nie wissen. Ich glaube auf jeden Fall nicht, dass sie uns noch sehr freundlich gesinnt sind! Aber was können wir nur tun? Wir müssen unbedingt dieser Myrten finden. Er könnte der Schlüssel sein zu all unseren Fragen! Aber wo sollen wir ihn suchen?"

Yarik am 14.Feb.2001 00:03

Yarik wandte sich näher zu Aretha, um den Altar genauer zu betrachten. Er bemerkte auch den Detailreichtum und das feine Handwerk, mit dem der Altar gefertigt wurde. "Kennt sich jemand mit Vögeln aus? Was sind das für Vögel?"

Doch nicht auf eine Antwort wartend, geht Yarik noch ein Stück näher dran und schiebt Aretha vorsichtig zur Seite. "Ist Euch aufgefallen, dass keiner der Vögel auf dem Altar gleich aussieht, dass aber alle auf diesen großen Vogel in die Mitte des Altars sehen? Den da, der mit den kräftigen Schwingen."

Yarik deutet auf den größten Vogel auf dem Altar, der genau in der Mitte des Altars zu sehen ist. Und auch Aretha bemerkte, wie alle anderen Vögel offenstichtlich zu dem größeren sehen, ja ihn förmlich anbeten. "Ja, Yarik, ich sehe was du meinst, aber was kann das bedeuten? Ist das ihr Gott? Verehren die Bewohner hier einen Vogel?"

Rayden unterbrach die beiden in ihrer heftigen Untersuchung und beharrte auf eine Antwort. "Ja Rayden, du hast Recht! Es ist zu gefährlich für uns hier. Wir wissen ja nicht einmal wo die Einwohner alle hin sind. Wir sollten uns eine Art Versteck suchen, von dem wir eine gute Sicht haben und man uns nicht so leicht entdecken kann. Ich jedoch würde gerne alleine aufbrechen und das Mädchen suchen. Wenn sie wirklich nicht von diesem Volk ist wird sie sich uns anschließen oder zumindest ein paar Dinge erklären können. Lasst mich alleine gehen, das ist längst nicht so auffällig. Sucht Ihr Euch ein gutes Versteck, ich werde Euch schon wieder finden. Seid ihr einverstanden oder habt ihr eine bessere Idee?"

Christian am 15.Feb.2001 11:09

Als Yarik sich den großen Vogel genauer ansieht, lässt dieser sich zur Seite bewegen. Auf einmal beginnt der Altar schrecklich zu beben, dann versinkt er langsam im Boden. Wo der Altar stand, ist jetzt ein Loch im Boden. Unten kann man einen Gang erkennen.

Gandalf am 15.Feb.2001 14:45

"Ups!"

Alle bemerkten sofort das Aufblitzen in Gandalfs Augen als dieses Loch an der Stelle erschien, wo vorher noch der Altar stand, obwohl er kurz vorher beim Anblick von Yarik und Aretha noch an die unbekannte Jägerin in Vanello dachte - 'was sie wohl gerade macht?'

"Endlich scheinen wir etwas weiterzukommen! Ich bin Raydens Meinung, dass wir im Moment hier oben nichts mehr erreichen können. Diese Einwohner haben wir als Hilfe verloren - nun sollten wir uns darum kümmern, diesen Myrten zu finden. Er ist wahrscheinlich der einzige, der uns überhaupt verstehen würde!"

Während Gandalf so sprach, bemühte sich Kargont bereits, eine Einstiegsmöglichkeit zu finden - er war schließlich Experte für unterirdische Gänge und Stollen! Es schien überhaupt keine Frage mehr zu sein, ob man diesen Gang erforschen wolle oder nicht! Leider blieb Kargont erfolglos, zu dunkel war der Gang und das Loch war gerade groß genug um durchzuschlüpfen.

"Wir sollten uns um Licht kümmern! Kargont, erinnert euch das an etwas? 26. Dezember 8 n. Beros im Wald von Vanello?" - Kargont nickte nur lächelnd - "Nun, Holz haben wir hier in Hülle und Fülle, etwas Stoff werden wir noch entbehren können und einen Feuerstein dürfte auch zu finden sein! Lunatic, seid doch so nett, und schlagt ein paar dicke Holzäste für Fackeln und wir besorgen Feuerstein!"

So machten sich die sieben Abenteurer auf die Suche nach Feuersteinen, um die Fackeln zu entzünden - Lunatic blieb alleine zurück.

Rayden am 15.Feb.2001 23:19

Die Suche blieb wahrlich nicht ohne Erfolg! Bald hatten die sieben Abenteurer Feuersteine gefunden und sie kehrten zu Lunatic zurück. Der hatte gerade passende Äste gesammelt. Nun wickelten sie Tücher darum und entzündeten eine Fackel. Kargont stieg als erster hinunter in den Gang, dicht gefolgt von Lunatic, der eine Fackel trug. Kargont hielt seine Axt grimmig in den Händen, allzeit bereit sofort zuzuschlagen. So stiegen alle acht Abenteurer in die Tiefe hinunter. Auf der Suche nach... tja, nach was eigentlich? Wahrscheinlich wusste keiner so genau was ihn hier unten erwarten würde, aber sie waren alle bereit, die Gefahr auf sich zu nehmen. Egal was kommen mochte.

Lunatic am 16.Feb.2001 10:55

Die acht gehen immer weiter geradeaus. Manchmal sind die Gewölbe so tief, dass sie untendurch kriechen müssen. Es wird sehr heiß da der Rauch nicht entweichen kann. Vom

Rauch beinahe erstickt, erreichen sie einen großen Raum in dem es sehr kalt ist. Sie müssen aufpassen, dass die Fackeln nicht ausgehen, so ein starker Wind weht dort. Kargont und Gandalf sehen sich um. Auch Rayden, Fara, Ethanos, Aretha und Yarik nehmen den Gang genau unter die Lupe. Kargont ruft auf einmal: "Kommt alle her, ich habe was gefunden!"

Sie stürmen alle zu ihn hin. Er zeigt auf eine Tür, auf der die gleichen Vögel wie auf dem Altar abgebildet sind. Sie versuchen die Tür mit aller Gewalt aufzubekommen doch es funktioniert nicht. Aretha sieht sich die Tür genau an und meint dann: "Nun der einzige Unterschied besteht darin, dass dem größten Vogel ein Auge fehlt. Stattdessen ist dort nur eine schwarze Einkerbung." Sie rätseln eine Weile. Yarik kommt auf die Idee, Steine reinzudrücken, doch es funktioniert nicht. Auf einmal kommt Lunatic ein Gedanke, er greift in seine Taschen. Die anderen wundern sich was er damit will, doch dann sind sie überzeugt. Er hat den Kristall aus seiner Tasche geholt, der ihm damals aus dem Auge gequollen ist. Er steckt ihn in die Kuhle und siehe da, die Tür geht auf.

Christian am 16.Feb.2001 20:12

Hinter der Tür ist ein weiterer dunkler Gang, der geradeaus führt. Nach ungefähr 10 Metern zweigt ein zweiter Gang nach rechts ab. Beide Gänge sind unverziert und offensichtlich einfach in groben Fels gehauen.

Rayden am 17.Feb.2001 11:08

Welchen Gang sollen wir nehmen? Doch Kargont nahm ganz nach seiner Intuition ohne zu stocken den rechten. Sie liefen alle hintereinander. Zuerst war da Kargont, der voraus lief, seine Axt trug er in seinen Händen, so dass er sofort zuschlagen konnte. Dicht folgte Lunatic, der ihm den Weg mit einer Fackel erleuchtete. Dann kamen Ethanos, Fara, Gandalf, Rayden, Aretha und den Schluss übernahm Yarik, allzeit bereit um Gefahren von hinten abzuwehren. Die Sinne der acht Abenteurer waren geschärft. Ihr Atem ging flach und ihre Nerven waren zum Zerreißen gespannt! Egal was kommen mochte, sie waren bereit!

Christian am 18.Feb.2001 08:37

Nach einigen Metern sehen die Helden zu ihrer Linken eine Gittertür, der Gang geht aber noch grade weiter. Hinter dem Gitter ist ein kleiner Raum in dem eine Holzpritsche, ein Eimer und ein paar Ketten liegen.

Lunatic am 18.Feb.2001 08:59

"Das sieht ja aus wie ein Gefängnis!", meint Kargont. Auch die anderen stimmen zu. Lunatic wirft ein: "Wir könnten sie aufbrechen doch ich weiß nicht ob das so lohnenswert wär. Denn es sieht nicht so aus als wären dahinter Schätze verborgen. Aber vielleicht ein Geheimgang." Sie suchen alle etwas, um die Tür aufzubrechen, doch sie finden nichts. Sie schlagen erst vor es mit den Schwertern zu versuchen, raten dann aber doch ab weil es sie leicht zerbrechen könnte. Also frontal.

Lunatic zieht seinen Hammer. Auch die anderen such in ihren Gewändern nach etwas zum Schlagen. Als dann so einigermaßen die richtigen Waffen zurechtgelegt waren, schlugen sie

auf die Gitterstäbe. Ein wenig primitiv, doch schon nach kurzer Zeit sind sie zerbrochen. Sie gehen in den Raum und suchen nach einem Schalter oder ähnlichen.

Christian am 18.Feb.2001 21:46

Aber leider finden sie in dem Raum gar nichts! Offenbar ist es wirklich eine Gefängniszelle.

Rayden am 19.Feb.2001 13:20

"Tja, da bleibt uns wohl nichts anderes übrig als weiter den Gang entlangzugehen", sagt Rayden. Die Gefährten machen sich also wieder daran den Gang weiter zu erkunden. Welche Überraschungen er wohl bringen mag?

Christian am 19.Feb.2001 17:35

Ungefähr fünf Meter weiter sehen die Gefährten noch eine Zelle wie die erste, der Gang geht aber auch noch geradeaus weiter.

Kargont am 20.Feb.2001 14:46

Ich glaube nicht, dass hier was Besonderes ist, aber ich glaube ich lasse meinen Wuschel mal drin suchen, der passt gerade so durch die Stäbe.

Gandalf am 20.Feb.2001 14:51

"Das ist wirklich eine gute Idee, Kargont! In letzter Zeit mussten sie wirklich viel mitmachen und hatten trotzdem keinen Auslauf. Nun, meiner möchte bestimmt auch mal ein wenig diese Kammer erkunden. Also, lasst sie uns dort hinein kriechen lassen!"

Christian am 20.Feb.2001 23:28

Die Wuschels laufen in die Zelle hinein und erschrecken sich ersteinmal furchtbar, als sie an die klirrenden Ketten kommen. Erst kauern alle in einer Ecke, dann wagt sich einer vor und lässt die Kette noch einmal klirren. Dies macht ihm wohl viel Spaß, denn er klirrt weiter. Ein anderer Wuschel merkt das und traut sich auch langsam nach vorne. Kurz darauf sind alle Wuschels dabei, mit den Ketten laut herumzuklirren. Dann kommt einer von ihnen auf die Idee, von der Pritsche auf die Ketten zu springen, was natürlich nochmehr Lärm macht. Dabei macht der Wuschel auch noch ein kehliges Geräusch. Sofort machen alle anderen Wuschels ihnen das nach. Eure Wuschels haben wohl ein neues Hobby gefunden.

Yarik am 20.Feb.2001 23:36

Völlig geschockt kämpft Yarik sich von der letzten Position in der Reihe der acht Helden skrupellos nach vorne. Aretha will ihn schon anschreien, doch da bemerkt sie Yariks Absicht. "Die Scheißviehcher! Ich wusste es schon immer, dass sie uns nochmal in Gefahr bringen werden. Mit diesem Höllenlärm wird bald die gesamte Insel hinter uns her sein. Bringt sofort die Wuschels zur Ruhe, sonst mach ich das!", ruft Yarik auf dem Weg zu den Wuschels und schiebt Ethanos und Fara unsanft zur Seite.

Gandalf am 21.Feb.2001 15:30

"Nun schreit doch nicht so, Gefährte Yarik! Obwohl ihr natürlich recht habt, recht klug war es nicht - da scheint nichts Ungewöhnliches zu sein, lasst uns also weitergehen!" Gandalf pfiff nach seinem Wuschel - überraschenderweise gehorchte es sogar und kroch in seine Botentasche. "Genug für heute!"

"Wir wollen nicht mehr als nötig Zeit hier verbringen - wer weiß schon, wie groß diese unterirdische Anlage ist! Lasst uns weitermarschieren!" Mit diesen Worten setzte sich Gandalf an die Spitze der Truppe und ging nun weiter - ganz im Gegensatz zu Kargont, dessen Wuschler anscheinend noch nicht so hörig war.

Christian am 21.Feb.2001 17:04

Die Abenteurer folgen weiter dem Gang. Zu ihrer Linken sehen sie noch drei weitere Zellen, dann knickt der Gang nach links ab. Hier ist der Gang grade, aber immer noch in rohen Fels gehauen. nach ungefähr 15 Metern knickt der Gang erneut nach links ab. Die Abenteurer folgen dem Gang weiter, sehen zu ihrer linken noch fünf Zellen derselben Bauart wie die der anderen, doch dann mündet der Gang in einen etwas größeren Raum. Hier geht es aber auch nicht weiter. In dem Raum sind ein Tisch, einige Stühle und eine Menge verrotteter Waffen und Pergamente.

Gandalf am 21.Feb.2001 17:36

"Naja, zwar etwas trostlos hier, aber immerhin! Wenigstens etwas mehr als dieser enge, tiefe und recht nasse Gang! Und sogar Stühle. Als Gandalf sich auf einen der dunkelbraunen Stühle setzen will, fällt er einfach zusammen - Gandalf mit ihm und zurück bleibt nur Staub!

"Da meint es wohl wirklich jemand gut mit uns. Aber seht dort – Pergamente!" Doch bei näherer Betrachtung bemerkt Gandalf, dass diese bereits verrottet sind, ebenso wie die Waffen, die daneben auf einem zwar wackligen, aber nicht morschen Tisch liegen. Seine Gefährten halten sich zum Teil immer noch die Hand vor den Mund, um zu verbergen, wie witzig sie Gandalfs "Ausflug in die Tiefen der Erde" fanden. "Und nun...?"

Lunatic am 24.Feb.2001 16:36

"Diese Waffen finde ich wirklich faszinierend. Sie sind anscheinend verflucht, auf jeden Fall wäre es zu gefährlich sie im Kampf einzusetzen, falls sie bis dahin überhaupt noch existieren. Aber eine solche Art - das sind Waffen, die mir irgendwie bekannt sind und trotzdem weiß ich nicht wie man sie benutzt. Auf jeden Fall nehme ich die hier mit!"

Rayden am 27.Feb.2001 17:52

"Mist, wieder nichts!" Rayden sucht gerade die Wand nach irgendeinem geheimen Durchgang, aber leider erfolglos. "Kommt Leute, irgendwo hier muss doch ein Durchgang sein. Es kann doch wohl kaum sein, dass es hier nicht mehr weiter geht!"

Zusammen suchen sie den ganzen Raum ab, jede Wand, den Boden und sogar die Decke.

Rayden am 27.Feb.2001 18:04

Nachdem die Abenteurer etwa die Hälfte des Raumes abgetastet haben, kommt Rayden etwas in den Sinn. "Wisst ihr noch, ganz am Anfang war da beim Gang eine Verzweigung wo wir den rechten Gang gewählt haben. Wahrscheinlich gehts da weiter. Ich vermute mal, dass hier der Raum war indem die Wachmannschaft hauste. Also los, suchen wir den Raum noch schnell fertig ab und machen uns dann auf den Weg zurück.

Christian am 28.Feb.2001 22:28

Die Helden gehen zurück, bis sie an der ersten Abzweigung angekommen sind. Dort wenden sie sich nach rechts, um den Gang weiter zu folgen. Der Gang ist unverändert in rohen Stein gehauen. Nach etwa 20 Metern gelangen die Helden wieder an eine Abzweigung. Sie können entweder weiter geradeaus, oder nach links gehen.

Gandalf am 1.Mar.2001 14:45

„Naja, Rayden, hier haben wir schon mal mehr Auswahlmöglichkeiten als in der Wachhöhle“, stöhnt Gandalf, „aber das Wahre ist das hier auch nicht! Ich meine, keinerlei Anhaltspunkte helfen uns, den richtigen Weg zu finden - einfach nur zwei stinklangweilige, identische Gänge!“

„Wir sollten unser Ziel nicht vor Augen verlieren - wir sind auf der Suche nach Myrten, falls ich das mal sagen darf! Also, er scheint sich anscheinend hier unten auszukennen!“, entgegnet Rayden.

„Es hilft ja alles nix, wir müssen einfach alles abgrasen! Gehn wir links? Kargont, Aretha, Fara, was meint ihr?“

Kargont am 1.Mar.2001 14:45

Last uns weiter geradeaus gehen. Aber merken wir uns die Abzweigung, ich hätte eben fast vergessen, das wir noch diesen zweiten Weg haben.

Rayden am 1.Mar.2001 22:09

Nach kurzem Beraten beschließt die Gruppe, weiter geradeaus zu gehen, da Kargont an der Spitze läuft und deshalb auch den entscheidenden Beitrag gibt.

Christian am 2.Mar.2001 23:28

Nachdem die Helden etwa 40 Meter weiter geradeaus gegangen sind, kommen sie in einen riesigen Saal. Es sieht genau aus wie ein Amphitheater. Um eine Arena sind sehr viele Sitze verteilt, doch die Arena liegt ca. 4 Meter tiefer als die Plätze.

Von der ersten Reihe aus fällt eine glatte Wand etwa 4 Meter ab. Unten ist eine Arena mit Sandboden, die auch einen Ausgang gegenüber von euch hat.

Lunatic am 3.Mar.2001 08:56

"Also damit hätte ich jetzt nicht gerechnet...", ruft Lunatic in den Raum hinein. Sein Echo dringt durch den Saal. "Was machen wir jetzt? Sieht ganz schön groß aus. Das sollten wir mal genauer unter die Augen nehmen. Sie gehen in die Arena. Lunatic sieht sich um. Doch da scheint etwas in der Ecke zu liegen. Ganz klar das muss ein Haufen mit Gerümpel sein. "Hey kommt mal her!", ruft Lunatic. "Das müsst ihr euch ansehen!" Sie durchwühlen den Gerümpelhaufen.

Gandalf am 5.Mar.2001 16:12

"So primitiv scheinen diese Einwohner ja doch nicht zu sein - das hier ist mehr als beachtenswert!", bestaunte Gandalf die detailreich verzierte Arena, ähnlich dem Altar, die in dieses Unterreich führte.

Während Lunatic und einige anderen einen vermoderten Gerümpelhaufen, oder was es auch war, untersuchten, sahen sich Gandalf, Aretha und Yarik die Zeichnungen an, die die Mauer vollkommen zierten. In Arethas Augen erkannte man wieder das Funkeln, das sie auch schon hatte, als sie den Altar betrachtete - "Das sind sie!" war das einzige, was sie nun von sich gab. Gandalf betrachtete die einzelnen Szener genauer - die übermächtige Darstellung des einen, großen Vogels war allgegenwärtig.

Spuren - tiefe Schürfer zierten einige Darstellungen, Schürfer, die sicherlich nicht zum Bild gehörten. "Yarik, was meint ihr? Skrinns, Krondirs oder auch Vögel?" Yarik antwortete nicht, blickte nach oben, tastete das Gewölbe über ihnen ab - vielleicht nach "Einflugslöchern".

Spuren - im Sand?! Auch der Arena-Grund war nicht spurlos! Unzweifelhaft ist der letzte Besuch der Einwohner nicht lange her - zumindest schien es Gandalf so! Man konnte keine Fußspuren oder so erkennen - er war einfach nur aufgewühlt!

Christian am 5.Mar.2001 20:06

Der Gerümpelhaufen enthielt leider nur alte Stoffe, die offensichtlich mal als Sitzkissen gedacht waren, aber leider nichts Nützliches. Ihr seid allerdings nicht im Kampfbereich, sondern im Zuschauerbereich. Der Kampfbereich liegt etwa 5 Meter unter euch. Dort ist auch die Tür, die aus dieser Arena zur anderen Seite herausführt.

Kargont am 6.Mar.2001 14:42

Versuchen wir einen Weg runter zu finden. Wenn es keinen gibt, müssten wir uns vielleicht gegenseitig festhalten, fünf Meter gehen doch noch.

Gandalf am 6.Mar.2001 15:25

"Tut mir leid, Kargont! Ich besitze leider kein stabiles Tau, aber vielleicht könnten Yarik und ich die Seile unserer Bögen miteinander verbinden. Von der Länge sollte das reichen, aber wir sollten uns diese Stoffetzen aus dem Gerümpelhaufen um die Hände wickeln, um uns nicht zu schneiden!"

Kargont am 6.Mar.2001 17:49

„Sehr gute Idee, machen wir das!“

Lunatic am 6.Mar.2001 21:10

„Besser noch: Wir könnten die Stoffetzten doch gleich zum Abseilen benutzen.“

Christian am 7.Mar.2001 00:11

Die Fetzen sind auf jeden Fall zu morsch, als das man sie zum Abseilen benutzen könnte!

Gandalf am 8.Mar.2001 16:57

Nachdem Yarik einwilligte, das Seil von seinem Langbogen zu benutzen, band Gandalf ein recht langes Tau aus beiden Schnüren, welches reichen sollte, den Arenaboden unbeschadet zu erreichen. Jeder wickelte sich ein oder zwei Stoffetzen um jede Hand und seilte sich langsam hinab, während Kargont und Lunatic, die "starken Männer", bis zu zuletzt oben blieben. Durch die Hilfe der unteren gelang es aber auch ihnen, den Zuschauerraum zu verlassen!

Christian am 11.Mar.2001 16:04

Nun also sind die Helden unten angekommen und sehen vor sich einen weiteren Gang, der durch ein altes Gitter verschlossen ist. Mit einiger Mühe können die Helden dieses entfernen. Sie gehen den Gang entlang.

Er mündet in einen kleinen Raum, in dem sie etwas Scheußliches sehen – die Leiche eines unbekannten Tieres. In dieser trockenen Luft ist sie natürlich mumifiziert und das grässliche Aussehen dieses Wesens kann man leicht erahnen. Hinter dem Raum geht der Gang weiter!

Kargont am 11.Mar.2001 20:04

„Was glaubt ihr ist das für ein Tier? Sieht ja grässlich aus!“

Gandalf am 12.Mar.2001 15:13

"Naja, ich habe sowas vorher noch nicht gesehen - aber hier auf der Insel gibt es vieles, was uns bisher unbekannt war!", sagte Gandalf mit einem lächelnden Blick auf seinen Wuschler. "Nun, Kargont, könnt Ihr euch noch an die letzte Leiche erinnern, die wir durchsucht haben? Das war weitaus weniger... ekelerregend, aber lasst sie uns trotzdem untersuchen, vielleicht finden wir auch darin was!"

Während Kargont und Gandalf versuchten die Leiche zu drehen und nach irgendwelchen Dingen zu suchen, begaben sich Aretha und Fara schon hinter Yarik und Ethanos, die allesamt nicht wirklich die Arbeit von Kargont und Gandalf übernehmen wollten.

Christian am 13.Mar.2001 21:14

Als Gandalf und Kargont die Leiche berühren, zerfällt sie sofort zu Staub. Die anderen gehen derweil schon voraus und gelangen an eine Kreuzung. Ihr könnt entweder nach rechts, gradeaus, oder nach links gehen.

Rayden am 13.Mar.2001 22:33

Nach kurzem Beraten entschließt sich die Gruppe dem Gang gradeaus zu folgen.

Christian am 14.Mar.2001 23:09

Ihr kommt in einen weiteren Raum. Hinter der Tür sind 2 schräge Wände, so dass der Raum sich verbreitert. Gegenüber von euch ist ein etwa 2 Meter tiefer Gang der an einer glatten Wand endet. In diesem Gang sind links und rechts sich gegenüberliegend jeweils 3 Hebel.

Gandalf am 15.Mar.2001 16:52

"Äußerst seltsam, meint ihr nicht auch? Was wohl der Sinn dieser Wände ist - ist nicht gerade normal die Wände so divergent zu bauen! Und dort vorne, diese absolut glatte Wand - ich denke wir alle sind uns im Klaren, dass das keineswegs nur eine Wand ist! Nicht um sonst befinden sich dort diese Hebel, doch wie sollen wir damit umgehen? Lasst uns erstmal überlegen, durchaus könnte es auch eine Falle sein."

Lunatic am 16.Mar.2001 17:20

Normalerweise würde ich einer Meinung mit euch sein, lieber Gandalf, doch die Luft hier unten wird langsam stickig und ich dürste danach, endlich wieder das Tageslicht zu erblicken. Wir stellen uns jetzt jeder vor einen Hebel und drücken ihn nach unten. Einer bleibt zwar übrig, doch der kann sich gleich neben jemanden stellen so das ihm nichts passieren kann falls in der Mitte der Boden wegknackt."

Gesagt, getan. Alle wissen, das dass eigentlich gefährlich ist, doch länger hier unten bleiben, nein das wollen sie nicht. "Ok also alle auf drei! Eins, zwei..."Ruck! Alle drücken den Hebel nach unten.

Christian am 18.Mar.2001 13:02

Als ihr die Hebel drückt, kommt eine Salve von Bolzen aus den schrägen Wänden und verletzt euch alle leicht. Allerdings hören die Bolzenschüsse auch schnell wieder auf und die Wand vor euch verschwindet in die Decke. Hinter dieser Wand ist wiederum ein kleiner Raum mit einem Gitter und einem Hebel daneben. Als ihr diesen zieht, öffnet sich auch diese Gitter. Nun kommt ihr in eine große natürliche Höhle. Nachdem ihr sie eine Weile erforscht und dabei einige Seen und ein paar sehr große tote Tiere mit einem kräftigen Schwanz entdeckt habt, findet ihr auch zwei Stellen, an denen die Felswände offensichtlich etwas dünner sind, so dass man sie eventuell durchbrechen kann. Durch einen Spalt im Fels könnt ihr sehen, dass sich die Höhle hinter den Wänden noch fortsetzt.

Lunatic am 19.Mar.2001 07:07

"Tretet zur Seite! Ich werde versuchen die Wand zu zerstören." Gesagt getan. Lunatic rammt mit seinem Arm die rissige Wand ein.

Christian am 20.Mar.2001 22:02

Als sie die Wand durchbrochen haben, stehen sie in einem riesigen Altarraum, in dem überall an den Wänden Vögel in den Stein geschlagen sind. Über dem Altar in der Mitte des Raumes ist ein dunkles rotes Licht, das den ganzen Raum unheimlich aussehen lässt. Als ihr das Licht genauer beobachtet, bekommt ihr auf einmal alle panische Angst vor ihm. Dann wird das Licht größer und größer. Es nimmt die Gestalt eines Raubvogels an und kommt auf euch zu.

Gandalf am 21.Mar.2001 16:12

Als die Abenteurer den verzierten Altarraum betraten bemerkten alle sofort dieses dunkelrote Leuchten über ihnen - besonders Aretha war wieder davon sehr gerührt! Doch schnell änderte sich dies - bevor die acht überhaupt den Raum näher betrachten konnten, schien die Lichtquelle immer näher zu kommen! Erst kurz bevor der große Yarik es schon hätte berühren können, bemerkte Ethanos, dass es eine Art Raubvogel sei - bereit anzugreifen!

Während einige sich wohl etwas zurückzogen - Gandalf erkannte in der Hektik nicht, wer es war - zog er sein Langschwert! "Lunatic, Kargont, Yarik, so helft mir doch..."

Christian am 21.Mar.2001 19:27

Der Lichtvogel stürzte sich auf den Erstbesten der Gruppe, das war in diesem Falle Ethanos, der vorne stand. Der Vogel hackte ihm in den Kopf und dann konnte die Gruppe nur ein Gurgeln hören. Eine halbe Sekunde später fiel Ethanos, vollkommen ausgetrocknet, auf den Boden. Die anderen aus der Gruppe konnten den Vogel auch ein- bis zweimal treffen, wobei die Waffen unangenehm heiß wurden. Allerdings schien der Vogel unter den Treffern auch zu leiden.

Lunatic am 21.Mar.2001 20:27

"Uargh Ethanos... grausam!" Aretha sprintet zu Ethanos doch schüttelt den Kopf. Sie bemerkt nicht den Vogel über ihrem Haupt.

Rayden am 21.Mar.2001 21:19

Auch Rayden zieht sein Schwert, obwohl im Kampf nicht sehr gut ausgebildet, macht er sich daran, den Vogel zu umkreisen. Die Gefährten stehen nun verteilt um den Vogel. Da eine Finte, dort ein kurzer Stoß oder Hieb - der Kampf beginnt. Doch als der Vogel Aretha bemerkt, die unvorsichtig bei Ethanos steht, macht er sich sofort zum Angriff auf das ungeschützte Opfer bereit. Kargont bemerkt es als erster und setzt sofort zum Sprung an, seine Streitaxt weit ausholend, und auch die anderen stürzen sich nach vorn, um die Unachtsamkeit des Untieres auszunutzen, welches gerade auf Aretha konzentriert ist. Attacke!

Fara am 22.Mar.2001 01:02

Faras Magen krampfte sich zusammen, als sie Ethanos' Leiche vor sich liegen sah. Sie hätte nie gedacht, dass das Abenteuer solch ein Ende für Ethanos bereiten würde. Ihre Hände zitterten und ihre Muskeln machten schlapp, sie sackte am Boden zusammen. Tränen liefen über ihr Gesicht und tropften auf den sandigen Boden, bis sie eine kleine Pfütze bildeten. Sie konnte immer noch nicht fassen, was da vor sich ging. Dass ihr Glück so einfach zerstört werden konnte.

Doch ein Schrei riss sie wieder in die Wirklichkeit zurück. Es war der Kampfschrei der anderen. Sie blickte kurz auf, konnte aber nicht viel erkennen, da die Tränen einen Schleier bildeten, durch den sie nichts Klares erkennen konnte. Doch als sie genauer hinblickte, bemerkte sie, wie Aretha bei Ethanos kauerte, Fara wollte ihnen gerne helfen, aber als sie aufstand, konnte sie sich nicht auf den Beinen halten. Ihre Glieder wurden weich als sie wieder an Ethanos dachte und sie ließ sich rücklings in den Sand fallen, da sie den anderen in ihrem Zustand sicher nicht helfen konnte. Aber sie brachte gerade noch ein paar Worte heraus: „Aretha, pass auf! Der Vogel!“ Sie versuchte zwar, diese Worte mit aller Kraft zu schreien, aber es war eher ein Flüstern, das sicher keiner ihrer Freunde gehört hatte.

Christian am 24.Mar.2001 00:49

Ihr greift den Vogel zwar an, und trifft ihn auch das ein oder andere mal, aber irgendwie drängt er euch doch zurück! Ihr wisst nur eins: Wenn er euch erwischt, dann könnte euch das gleiche Schicksal widerfahren wie Ethanos. So langsam ist es wirklich ratsamer sich zurückzuziehen!

Kargont am 24.Mar.2001 08:58

Kargont ruft während des Kampfes mit einigen Pausen: " Das bringt nichts... schnell zurück... lasst uns versuchen ihn einzusperren... dafür reicht es warscheinlich, einen Hebel zu betätigen."

Christian am 25.Mar.2001 12:57

Ihr rennt zurück in den Raum mit den Hebeln, dicht gefolgt von dem Lichtvogel. Zum Glück seid ihr etwas schneller als der Vogel. Doch jetzt steht ihr wieder vor den Hebeln!

Lunatic am 25.Mar.2001 18:40

"Macht jetzt!", ruft Lunatic "Wir haben keine Zeit. Ihr betätigt jetzt alle nur die Hebel der linken Seite!"

Gandalf am 26.Mar.2001 15:17

Auch Gandalf sah keinen Sinn mehr darin, den Vogel weiterhin mit seinem Schwert zu bearbeiten - zu gering schien der Schaden zu sein! Einen letzten Blick auf Ethanos werfend folgte auch er seinen Begleitern zurück in den Gang mit den Hebeln! Doch eins vergaßen sie in der Hast alle: Fara! Gandalf packte all seinen Mut zusammen, betrat ein weiteres Mal den Raum und zerrte mit aller Gewalt an Fara - es durfte nicht noch jemand hiergelassen werden!

Erschöpft kam er - zusammen mit Fara - bei den übrigen an, doch hörte er nichts mehr von Lunatics Aufforderungen - Gandalf sackte zusammen.

Fara am 27.Mar.2001 15:57

Fara schlug langsam die Augen auf und merkte zuerst gar nicht was los war. Ihr Schädel brummte und sie dachte, sie sei zuhause in Vanello, aber da wurde ihr bewusst, dass sie noch im Dungeon waren. Sie erhob sich langsam und blickte die anderen an, die offensichtlich nicht mitbekommen haben, dass sie das Bewusstsein wiedererlangt hatte. Alle waren beschäftigt, die richtige Kombination der Hebel herauszufinden. Sie schaute noch mal in die Arena, wo der Vogel wütete. Sie erinnerte sich wieder an Ethanos, doch sie wusste, das jetzt der unpassendste Moment war um um ihn zu trauern. So wollte sie den anderen mit den Hebeln helfen, doch sie sah Gandalf am Boden liegen.

„Schnell, Aretha, mach doch was!“, rief sie zu Aretha, die sich auch gleich darauf um Gandalf kümmerte. Fara rannte schnell zu den anderen und fragte: „Was sollen wir machen? Eine Kombination? Darf ich mal probieren?“

Christian am 27.Mar.2001 16:24

Nachdem ihr alle Hebel der linken Seite gezogen habt, schließt sich die Wand hinter dem Vogel, so dass ihr mit ihm in einem Raum eingesperrt seid. Gerade will er sich auf den ersten von euch stürzen, als aus den schrägen Wänden euch gegenüber ein Dauerfeuer kommt. Ihr werft euch auf den Boden und versucht euch so gut wie möglich zu schützen und erleidet tatsächlich nur geringen Schaden! Den Vogel jedoch hat es voll erwischt. Er wird unter dem Dauerfeuer immer blasser, bis er vollends erlischt. Das einzige was von ihm übrig bleibt, ist etwas glitzernder Staub. Ihr seht euch nun allerdings dem Problem gegenüber, durch das Dauerfeuer irgendwie aus dem Raum kommen zu müssen.

Lunatic am 29.Mar.2001 19:06

"Wir müssen versuchen die Hebel von hier aus, unter dem Feuer und Rauch, zu ziehen", ruft Lunatic. Alle versuchen sie durch das Feuer zu greifen doch es schmerzt zu sehr. Zu allem überfluss haben sie die Hebel beim zweiten mal hauptsächlich nach oben gedrückt. "Wir müssen versuchen schneller durch das Feuer zu greifen", meint der völlig erschöpfte Gandalf. Doch auch das scheint nicht ganz zu funktionieren. "Ich habe eine Idee, doch die ist sehr gefährlich..r", sprach Lunatic. "Wir könnten unsere kleinen Tierchen durch das Feuer nach oben werfen. Das würde ihnen nicht schaden, vorausgesetzt wir schaffen es... Dann müssten wir sie noch in der Nähe der Wand werfen damit sie auf dem jeweiligen Schalter landen um ihn dann mit ihren Gewicht runterzudrücken." Sie haben keine andere Wahl. Ihre Wuschels sind sehr aufgeregt doch was denn sonst?

Gandalf am 30.Mar.2001 16:04

Zu erschöpft ist Gandalf noch, um die Situation in voller Gänze mitzubekommen - doch den Vorschlag Lunatics ist doch sehr eindringlich: "Lunatic... wenn Ihr unbedingt jemanden quälen wollt, dann steht doch selbst auf - nein, lasst es besser sein - aber mein Wuschler erhaltet ihr nicht und wenn wir hier verschmoren!"

Kargont am 31.Mar.2001 17:23

„Ich bin ganz seiner Meinung, wir können doch ebenso gut unsere Waffen werfen.“

Gandalf am 2.Apr.2001 15:12

"Ihr habt Recht, Kargont! Bitte nehmt mein Langschwert - noch bin ich zu schwach, um es dorthin zu heben!"

Leise waren Gandalfs Worte, doch nahm Kargont das Schwert an.

Kargont am 2.Apr.2001 15:16

Kargont versucht mit dem Langschwert die Hebel wieder in die ursprüngliche situation zu bringen.

Christian am 5.Apr.2001 09:33

Er schafft es tatsächlich! Sofort hört das Dauerfeuer auf und ihr hört in Richtung Arena ein lautes Schaben.

Gandalf am 5.Apr.2001 15:25

Nach wie vor war Gandalf sehr schwach doch bekam er mit, wie Kargont es wohl irgendwie schaffte, das Feuer abzuschalten!

"Endlich, danke, Kargont! Bitte helft mir auf! Was meint ihr, was sollten wir als nächstes tun? Zurückgehen?" Schweigen hüllte den Raum... oder? Ein lautes Schaben war aus Richtung der Arena zu vernehmen und keinem der Anwesenden schien das zu behagen.

Rayden am 5.Apr.2001 21:50

Das Schaben wurde lauter, die Gefährten schauten sich an, man konnte es jedem ansehen, alle waren nervös. "Was ist das?", fragt Aretha. Niemand sagte etwas. Schließlich packte Kargont mutig seine Axt und sagte: "Zeit, es herauszufinden!" Mit diesen Worten ging er Richtung Arena und Rayden folgte ihm mit gezücktem Schwert!

Doch da sahen die Helden, dass sich nur ein Gitter geöffnet hatte. Daher kam das Schaben wohl!