

# GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

*DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb*



Titel: V I S R A

Autor: Simon Berthold, [simonbe@gmx.de](mailto:simonbe@gmx.de)

Dieses Abenteuer erreichte Platz 6

Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2007 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von [alveran.org](http://alveran.org), [aventurium.de](http://aventurium.de), [dsa4.de](http://dsa4.de), [orkenspalter.de](http://orkenspalter.de) und [wolken-turm.de](http://wolken-turm.de).

Verwendung der Marke und Inhalte von DAS SCHWARZE AUGE mit freundlicher Genehmigung der Ulisses Medien & Spiel Distributions GmbH. Copyright © 2007 by Significant GbR für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild, by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte.

AVENTURIEREN

Ein DSA-Soloabenteuer für einen erfahrenen Helden

# ALST

Das Schwarze Auge

# V I S R A

Von Simon Berthold  
Für einen erfahrenen Helden  
Ort: Al'Anfa  
Zeit: um 1030 BF

Das vorliegende Dokument ist ein inoffizielles Abenteuer für den Wettbewerb „Gänsekiel und Tastenschlag“ und nimmt lediglich Bezug zum, ist aber keinesfalls Teil des offiziellen Aventuriens (und will es auch gar nicht sein...).

Verbreitung und Vervielfältigung nur für privaten und nichtkommerziellen Gebrauch und nur in unveränderter Form erlaubt.

Dem Gehirn,  
und nur dem Gehirn allein,  
entspringen unsere Freuden und Wonnen,  
das Lachen und die Späße, desgleichen unsere  
Sorgen, der Schmerz, der Kummer und die Tränen.  
Das Hirn ist überdies der Sitz von Wahnsinn und Delirium,  
von Ängsten und Schrecken, welche uns bei Tage oder des Nachts befallen.

# V I S R A

V I S R A .....	3
Vorgeschichte .....	3
Welche Helden sind für das Abenteuer geeignet? .....	4
Was wird zum Spielen benötigt? .....	4
Der Aufbau des Abenteuers .....	4
Prolog .....	5
Das Abenteuer .....	6
V I S R A als Gruppenabenteuer .....	40
Danke an: .....	40

## ***Vorgeschichte***

Sie waren alle tot. Er ließ die Sturmlaterne aus der Hand gleiten. Dann war alles vorbei.

Er lag unter der ausladenden Palme und betrachtete seine Wunden. Hinter ihm ragte der Vulkan Visra in die Höhe. Er hatte als einziger überlebt. Doch was er erlebt hatte, würde ihn nie wieder loslassen. Gemeinsam waren sie losgezogen, um einen entlaufenen Sklaven zu jagen. Doch als sie die Grotten unter dem Vulkan betreten hatten, waren sie selbst zu den Gejagten geworden. Und sie hatten es nicht einmal bemerkt. Bis es zu spät war!

Mühsam riss sich der junge Mann ein Stück Stoff vom Hemd, das sowieso nur noch in Fetzen an ihm hing, und verband damit seinen kraftlosen Arm. Hätte er gewusst, dass dies noch die harmloseste Verletzung war, die er sich während diesem nie enden wollenden Alptraum zuziehen würde. Doch er konnte froh sein. Er hatte überlebt - gerade so.

Er hatte die vielen Sagen und Geschichten über die Grotten im Berg gehört. Das dort die Geister der gewaltsam zu Tode gekommenen Granden umgingen. Dass es dort Monster gäbe, die jeden auffräßen, der unvorsichtig genug war, sich in ihre Höhlen zu schleichen. Dass der Vulkan selbst sich gegen jeden Eindringling wehre. Er hatte diese Geschichten nie geglaubt, sie als Märchen abgetan. Märchen, die Mütter ihren Kindern erzählten, damit sie nicht in den Dschungel rannten. Märchen, die die Mohas Schatzsuchern erzählten, um sie von der Entweihung der alten Wudu-Kultstätten abzuhalten. Märchen schließlich, die die Granden Al'Anfas verbreiten ließen, um ihre Grabmäler vor Plünderungen zu schützen. Doch sie waren alle wahr. Und niemand würde ihm glauben. Aber was sollte er erzählen?

Alles war vorbei. Die Sturmlaterne zersprang auf dem Boden. Sie waren alle tot.



## **Welche Helden sind für das Abenteuer geeignet?**

Sie erleben das Abenteuer aus der Sicht des jungen Kartographen Hesindigo, dessen Heldenbogen Sie im Anhang finden. Eigene Helden können Sie leider nicht einsetzen. Der Autor ist sich bewusst, dass viele Spieler nicht gerne mit vorgefertigten Helden spielen (er selbst eigentlich auch nicht), da man zu dem Helden, den man da vorgesetzt bekommt, keine Beziehung aufgebaut hat, ihn überhaupt nicht kennt und in eine Rolle gezwungen wird,

die man vielleicht gar nicht übernehmen will. Der Autor hat sich dafür entschieden, einen Helden vorzugeben, da er das Abenteuer genau auf den Charakter zuschneiden kann, da er um seine Fähigkeiten und Schwächen weiß und diese konsequent verarbeiten kann. Es müssen keine Fähigkeiten wie Magieeinsatz oder das Wirken von Wundern entfallen, da sie sich im Solo-Abenteuer nicht oder nur sehr schwer umsetzen lassen.

## **Was wird zum Spielen benötigt?**

Zum Spielen des Abenteuers benötigen Sie nichts weiter außer der Box Schwerter und Helden. Die Kenntnis der Regionalbeschreibung „In den Dschungeln Meridianas“ ist hilfreich, aber nicht erforderlich. Außerdem brauchen Sie einen W6 und einen W20, Bleistift und Papier (und am besten auch einen Radiergummi).

Als musikalischen Hintergrund empfehlen sich die Soundtracks der „Alien“-Reihe, „Alien vs. Predator“, „Bram Stoker’s Dracula“, der OST zu „28 days later“ und die CD „Into the dark“ des Erdenstern-Projekts mit speziellen Titeln für Rollenspiel-Abenteuer in dunklen Katakomben.

Und verdunkeln Sie Ihr Licht...

## **Der Aufbau des Abenteuers**

Das Abenteuer beruht komplett auf den DSA4-Regeln und versucht diese auch möglichst konsequent umzusetzen. DSA3-Regeln wurden nicht ins Abenteuer eingebaut.

Die Vor- und Nachteile des Helden werden Sie beim Spielen genauso zu spüren bekommen, wie Sie auch seine Fähigkeiten, Stärken und Schwächen erkennen werden. Bei der Auswahl der Aktionen am Ende eines Abschnitts wurde darauf geachtet, dass sich der Held rollenrecht verhält.

Talentproben sind selten. Das Talentsystem wurde vielmehr so umgesetzt, dass ein hoher Wert sinnvollere Optionen in einer Situation vorgibt. Dies gilt für gute wie für schlechte Eigenschaften. So wird es ihr Held ohne Probe schaffen jemanden zu überreden, wenn Sie nur die richtige Option wählen. Zugleich wird Ihr Held auch ohne Probe ertrinken, wenn Sie ihn in einen reißenden Fluss springen lassen. Das soll verhindern, dass Sie am Würfelglück scheitern und führt Sie weniger in die Versuchung, etwas an den Würfeln zu verändern.

Während des Spielens wechselt das Abenteuer manchmal zwischen der Helden- und der Spielerebene. Auf der Heldenebene wird allein Ihr Held angesprochen. Auf der Spielerebene, die durch *kursive Schriftform* dargestellt ist, werden Sie angesprochen, wenn Sie z.B. Proben auswürfeln oder bestimmte Dinge notieren müssen. Diese Unterscheidung wurde einerseits wegen der Übersichtlichkeit vorgenommen und andererseits, damit Sie Spieler- und Heldenwissen trennen können. Verschiedene Symbole weisen Sie auf die Art der von Ihnen durchzuführenden Aktion hin:




: Legen Sie eine Probe auf das angegebene Talent oder die Eigenschaft ab. Alle eventuellen Boni und Mali wurden bereits in die Probenzuschläge eingerechnet. Der Held weiß nicht, dass er eine Probe bestanden/nicht bestanden hat!



: Notieren Sie sich Veränderungen bei Besitz, Talentwerten oder Ähnlichem. Der Held weiß natürlich um seinen Besitz und kann auch einschätzen, wie gut oder schlecht er bestimmte Dinge beherrscht, allerdings natürlich nicht in Werten ausgedrückt.

**E**: Würfeln Sie Kämpfe aus. Die Werte Ihrer Gegner finden Sie unter dem entsprechenden Abschnitt. Meistens können Sie wählen, ob Sie kämpfen möchten oder lieber aus dem Hintergrund agieren wollen. Nur wenn Kämpfe mit Beteiligung Ihres Helden unausweichlich sind, müssen Sie Kämpfe auswürfeln.

: Ihr Held ist gestorben. Dieses Schicksal blüht Ihrem Helden, wenn seine LeP in einem Kampf unter 1 fallen oder Sie in Kämpfe oder andere Situationen geraten, die der Held einfach nicht überleben kann.

Nun aber genug der Worte! Im Anhang finden Sie wie erwähnt Hesindigos Heldenbogen, der alle Werte und ein paar Informationen über seinen Besitz beinhaltet. Kleiden Sie ihn nach belieben nach neuster Al'Anfanscher Mode oder in alte Leinen (allerdings nicht in zusätzliche Rüstungen!). Dann finden Sie noch eine kleine Vorgeschichte über das bisherige Leben des jungen Kartographen, damit Sie sich etwas besser in seine Lage versetzen und die Rolle übernehmen können. Und danach können Sie sich auch schon ins Abenteuer stürzen!

Neckarsulm 2007,

Simon Berthold

## Prolog

Seit zwei Tagen war Hesindigo nun schon mit den Sklavenjägern unterwegs. Es tat ihm gut, mal wieder aus der Stadt heraus zu kommen, die stinkenden Gassen und die lärmenden Menschen, die herablassenden Granden und die protzigen Paläste hinter sich zu lassen. In der Wildnis des Dschungels fühlte sich der Al'Anfaner einfach am wohlsten. Hier beengte ihn nichts und hier musste er nicht auf die komplizierten Regeln der menschlichen Gesellschaft achten, denn im Dschungel gab es nur ein einziges Gesetz: Leben und sterben lassen! Deshalb störten ihn auch die sechs Begleiter. Zwar war der Kartograph ein umgänglicher Mensch, dennoch war er am liebsten alleine im Dschungel. Mit mehr als zwei Leuten um sich herum verlor die Gegend ihre Natürlichkeit.

Jesidro, ein fast zwei Schritt großer, breitschultriger Mann mit typischem Bürstenhaarschnitt, war der Anführer der Sklavenjäger, einem bunten Haufen wenig Vertrauen erweckender Menschen, die der Grande dem entflohenen Sklaven hinterher geschickt hatte. Als sich abzeichnete, dass sich der Flüchtige in den Dschungel absetzen wollte, hatte der Grande veranlasst, dass Hesindigo als Kenner des Urwaldes zur Unterstützung mitgehen sollte. Wieder einmal hatte der junge Mann sich gefragt, wie viele Gefallen er dem Granden wohl noch erweisen müsse, seit dieser ihn aus der Armut der Brabaker Baracken, Al'Anfas Armenviertel, gerettet und an die Universität geschickt hatte. Was seinen

Herrn damals zu dieser noblen Tat bewogen hatte, würde wohl für immer sein Geheimnis bleiben. War es ein einmaliger Anflug von Mitleid, eine bloße Laune, oder doch am Ende nur kühle Berechnung, die den Silberberger zu diesem Schritt bewogen?

Hesindigo war als drittes von fünf Kindern aufgewachsen, allerdings überlebten nur er und seine jüngere Schwester das Kindsalter. Die drei anderen starben an Unterernährung, bei einem Unglück im Hafen und an den Pocken. Sein Vater war eines Morgens auf der Suche nach Arbeit wohl fündig geworden und nie wieder heimgekehrt. Seine Mutter hatte es danach doppelt so schwer, die Existenz der Familie zu gewährleisten. Doch von ihr lernte der schwarzhaarige Al'Anfaner, sich im Leben durchzuboxen.

Nachdem der Grande ihn an die Universität, genauer gesagt an die Naturkundliche Fakultät, gebracht hatte, stellte sich heraus, dass Hesindigo tatsächlich schlauer als viele andere Menschen war. Er besaß eine rasche Auffassungsgabe und ein erstaunliches Gedächtnis. Im Gegensatz zu vielen der reichen Zöglinge machte ihm das Studium der Pflanzen, Tiere, Gesteine, des Wetters, Meeres und Landes keine Probleme. Besonders beliebt war der Günstling deshalb aber nicht. Doch das steigerte seinen Ehrgeiz nur noch. Seine Wissbegier war unstillbar.

Nach dem Studium, das Hesindigo als einer der besten abschloss, wurde er an die Seefahrtsfakultät versetzt und zum Kartographen ausgebildet. Einige Zeit fuhr er so auf den Schwarzen Galeeren durch die Südsee. Doch als er einmal etwas zu laut die technische Überlegenheit der horasischen Schiffe lobte, war die militärische Karriere für den Fana beendet, zumindest auf See. Er wurde zur kartographischen Erfassung des Dschungels ausgeschickt. Hier bemerkte Hesindigo seine Liebe für Weite, Freiheit und Chaos des Urwaldes. Und er stellte fest, wie sehr er die Enge der Baracken hasste, was sich zu einer echten Angst vor engen Räumen steigerte, weshalb er sich so gut wie nie bei seiner Mutter, die noch einmal einen Bruder zur Welt

gebracht hatte, und seiner Schwester, die als Dirne für ein paar Oreal sorgte, blicken ließ.

Die Gruppe bestand außer Jesidro noch aus dem kleinen, nicht besonders mutigen Plappermaul Juanto, dem Novadi Rashid, dem ehemaligen Gladiator Ravin, der in der Arena sein linkes Auge verloren hatte und aus zwei Maraskanern, Zwillingen, die ganz im Gegensatz zu ihren Landsleuten kaum ein Wort sprachen. Sie sahen sich so sehr ähnlich, dass man es aufgegeben hatte, sie mit Namen anzusprechen. Hesindigo kannte ihre wahren Namen nicht einmal. Gemeinsam sollten sie den Sklaven zurück nach Al'Anfa bringen. Dass der Sklave dies überlebte, war dabei kein Muss...

### **Das Abenteuer**

1

Und genau aus diesem Grund bist du nun hier, mitten im Dschungel mit einem verwegenen Haufen Söldnern, die kaum besser als irgendwelche Halsabschneider waren. Du machst dir etwas Sorgen darum, dass der Sklave in die Visra-Grotten geflohen sein könnte. Du kennst die Märchen, die man sich über die Höhlen erzählt. Zum Beispiel, dass niemand mehr lebend die Grotten verlassen würde, wenn er sie einmal betreten habe. Die Wahrheit hinter der Erzählung war zwar einfach, dass jene, die zu den Grotten fliehen mussten und es sogar dorthin geschafft hatten, es sich auch nicht mehr erlauben konnten, sich jemals wieder in Al'Anfa blicken zu lassen. Nein, wegen der Spukgeschichten machst du dir keine Sorgen. Es ist vielmehr deine Angst vor engen Räumen, die dich schon als Kind ab und an plagte und mit der Zeit zu einer waschechten Klaustrophobie heranwuchs. Deshalb bist du ja auch Kartograph geworden - weil dich die Weiten des Meeres und der Wüste, des Waldes und des Himmels begeistern, ja sogar befreien. Und Höhlen muss man normalerweise nicht vermessen! Weiter bei Abschnitt 141.

2

Du versuchst alles, um Juanto dazu zu bewegen. Aber du siehst nach kurzer Zeit ein, dass

du diesen Feigling nie dazu bewegen wirst, mit der Gruppe in die Grotte zu steigen.

Ihr bläut Juanto ein, unter keinen Umständen seinen Platz zu verlassen. „Wenn du nicht zum Sklavenjäger taugst, dann eben zum Pferdebur-schen“, meint Jesidro mit einem bösen Lächeln. Dann zwingt ihr euch nacheinander durch den engen Spalt in die Höhle. Bei Abschnitt 84 bemerkst du sofort ein leichtes Unwohlsein.

3

Der Al'Anfaner ist genauso ausgelaugt wie du. Aber wenn ihr überleben wollt, könnt ihr euch keine Pause erlauben. Deshalb rennst du weiter zu Abschnitt 150.


4

Angestrengt konzentrierst du dich auf die Höhlenmalerei. Abzweigung für Abzweigung wird registriert. Doch dann hörst du plötzlich Kampfeslärm hinter dir (111)!

5


Wilde Schlachten von braunhäutigen Menschen, blutige Opferrituale, weiße Menschen, denen die Kehle aufgerissen wird. All das erkennst du an den Wänden. Es muss hier schon bestimmt vor vielen hundert Jahren mit primitivsten Mitteln auf den Fels gemalt worden sein, als die Wudu den Visra noch als Kultstätte nutzten.

Dann fällt dein Blick plötzlich auf eine brennende Hütte.

: *Legen Sie eine einfache Selbstbeherrschungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 56 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 114 weiter.*

## 6

Voller Ekel beugst du dich über mehrere verwesende Körper. Alle zeigen dieselben Verwundungen auf: eine zerfetzte Kehle. Mehrere Ratten, die Kinder des Gottes ohne Namen, huschen zwischen den Leichnamen hin und her. In vielen Leichen haben sich ganze Kolonien von Würmern breit gemacht. Es scheint so, als sei dies der Müllhaufen der Blutsauger. Du wendest dich wieder von den Toten ab und willst den Lebenden ein Zeichen zum Weitergehen geben, als du aus den Augenwinkeln eine schnelle Bewegung wahrnimmst.

: *Legen Sie eine einfache Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 104 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 174 weiter.*

## 7

Du bist zwar alles andere als ein Experte, aber mit Vulkanen kennst du dich ein wenig aus: „Als magmatische Gesteine oder Magmatite – Erstarrungsgesteine – fasst man jedwede Gesteine zusammen, die durch Verhärtung von Magma entstehen und daher ihre Quelle in Entwicklungsgängen des Dereinneren haben. Magmatische Gesteine sind im Allgemeinen die natürlichen Kristallisationsprodukte einer heißen Schmelze, des so genannten Magmas. Tritt diese glühend-flüssige Masse aus dem Inneren an die Oberfläche Deres, nennt man sie Lava, wie ihr sicher wisst. Ob die Abkühlung und Erstarrung der Gesteinsschmelze ober- oder unterirdisch erfolgt, hat einen offensichtlichen Eindruck auf die Kristallisation und das Erscheinungsbild der entstehenden Gesteine.“

Als du deinen kleinen Vortrag zum Thema Magma abgehalten hast, musst du leider feststellen, dass die Sklavenjäger nicht das geringste Interesse daran hatten. Dafür kannst du

spüren, wie es langsam immer wärmer wird, je tiefer ihr in die Höhle vorstoßt. Weiter bei Abschnitt 88.

## 8

Noch ist euer Vorsprung nicht groß genug, um einen Moment verschnaufen zu können. Also hastet ihr weiter durch die riesige Vampirgrotte. „Ihr könnt uns nicht entkommen!“, erschallt die Stimme, doch jetzt ein wenig weiter weg. Anscheinend habt ihr etwas Distanz zwischen euch und eure Jäger gebracht. Vielleicht ist es aber auch nur eine Falle der gerissenen Vampire?


Willst du noch weiterrennen, um sicher zu gehen, dass ihr eure Verfolger abgeschüttelt habt (96), oder willst du kurz versuchen dich zu orientieren (22), um zu wissen, dass ihr noch auf dem richtigen Weg seid?

## 9

„Aber wahrscheinlich hast du Recht. Auch diese Bestien können erlegt werden. Nur den Zwölfen steht die Ewigkeit offen!“. Endlich verlässt ihr diesen entsetzlichen Ort in Richtung 35.

## 10

Scheppernd wirfst du die Sturmlaterne auf die andere Seite. Auch diesen Sturz scheint sie überstanden zu haben. Es muss ein wahres Geschenk der Zwölfe in dieser dunkeln Grotte sein! Mit beiden Armen klammerst du dich an den Rand des Spalts und versuchst dich nach oben zu ziehen.

: *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte KK-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 68 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 85 weiter.*

## 11

Du traust deinen Augen nicht. Auf dem vordersten Pferd sitzt Jesidro! Dahinter folgen Juanto und die anderen Sklavenjäger, die du für tot gehalten hast. Auf dem letzten Pferd liegt der wieder eingefangene Sklave. Wie kann das sein? Du zwickst dir in den Oberschenkel, um zu sehen, ob du wirklich wach bist (178). Wenn dir das zu albern ist, kannst du auch warten, bis dich die Gruppe erreicht hat (87).



## 12

Etwas abseits der Gruppe wäschst du dir Rashids Blut von den Fingern. Auf einmal nimmst du einen dunklen Gegenstand wahr, der im Wasser auf die zutreibt. Das Licht reicht nicht aus, um zu kennen was es ist. Schnell rufst du Ravin herbei. Gemeinsam zieht ihr den Leichnam eines Menschen auf den Felsen!

Jesidro tippt mit der Stiefelspitze auf den Oberarm des Toten, den eine große Brandmarke ziert: „Da haben wir ja unseren Flüchtling. Möchte zu gern wissen, wie der über die Schlucht hierher kam.“

Du drehst den toten Sklaven auf den Rücken. Die verklebten schwarzen Locken fallen zur Seite und geben den Blick auf das blasse Gesicht frei, das mit leerem Blick ins Nichts anstarrt. Am Hals des Toten springt dir sofort eine grässliche Wunde ins Auge. Haut, Sehnen und Speiseröhre wurden zerfetzt. Trotzdem findest du nur wenig Blut an dem Leichnam. Wahrscheinlich hat das Wasser die Wunde gesäubert. Welches schreckliche Schicksal den Sklaven hier unten wohl ereilt hat?

Jesidro zückt seinen Säbel: „Wenigstens das Kopfgeld ist uns sicher.“ Er will tatsächlich das Haupt als Trophäe! Entschlossen trittst du dazwischen: „Du kannst doch keinen Leichnam schänden! Das wird dir Boron niemals verzeihen.“

„Juanto ist tot und Rashid schwer verwundet. Und dafür sollen wir nicht einen Oreal verdienen?“



: Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Überreden-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 34 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 110 weiter.

## 13



: Legen Sie eine AT-Probe +2 ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 90 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 120.

## 14

Ihr haut aufeinander ein. Bei diesem Kampf kann es keine Gnade geben!

### e Jesidro

<b>Säbel</b>	<b>INI 9+W6</b>	<b>AT 16</b>	<b>PA 11</b>
<b>TP 1W+4</b>	<b>DK N</b>	<b>LeP 35</b>	<b>AuP 45</b>
<b>RS 3</b>	<b>KO 18</b>	<b>MR -1</b>	<b>GS 6</b>

*In der ersten Kampfrunde wird Jesidro einen Wuchtschlag +4 durchführen. Danach kämpft er normal weiter.*

*Wenn Hesindigo drei Kampfrunden übersteht, lesen Sie bei Abschnitt 145 weiter. Sollte er in dem Kampf fallen, geht es zu Abschnitt 152.*

## 15

Im zwielichten Schein der Laterne erkennst du Rashids zerschundenen Körper. Beim Anblick des Leichnams musst du heftig würgen. Der Hals ist zerfetzt. Die Luftröhre schimmert blass im Licht deiner Leuchte. Sein Unterkiefer wurde weggerissen. Unter dem Schenkel hat sich eine große Lache dunklen Blutes gebildet. Das Fleisch wurde bis zum Knochen weggerissen. Ein lebloser Muskelstrang reckt sich dir entgegen. Galle steigt in dir auf und verätzt dir Hals und Rachen. Doch du beherrschst dich wieder und greifst nach deinem Rucksack. Von Ravin fehlt jede Spur.

Auf einmal vernimmst du ein verräterisches Röcheln. Du greifst nach der Lampe, die jedoch im selben Moment erlischt. Weiter bei Abschnitt 31.

## 16

Ihr achtet kaum noch auf den Weg. Blind rennst du von einem Gang in den nächsten, die zwei Sklavenjäger hinter dir. Du hoffst, dass dich dein Gedächtnis und dein innerer Kompass die richtigen Wege wählen lassen. Wieder und wieder schallt es durch eure Köpfe: „Mehr Blut!“. Die Vampire machen jetzt offen Jagd auf euch. Deine Sturmlaterne flackert wild, doch das Licht leuchtet euch zuverlässig den Weg durch die engen Tunnel. Wenn die Lampe erlischt, seid ihr verloren!


Willst du erst noch ein Stück weiterrennen (8), oder willst du kurz versuchen dich zu orientieren (29)?

## 17

Mit einem wuchtigen Schlag auf den Kopf kannst du den Zwilling zu Boden schicken. Blut sickert über seine Kopfhaut, doch er ist noch bei Bewusstsein. Mit grimmigem Blick schaut er zu dir hoch. Doch du hast jetzt keine Zeit für Erklärungen. Jesidro versucht mit allen Mitteln den zweiten Maraskaner aufzuhalten. Doch bis du ihm helfen kannst, ist dieser schon durch die Felsspalte im angrenzenden Raum verschwunden. Du hechtest zu dem Durchlass und willst dem Zwilling etwas hinterher brüllen, doch was du bei Abschnitt 105 siehst, macht dich sprachlos.

## 18

Dir bricht der Schweiß in Strömen aus. Bunte Punkte springen wie kleine Feen vor deinen Augen. Du hältst diese Anspannung nicht mehr lange durch! Diese Grotte wird dich umbringen, wenn du hier nicht bald raus kommst!

: *Sollte Hesindigos Selbstbeherrschung unter 1 fallen, fahren Sie sofort mit Abschnitt 48 fort. Dies sollten Sie sich am besten notieren.*

## 19

Du löschst die Lampe wieder. „Da hinten war eine seltsame Gestalt!“, berichtest du aufgeregt. „Sein Maul war blutverschmiert und es hatte sehr spitze Zähne.“


„Hatte es auch Krallen anstatt Fingern?“, fragt dich Jesidro mit ernster Miene. „Ja genau, woher weißt du das?“, antwortest du verwundert.

„Mit dem haben wir grade ein Premier Feuer getrunken und uns alte Kriegsgeschichten erzählt“, alle brechen in schallendes Gelächter aus. „Ehrlich Hesindigo, du weißt doch noch, was ich dir vorhin gesagt habe! Wenn du weiter solchen Dummfug erzählst, lassen wir dich hier zurück. Hast du das jetzt endlich verstanden?“. Das hättest du dir denken können, dass dir natürlich niemand glaubt...

Eine weitere Fackel brennt nieder. Langsam kommt Rashid wieder zu sich. Sein fiebriger Blick lässt erahnen, dass er den Hallen Borons, oder wo auch immer so ein Novadi eingehen mag, näher ist als der Welt der Lebenden: „Lasst mich hier zur...“

„Denk nicht mal dran, diesen Satz auszusprechen!“, fährt Jesidro dazwischen. „Ravin, hilf mir mit Rashid. Wir müssen weiter!“

Du deutest auf den Gang, den du noch nicht untersucht hast und der zu Abschnitt 138 führt.

: *Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt.*

## 20

„Angeblich soll es in den Höhlen Vampire geben. Dabei weiß doch jedes Kind, dass es in der Umgebung der Rabenstadt keine Blutsauger geben kann. Boron würde das nicht dulden! Außerdem wird oft behauptet, dass noch nie jemand die Visra-Grotten lebendig verlassen hat. Aber wenn sie noch nie jemand verlassen hat, wo kommen dann die Geschichten über Geister und Vampire her?“. Du lachst halbherzig. „Mehr weiß ich nicht über den Berg. Außer ihr wollt eine Abhandlung zu Basaltgestein hören!“. Deine Bemühungen, die Stimmung zu heben scheitern kläglich. Dir geht Juanitos Tod bei weitem nicht so sehr zu Herzen wie den restlichen fünf Jägern, auch wenn er dich natürlich nicht kalt lässt. Aber warum rennt man auch in eine einstürzende Höhle zurück? Wenn bisher nur solche Hohlschädel diese Grotte betreten haben, dann ist auch klar, warum sie bisher noch nie jemand lebend verlassen hat!

Mit einem energischen „Wir müssen weiter, einen anderen Ausgang finden!“, forderst du die noch immer neben sich stehenden Söldner auf, dir zu Abschnitt 79 zu folgen.


## 21

Zu deinem größten Missfallen scheint der Gang nur die ersten paar Schritte breiter zu werden. Danach verjüngt er sich erheblich. Du musst entscheiden, ob du lieber mit dem linken oder dem rechten Arm am Fels entlang schrammen willst. Außerdem wird die Luft immer trockener und heißer. Und er führt euch steil bergab, tiefer

und tiefer in den Vulkan hinein. Du spürst, wie die Raumangst in dir aufsteigt. Gerade als ihr fast nur noch kriechend vorwärts kommt mündet der Gang in eine nachtschwarze Höhle, die ihr bei Abschnitt 155 betretet.

## 22

Während eines kurzen Stopps versuchst du, die Orientierung zu bewahren. Dankbar schauen dich die beiden Gefährten an und schnaufen kräftig durch.

 : *Legen Sie eine um fünf Punkte erschwerte Orientierungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 72 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 43 weiter.*


## 23

Dein Herz schlägt so laut wie eine Trommel. Doch dann hörst du Jesidros verzweifelte Schreie: die Vampire haben ihn erreicht! Aus den ängstlichen Rufen wird nach und nach ein schmerz erfülltes Jaulen. Dann hörst du nur noch dein heftig pochendes Herz. Weiter bei Abschnitt 82.

## 24

Du rennst die unheimlichen Gänge entlang, bis du Blut schwitzt und deine Venen Hylailer Feuer durch den Körper pumpen. Dann rennst du weiter. Noch lange gellen euch die markerschütternden Schreie des Maraskaners durch die Ohren.

Du blickst dich kurz zu Jesidro um. Vor seinem Mund ist weißer Schaum wie bei einem überanstrengten Tralloper Hengst.

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Menschenkenntnis-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 164 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 59 weiter.*

## 25

Du willst diesen widerlichen Ort möglichst schnell verlassen. Darum beachtest du die Leichenberge nicht weiter und versuchst den Gestank zu ignorieren, was dir allerdings nicht gelingt. Noch bevor dir die Sklavenjäger fol-


gen können, wird die trügerische Stille durch ein wütendes Fauchen unterbrochen. Bei Abschnitt 101 findest du die Quelle.

## 26

„Die Skelette können uns bei der Verfolgung des Sklaven eh nicht weiterhelfen“, denkst du. Darum folgst ihr dem gewundenen Gang zurück zur Weggabelung, um dieses Mal in den breiteren Gang einzubiegen (21).

## 27

Du kommst auf die wirklich ausgezeichnete Idee, den Plan auf ein Stück Papier zu übertragen, denn den Weg aus dem Gedächtnis wieder zu finden könnte in einem tödlichen Irrtum gipfeln. Darum gehst du zu deinem Rucksack und holst dir deine Schreibutensilien. Das einfache Papier musste auf der bisherigen Reise sehr leiden, aber für eine einfache Skizze wird es noch taugen. Du stellst die Öllampe ab und beginnst mit deiner Zeichnung. Zunächst müsst ihr nach rechts...


 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 58 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 4 weiter.*

## 28

...den Händen nach vorne ziehen. Das Atmen bereitet dir große Schwierigkeiten. Die Enge. Die Hitze. Die Müdigkeit in den Gliedern.

Doch kurz vor der Ohnmacht fällt dein Rucksack scheppernd ein paar Finger nach unten und das Licht der Fackel dringt zu dir vor. Du hast es geschafft!


Übermütig kriechst du vorwärts und fällst fast aus dem Spalt. Dabei reißt du dir den Arm auf. Aber das ist deine geringste Sorge. Bei Abschnitt 60 kannst du dich erst mal erholen.

 : *Ziehen Sie 1 W6 von Hesindigos LeP ab.*

## 29

Du hältst kurz inne, um dich an den spärlichen Merkmalen des Weges zu orientieren. Das ein oder andere Detail kommt dir bekannt vor.

Doch in der Enge, der Finsternis und der Hitze kannst du dich auch genauso gut täuschen.

 : *Legen Sie eine um vier Punkte erschwerte Orientierungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 96 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 72 weiter.*

### 30

Du vernimmst eine schwache raue Stimme. „Das ist bestimmt wieder eine meiner Einbildungen. Wenn ich nicht bald aus dieser Höhle komme, werde ich noch völlig zum Fall für die Noioniten.“, denkst du dir. Vorsichtig näherst du dich dem Gang, aus dem das Licht bei Abschnitt 83 jetzt schon etwa heller scheint.

### 31

Du bemerkst einen leichten Luftzug. Das Röcheln kommt näher. Aber dich sollen sie nicht so leicht erwischen! Vorsichtig ergreifst du wieder den Dolch.

„Alles in Ordnung, Hesindigo?“, ruft Jesidro durch den Gang und lenkt dich damit kurz von der drohenden Gefahr ab.

Gibst du nur ein mürrisches „Psst!“ (167) von dir, oder rufst du „Rashid ist tot!“ zurück (134)?

### 32

Du bist wohl nicht richtig bei der Sache, als du die Wand herabkletterst. Das Vulkangestein fasziniert dich. Plötzlich verlierst du den Halt und fällst!

Doch der Sturz aus nicht einmal drei Schritt Höhe wird von einer modrigen Humusschicht weich abgefedert. Anscheinend ist der komplette Boden übersät mit Moosen und Farnen, die wenig Licht benötigen, aber auf der längst erkalteten Magma einen nährreichen Boden finden. Weiter bei 166.

### 33

Dass es sich hier ausschließlich um menschliche Knochen handelt, war dir schon vorher bewusst. Dass aber keiner der Knochen älter als ein paar Jahrzehnte ist, beunruhigt dich zutiefst. Immer wieder wirfst du einen untersuchten Knochen weg, um einen neuen aufzu-

heben. Doch egal ob Oberschenkelknochen, Kiefer, Schlüsselbein oder Elle und Speiche, kein Gebein ist so alt, dass es noch von den Wudu stammen könnte.

Du beschließt, dass es besser ist, wenn du den Anderen nichts von deiner Entdeckung berichtest. Ihr solltet diesen Ort schleunigst in Richtung 26 verlassen!

### 34

„Und für die paar Dublonen willst du die Zwölfgöttlichen Paradise aufs Spiel setzen? Davon wird Juanto nicht wieder lebendig. Außerdem behindert uns diese Trophäe nur. Willst du sie einfach wie die wilden Mohas an deinen Gürtel binden?“

Gerade scheinst du Jesidro überzeugt zu haben, als du von Ravin beiseite geschoben wirst. Mit einem schnellen Schlag fährt sein scharfes Schwert durch den Hals des Sklaven.

Mit starkem Brechreiz verziehst du dich in eine Ecke der Kaverne zurück und übergibst dich bei Abschnitt 142 heftig.


### 35

Ihr folgt dem Gewirr von beklemmend engen Gängen und Tunneln, stickigen Höhlen und unheimlichen Grotten. Dein Gehirn arbeitet auf Hochtouren. Welches war der richtige Weg, welches die richtige Abzweigung? Wieder einmal bist du froh, dass du dir Pläne und Karten so mühelos einprägen kannst. Und es hilft dir auch, dein Gehirn mit anderen Dingen zu beschäftigen. So musst du nicht an die schrecklichen Geschehnisse der letzten Stunden denken und es lenkt dich auch von deiner Angst und der Beklommenheit der engen Räume ab. Mittlerweile hast du das letzte Öl aufgebraucht. Auch Fackeln habt ihr keine mehr. Aber du weißt auch, dass es nicht mehr weit bis zur rettenden Oberfläche sein kann.

Ihr kommt in einer der größten Höhlen an, die ihr bis dahin entdeckt habt. Mehrere Tunnel und Gänge führen in verschiedene Richtungen. Du musst einen Moment überlegen, welcher der richtige Weg ist.

„Kommt hier herüber!“, hört ihr plötzlich eine Stimme rufen. Allerdings kannst du im begrenz-

ten Lichtkegel der Sturmlaterne niemanden erkennen. „Kommt zu uns!“, ruft die Stimme wieder. Vorsichtig gehst du ein paar Schritte in die Richtung, aus der die Stimme zu kommen scheint. Sie führt dich direkt auf einen schmalen Durchlass im Felsen zu.


 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte KL-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 144 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 170 weiter.*

### 36

Auch die letzten Schritte sind kein Hindernis für dich. Dennoch bist du froh, als du auf der anderen Seite wieder festen Boden unter den Füßen hast. Weiter bei Abschnitt 176.

### 37

Ihr steigt vorsichtig über die Leichenberge. Dennoch lässt es sich nicht verhindern, dass du manchmal auf einen verwesenden Arm oder ein faulendes Bein treten musst. Der Gestank verhindert jeden klaren Gedanken. Kurz bevor die Schlucht in einem weiteren Gang endet, nimmst du aus den Augenwinkeln eine schnelle Bewegung wahr.

 : *Legen Sie eine einfache Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 104 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 174 weiter.*

### 38

Schritt für Schritt steigst du die Schlucht hinab. Der aufgeraute Fels bietet einen guten Halt für die Füße. Als du unten angekommen bist, nimmst du deine Sturmlaterne vom Rucksack und entzündest sie. Schnell vertreibt das Licht die Dunkelheit. Du blickst dich vorsichtig um – und du wünschst dir, du hättest es nie getan! Weiter bei Abschnitt 42.


### 39

Stumm deutest du auf den ansteigenden Gang. „Der bringt uns näher an die Oberfläche zurück!“

Nach nur wenigen Schritten wird der Weg immer schmaler. Mehrfach stößt du dir den

Kopf an der Decke. Der Schein der Laterne reicht kaum drei Schritte weit. Der Fels scheint das Licht in sich auffressen zu wollen. Schließlich kommt ihr nur noch kriechend voran. „Ihr Zwölfe, das dürft ihr mir nicht antun.“, denkst du dir. Aber nirgendwo scheinen die Götter weiter weg zu sein, als an diesem Ort!

Den Rucksack nach vorne schieben. Dann mit den Beinen abdrücken und mit...

 : *Legen Sie eine um drei Punkte erleichterte Raumangst-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 51 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 149 weiter.*

### 40

Du bemerkst gerade noch rechtzeitig, wie ein weiterer Balken das Dach durchschlägt und das kleine Bettchen, in dem dein Bruder schreit, unter sich begräbt. Der fast schwarze Rauch beißt dir im Hals. Du musst heftig husten. Deine Augen tränen. Doch in deinen Ohren hörst du immer noch die entsetzten Schreie des Bruders. Benommen kämpfst du dich aus der brennenden Hütte.

Draußen ist der Himmel vom Rauch des Feuers verdunkelt. Der halbe Brabaker Baracken scheint zu brennen. Wieder musst du heftig husten. Dann verlässt dich das Bewusstsein, bis du bei (102) wieder erwachst.

### 41

Der ganze Raum ist voller Knochen! Der ganze Boden ist übersät davon. Teilweise stapeln sie sich an den Wänden schritthoch. Nichts Lebendes ist in diesem Raum.

„Was ist das für ein Ort hier?“, will Ravin wissen. Der Schock ist ihm immer noch ins Gesicht geschrieben. Du bist dir nicht sicher, ob der Sklavenjäger wirklich eine Antwort möchte, aber er hat deine Neugier geweckt. Nachdem du dich kurz umgesehen hast, bist du dir sicher, dass dies eine alte Opferkammer der Wudu ist. „Früher lag diese Kammer näher an der Oberfläche. Die Menschenopfer der Wudu wurden hier hinab gestoßen, wo sie von etlichen Schlangen zu Tode gebissen wurden, wenn man ihnen nicht schon vorher das Herz herausgerissen hatte.“

Dein wissenschaftlicher Tonfall kann leider auch nicht verhindern, dass deine Erklärung für weitere Beunruhigung bei den Gefährten sorgt. Und irgendetwas stört dich selbst ebenfalls an deinem Erklärungsversuch. Vielleicht solltest du ein paar Knochen prüfen (119), oder einfach weiter nach dem Sklaven suchen, denn hier drin ist er auf jeden Fall nicht (26).

## 42

Leichen! Der ganze Boden ist übersät mit Leichen in den verschiedensten Verwesungsstadien. Der süßliche Verwesungsgestank ist so bestialisch und abstoßend, dass du dir schnell ein Tuch vor Nase und Mund hältst.

Nach kurzer Zeit sind auch die drei Anderen zu dir hinab gestiegen. Einer der Zwillinge muss sich sofort lautstark übergeben. „Bei Boron und seinen Heiligen!“, ruft Jesidro aus. „Das ist ja schlimmer wie auf einem Schlachtfeld.“

Willst du den Raum etwas genauer untersuchen (6), oder lieber schleunigst weitergehen (37)?

## 43


Du hast die Orientierung komplett verloren. Der Stress und die Angst haben dein Hirn zu sehr beansprucht. Verzweifelt versuchst du dich an die Zeichnung an der Wand zu erinnern, doch du siehst nur die schrecklichen Bilder von den toten Kameraden vor dir. Wahllös zeigt du auf einen der Gänge vor dir, der euch zu Abschnitt 72 führt.

## 44

Du bleibst weiter in deinem unkomfortablen Versteck. Der Verwesungsgeruch dringt dir tief in die Nase. Noch wochenlang wirst du dich nur bei dem Gedanken daran übergeben müssen – wenn du überhaupt noch wochenlang lebst. Jetzt aber bietest du deine ganze Willenskraft auf, um deinen wenigen Mageninhalt bei dir zu behalten. Weiter bei Abschnitt 97.

## 45


Mit zitterigen Fingern entzündest du wieder deine Sturmlaterne. Die Anderen schauen dich erwartungsvoll an. Es dauert etwas, bis du dich in dem Gewirr von Strichen und Klecksen zu rechtgefunden hast. Immer wieder musst du die Zeichnung erst von fingerdickem Staub befreien, der dich in der Nase juckt. Doch dann hast du euren Standort festgemacht. Immerhin bist du Kartograph! Du folgst mehreren der eingezeichneten Wege mit dem Finger. Doch in diesem wahren Labyrinth den einen Gang zu finden ist nicht einfach. Dann stößt du auf einen Strich, der aus dem Berg führt und an dessen Ende eine Sonne aufgemalt ist. „Ich hab ihn! Ich hab einen Ausgang gefunden!“ Aufgeregt, aber glücklich drehst du dich zu den anderen um: „Wir kommen hier raus. Ich verspreche es!“ Dann drehst du dich wieder zu der Höhlenmalerei hin, um dir den Weg einzuprägen.

 : *Legen Sie eine einfache Intuitions-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 27 weiter, sonst lesen Sie bei Abschnitt 98 weiter.*

## 46

Rashid muss sich setzen. Die anderen Sklavensjäger starren mit offenen Mündern auf das Geräusch, das gerade ihren Freund unter sich begrub. Niemand spricht. Niemand denkt daran, warum ihr eigentlich hier seid. Nur ganz langsam wird jedem bewusst, dass mit dem Einsturz nicht nur ein Mensch aus dem Leben gerissen, sondern auch euer Rückweg versperrt wurde.

„Hesindigo, was ist das für eine Höhle, in die du uns da geführt hast?“, fragt dich der fassungslose Jesidro.


 : *Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte Geschichtswissen-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 80 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 20 weiter.*

## 47

Mit einem beherzten Sprung bist du bei der Wiege. Die ersten Strohhalme beginnen bereits zu glimmen. Der fast schwarze Rauch beißt dir im Hals. Du musst heftig husten. Deine Augen tränen. Doch in deinen Ohren hörst du nur die entsetzten Schreie des Bruders.




Kaum hast du das kleine Bündel gepackt, als auch schon ein weiterer Balken herunter bricht!

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Ausweichen-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 129 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 94 weiter.*

## 48

Plötzlich siehst du rot! Die Grotten haben dich in den Wahnsinn getrieben! Du stürzt dich auf Jesidro und versuchst ihn zu erwürgen! Doch dieser hat dich blitzschnell abgeschüttelt und seinen Dolch gezogen. Ohne eine Sekunde zu zögern sticht er auf dich ein. Doch du bemerkst die Verwundung gar nicht und attackierst ihn weiter wie ein wilder Berserker. Dann verlässt dich aber doch die Kraft und du fällst auf den Boden. Um ganz sicher zu gehen, schneidet dir Jesidro noch die Kehle durch: „Der macht uns jetzt endgültig keine Probleme mehr!“. Weiter bei Abschnitt 35.

 : *Erhöhen Sie Hesindigos Selbstbeherrschung wieder auf 4. Sollte Hesindigos Selbstbeherrschung erneut unter 1 fallen, fahren Sie sofort wieder mit diesem Abschnitt fort. Dies sollten Sie sich am besten notieren.*

## 49

Du bist regungslos in der Hütte deiner Familie gefangen. Die langen Haare deiner Mutter sind ein einziges Flammenmeer. Kreischend rennt sie durch den engen Wohnbereich. Sie stolpert über einen Schemel und fällt. Das Feuer nagt längst an ihren Kleidern. Die Haut wirft riesige gelbliche Blasen. Es stinkt nach verkohltem Fleisch. Das Schreien der Mutter bricht ab. Deine Schwester versucht sich aus der Hütte zu befreien. Wie in Zeitlupe siehst du den schweren Holzbalken auf sie herabstürzen. Du willst sie aus dem Weg stoßen, doch dein Körper gehorcht dir nicht. Mühelos schlägt der Träger den Schädel deiner Schwester ein und verteilt die Fetzen und Splitter in der ganzen Hütte. Ein großer Schwall Blut spritzt dir über den ganzen Körper. Weiter bei Abschnitt 117.

## 50

Du blickst dich zu deinen Begleitern um. Die Zwillinge schieben sich gerade an dir vorbei, auch Rashid und Ravin sind bereits in Sicherheit. Jesidro und Juanto werden von mehreren Steinen getroffen, doch auch sie retten sich aus dem einstürzenden Raum.

Aber dann bemerkt Juanto, dass sein Rucksack noch in der kleinen Höhle steht. Er kehrt tatsächlich um!

„Nein, bleib hier“, schreit Ravin „du wirst da drin zerquetscht!“. Doch behände kann der kleine Mann den Steinen ausweichen. Gerade als er seinen Rucksack zu packen bekommt, beginnt der Vulkan besonders heftig zu erbeben.

Juanto schreit heulend auf. Der erste schwere Fels trifft ihn an der Schulter und wirft ihn zu Boden. Ein zweiter zerquetscht ihm die Beine. Nur Augenblicke später wird sein Körper von hunderten Steinen vor euren Augen zermahlen.

Als sich der Staub etwas gelegt hat, ist die kleine Höhle völlig verschüttet. Nur ein kleines blutrotes Rinnsal bahnt sich seinen Weg durch den Steinhafen.

Bei Abschnitt 46 ist Zeit zu trauern.

## 51

... mit dem Willen zu Überleben, streifst du die Erschöpfung ab. Diese Grotte wird nicht zu deinem Grab werden! Bei Abschnitt 53 hast du den Durchbruch erfolgreich hinter dir Gelassen.


## 52

„Es heißt, wenn Vampire zu lange kein Blut mehr getrunken haben, verlieren sie viele ihrer Fähigkeiten für immer. Diese Kreaturen nennt man Dünablütige, oder auch mindere Vampire. Mehr noch als ein normaler Blutsauger werden sie zu wilden Tieren, immer versucht, den unstillbaren Durst zu löschen. Was wir da vernichtet haben, war wahrscheinlich so ein verdurstes Wesen.“

Binnen Sekunden hast du mit deiner Erklärung die aufkeimende Hoffnung zerstreut. Endlich verlässt ihr diesen entsetzlichen Ort in Richtung Abschnitt 35.

## 53

Ein kurzer Abschnitt der Strecke lässt euch genug Platz, um die verspannten Glieder auszustrecken. Dieser Weg erscheint euch wie die Reichsstraße Eins in Garethien. Doch diese Strecke ist nur kurz. Bald darauf steht ihr vor einer breiten Schlucht. Ein scheußlich-süßer Duft steigt aus der Spalte empor. Du weißt, dass ihr da hinunter müsst. Du deutest mit dem Finger nach unten. Schon lange spricht ihr kein Wort mehr, sondern verständigt euch nur noch mit Blicken und Gesten. Du prüfst, ob dein Gepäck sicher sitzt, wirfst ein Seil nach unten, dann machst du dich an den Abstieg.


: *Legen Sie eine um einen Punkt erschwerte Klettern-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 38 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 108 weiter.*

## 54

Wieder zieht eine Brise durch den Durchlass. Diesmal kannst du die Stimme deutlich hören: „Bringt ihn zurück! Tot oder lebendig.“

Es war eine Stimme, wie sie typisch für die Granden Al’Anfas gegenüber ihren Protegés und Handlangern war.

„Habt ihr das auch gehört?“. Du drehst dich zu deinen Begleitern um, die dich nur fragend ansehen. „Ich könnte schwören...“, murmelst du mehr zu dir selbst, bevor du zu Abschnitt 107 weitergehst.

: *Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt.*

## 55

Noch wartest du lieber ab, was der Blutsauger als nächstes vorhat. Doch da stürmen auch schon Jesidro und die Zwillinge mit gezückten Waffen auf die Kreatur zu. Zu Abschnitt 103.

## 56

Wieder musst du an das traurige Schicksal deiner Familie denken. Doch deine Gefühle dürfen dich jetzt nicht ablenken, nicht in einer Höhle wie der Visra-Grotte!


Schnell wendest du dich von den Malereien ab zu Abschnitt 136.

## 57

„Wie können wir diese Vampire vernichten?“, fragt dich Jesidro, der jetzt wieder ganz der furchtlose Söldner und Menschenjäger zu sein scheint. Doch du musst seinen Eifer bremsen: „Ich habe nicht die geringste Ahnung, wie man solch namenlose Kreaturen bezwingen kann. Lasst uns den Ausgang aus diesem Labyrinth finden!“

Vorsichtig bewegt ihr euch weiter. Jetzt, wo die unmittelbare Bedrohung in den Hintergrund getreten ist, spürst du die Lasten dieser Odyssee. Deine Wunden brennen und dein Rucksack scheint mit Basaltgestein aufgefüllt. Und du bemerkst, wie eng doch alles ist!

Der Tunnel spaltet sich in zwei Gänge auf. An diese Stelle kannst du dich nicht mehr recht entsinnen. Ein Weg führt leicht bergan, der andere etwas steiler bergab.

: *Legen Sie eine um einen Punkt erschwerte KL-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 157 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 39 weiter.*

## 58

Angestrengt versuchst du dich auf die Höhlenmalerei zu konzentrieren. Doch ein ständiges Kratzen und Scharren über dir lenkt dich ab. Du blickst nach oben, doch der Schein deiner Laterne reicht nicht aus, um etwas erkennen zu können. Du drehst dich zu den wartenden Kameraden um.

Dann siehst du sie! Mindestens drei oder vier der Kreaturen, die du vorhin entdeckt hast, schleichen sich gerade an die ahnungslose Gruppe heran!

Dir bleibt nicht mehr Zeit, als ein gellendes „Achtung!“ zu brüllen. Dann greifst du zu deinem Dolch und stürzt dich in Abschnitt 111 auf die Angreifer.

## 59


Der Al’Anfaner ist genauso ausgelaugt wie du. Doch ihr könnt euch jetzt keine Pause erlauben. Deshalb rennst du weiter zu Abschnitt 150.

## 60

Ganz egal wie sie entstanden ist, die Kammer hinter dieser niederhöllisch engen Spalte ist offensichtlich nicht dafür gedacht gewesen, sieben Menschen und Gepäck Platz zu bieten. Du atmest kurz durch, dann öffnest du deinen Rucksack, um Verbandszeug für deinen Arm zu holen.

Ohne Vorwarnung prasseln plötzlich mehrere Steine auf euch herab. Die Erde beginnt zu beben!

„Raus hier. Die Decke stürzt ein!“, schreist du entsetzt. Du packst den Rucksack und hastest aus dem Raum.

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Gewandtheits-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 128 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 71 weiter.*

## 61

Du vernimmst ein schwaches Rufen. Du bist dir nicht sicher, ob es nicht doch nur deiner Phantasie entspringt. Aber dieses Mal haben auch deine Kameraden den Ruf gehört und schauen sich unsicher um. Als ein weiterer Ruf, jetzt lauter, näher und gefährlicher, sich in etlichen Echos an den Wänden der Höhle bricht, macht ihr euch bei Abschnitt 123 zum Kampf bereit.

## 62

Du schlägst mit voller Kraft zu, doch der Zwilling marschiert unbeeindruckt weiter. Du bist rat- und hilflos. Jesidro konnte den anderen Zwilling stoppen. Doch ein Opfer geben doe Vampire nicht mehr her. Machtlos musst du mit ansehen, wie der Gefährte durch die Felspalte im angrenzenden Raum verschwindet. Du hechtest zu dem Durchlass und willst dem Zwilling etwas hinterher brüllen, doch was du bei Abschnitt 105 siehst, macht dich sprachlos.

## 63

Es scheint so, als würde der gewählte Weg einer Wendeltreppe gleich in die Höhe führen würde. Du bist überzeugt, dass so ein Weg kaum natürlich entstanden sein kann. Aber darum heißt dieses Höhlensystem ja auch

*Grotte:* „Eine Grotte - vom bosparanischen *grotta*: Höhle - ist ein künstlich geformter Hohlraum, manchmal auch ein ehemals natürlicher Hohlraum von geringer Größe, der stark von Menschen oder andere Wesen bearbeitet wurde.“ So hast du es in der Speäologie gelernt, auch wenn dich die Kunde von Höhlen schon zu Universitätszeiten nie besonders interessiert hatte. „Vor allem ‚von geringer Größe‘ scheint für den Visra allerdings nicht zu gelten. Rhetorisch ist diese Bezeichnung also ei...“. Mit einem mürrischen „Spar dir deine Luft!“ unterbricht dich Jesidro in deinem Vortrag.

Oben angekommen mündet der Gang in eine große Kaverne. Als die Höhle vom Fackelschein erhellt wird, stockt dir der Atem. Dein Gesicht verliert jegliche Farbe. Bei Abschnitt 41 ringst du um Fassung!

## 64

Deine Klaustrophobie hält dich fest in ihrem Griff. Du bist unfähig, auch nur einen Spann näher an den engen Felsspalt zu treten. In Gedanken malst du dir die schlimmsten Szenen aus, was mit dir alles geschehen könnte, wenn du stecken bleibst. Wehrlos von den Vampiren zerfetzt oder qualvoll nach Tagen verhungert und verdurstet. Und diese Gedanken befreien dich vom Ruf des Vampirs. Weiter bei Abschnitt 125.

## 65

„Hilf uns! Du bist unsere letzte Hoffnung.“, wispern die Schemen.

„Aber wie soll ich euch helfen?“, fragst du.

„Du musst uns helfen! Wenn du den...“ Plötzlich verschwinden die Geister. Die Zwillinge und Jesidro schauen dich fragend an: „Mit wem sprichst du? Hast du schon wieder den Verstand verloren?“. Langsam weißt du wirklich nicht mehr, was wahr und was Trugbild ist. „Ich konnte die Geister der Toten sehen. Sie haben mich um Hilfe gebeten.“

Noch bevor sich die Sklavenjäger weiter über dich wundern können, wird euer Gespräch jäh durch ein wütendes Fauchen unterbrochen. Bei Abschnitt 101 findest du die Quelle.

## 66

Sie waren alle tot!

Du erwachst unter der ausladenden Palme. Die Alpträume werden dich nie wieder loslassen. Und so oft du auch an die Geschehnisse der letzten Stunden denken wirst, sie werden niemals auch nur einen Bruchteil ihres Schreckens einbüßen.

Aber so wie du es eben geträumt hast hat es sich den Zwölfen sei Dank nicht abgespielt. Dein kraftloser Körper ruft nach Schlaf. Du willst nicht einschlafen, doch auch wenn der Geist stark ist, bleibt das Fleisch schwach...

Bei Abschnitt 35 bist du schon wieder in dem niederhöllischen Traum gefangen, der doch der Realität entspringt!

## 67


Plötzlich schlagen überall Flammen aus dem Boden. Du findest dich in einer armseligen Hütte wieder, der Hütte deiner Familie! Du bist wie gelähmt. Und diese unerträgliche Hitze!

Dein kleiner Bruder schreit wie am Spieß. Er ist gerade erst ein paar Monde alt. Du erkennst, dass die Flammen bereits an seiner plumpen Wiege züngeln.

Auf einmal schwankt dir deine Schwester entgegen. Ihr schönes schwarzes Haar ist ein einziges Flammenmeer. In einem gewaltigen Funkenregen bricht die Decke der Behausung herunter. Ein riesiger Balken stürzt herab. Du willst deine Schwester zur Seite stoßen, doch du bist wie paralysiert. Er zerschmettert mit seiner enormen Kraft den Schädel der jungen Frau – direkt vor deinen Augen!

Du bemerkst, dass du nun an Kraft gewinnst. Du musst etwas tun!

Willst du so schnell wie möglich aus diesem Inferno heraus (40), oder willst du versuchen, den Säugling zu retten (47)?

 : Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um zwei

Punkte. Sollte seine Selbstbeherrschung während des Abenteuers unter einen Wert von 5



*fallen, fahren Sie bitte sofort mit Abschnitt 18 fort. Dies sollten Sie sich am besten notieren.*

## 68

Du mobilisierst die allerletzten Kräfte und wuchtest dich nach oben.

Du schleppst dich erschöpft vorwärts. Langsam wird der Gang breiter und die Luft besser. Du torkelst durch den nachtschwarzen Gang, als du einen Lichtschein am Ende des Tunnels wahrnimmst! Weiter zu Abschnitt 89.

## 69

Von hier oben hast du einen wunderschönen Blick über die vom Dschungel umschlossenen Hänge des Visra. Du schmeckst die frische Luft. Begeistert hörst du den hundertsten Tierstimmen zu. Du hättest nicht gedacht, dass du sie jemals wieder vernehmen würdest. In weiter Ferne kannst du sogar die Rabenstadt erkennen. Du machst dich an den schwierigen Abstieg. Als du den Rand des Dschungel erreicht hast, lässt du dich bei 118 unter eine Palme sinken.

## 70

Fast hast du die andere Seite erreicht. Du setzt den rechten Fuß auf den Fels und ergreifst Jesidros Hand. Plötzlich löst sich der Stein und rauscht in die Tiefe! Du verlierst das Gleichgewicht und fällst ebenfalls. Doch geistesgegenwärtig kannst du gerade noch mit einer Hand das Seil ergreifen, auf dem eben noch dein Fuß stand. Unter dir hörst du den Stein auf dem Abgrund zerplatzen.

Es kostet dich sehr viel Kraft, dich wieder nach oben zu ziehen. Aber dann hast du die andere Seite erreicht und kannst durchatmen. Weiter bei Abschnitt 176.


## 71

Der Felsbrocken, der gerade hinab fällt, erwischt dich mit ganzer Wucht am Kopf.

Du siehst deine Schwester vor deinen Augen.

Ein gewaltiger Balken zerschmettert ihren Kopf. Ihr Blut spritzt dir übers ganze Gesicht.


Du schüttelst den Schmerz ab und rettst dich in den nächsten Gang. Auch er erzittert, doch hier droht keine Gefahr. Zu Abschnitt 50.

 : Ziehen Sie 1 W6 von Hesindigos LeP ab.

## 72

Mühevoll schleppt ihr euch vorwärts. Du spürst jeden einzelnen Knochen in deinem Körper und jeder einzelne Muskel schmerzt. Du weißt, dass es auch den Sklavenjägern nicht besser geht. Während der Verfolgung durch die Gänge hast du dir etliche Schürfwunden zugezogen, die jetzt mit brennendem Schmerz auf sich aufmerksam machen.

Du erkennst fast nichts. Im Lichtschein der Laterne taucht nur immerzu der triste schwarze Felsboden auf. „Dieses Labyrinth muss doch einmal ein Ende nehmen!“, denkst du verbissen. Immer wieder rutschen Kieselsteine von der Decke und prasseln auf euch nieder. Jesidro blickt hektisch von einer Seite zur anderen. Der überlebende Maraskaner tritt euch nur vollkommen apathisch hinterher. Von seiner Hose tropft stetig ein dünner Wasserstrahl. Er hat sich vor Angst eingenässt. An seinen Augen erkennst du, dass er dem Wahnsinn anheim gefallen ist.

 : Legen Sie eine um sieben Punkte erschwerte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 156 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 116 weiter.

## 73

Gerade noch rechtzeitig kannst du im Schein der Fackel den spitzen schwarzen Felsen erkennen, der aus dem Boden heraussteht. Du warnst die anderen vor der Gefahr. Dann willst du die Suche nach dem Sklaven bei Abschnitt 143 fortsetzen.

## 74

Du läufst durch das stinkende Viertel. Du weißt genau, warum du deine Familie so selten in den Brabaker Baracken besuchst, um ihnen ein paar Oreal deines Verdienstes zu bringen – das Elend hier ist einfach abstoßend. Du klopfst an die windschiefe Tür. Deine Mutter öffnet und schließt dich in die Arme. Freude-

strahlend zeigt sie dir deinen kleinen Bruder, der bald einen Götterlauf alt wird. Auch deine Schwester ist da. Du bist müde von dem anstrengenden Tag und legst dich auf eine der strohgedeckten Schlafstätten. Es dauert keine fünf Lidschläge, bis du friedlich eingeschlafen bist. Weiter bei Abschnitt 76.


## 75

Ihr seid völlig außer Atem. Du weißt nicht, wie lange ihr durch die Gänge und Höhlen gerannt seid, als sei der Dämonensultan persönlich hinter euch her. Aber wer weiß, vielleicht ist er es ja tatsächlich?

Die Beengtheit, die Erschöpfung, die schlechte Luft und die Hitze machen euch kaum noch etwas aus. Wie gehetzte Tiere kämpft ihr nur noch um das nackte Überleben. Als ihr euch einigermaßen sicher seid, dass euch niemand mehr verfolgt, bleibt ihr keuchend in einem der zahllosen nachtschwarzen Tunnel stehen.


„Bei allen Niederhöhlen, was waren das für Kreaturen?“, fragt dich einer der Zwillinge und stellt die Frage, die sich wahrscheinlich jeder von euch stellte – falls er nicht, wie du, nur abgerissene Finger, durchtrennte Muskeln, offen liegende Speiseröhren und von der eigenen Hand ermordete Kameraden im Sinn hat.

Du bist dir nicht sicher, ob du sie beantworten kannst, ob sie überhaupt beantwortet werden sollte.

 : Legen Sie eine um vier Punkte erschwerte Sagen und Legenden-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 115 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 151 weiter.

## 76

Du wirst von lautem Pferdegetrappel geweckt. Eine große Gruppe reitet nicht einmal 100 Schritt von deiner Palme entfernt an dir vorbei. Was sie hier wohl zu schaffen haben? Du verdrängst die unnütze Frage und versuchst aus Leibeskräften um Hilfe zu schreien. Doch deine Stimme versagt ihren Dienst!

 : Legen Sie eine einfache Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 11 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 133 weiter.

## 77

Deine Angst wird dich diesmal nicht aufhalten können! Entschlossen steigst du durch den Durchbruch und trittst ins helle Licht des Tages.

Draußen wartet bereits deine Familie auf dich. Freudestrahlend rennst du ihnen entgegen. Als erstes schließt du deine Mutter in die Arme. Deine Schwester wird in die Umarmung eingeschlossen. Selbst dein lange verschollen geglaubter Vater ist da. Du schließt vor Glück deine Augen.

Dann beißen alle drei in deinen Hals. Du spürst keinen Schmerz und keine Angst mehr. Du merkst, wie du deinen Lebenssaft für die Familie spendest. „Wir sind dir sehr dankbar, für das, was du uns gebracht hast. Dafür wollen wir dich belohnen.“, hörst du die Stimme deiner Mutter. Sie klingt seltsam trocken und viel dumpfer als du sie in Erinnerung hattest. Aber wie lange schon hast du dir diesen Augenblick, das Wiedersehen mit der Familie, herbeigesehnt?

„Schlaf jetzt, mein Sohn. Schon morgen wirst du einer von uns sein!“. Du öffnest noch einmal kurz die Augen, um einen Blick auf die riesige gesichtslose Statue zu werfen, die in der Höhle steht, in der dir die Vampire gerade das Leben stehlen, um dir ein Neues zu schenken. Dann umfängt dich totale Finsternis. Du stirbst, doch du weißt, dass das ewige Leben bereits in dir schlummert.

☠: *Ihr Held ist gestorben. Fahren Sie bitte mit Abschnitt 66 fort.*

## 78

Einer der Reiter ist auf dich aufmerksam geworden. Er deutet mit dem Finger auf dich und schon bewegt sich die Gruppe auf dich zu. Bei Abschnitt 11 hat sie dich fast erreicht.

## 79

Auch der nächste Gang will kein Ende finden. Er ist gerade breit genug, um nicht mit den Schultern an den Wänden anzustoßen. Die Stimmung der Gruppe ist auf einem neuen Tiefpunkt angelangt. Jeder hängt seinen Gedanken nach. Du überlegst dir, in wie weit die

Märchen über die Visra-Grotten wohl wahr sind, denn jedes Märchen hat auch seinen wahren Kern. Dass es hier keine Vampire gibt, ist dir klar. Aber welche anderen Gefahren lauern noch auf euch?

Während ihr missmutig weiter trittet, wird der Weg immer schmaler, sodass ihr nur noch gebückt weiterlaufen könnt. Nicht die geringste Spur deutet darauf hin, dass der Sklave hier vorbei gekommen ist. Aber welchen Weg soll er sonst genommen haben? Die Luft wird immer schlechter. Schwarze Punkte beginnen vor deinen Augen zu tanzen. Du kannst dich kaum noch bewegen. Du musst hier raus! Als du dich das nächste Mal unter einem Felsen hindurchbückst, der in den Weg hineinragt, wird das Gewicht auf deinem Rücken zu groß und du fällst vornüber. Schwer schlägst du mit der Brust auf den Boden und bleibst liegen. Die Ruhe tut dir gut. Du schließt die Augen und willst nie wieder aufstehen. Weiter bei Abschnitt 49.

## 80

„Der Visra besteht schon seit tausenden Götterläufen. Er ist nicht mehr aktiv, darum wird er auch „Der Schweigsame“ genannt.

Die Wudu waren ein Waldmenschenstamm, der kurz vor den Dunklen Zeiten die Macht im südlichen Bereich des Regengebirges an sich riss und vor allem um den Visra herum seine Pyramiden für den Gott Visar erbaute. Die Wudu standen im Süden bis vor Hôt-Alem und im Norden hatten sie Kontakt mit dem Großsultanat Elem. Später wurden sie dann auf ganzer Linie vernichtend geschlagen und gingen unter. Ihre blutigen Rituale waren gefürchtet. Sie konnten selbst die Seelen ihrer Feinde von deren Körpern trennen und sie so zum Unleben verdammen.

Seitdem sollen die Höhlen und Grotten, die den Visra durchziehen, verflucht sein. Denn die Geister der Geopferten sind noch immer ruhelos.

660 nach Bosparans Fall war der Vulkan der Schauplatz der Schlacht am Visra, die den großen Sklavenaufstand beendete. Viele der gefangenen Aufständischen wurden hingerichtet. Sie mussten beim Silberberger Würfelspiel paarweise gegeneinander antreten. Die Verlierer



wurden aber nicht einfach nur gerichtet. Man riss ihnen die Eingeweide heraus und ließ sie in der Sonne liegen. Es muss ein furchtbares Gemetzel gewesen sein. Daher kommt auch die Floskel ‚am Silberberger Würfelspiel teilnehmen‘, wenn man etwas besonders grausames tun muss.“

So dein Wissen zu teilen tut dir gut. Es lenkt dich von den Ereignissen der letzten Minuten ab. Darum erzählst du bei Abschnitt 20 weiter.

## 81

Sie waren alle tot!

Du erwachst unter der ausladenden Palme. Schon jetzt verfolgen dich schlimme Alpträume, wenn du an die Geschehnisse der letzten Stunden denkst. Aber so hat es sich den Zwölfen sei Dank nicht abgespielt. Ein heftiger Krampf durchschüttelt dich. Und der große Blutverlust macht dich müde...

Bei Abschnitt 147 bist du schon wieder in dem niederhöllischen Traum gefangen, der doch der Realität entspringt!

## 82

Jesidros Schicksal ist dir gleichgültig. Es geht dir nur noch ums eigene Überleben. Du achtest nicht mehr auf die engen Gänge, nicht auf die beängstigenden Schatten, die deine Lampe wirft und erst recht nicht auf die schmerzenden Glieder. Abzweigung für Abzweigung rufst du dir aus dem Gehirn ab. Der Ausgang ist nah! Bei Abschnitt 127 hast du ihn fast erreicht.

## 83

Als du in dem Gang stehst, ist die Enttäuschung groß. Es ist der schwarze Fels selbst, der nur das Licht deiner Lampe zurückwirft. Von einem zwergischen Bergbauer hast du schon mal von diesem Phänomen gehört. Er nannte es Phosphorreflexion, aber die genaue Erklärung hast du nicht verstanden und wieder vergessen. Gerade willst du dich ernüchert auf den Rückweg machen, als du in der an den Gang anschließenden Höhle ein uraltes rostiges Schwert im Schein der Sturmlaterne bemerkst. Du lässt den Lichtschein weiter durch die Höhle wandern.


Auf einmal taucht eine dunkle Gestalt im Lichtkegel auf, die zusammengekauert auf dem Boden hockt. Bleiche, fast weiße Haut überzieht den haarlosen Schädel. Langsam dreht sich das Wesen zu dir um. Sein Maul ist blutverschmiert. Spitze Eckzähne ragen aus seinem Maul. Die Finger enden in scharfen, krallenartigen Nägeln. Im Reflex weichst du ein paar Schritte zurück. Mit einem weiten Satz verschwindet die Kreatur in der Dunkelheit. Hastig kehrst du zu den Anderen zurück. Willst du ihnen von deiner Begegnung erzählen (19), oder sie lieber verschweigen (165).

## 84

Durch die schmale Lücke fällt nur wenig Licht. Es reicht aber um zu erkennen, dass ihr euch auf einem Plateau befindet.

Auch nachdem sich deine Augen an die Lichtverhältnisse gewöhnt haben, fühlst du dich nicht gut. Warum musste dieser elendige Sklave auch ausgerechnet *in* den Vulkan und nicht *auf* den Vulkan flüchten?

Erst zehn Schritt tiefer scheint die eigentliche Grotte zu beginnen. Der Flüchtling muss wohl gesprungen sein und so beschließt ihr, dass ihr euch abseilt. Du bist heilfroh, dass du zu Beginn der Verfolgung darauf bestanden hattest, deine Kletterausrüstung mitzunehmen. Jetzt macht sie sich bereits zum ersten Mal nützlich.

: *Legen Sie eine um vier Punkte erleichterte Klettern-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 135 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 32 weiter.*

## 85

Du fällst. Etliche Schritt tiefer schlägst du auf dem Boden auf. Scheppernd fällt die Sturmlaterne neben dich. Sie scheint diesen Sturz besser überstanden zu haben als du. Es muss ein wahres Geschenk der Zwölfe in dieser dunkeln Grotte sein! Dein rechtes Bein ist taub. Du tastest es vorsichtig ab. Es schwillt bereits an. Du siehst dich kurz um. Du bist auf einem moosigen Boden gelandet. Und hinter dir scheint durch einen Felsspalt das lange ersehnte Tageslicht!

Bevor dich die Sinne verlassen kriechst du weiter zu Abschnitt 89.

## 86

Missmutig betrachtetest du den Durchbruch im Schein der Fackel. Etliche spitze Steine warten nur darauf sich in deinen Körper zu bohren. Das Blut, das dunkel an den Spitzen klebt, gibt dir aber wenigstens die Hoffnung, auf dem richtigen Weg zu sein.

Nach und nach schieben sich die sechs Sklavenjäger durch die Öffnung im Fels. Glücklicherweise ist die Passage nur etwa zehn Schritt lang. Während sich Jesidro, Ravin und die anderen hindurchzwängen, erinnerst du dich mit Schrecken an einen Erkundungsgang durch eine Höhle mitten im Dschungel von Kun-Kau-Peh. Dort gab es eine ähnliche Stelle, nur war diese fast 40 Schritt lang gewesen. An jenem Tag wärest du beinahe umgekommen. Die Enge hatte dich panisch werden lassen. Du hattest keine Luft mehr bekommen. Das darf dir jetzt nicht passieren! Schließlich ist auch Juanto auf der anderen Seite angekommen. Du steckst deinen Rucksack in den Spalt und zwängst dich danach selbst zu Abschnitt 175.

## 87

Es sind tatsächlich deine Gefährten. Glückstrahlend gehst du ihnen entgegen. Jesidro grinst dich mit seinem schmierigen Lächeln an. Als du sein Pferd erreicht hast, hat er plötzlich dein Handbeil in der Hand und schlägt es dir mit voller Wucht in die Brust!

Während du taumelst, sagt er: „Niemand verlässt die Vampirgrotten lebendig!“ Zu Abschnitt 178.

## 88



*: Legen Sie eine um vier Punkte erschwerte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 73 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 93 weiter.*

## 89

Das Tageslicht spendet dir neue Kraft und Hoffnung. Gleich hast du diesen Alptraum überstanden. Gleich kannst du wieder frische Luft atmen! Du musst nur noch den letzten

Geröllhang nach oben, dann hast du es bei Abschnitt 69 geschafft, aus den Vampirgrotten zu fliehen.

## 90

Mit einem gellenden Schrei drehst du dich um die eigene Achse und rammst dem Angreifer den Dolch bis zum Anschlag in den Brustkorb. Gleichzeitig flackert wie von Geisterhand die Lampe wieder auf.

Ravins Kehle und die Stimmbänder wurden zerbissen. Verständnislos umklammert er den Griff des Dolches, der aus seiner Brust ragt. Du bemerkst tiefe Wunden an seinen Armen. Seiner linken Hand fehlen zwei Finger. Dann blickt er dir noch einmal mit unergründlichem Blick in die Augen und kippt in schier endloser Langsamkeit nach hinten weg.

Du hast deinen eigenen Kameraden umgebracht!

Wie tot greifst du nach deinen Sachen und torkelst zu den anderen zurück zu Abschnitt 161.

## 91

Etwas packt dich an beiden Armen und schleift dich auf die andere Seite des Durchgangs. Grob schrammt dein Arm am Fels entlang und reißt eine heftig blutende Wunde hinein. Die Zwillinge haben dich aus dem Spalt befreit. Bei Abschnitt 60 kannst du dich erst mal erholen. Und die Frotzeleien der anderen Jäger ertragen.



*: Ziehen Sie 2 W6 von Hesindigos LeP ab.*

## 92

Ravin geht schließlich dazwischen: „Haltet einfach alle euer Maul. Ihr werdet nicht fürs streiten bezahlt!“

Missmutig untersucht ihr die Höhle nach einem Ausgang. Sie ist knapp halb so lang wie ein Immanfeld und ebenso breit. Der schwarze Fels schluckt das Licht der Fackel und drückt die gereizte Stimmung noch weiter. Schließlich findet ihr einen Spalt am anderen Ende der Kaverne, gerade groß genug, um sich bei Abschnitt 86 hindurch zuschieben.

## 93

Plötzlich stürzt du über etwas sehr Spitzes. Hart schlägst du auf den felsigen Boden auf. Hinter dir beginnen die Söldner zu kichern. In Gedanken versunken hast du einen Stein übersehen, der den Weg blockiert. Mit ein wenig Mühe rappelst du dich wieder auf und begutachtest die Schürfwunden, die du dir am Unterarm zugezogen hast. Du tust dein Missfallen in einem Grummeln kund, dann willst du die Suche nach dem Sklaven bei Abschnitt 143 fortsetzen.



: Ziehen Sie 1 W3 von Hesindigos LeP ab.

## 94

Du kannst nicht mehr rechtzeitig ausweichen. Hart trifft dich das schwere Holz und wirft dich zu Boden. Ein rasender Schmerz durchfährt deine Schulter. Dein Arm ist völlig taub und ohne Gefühl. Und während dir wilde Punkte vor den Augen tanzen bemerkst du, wie dir das kleine Bündel entgleitet und in den Flammen verschwindet.

Du kriechst aus den Trümmern deiner alten Heimstatt, mehr tot als lebendig. Dann umfängt dich Dunkelheit, bis du bei 102 wieder erwachst.

## 95

„Was wird jetzt aus den Pferden? Hast du mal daran gedacht, dass sie eine gute Beute für die Wildtiere werden könnten?“

Es tut gut, etwas Luft abzulassen. Doch jetzt wendet sich Jesidro gegen dich: „Du wolltest ihn doch unbedingt dabei haben! Also quatsch jetzt nicht daher wie Hesindes letzter Erleuchteter.“ Bei Abschnitt 92 überlegst du dir eine passende Antwort.

## 96

Völlig außer Atem erreicht ihr eine flache Höhle. Das Licht drängt die Finsternis nur wenige Schritte zurück. Die Felsen werfen bedrohliche Schatten. Und in jedem dieser Schatten könnte eine tödliche Gefahr lauern. Die letzten Stunden haben so viel Kraft gefordert, dass ihr nur noch langsam vorwärts kommt. Überall meinst du, Bewegungen wahrzunehmen oder leuchtende Augen zu entdecken, die euch mordlüstern anstarren. War diese Höhle auf der Wandmalerei aufgezeichnet? Ist dies der Weg an die rettende Oberfläche?

Du beschließt, dass ihr weitergehen müsst, um den Vampiren keine Chance zu geben, euch einzuholen (72), oder du rufst dir kurz den Plan ins Gedächtnis, um zu prüfen, ob ihr auf dem rettenden Pfad an die Oberfläche seid (43).

## 97

„Hilf uns!“, hörst du eine schwache Stimme. „Hilf uns! Hilf uns!“. Mehr und mehr Stimmen dringen zu dir. Vorsichtig wendest du den Kopf. Dutzende transparenter Körper schweben durch den Raum: „Hilf uns!“

„Die Geister der Opfer, die niemals ein göttergefälliges Begräbnis bekamen.“, schießt es dir durch den Kopf. Sie werden nie Einlass in Borons Hallen finden.


Wie du den Geistern helfen kannst, erfährst du bei Abschnitt 65, willst du lieber fliehen, geht es zu Abschnitt 25.

## 98

Du stellst die Öllampe ab und beginnst damit, dir den Weg zur Oberfläche ganz genau einzuprägen. Hoffentlich wird deine Klaustrophobie

dein gutes Gedächtnis nicht beeinträchtigen, wenn es darauf ankommt. Zunächst müsst ihr nach rechts...



 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 58 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 4 weiter.*

## 99


„Ich muss euch die Wahrheit sagen. Ich habe Ravin erstochen!“

Dein Mund ist ausgetrocknet, deine Glieder schwer wie mengbillaner Blei. „Er hat sich an mich herangeschlichen. Ich dachte, er wäre einer von denen...“. Zu Abschnitt 113.

## 100

... mit einem Mal stürmt dir deine Mutter entgegen. Ihr schmutziges Kleid steht in Flammen. Sie stürzt zu Boden.

Deine Schwester schreit – dein Bruder schreit – ein Balken zerschmettert die Schwester – die Wiege ist ein Flammenmeer – du siehst die schwarzen Rauschwaden – sie hüllen dich ein – dann umfängt dich Finsternis. Zu Abschnitt 91.

 : *Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt.*

## 101

Aus dem Dunkel taucht eine widerwärtige Gestalt auf. Ihre Haut ist bleich wie die der anderen Vampire, doch sie scheint runzlig und ausgetrocknet. Die Fangzähne sind lange nicht so riesig, aber machen dennoch einen sehr spitzen Eindruck. Am seltsamsten ist allerdings, dass sich dieses Wesen auf allen Vieren fortbewegt. Die winzigen Augen schielen gierfüllt von einem zum anderen.

Schnell weichst du ein paar Schritte zurück. Dieses Vieh will nichts Gutes von euch. Willst du es attackieren (173), oder erst abwarten, wie es sich verhält (55)?

## 102

Beim letzten Brand in den Brabaker Baracken, dem Viertel Al’Anfas, wo nur die Ärmsten wohnen, war auch deine Familie unter den Todesopfern. Die mehrstöckige Hütte, in der deine Mutter, deine Schwester und dein klei-

ner Bruder gehaust hatten, war von einem angrenzenden Haus entflammt worden und stand sofort lichterloh in Flammen. Sie hatten keine Chance zu flüchten. Seitdem stellst du dir immer wieder vor, wie du sie hättest retten können. Doch das sind nur Einbildungen. Wärest du während des Brandes in der Hütte gewesen, dann wärest auch du in Borons Hallen eingegangen. Weiter bei 132.

## 103

„Für Rashid und Ravin!“, brüllt Jesidro. Im selben Moment setzt die Kreatur zum Sprung an. Mit den Klauen will sie die Kehle Jesidros packen. Doch der reagiert blitzschnell. Mit einem schnellen Streich seines Säbels durchtrennt er den Arm des Scheusals und duckt sich unter dem heran fliegenden Körper hindurch. Krachend landet das Wesen in einem Leichenstapel. Nur ein dünner Strahl Blut fließt aus dem Stumpf, den es verwundert mustert. Doch im nächsten Moment sind die Söldner schon über ihm. Unbarmherzig stechen sie immer und immer wieder mit ihren Dolchen auf den wehrlosen Körper ein, bis es sich nicht mehr regt.

Außer Atem schauen die drei zu dir herüber, offenbar unsicher, was sie nun tun sollen. Der kleine Vampir liegt regungslos am Boden. Er blutet aus zahlreichen Wunden. Aber wenn man den Märchen glauben darf, und das solltest du, dann wird er sich früher oder später wieder davon erholen. „Schlagt ihm den Kopf ab!“, sagst du schließlich nicht ohne eine gewisse Befriedigung tief in deinem Inneren. Ihr werdet zumindest nicht ohne Gegenwehr untergehen!

Kaum hat Jesidros blinkender Stahl die dünne Haut, die Sehnen und die Wirbelsäule durch-, und damit Kopf und Rumpf der Kreatur getrennt, als Haut und Fleisch des Blutsaugers sich qualmend auflösen, sein Schädel und die Knochen zusehends verrotten und zu stinkender Asche zerfallen. Dieses Unleben ist vernichtet! Bei Abschnitt 172 könnt ihr euren Sieg feiern.

## 104

Ein unförmiger Gegenstand fällt auf euch herab! „In Deckung!“, schreist du und hechtest in Sicherheit. Bruchteile einer Sekunde später kracht ein weiterer Körper auf die Stelle, an der du

gerade noch standst. Auf einmal kannst du auch ein leises Kratzen und Scharren vernehmen. Ihr seid hier unten nicht allein!

Bei deinem Sprung bist du genau auf einem toten Körper gelandet. Aus leeren Augenhöhlen blickt dich die Leiche an. Ihre langen braunen Haare sind verfilzt und spröde. Die Haut spannt sich wie Pergament über den fleischlosen Körper. Mehrere Würmer krabbeln über deinen Arm. Du kannst diesen Anblick nicht ertragen! Aber welche Gefahr droht dir, wenn du aufspringst? Und was ist überhaupt in die Schlucht gefallen?

Willst du lieber versteckt bleiben (44), den heruntergefallenen Körper untersuchen (140), oder fliehen (25)?

## 105

Du blickst in einen hell erleuchteten Felsendom von immenser Größe. In der Mitte ragt eine scheunenhohe Statue empor. Die filigran gearbeiteten Kleider und der Kopfputz des goldenen Monuments verraten, dass es sich um eine uralte Skulptur handelt, die noch von den Wudu stammen muss. Doch die dargestellte Person besitzt kein Gesicht - weder Augen noch Haare oder Mund.

Der Zwilling läuft geradewegs auf ein halbes Dutzend Gestalten in uralten Kleidern zu, die sich im Halbkreis vor der Statue aufgestellt haben. Ihre Körperhaltung ist anmutig und gebieterisch zugleich. Du bemerkst aber auch die blasse Haut und die spitzen Eckzähne, die aus den Oberkiefern ragen.

Als der Gefährte das Halbrund der Vampire erreicht, entblößt er wie auf Kommando seinen gut gebauten Oberkörper. In Trance versunken lächelt er seinen Schlächtern entgegen. Dir stockt der Atem. Du willst dich von diesem grausigen Spektakel abwenden, doch die Neugier fesselt dich an das morbide Schauspiel.

Auf ein unsichtbares Zeichen hin fallen die Vampire über den Sklavenjäger her. Dir entfährt ein tonloser Aufschrei. Binnen eines Wimpernschlags verwandelt sich die Anmut der Blutsauger in wilde Raserei, das herrschaftliche Antlitz zu einer bestialischen Fratze.

Der Körper des Maraskaners zeigt bald etliche Bissspuren auf. Sein Blut tropft auf den Boden. Doch noch haben die Vampire ihren Durst nach Leben nicht gestillt. Immer mehr werden sie zu Tieren, als sie ihre letzte Menschlichkeit verlieren. „Selbst die mächtigeren Vampire sind während des Trinkens die gleichen gierigen namenlosen Scheusale wie die Kreaturen, denen wir vorhin begegnet sind.“, denkst du.

Als der Zwilling zu guter Letzt mit blutüberströmtem Oberkörper tot zu Boden sinkt, kannst auch du dich endlich losreißen.

„Mehr Blut!“, erschallt es in deinem Kopf. Auch die zwei verbliebenen Sklavenjäger scheinen den Schrei gehört zu haben. „Weg hier!“, schreit Jesidro. Du schnappst dir nur deine Sturmlaterne und rennst um dein Leben. Weiter bei Abschnitt 16.

## 106

„Hallo? Ist da jemand?“

Die Anspannung löst sich binnen Augenblicken in Luft auf, als Juanto fluchend durch den schmalen Durchlass steigt. Jesidros innere Spannung entlädt sich in einem wütenden Ausbruch: „Du! Du solltest bei den Pferden bleiben! Was, bei den Niederhöhlen, tust du hier?“

„Ich habe Hilferufe gehört, da dachte ich...“

„Von uns hat niemand um Hilfe gerufen. Hat dir die Praiosscheibe das Hirn verbrannt?“

Wenn du dich in den Streit einmischen willst, dann geht es bei 95 weiter, ansonsten bei 92.

## 107

Stimmen hin, Stimmen her – die Zeit drängt! Je schneller ihr den Sklaven aufspürt, desto schneller kommst du hier wieder raus und zurück ans Tageslicht.

Du ermahnst deine Begleiter, dass sie sparsam mit den Fackeln umgehen sollen. Man weiß nie, wie lange man durch so eine Höhle wandern muss!

Immer tiefer führst du die Gruppe in den Berg hinab. Nichts deutet darauf hin, dass dieser Gang von Menschen - oder anderen Wesen – angelegt wurde. Welch Kräfte hier wohl einst gewirkt haben, um ein solch riesiges Höhlensystem zu schaffen?

Der Gang, in dem ihr euch befindet, ist relativ breit und leicht abschüssig. Schon lange dringt kein Licht mehr von der Oberfläche zu euch durch, aber im Schein der Fackeln kannst du das Gestein dennoch gut betrachten.



: Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte Gesteinskunde-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 7 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 122 weiter.

## 108

Schritt für Schritt steigst du die Schlucht hinab. Jesidro beugt sich über die Schlucht. Plötzlich taucht hinter ihm ein Vampir auf! Du schreist vor Schreck auf und lässt das Seil los. Du fällst mehrere Schritt tief hinab und landest auf etwas Weichem. Als du nach oben blickst ist der Vampir verschwunden. „Alles in Ordnung?“, ruft der Söldnerführer nach unten. Du nickst nur bedächtig mit dem Kopf. Doch als du dich umblickst und siehst, worauf du gelandet bist, stellst du fest, dass absolut nichts in Ordnung ist! Weiter bei Abschnitt 42.

## 109

Im gleichen Moment springt der Vampir von der Decke auf euch herab. Jesidro kann sich gerade noch zu Boden werfen. Der Blutsauger scheint es aber gezielt auf das schwächste Mitglied der Gruppe abgesehen zu haben. Du kannst kaum mit den Augen folgen, als er den empfindungslosen Zwilling ergreift und gegen eine Wand wirft und sich auf ihn stürzt. Der Maraskaner erwacht aus seiner Lethargie und versucht sich mit bloßen Fäusten zu wehren. Gebannt starrt ihr auf das blutige Gemetzel. Das niederhöllische Wesen scheint sich gar nicht um euch zu kümmern, als es mit den spitzen Krallen die Augen des Zwillings austicht und ihm mit der anderen Hand spielend den Arm bricht.

Unter Schock reißt ihr euch los und rennt so schnell ihr könnt. Im Laufen drehst du dich noch einmal zu dem ungleichen Kampf um und siehst, wie sich der Vampir gerade in den Hals seines schreienden Opfers verbeißt. Dunkel fließt ihm das Blut des Zwillings zu beiden

Seiten des Rachens entlang. Schnell wendest du dich wieder ab. Weiter bei Abschnitt 24.

## 110

Darauf fällt dir so schnell keine Erwiderung ein. Jesidro packt den Säbel fester. Mit einem schnellen Schlag fährt seine scharfe Waffe durch den Hals des Sklaven.

Mit starkem Brechreiz verzieht du dich in eine Ecke der Kaverne zurück und übergibst dich bei Abschnitt 142 heftig.

## 111

Noch bevor die Sklavenjäger reagieren können stürzen sich die widernatürlichen Wesen auf sie. Jesidro wird von einer abscheulichen Kreatur mit niederhöllischer Kraft einfach zu Boden gestoßen. In dem schwachen Licht kannst du kaum zwischen Freund und Feind unterscheiden. Du erkennst in Umrissen, dass auch einer der Zwillinge zu Boden ging. Eines der Wesen fällt gerade über den wehrlosen Rashid her. Es entblößt seine unnatürlich großen Zähne und bohrt sie in den Hals des Tulamiden. Wie besessen trinkt es das sprudelnde Blut.

Ein weiteres Monster hat den zweiten Zwilling am Hals gepackt und hebt ihn mit spielender Leichtigkeit in die Höhe. Die Beine des Maraskaners baumeln in der Luft. Ihm entsteigt nur noch ein leises Röcheln. Mit den Händen trommelt er gegen den Arm der Kreatur – ohne Wirkung.

Du bist wie erstarrt. Eine fremde Macht fesselt dich an Ort und Stelle und macht dich bewegungsunfähig. Der dritte Angreifer hat sich ebenfalls auf Rashids Körper gestürzt. Blut spritzt durch den Raum, als er sich in den Oberschenkel verbeißt und ganze Fleischfetzen herausreißt, nur um danach das Blut zu trinken. Eine unfassbare Gier liegt in seinen Augen.

Da tritt Ravin aus der Dunkelheit. Das schwache Licht bricht sich in seiner Klinge. Alles läuft so schnell ab, dass du kaum folgen kannst. Ravin rammt seinen Dolch bis zum Heft in den Rücken eines Angreifers, der sofort von seinem Opfer ablässt. Ein wütender Schrei entfährt der Kehle des Monsters. Doch statt zu Boden zu gehen zieht es sich mit einer ekelhaften Armbewegung die Waffe aus dem Rücken und



schleudert sie von sich. Ein dünnes Rinnsal läuft über die runzlige weiße Haut. Doch In Sekundenschnelle verschließt sich die Wunde wieder! Ungläubig blickt Ravin auf diese Ausgeburt der Niederhöllen. Auch die zwei anderen Kreaturen schenken dem Söldner nun ihre ganze Aufmerksamkeit. Kurz wandern ihre Blicke hin und her. Dann stürzen sie sich auf ihn.

Ravin schreit panisch auf, als er von den drei Bestien gebissen wird. Sie drängen ihn immer weiter ins Dunkel. Bald kannst du nur noch seine jaulenden Schmerzensschreie hören. Dann reißen auch sie ab.

Du hast die Kontrolle über deinen Körper wieder zurück. Panisch flüchtest du aus dem Raum und rennst einen weiten Gang entlang. Wie unter einem Bann stehend tun es dir Jesidro und die Zwillinge gleich. Weiter bei Abschnitt 147.

## 112

Du stoppst und packst den Sklavenjäger an den Schultern: „Jesidro! Wir schaffen das nur zusammen! Du darfst jetzt nicht den Verstand verlieren, hörst du? Wir haben es gleich geschafft, nur noch ein kleines Stück.“ „Du bist an Allem schuld!“. Der Söldner mustert dich mit geistesgestörtem Blick. Weiter bei 150.

## 113

„Du hast was getan?“

Jesidros Angst und Verzweiflung verwandeln sich in puren Hass – auf dich! „Du! Du hast uns in diese götterverfluchte Höhle geführt! Du bist daran schuld, dass Juanto erschlagen und Rashid aufgefressen wurde. Und jetzt hast du Ravin umgebracht!“

Unwillkürlich weichst du ein paar Schritte zurück: „Aber..., ich wollte doch...“

„Ich glaube, ohne dich sind wir besser dran.“, droht dir der Sklavenjäger, der jetzt nur noch wenige Spann von dir entfernt ist. Die Zwillinge nicken nur stumm, aber grimmig.

Ein brennender Schmerz durchfährt deine Glieder und lässt deinen Atem aussetzen. Jesidro hat dir sein Kurzsword in die Einge-

weide gerammt! Genüsslich sieht er dir beim Sterben zu: „Jetzt kannst du ahnen, wie sich das anfühlt, wenn man einfach abgestochen wird, Kreatur!“

Der Schmerz lässt nach. Blut quillt dir aus Mund und Nase. Dann verlassen dich deine Sinne.



*Ihr Held ist gestorben. Fahren Sie bitte mit Abschnitt 81 fort.*

## 114

Der Gestank in diesem Viertel ist einfach Grauen erregend. Kein Wunder dass du deine Familie so selten besuchst. Aber heute möchtest du mit ihnen einen Ausflug zum Markt machen, damit sie mal wieder etwas Richtiges zu essen bekommen.

Als du mit deiner Mutter und deiner Schwester, die den Kleinen auf dem Arm hält, in die Brabaker Baracken zurückkehrst, steht das halbe Viertel in Flammen. Deine Mutter bricht sofort in Tränen aus. Ihre kümmerliche Existenz wurde aufs Neue niedergebrannt. Aber du hast die Familie gerettet, wenn auch unbewusst!

Weiter bei Abschnitt 136.



*Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt.*

## 115

„Von einem Mohasklaven hörte ich einst eine Geschichte: Kurz vor dem Untergang der Wudu hatten ihre Opferrituale einen blutigen Höhepunkt erreicht. Sie schenkten dem Gott Visar die Seelen gefangener Krieger der weißen Eindringlinge. Doch der Gott wollte ihre Geschenke nicht mehr annehmen. Darum wurden die sterblichen Hüllen zu ewigem Unleben verdammt. Sie sollten die Kultstätten und Tabus des Visra vor allen Eindringlingen beschützen und nie wieder ans Tageslicht zurückkehren. Um ihr Unleben erhalten zu können, tranken die seelenlosen Verdammten das Blut der Lebewesen, die sich in den Berg verirrt hatten.“

Doch der Gott ohne Namen verführte die Verdammten, indem er ihnen grenzenlose Macht über die Menschen und die Rückkehr unter die Praios-scheibe versprach, wenn sie nur genü-

gend Geschöpfe zu seinem Glauben brachten. Doch die Menschen fürchteten sich vor dem Vulkan und die ehemaligen Wächter vielen in einen tiefen Schlummer.

Hunderte Jahre später begannen die Granden ihre Grabstätten in den Schwarzen Pyramiden zu errichten. Dabei stießen sie auch auf die weiten Grotten und reichen Schatzkammern unter dem Visra. In einem Streit um die Grabbeigaben erschlug ein gedungener Fana seinen Herrn. Die eigene Sippe hatte den Mord angestiftet. Sein Blut nährte einen der schlafenden Wächter, der daraufhin zu neuem Unleben erwachte, doch alle ihm bis dato noch gebliebene Menschlichkeit verloren hatte. Er metzelte sämtliche Baumeister, Arbeiter, Gehilfen, Marketender – alle!

Auch der Grande erhob sich zu neuem Unleben und verfluchte seine Blutlinie, die ihn so schändlich verraten hatte.“

Weiter bei Abschnitt 151.

## 116

Du blickst dich suchend um, aber in diesem Raum droht euch keine Gefahr. Langsam geht ihr weiter zu Abschnitt 109. Trübselig kickst du einen kleinen Stein aus dem Weg.

## 117

Ravin hat dich in dem engen Gang aufgerichtet und dir eine Ladung Wasser ins Gesicht gekippt. Langsam kommst du wieder zu dir. Du weißt nicht, welche Welt die schlimmere ist – die Alptraumwelt in der kleinen Hütte oder die reale Welt in den beklemmenden Grotten hier.

„Pass auf, Hesindigo. Wir können solche Aussetzer nicht gebrauchen! Wenn das noch mal passiert, dann binde ich dich eigenhändig an eine Steinsäule und lass dich hier zurück. Ist das klar?“, herrscht dich Jesidro an. Du nickst nur benommen, nimmst deine Sachen und trotttest wie im Fieber weiter zu Abschnitt 154.

## 118


Sie sind alle tot. Du lässt die Sturmlaterne aus der Hand gleiten. Dann ist alles vorbei.

Du liegst unter der ausladenden Palme und betrachtest deine Wunden. Hinter dir ragt der Vulkan Visra in die Höhe. Du hast als einziger überlebt. Doch was du erlebt hast, wird dich nie wieder loslassen. Gemeinsam wart ihr losgezogen, um einen entlaufenen Sklaven zu jagen. Doch als ihr die Grotten unter dem Vulkan betreten habt, wart ihr selbst zu den Gejagten geworden. Und ihr hattet es nicht einmal bemerkt. Bis es zu spät war!


Mühsam reißt du dir ein Stück Stoff vom Hemd, das sowieso nur noch in Fetzen an dir hängt, und verbindest damit deinen kraftlosen Arm. Hättest du nur gewusst, dass dies noch die harmloseste Verletzung ist, die du dir während dieses nie enden wollenden Alptraums zuziehst. Doch du kannst froh sein. Du hast überlebt – gerade so.

Du hattest die vielen Sagen und Geschichten über die Grotten im Berg gehört. Das dort die Geister der gewaltsam zu Tode gekommenen Granden umgingen. Dass es dort Monster gäbe, die jeden auffräs, der unvorsichtig genug war, sich in ihre Höhlen zu schleichen. Dass der Vulkan selbst sich gegen jeden Eindringling wehre. Du hattest diese Geschichten nie geglaubt, sie als Märchen abgetan. Märchen, die Mütter ihren Kindern erzählten, damit sie nicht in den Dschungel rannten. Märchen, die die Mohas Schatzsuchern erzählten, um sie von der Entweihung der alten Wudu-Kultstätten abzuhalten. Märchen schließlich, die die Granden Al'Anfas verbreiten ließen, um ihre Grabmäler vor Plünderungen zu schützen. Doch sie waren alle wahr. Und niemand wird dir deine Geschichte, dein Märchen, glauben. Aber was sollst du erzählen?

Alles ist vorbei. Die Sturmlaterne zerspringt auf dem Boden. Sie sind alle tot.

: *Legen Sie eine einfache Selbstbeherrschungs-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 146 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 74 weiter.*

119

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Anatomie-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 33 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 121 weiter.*

120

Mit einem gellenden Schrei drehst du dich um die eigene Achse. Leider hast du dich um ein paar Finger verschätzt und verfehlst dein Ziel. Zu Abschnitt 168.

121

Dass es sich hier ausschließlich um menschliche Knochen handelt, war dir schon vorher bewusst. Leider reichen deine anatomischen Fähigkeiten nicht aus, um das genaue Alter der Gebeine zu bestimmen. Daher wirfst du sie wieder auf den Boden und machst dich auf den Rückweg zu 26.

122

Du merkst wieder einmal, wie wenig du über die Gesteinsarten Deres weißt: „Magmatische Gesteine sind im Allgemeinen die natürlichen Kristallisationsprodukte einer heißen Schmelze, des so genannten Magmas. Tritt diese glühend-flüssige Masse aus dem Dereinneren an die Oberfläche, nennt man sie Lava, wie ihr sicher wisst.“

Damit endet aber auch dein Fachwissen zum Thema Vulkane. Dass die Sklavenjäger nicht das geringste Interesse daran hatten stört dich wenig. Dafür kannst du spüren, wie es langsam immer wärmer wird, je tiefer ihr in die Höhle vorstoßt. Weiter bei Abschnitt 88.

123

Dir wird schmerzlich bewusst, warum du Höhlen nicht ausstehen kannst. Man kann die Umgebung nicht zu seinem Vorteil nutzen, man kann sich nur schlecht verstecken, es ist dunkel, es ist muffig und man hat selten eine freie Entscheidung darüber, was man als nächstes tun möchte oder wohin man gehen will. Darum machst du dich auf einen kurzen, aber heftigen Kampf bereit. Was auch immer kommen mag, es soll dich nicht so einfach kriegen!

Als du dich zu den Sklavenjägern umblickst, kannst du auch in ihren Gesichtern grimmige Entschlossenheit entdecken. Jesidro umklammert seinen Säbel, Ravin hält das Fangnetz bereit, die Zwillinge haben ihre Bögen gespannt. Plötzlich nehmt ihr eine Bewegung an dem Gangende wahr, durch den ihr vor ein paar Minuten noch selbst gestiegen seid. Die Anspannung zerreißt dich fast! Zu 106.

„Das sind doch bloß dumme Märchen. Märchen, die Mütter ihren Kindern erzählen, damit sie nicht in den Dschungel rennen. Märchen, die die Mohas Schatzsuchern erzählen, um sie von der Entweihung der alten Wudu-Kultstätten abzuhalten!“ Gerade als du Juanto überzeugt zu haben scheinst, mischt sich Jesidro ein: „Er bleibt da und bewacht die Pferde. Wenn er schon nicht zum Sklavenjäger taugt, dann vielleicht zum Pferdeburchen.“ Dann zwingt ihr euch nacheinander durch den engen Spalt in die Höhle. Bei Abschnitt 84 bemerkst du sofort ein leichtes Unwohlsein.

124

„Nein! Mich erwischt ihr nicht!“, brüllst du, als du den Vampirbann brechen kannst. Nachdem du die Kontrolle über deinen Körper zurück gewinnst, kehren auch die Erschöpfung und die Panik zurück. Hastig blickst du dich um. Sowohl Jesidro als auch die Maraskaner hören noch immer auf die trügerischen Einflüsterungen der Vampire und laufen wie Schlachtvieh lächelnd ihrem Untergang entgegen. Entschlossen trittst du Jesidro entgegen. Du sprichst auf ihn ein, doch er reagiert nicht. Schritt für Schritt nähert er sich der Felsspalte. Du nimmst deine letzten Kräfte zusammen und schlägst ihm mit voller Wucht ins Gesicht! Deine Hand fühlt sich sofort taub an. Doch Jesidro schüttelt mehrfach den Kopf – er kommt wieder zu sich. Ihn hast du gerettet.

„Schnell! Wir müssen die Zwillinge retten.“, brüllst du den großen Mann an. Ohne eine Reaktion abzuwarten sprintest du zu einem der


125

125

125

125

Maraskaner. Doch der reagiert auf deine Schläge nicht. Darum greifst du zu einem handgroßen Stein, der auf dem Boden liegt.


: *Legen Sie eine einfache KK-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 17 weiter, misslingt sie, lesen Sie Abschnitt 62. Bei einem Patzer müssen sie zu Abschnitt 148.*

## 126

Jesidro muss mindestens einen Quader oder mehr wiegen. Mit aller Kraft stemmst du dich in das Seil. Dennoch bist du zu schwach. Auf einmal rutscht dir das Seil durch die Finger und verbrennt dir durch die Reibung die Handflächen. Jesidro rutscht rasend auf das untere Plateau zu. Gerade noch rechtzeitig können die Anderen das Seil wieder unter Kontrolle bringen. Du erntest viele böse Blicke. Dann hat Jesidro bei Abschnitt 131 den Verletzten erreicht.

## 127

Zu sehr hast du dich auf die Höhlenzeichnung vor deinem inneren Auge konzentriert und dabei nicht genau genug auf den Weg geachtet. Mit einem gewagten Sprung versuchst du deshalb, den Spalt im Boden, den du übersehen hast, doch noch zu überwinden.

: *Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte GE-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 10 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 85 weiter.*

## 128

Der Felsbrocken, der gerade hinab fällt, verfehlt dich nur um Fingerbreite. Mit einem weiten Sprung rettest du dich in den nächsten Gang. Auch er erzittert, doch hier droht keine Gefahr. Zu Abschnitt 50.

## 129

Krachend zertrümmert der Balken das kleine Bettchen. Mit letzter Kraft kämpfst du die durch die brennenden Trümmer, die einmal dein Zuhause waren. Doch du kommst kaum vorwärts, so schwer fällt dir das Gehen.

Der Himmel ist vom Rauch des Feuers verdunkelt. Der halbe Brabaker Baracken scheint zu brennen. Sorgenvoll blickst du auf den geretteten Bruder. Seine roten Wangen sind Ruß verschmiert. Er schreit nicht mehr. Er ist in den Flammen erstickt. Dann umfängt auch dich Dunkelheit, bis du bei 102 wieder erwachst.

## 130

Du bist gerade auf dem Weg zu deiner Familie, als du Brandgeruch wahrnimmst. Mit schnellen Schritten umrundest du die Hütte. An mehreren Stellen wurde bereits Feuer gelegt. Dann entdeckst du den Feuerteufel: Jesidro steht breit grinsend an der Hütte und legt weiter Brände. Er ist daran schuld, dass das halbe Viertel in Asche lag! Er ist schuld daran, dass deine Familie elendig verbrannt ist! Er ist schuld, dass du dich seit Wochen mit Schuldgefühlen, Alpträumen und Einbildungen quälst. Doch jetzt kannst du ihm alles heimzahlen!

Du ziehst blank: „Jetzt können wir abrechnen, Mordbrenner!“

„Nichts lieber als das, namenloser Scherge!“

Bei Abschnitt 14 kommt es zum Kampf, den nur einer von euch überleben kann.

## 131

Unten angekommen befreit der Anführer der Sklavenjäger den verletzten Tulamiden von seinem schweren Gepäck. Mit viel Mühe wuchtet er sich Rashid auf den Rücken. Das linke Bein des Verletzten steht seltsam zur Seite.

Als ihr die Beiden wieder nach oben zieht braucht ihr fast die doppelte Kraft. Doch schließlich sind alle auf der anderen Seite angekommen. Du vermeidest es, einen Blick auf das verwundete Bein zu werfen. Eigentlich wollt ihr euch kurz von dem Schreck und der Anstrengung erholen, doch ein weiteres Beben ermahnt euch dazu, diesen Ort schnell zu verlassen und zu Abschnitt 139 zu gehen.

## 132

Ihr verfolgt weiter die Spuren des entlaufenen Sklaven, die immer deutlicher in Richtung des Vulkans zeigen. Nach einer weiteren Stunde erreicht eure Gruppe schließlich den Visra. Ihr müsst auch nicht lange suchen, bis ihr einen


Spalt im Felsen findet, der gerade breit genug ist, um sich hindurch zu zwängen.

Du untersuchst noch die nähere Umgebung, doch deine Hoffnung, eine Fährte des Flüchtigen zu finden, zerschlägt sich bald. Er muss in die Höhle geflohen sein. Du hasst Höhlen!

Aber scheinbar bist du da nicht der einzige. Als ihr die Pferde angebunden und versorgt habt, weigert sich Juanto standhaft die Höhle zu betreten:

„Kennt ihr nicht die Geschichten? Keiner der die Visra-Grotten betreten hat, kam lebend zurück!“

„Der kleine Juanto hat Angst!“. Das waren die Zwillinge, wie aus einem Mund. Eigentlich könnte Juanto tatsächlich draußen warten und auf die Pferde achten, aber du willst ihm beweisen, dass diese ganzen Schauernmärchen genau das sind – Märchen!


 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Überreden-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 124 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 2 weiter.*

### 133

Du kannst nicht erkennen, was für eine Gruppe durch den Dschungel reitet, aber du weißt, dass sie deine endgültige Rettung sind. Noch einmal nimmst du dich zusammen und brüllst um Hilfe. Weiter bei Abschnitt 78.

### 134

Als sich eine kalte Hand auf deine Schulter legt, musst du feststellen, dass du dich zu leicht hast ablenken lassen. Nun ist das Röcheln direkt hinter dir! Und wie sollst du gegen ein Wesen bestehen, dessen Wunden sich in wenigen Augenblicken wieder verschließen?

 : *Legen Sie eine einfache Selbstbeherrschungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 169 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 162 weiter.*

### 135

Zehn Schritt mit Hilfe eines gut befestigten Seiles in die Tiefe zu steigen ist ein Kinderspiel für dich. Nur die Tatsache, dass es dich


tiefer in eine Höhle führt, macht dir etwas Sorgen. Weiter bei 166.

### 136

Auch ohne die Blutspur hätten du und deine Gefährten keine große Mühe gehabt, dem geflohenen Sklaven zu folgen: Nur ein einziger schmaler Gang führt tiefer in den Berg.


Du nimmst dem missmutigen Jesidro die Fackel ab. „Er hat es offenbar nicht gerne, wenn er nicht der Anführer ist.“, denkst du dir. Doch auch wenn du sie nicht ausstehen kannst, weißt du über Höhlen und ihre Gefahren wahrscheinlich doppelt so gut bescheid wie die anderen Sechs zusammen.

Du willst gerade in den Gang vorpreschen, als dir ein starker Luftzug entgegen stößt. Wenigstens für Frischluft ist gesorgt. Aber hast du nicht auch eine Stimme gehört?

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 54 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 107 weiter.*

### 137

So eine ungeheure Bluttat kannst du nicht einfach leugnen, schon gar nicht in dem Zustand, indem du dich befindest. Oder doch?

 : *Legen Sie eine einfache Überreden-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 159 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 99 weiter.*

### 138

Obwohl dieser Stollen nur knappe 20 Schritt lang ist, benötigt ihr fast eine halbe Stunde, um ihn zu passieren. Rashid ist kaum fähig sich zu bewegen. Bei jedem Schritt schreit er schmerz erfüllt auf und wirft damit ein gespenstisches Echo in den dunklen Gang. Auch kann er immer nur auf einer Seite gestützt werden, denn der Weg ist schon fast für zwei Personen nicht breit genug.

Mittlerweile kann dir die Beengtheit kaum noch etwas anhaben. Es ist die permanente Dunkelheit und die Ungewissheit, welche Gefahr wohl im nächsten Schatten lauert, die dich beschäftigen. Das Flackern der Fackel verschärft diese Unsicherheit noch um ein Vielfaches.

Als ihr endlich das Ende des Ganges erreicht habt, steht ihr in einer kapellenartigen Grotte. Zwei Ausgänge führen in entgegengesetzte Richtungen. Die Grotte ist fast so hoch wie ein kleines Haus und ebenso breit. Und an der Wand ist das aufgemalt, was du schon lange zu finden gehofft hast: Eine riesige Wandmalerei, die das System der Gänge und Höhlen unter dem Vulkan zeigt! Im nächsten Abschnitt (45) schaust du dir den Plan genauer an.

## 139

Ihr erreicht eine große Kaverne, die teilweise unter Wasser steht. Rashid muss von zwei Leuten gestützt werden. Seine ganze Hose ist bereits blutgetränkt. Ihr müsst euch dringend um die Verletzung kümmern, sonst verblutet er. Darum setzt ihr ihn auf einen Felsen. Du nimmst deinen Dolch und schlitzt damit die Beinkleider auf. Unaufhörlich wird Blut aus der Wunde am Schienbein gepumpt. Der gebrochene Knochen hat die Sehnen und das Fleisch durchstoßen und steht nun weißlich schimmernd aus der Verletzung heraus.

„Wir müssen den Knochen wieder an seinen Platz bringen. Haltet ihn fest.“, unschlüssig stehen die Sklavenjäger um dich herum. „Nun macht schon, sonst verblutet er.“

Schnell packen die Kameraden den Verletzten an Schultern und Füßen. Sein Mund wird mit einem Stück Stoff geknebelt.

„Das wird jetzt gleich sehr wehtun, Rashid!“, warnst du. Dann zählst du leise: „Eins, Zwei, Drei!“, und drückst mit aller Kraft auf den Knochen. Rashid bäumt sich vor Schmerz auf, die Augen weit aufgerissen. Sein gequälter Schrei wird durch den Knebel zu einem Winseln gedämpft. Dann fällt er ihn Ohnmacht. Du holst Verbandszeug und bindest die Wunde so gut ab wie du nur kannst. Du bist dir allerdings sicher, dass Rashid sein Bein, oder sogar das Leben, verlieren wird, wenn er in den nächsten Stunden keine richtige ärztliche Versorgung erhält. Bei Abschnitt 12 wäschst du deine blutigen Hände im brackigen Wasser der Höhle.

## 140

Du erhebst dich langsam von der Toten. Zunächst streichst du dir schleunigst die Maden und Würmer aus der Kleidung, dann beugst du dich über den heruntergefallenen Körper. Mit Schrecken stellst du fest: Es ist Rashids Leichnam! Er ist fast so blass wie die Vampire selbst, die ihn umgebracht haben. Kein Tropfen Blut befindet sich mehr in seinem Körper. Weiter bei Abschnitt 97.


## 141

Die Hitze des frühen Abends macht selbst dir ein wenig zu schaffen – und das soll schon viel bedeuten. Schließlich ist dir so gut wie nie heiß. Während deine Kameraden auf See früher mit nacktem Oberkörper Schutz vor der brennenden Mittagssonne gesucht hatten, warst du fleißig im Bug des Schiffes gestanden und hattest deine Kartographie-Kenntnisse verbessert. Doch seit dem schlimmen Unglück setzt dir die Hitze immer mehr zu, zwar nicht körperlich, aber seelisch! Weiter bei Abschnitt 67.

## 142

Als du dich wieder etwas erholt hast, blickst du dich um und entdeckst zwei weitere Tunnel. Schnell holst du deine Sturmlaterne, um sie zu untersuchen, während die Gruppe bei Rashid bleibt.

Aus dem linken Gang scheint Tageslicht! Du weißt, dass es nicht besonders klug ist, sich allein von der Gruppe zu entfernen. Aber deine Neugier siegt. Vielleicht habt ihr schon bald den Ausgang aus dieser unbehaglichen Grotte gefunden.

: *Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 177 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 30 weiter.*

## 143

Doch allzu weit kommst du nicht. Schon mit deinem nächsten Schritt trittst du in eine dunkle Flüssigkeit. Es ist Blut! Angewidert ziehst du deinen Lederstiefel heraus. „Offenbar hat unser Gesuchter hier einen kleinen Zusammenstoß erlitten.“, meint Rashid mit seinem unverkenn-




baren Akzent. Du forderst zum Weitergehen auf: „Er kann nicht weit gekommen sein. Der Blutverlust muss in ordentlich geschwächt haben. Folgt mir!“

Der Gang scheint sich schier endlos durch den Vulkan zu ziehen. Mittlerweile kommt ihr nur noch gebückt vorwärts. Die Stimmung ist bedrückt. Niemand spricht und insgeheim hofft jeder, dass hinter der nächsten Biegung der entlaufene Sklave auftaucht, damit ihr diesen beklemmenden Ort wieder verlassen könnt. Aber hinter der nächsten Biegung erwartet euch nur eine Abzweigung. Ein enger Gang führt nach links (63), ein etwas breiterer nach rechts (21). Du suchst nach Spuren, aber du kannst keinen Hinweis finden, welche Abzweigung der von euch Verfolgte gewählt haben könnte.

#### 144

Du bist dir sicher, dass die Stimme dich in eine Falle locken möchte, denn die Richtung, in die du geführt wirst, führt nicht zum Ausgang! Dennoch bewegt sich dein Körper weiter in die falsche Richtung, ohne dass du etwas dagegen tun kannst.

„Wehr dich nicht dagegen. Das Ende deiner Pein ist nahe.“, flüstert dir die körperlose Stimme zu, als entspränge sie direkt deinen Gedanken. Aber du willst dich dagegen wehren. Du hast nicht so viele Gefahren überstanden, um jetzt dem Ruf eines Vampirs zu erliegen.


 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Körperbeherrschungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 125 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 160 weiter.*

#### 145

Plötzlich hörst du das wilde Kreischen der Vampire! Sie haben euch eingeholt!

Geistesgegenwärtig greifst du zu dem Handbeil an deinem Gürtel und rammst es dem überraschten Jesidro in die Wade: „Du wirst diese Höhle nicht mehr verlassen! Ein guter Tag zum Sterben!“, schreist du ihn in deiner Raserei an. Schnell schnappst du dir die umge-

stürzte Laterne und rennst so schnell du kannst.

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 23 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 82 weiter.*

#### 146

Du denkst an deine Familie. Sie schauen jetzt aus Borons Hallen auf dich herab. Aber du hast überlebt. Erschöpft schläfst du ein. Zu Abschnitt 76.


#### 147

„Was bei den Niederhöhlen war das? Sind das die erfundenen Wesen aus den Ammenmärchen?“, funkelt dich Jesidro böse an, um auf seine Weise mit dem Schock umzugehen. Die Zwillinge stehen regungslos daneben. Du kannst nicht fassen, was soeben passiert ist. All die schrecklichen Geschichten sind wahr!

„Wir müssen die Ausrüstung holen“, flüsterst du wie im Delirium und steckst den Dolch, den du nach wie vor in der Hand hältst, an seinen Platz zurück. Erst jetzt wird dir bewusst, dass es hier stockdunkel ist. „Ohne Licht finden wir nie den richtigen Weg nach draußen.“

„Du willst doch nicht etwa, dass wir da wieder reingehen?“, fragt dich der entgeisterte Jesidro. Von dem furchtlosen Sklavenjäger ist nicht mehr viel übrig. „Geh ruhig. Wir bleiben genau hier!“

Vorsichtig ertastest du den Weg zurück, den du vor Augenblicken noch in blinder Panik zurückgelegt hast. Als du den Durchbruch zu der Höhle erreicht hast, kannst du schon das flackernde Licht der Sturmlaterne sehen. Angestrengt lauschst du.

 : *Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 158 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 153 weiter.*

#### 148


Eine unheimliche Macht erfüllt deinen Arm. Stärker als jemals zuvor schlägst du mit dem Stein in der Hand zu. Mühelos lässt das Gestein die Kopfhaut aufplatzen und zertrümmert die Schädeldecke des Zwillings, der sofort tot zu-

sammenbricht. Ungläubig betrachtetest du den Stein in deiner Hand, an dem noch Blut und Hautfetzen des Getöteten kleben.

Dein Mord hat den Ruf der Vampire zum Schweigen gebracht. Doch die Sklavenjäger sehen nur ihren toten Kameraden und den Stein in deiner Hand.

„Du hast sie alle umgebracht! Du hast meinen Bruder ermordet!“, schreit dich der überlebende Maraskaner an. Du ringst immer noch um Fassung. Bedächtig ziehen die ehemaligen Gefährten die Waffen und kommen auf dich zu. Du weichst Schritt um Schritt zurück, doch du weißt, dass es kein Entkommen gibt. *Niemand hat die Vampirgrotte jemals lebendig verlassen.*

Du jaulst auf, als dich die zwei Klingen durchbohren. Dein Tod ist schnell und schmerzvoll.


: *Ihr Held ist gestorben. Fahren Sie bitte mit Abschnitt 66 fort.*

## 149

Und mit einem Mal stehst du in der brennenden Hütte deiner Familie. Über dem reglosen Körper deiner Mutter beugt sich eine der blasen Gestalten und säuft begierig den roten Lebenssaft. Ein weiterer Vampir schnappt sich den Säugling und reißt ihn mit spielender Leichtigkeit das Herz aus der winzigen Brust. Es schlägt noch, als es die niederhöllische Kreatur wegwirft wie einen abgenagten Apfel und sein Gesicht in das blutgefüllte Loch im kleinen Körper taucht. Dabei kannst du nicht das geringste Geräusch vernehmen. Du kannst dich keinen Spann weit bewegen. Dann wenden sich die Untoten dir zu. Gieriger Wahnsinn funkelt in ihren Augen. Und ein tiefer Hass auf alles Lebendige. Wie ein orkischer Bluthund springt dir ein Vampir an die Kehle. Der Andere schlitzt dir mit der bloßen Klaue den Bauch auf. Doch du spürst nichts, als wärst du selbst schon untot.


Regungslos liegst du in dem engen Stollen, unfähig dich zu bewegen. Du kannst Golgaris Schwingen rauschen hören. Zumindest der Rabengott hat dich noch nicht vergessen.

Doch du musst weiter. So kann es nicht enden! Zu Abschnitt 53.

: *Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt.*

## 150

Plötzlich zieht dir Jesidro mit einem Fußfeger die Beine weg. Überrumpelt fällst du zu Boden. Deine Sturmlaterne kullert über den steinigen Boden. Doch das Licht erlischt nicht. In Windeseile ist der Al'Anfaner über dir: „Nur wegen dir sind die Anderen tot!“. Langsam, um ihn nicht weiter zu reizen, rappelst du dich wieder auf und bringst etwas Abstand zwischen dich und Jesidro. „Du hast die Höhle über Juanto einstürzen lassen! Wegen dir hat Rashid den Halt verloren!“. Der Verstand des Sklavenjägers hat den Belastungen der Odyssee nicht standgehalten. Schritt für Schritt gehst du auf Abstand. „Du hast den Zwilling in die Höhle gehen lassen und uns nicht rechtzeitig vor dem Vampir an der Decke gewarnt.“. Du wirst immer weiter zurückgedrängt. „Gib's zu, du hast einen Pakt mit dem Namenlosen geschlossen. Oder warum wirst nur du nicht von den Monstern angefallen?“

: *Legen Sie eine um vier Punkte erschwerte Selbstbeherrschungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 171 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 130 weiter.*

## 151

„Auch wenn sie nicht wie die Vampire aus den Schauermärchen aussehen, schlank und schön, sondern sich wie tollwütige Tiere verhalten, so sind die Blutsauger des Visra doch mit übernatürlichen Fähigkeiten gerüstet, sagt man. Und noch nie konnte ihnen ein Opfer entfliehen. Niemals hat jemand die Vampirgrotten unter dem Visra lebendig verlassen!“

Du bist vom Erzählen ausgelaugt. „Aber das sind alles nur Märchen.“, schiebst du murmelnd hinterher. Aber ihr habt selbst erfahren, dass alle Geschichten wahr sind. „Niemals hat jemand die Grotten lebend verlassen.“, schießt es dir erneut durch den Kopf. Die Sturmlaterne erlischt ein weiteres Mal. Doch jetzt ist keine unheilige Macht daran schuld. Bei Abschnitt 57 füllst du etwas Öl nach. Denn ohne Licht seid ihr verloren...


## 152

Sie waren alle tot!

Du erwachst unter der ausladenden Palme. Du tastest deinen Bauch ab. Beruhigt stellst du fest, dass dich Jesidros Klinge nicht durchbohrt hat, so wie du es eben geträumt hast.

Du willst dich aufrappeln, doch dein Körper verlangt nach mehr Ruhe...

Bei Abschnitt 72 bist du bereits wieder entschlummert.

 : Senken Sie Hesindigos Selbstbeherrschung um einen Punkt und ‚regenerieren‘ Sie seine im Kampf verlorenen LeP.

## 153


Du vernimmst keine Geräusche. Vielleicht warten die Bestien nur darauf, dass ihr zurückkommt, um erneut über euch herzufallen. Vorsichtig schleichst du zurück zu 15.

## 154

Endlich endet der Tunnel und mündet in einem kleinen Felsplateau, das gerade genug Platz für deine Gruppe bietet. Von dort könnt ihr in eine gähnende Schlucht hinabschauen, die euch den Weg versperrt. Eine uralte morsche Holzbrücke hängt an schimmelnden Seilen in die Schwärze des Schlunds hinab. Irgendwie müsst ihr auf die andere Seite gelangen, aber zum Überspringen ist der Abgrund zu breit. Jesidro bindet sich ein Seil um den Bauch und wirft dir das andere Ende zu: „Ich werde auf die andere Seite klettern. Dann können wir eine Seilbrücke bauen.“

Gekonnt findet der Sklavenjäger immer wieder Vertiefungen im schroffen Felsen. Dennoch kann man ihm die Anstrengung der Kletterei ansehen. Schon nach wenigen Schritten ist er schweißgebadet. Seine Muskeln treten unter der großen Anstrengung hervor, genauso wie eine dicke Ader an seiner Stirn. Jedes Mal wenn er mit seinen Stiefeln abrutscht, setzt dein Herz für einen Schlag aus. Doch schließlich hat er die andere Seite erreicht. Ihr werft ihm schnell ein zweites Seil zu und Augenblicke später ist die Seilbrücke fertig.

Du entscheidest dich dazu, als erster über die Brücke zu gehen. Das Seil biegt sich beängstigen weit unter deinem Gewicht durch. Du wirfst einen schnellen Blick in die Schwärze hinab. Du hast nicht die geringste Ahnung, wie tief es hier nach unten geht. Aber den Zwölfen sei dank hattest du mit Höhen, beziehungsweise Tiefen, noch nie ein Problem. Spann für Spann schiebst du dich über den Spalt hinweg. Fast hast du die andere Seite erreicht.

 : Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Klettern-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 36 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 70 weiter.


## 155

Vom Lärm aufgeschreckt umflattern euch hunderte kleine Leiber. Was Fledermäuse hier drin wohl fressen? Die meisten Fledermausarten ernähren sich von Insekten. Größere Arten fressen auch kleinere Nagetiere, Zugvögelarten und andere Fledermäuse, Frösche und Fische. Dies sind aber die ersten lebendigen Wesen, die dir in der Höhle begegnen.

Nachdem sich sowohl deine Gruppe als auch die Fledermäuse, die in eine dunkle Ecke der großen Höhle geflohen sind, wieder beruhigt haben, beschließt ihr eine kleine Pause zu machen, bevor ihr den Raum untersucht.

Einer der Maraskaner entzündet bereits die dritte Fackel, seit ihr die Grotte betreten habt. Ihr Schein reicht gerade, um einen kleinen Teil der Höhle auszuleuchten, der Großteil bleibt in schwarzer Finsternis verhüllt.

Ihr habt gerade etwas Proviant zu euch genommen, als du die Ohren spitzt.

 : Legen Sie eine um zwei Punkte erleichterte Sinnenschärfe-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 61 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 163 weiter.

## 156

Ganz deutlich erkennst du eine schwarze Gestalt, die gebückt an der Decke entlang krabbelt! „Vorsicht!“, brüllst du und hechtest zur Seite zu Abschnitt 109.

## 157

Ihr folgt dem Gang, der euch weiter nach unten führt. Vorsichtig bewegt ihr euch vorwärts, um nicht wegen des Gefälles auszurutschen. Auch dieser Weg bietet nicht genug Platz, um aufrecht zu gehen. Die stickige Luft macht das Atmen zur Qual. Doch daran hast du dich gewöhnt. Dein Überlebenswillen ist stärker als die Klaustrophobie. Weiter zu Abschnitt 53.

## 158

Du bist dir sicher, dass nichts zu hören ist. Wahrscheinlich haben sich diese widerwärtigen Monster nach ihrem Mahl vorerst zurückgezogen. Vorsichtig schleichst du zurück zu Abschnitt 15.

## 159

„Von Ravin habe ich keine Spur gefunden. Wahrscheinlich wurde er ebenfalls abgeschlachtet.“ Hektisch blickst du zwischen den Sklavenjägern hin und her. Ob sie dir die Lüge ansehen? Doch sie schauen nur betreten auf ihre Stiefelspitzen. „Jetzt sind wir nur noch vier. Aber wir werden hier rauskommen - lebendig!“, versucht Jesidro halbherzig etwas Hoffnung zu verbreiten.

Wie zum Hohn vernehmst ihr gleich darauf einen Aufschrei, der nicht von einem von den Zwölfen geschaffenen Wesen kommen kann. „Wir müssen hier weg! Schnell!“. Zu Abschnitt 75.

## 160

Du stehst nun direkt vor dem Felsspalt. Warmes Licht scheint hindurch. Hier könnte tatsächlich der Weg ins Freie beginnen. Du könntest endlich wieder frische Luft atmen und im Tageslicht die erschöpften Glieder ausstrecken! Aber dieser Spalt ist so eng wie kein anderer zuvor. Was ist, wenn du stecken bleibst? Wenn die quälenden Einbildungen dich wieder in ihren Bann reißen?



: Legen Sie eine um zwei Punkte erschwerte Raumangst-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 64 weiter, misslingt sie, lesen Sie bei Abschnitt 77 weiter.

## 161

„Was ist da drin passiert?“, will Jesidro von dir wissen, als du mit aschfahlem Gesicht und steifen Gliedern zu den drei Überlebenden zurückkehrst. „Was hast du gesehen?“

„Rashid wurde zerrissen.“. Du musst tief durchatmen. „Er ist nur noch ein Haufen Fleisch und Knochen.“

Vollkommen perplex fährst du damit fort, dass du Ravin für eines der Monster gehalten und umgebracht hast (99), oder du verschweigst deine Schuld am Tod des Kameraden und be-  
teuerst, dass du ihn nicht finden konntest (137).

## 162

In einer unguten Mischung aus heillosem Entsetzen und blinder Wut schlägst du zu. Weiter bei Abschnitt 13.

## 163

Du vernimmst ein schwaches Rufen. „Wenn das nicht wieder meiner Phantasie entspringt“, denkst du dir. Aber dieses Mal haben auch deine Kameraden den Ruf gehört und schauen sich unsicher um. Als ein weiterer Ruf, jetzt lauter, näher und gefährlicher, sich in etlichen Echos an den Wänden der Höhle bricht, macht ihr euch bei Abschnitt 123 zum Kampf bereit.

## 164

Der Al'Anfaner ist kurz vorm Durchdrehen. Wenn du ihn nicht gleich beruhigst, stürzt er sich womöglich in den nächsten Abgrund. Aber ihr müsst weiter! Wenn du ihm jetzt die Konsequenzen erklärst, die sein Verrücktwerden haben könnte, werden euch die Vampire einholen. Willst du Jesidro beruhigen (112) oder lieber weiter flüchten (3)?

## 165

Du beschließt, dass es für die Stimmung besser ist, wenn du nicht von deiner Begegnung berichtest. Wer weiß, ob sie dir überhaupt glauben würden? Du löschst die Lampe wieder.

Eine weitere Fackel brennt nieder. Langsam kommt Rashid wieder zu sich. Sein fiebriger Blick lässt erahnen, dass er den Hallen Borons,

oder wo auch immer so ein Novadi eingehen mag, näher ist als der Welt der Lebenden: „Lasst mich hier zur...“

„Denk nicht mal dran, diesen Satz auszusprechen!“, fährt Jesidro dazwischen. „Ravin, hilf mir mit Rashid. Wir müssen weiter!“


Du deutest auf den Gang, den du noch nicht untersucht hast und der zu Abschnitt 138 führt.

## 166

Nach und nach klettern auch die Sklavenjäger zu dir herab. Wie immer macht Jesidro dabei den Anfang, dann kommen die Zwillinge und Rashid. Bevor sich Ravin ablässt, wird noch das Gepäck verfrachtet. Du machst dir einige Sorgen um die Lupe, die sich in deinem Rucksack befindet, als die Ausrüstung mehrfach gegen den rauen Stein schlägt. Nach ein paar Minuten sind aber alle unbeschadet in der kleinen Grotte angekommen und Jesidro entzündet eine Fackel.


Die Wände sind über und über mit Höhlenmalereien übersät. Sofort kommt dein Forscherdrang in dir hoch und du machst dich an die Untersuchung. Aus welchem Zeitalter sie wohl stammten?

„He, schaut mal!“, ruft Rashid und deutet mit dem Finger auf eine frische Blutlache. „Er kann noch nicht weit sein. Wir schnappen ihn uns jetzt und morgen können wir bereits das Kopfgeld versaufen!“, meint Jesidro mit schmierigem Grinsen. Dich interessieren aber ganz andere Dinge.

: *Legen Sie eine einfache Neugier-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 5 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 136 weiter.*


## 167

Jemand schleicht sich von hinten an dich heran! Panik befällt dich. Wie sollst du gegen ein Wesen bestehen, dessen Wunden sich in wenigen Augenblicken wieder verschließen?

: *Legen Sie eine einfache Selbstbeherrschungsprobe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 169 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 162 weiter.*

## 168

Jetzt stehst du einer der Kreaturen von Angesicht zu Angesicht gegenüber. Wie zum Hohn flammt im gleichen Moment deine Lampe wieder auf. Dir schlägt ein fauliger Geruch entgegen. Der Mund des Wesens ist noch blutverschmiert. Dieser fürchterliche Mund. Diese grässlich spitzen Zähne. Der sengende Schmerz, als sie sich in deinen Hals verbeißt. Das taube Gefühl, als der Vampir dein Blut aussaugt. Schließlich der Tod. „Noch nie hat jemand die Vampir-Grotten unter dem Visra lebend verlassen“.

: *Ihr Held ist gestorben. Fahren Sie bitte mit Abschnitt 81 fort.*

## 169

Noch kannst du ein paar klare Gedanken fassen. Willst du dich lieber langsam zu dem Schleichenden umdrehen, um zu wissen, woher die Gefahr kommt (168), oder das Überraschungsmoment nutzen und aus der Drehung heraus zustechen (13)?

## 170

„Preisest Boron und seine elf Geschwister! Wir haben den Ausgang fast erreicht.“, rufst du euphorisch. „Gleich hat dein Elend ein Ende.“, flüstert dir die körperlose Stimme zu. Dein Körper hat alle Schmerzen hinter sich gelassen und bewegt sich wie von selbst. Du fühlst dich federleicht. Bei Abschnitt 160 hast du den Spalt zum Ausgang schon fast erreicht.


## 171

Du sprichst beruhigend auf Jesidro ein: „Wir haben Schreckliches erlebt. Aber alles wird wieder gut werden, wenn wir die Grotte verlassen haben“. Du zweifelst selbst an deinen eigenen Worten. Nichts wird wieder gut werden. Vielleicht deshalb haben deine Worte keine Wirkung auf den Söldner, im Gegenteil: er zieht seine Waffe! Bei Abschnitt 14 musst du dich verteidigen.

## 172

Die verbliebenen Sklavenjäger klopfen sich gegenseitig auf die Schulter. „Wir können sie bezwingen! Kein Dämon und keine Kreatur des Namenlosen können meinem Stahl widerstehen.“, meint Jesidro selbstbewusst. Du bist dir da nicht ganz so sicher. Du fragst: „Warum hat es seine besonderen Kräfte nicht eingesetzt? Warum...“

„Warum? Warum ist doch egal. Denn heute sind nur zwei Dinge wichtig: Überleben und diesen verfluchten Ort verlassen!“, unterbricht dich der Söldner. „Wir müssen aber wissen, wogegen wir kämpfen.“, meinst du nur knapp.

 : *Legen Sie eine um drei Punkte erschwerte Sagen und Legenden-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 52 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 9 weiter.*

## 173

Du ziehst gerade deine Waffe, als du von den Sklavenjägern beiseite gestoßen wirst. Zu Abschnitt 103.

## 174


Ein unförmiger Gegenstand fällt auf euch herab! Zu spät willst du zur Seite hechten. Du wirst von einem leblosen Bein getroffen, das dich mit seiner Wucht zu Boden wirft. Du landest genau auf einem toten Körper. Aus leeren Augenhöhlen blickt dich die Leiche an. Ihre langen braunen Haare sind verfilzt und spröde. Die Haut spannt sich wie Pergament über den fleischlosen Körper. Mehrere Würmer krabbeln über deinen Arm. Du kannst diesen Anblick nicht ertragen!

Auf einmal vernimmst du ein leises Kratzen und Scharren. Ihr seid hier unten nicht allein! Welche Gefahr droht dir, wenn du aufspringst? Und was ist überhaupt in die Schlucht gefallen? Willst du lieber versteckt bleiben (44), den heruntergefallenen Körper untersuchen (140), oder fliehen (25)?

## 175

Langsam kriechst du auf dem Bauch nach vorne. Zuerst den Rucksack vorwärts schieben. Dann mit den Beinen abdrücken und mit den

Händen nach vorne ziehen. Nach wenigen Fingern in dem Tunnel sind deine Ellenbogen bereits aufgeschürft. Es ist so eng - und dunkel. Den Rucksack nach vorne schieben. Dann mit den Beinen abdrücken und mit den Händen nach vorne ziehen. Ein Stein bohrt sich in deinen Rücken. Du siehst nichts, fühlst nur den rauen Fels. Und der Gang wird enger! Den Rucksack nach vorne schieben. Dann mit den Beinen abdrücken und mit...


 : *Legen Sie eine um vier Punkte erleichterte Raumangst-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 100 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 28 weiter.*

## 176

Nach und nach kommen Ravin und die Zwillinge über die Seilbrücke. Zuletzt macht sich Rashid an die Überquerung. Als er gerade kurz hinter der Mitte des Überganges ist, beginnt der Vulkan wieder zu beben. Panisch klammert sich der Tulamide an das Halteseil, unfähig sich auch nur einen Finger weiter zu bewegen. „Komm schon Rashid, nur noch ein paar Schritt!“, feuert ihr ihn an. Doch sein angstge lähmter Blick ist starr in die nachtschwarze Tiefe gerichtet. Und der Berg kennt keine Gnade. Ein heftiges Beben lässt die Seile so heftig erzittern, dass der Sklavenjäger das Gleichgewicht verliert. Seine Füße rutschen vom Seil. Kurz kann er sich noch festhalten, dann zieht ihn sein eigenes Gewicht nach unten und er fällt.

Ein paar Schritt tiefer knallt er auf ein weiteres Plateau. Das Geräusch brechender Knochen dringt bis zu euch hoch. Doch Rashid rutscht weiter auf den Abgrund zu. Wenige Finger vom Rand der Platte entfernt bleibt er schließlich regungslos liegen.

Jesidro reagiert am schnellsten. Bis du überhaupt realisiert hast, was eben geschah, hat er sich schon wieder ein Seil umgebunden und drückt euch das andere Ende in die Hand. So seilt ihr den Al'Anfaner zu dem Verletzten ab.

 : *Legen Sie eine einfache KK-Probe ab. Gelingt sie, geht es bei Abschnitt 131 weiter, ansonsten lesen Sie bei Abschnitt 126 weiter.*

177

Du vernimmst eine schwache raue Stimme.  
Zwar verstehst du nicht, zu wem oder was sie  
sagt, aber du bist dir ganz sicher, etwas gehört

zu haben. Vorsichtig näherst du dich dem Gang,  
aus dem das Licht bei Abschnitt 83 jetzt schon  
etwa heller scheint.

178

Der Schmerz reißt dich aus deinem Tagtraum. Jetzt kannst du dich wieder erinnern. Du hast bei deiner Flucht eine Schlucht im Boden übersehen. Du bist in den Spalt hinabgestürzt. Dabei hast du dir das Bein verstaucht. Als du dich im schwachen Licht der Sturmlaterne umgesehen hast, die den Fall wie durch ein Wunder heil überstanden hat, musstest du feststellen, dass es aus dieser Schlucht keinen Ausgang gibt.

Du sitzt in der Falle! Weiter bei Abschnitt 179.

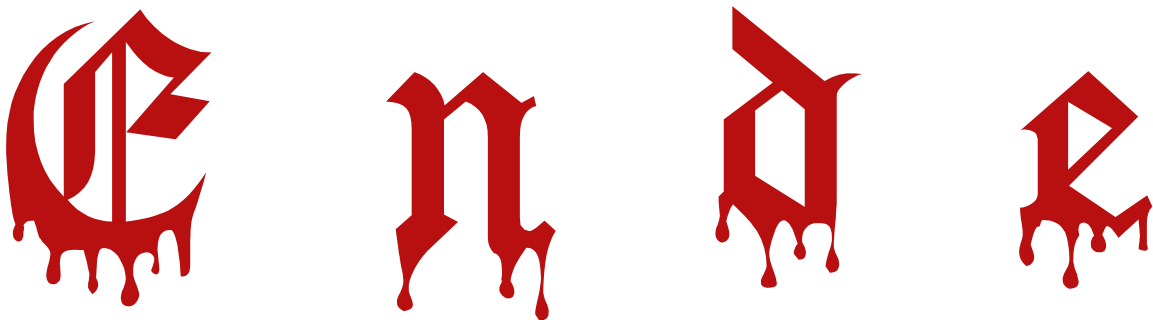
179

Du kannst nicht sagen ob dies wahr ist oder Traum. Tief im Innern könntest du schreien. Diese schreckliche Stille hält dich gefangen. Nichts ist jetzt wahr, außer dem Schmerz. Die Enge sperrt dich ein. Alles, was du siehst ist absoluter Horror.

Ein letztes Mal flackert die Laterne auf, bevor sie für immer erlischt. Du sitzt in vollkommener Dunkelheit, unfähig dich zu bewegen. Die Enge der nahen Felsen treibt dich schier zur Verzweiflung. Jeder Atemzug der staubigen Luft reizt deine Lungen.

Dann hörst du sie! Langsam nähern sie sich dem Spalt, der zu deinem Grab werden wird.

Niemand entkommt den Visar-Vampiren ...





## V I S R A als Gruppenabenteurer

Grundsätzlich ist V I S R A ohne viel Mühe als Gruppenabenteuer umsetzbar. Viele der Texte können Sie ohne großen Aufwand auch als Vorlesetexte benutzen, da Hesindigo ja die meiste Zeit ebenfalls in der Gruppe unterwegs ist und sie nur Namen austauschen müssen.

Die Vorgeschichte ist schnell gesponnen: Auf den entflohenen Sklaven wurde ein horrendes Kopfgeld ausgesetzt, das die Helden einstreichen möchten. Oder sie haben dem Sklaven vielleicht sogar bei der Flucht geholfen und werden nun ihrerseits von Sklavenjägern gehetzt.

Schwieriger wird es allerdings mit der eigentlichen Geschichte. Sie sollten entweder sehr leistungsfähige Spieler haben, die es auch ertragen, wenn ihr Charakter einfach von Felsmassen erdrückt oder von Vampiren zerfleischt werden. Allerdings schließen Sie dadurch den Spieler komplett aus der Runde aus. Er könnte dann vielleicht als ruheloser Geist der Gruppe noch beistehen.

Oder Sie geben der Gruppe weitere Helfer auf der Jagd nach dem Sklaven mit, die dann qualvolle Tode sterben, während die Helden knapp mit dem Leben davon kommen.

Die Visar-Grotten leben allerdings von ihrem Mythos, dass niemand das Eindringen überlebt. Wenn Sie Ihre Gruppe also tatsächlich unter den Vulkan schicken wollen, sollten Sie sich ein gutes Finale ausdenken. Hier bietet sich eine brutale Variante an (alle Helden kommen zu Tode), die man am Ende auflösen könnte, indem man den Spielern erklärt, dass sie am

Vorabend etwas zu viel Rauschkraut genossen und einen fürchterlichen Alptraum hatten.

Die sanftere Variante wäre es, dass die Helden tatsächlich die Ersten sind, die die Visar-Grotten überleben. Dadurch hätte die Gruppe ein echtes Erfolgserlebnis, aber Sie hätten auch einen Mythos zerstört...

Als kleine Hilfe finden Sie hier noch eine kurze Szenenübersicht, wie Visra als Soloabenteuer aufgebaut ist, damit Sie sich daran für Ihr Gruppenabenteuer orientieren können:

- Einleitung/Reise zum Berg
- Der Alptraum beginnt
- Juanitos Rückkehr
- Juanitos Tod
- Der Übergang
- Vampirangriff
- Ravins Tod
- Die Abfallgrube
- Ruf der Vampire
- Die Flucht
- Jesidros Tod
- Erlösung
- Tod

Für Hintergrundinformationen sei Ihnen der Regionalband „In den Dschungeln Meridianas“ und die (inoffizielle) Spielhilfe „Vampirismus“ von Christian Götz (z.B. auf [www.alveran.de](http://www.alveran.de) zu finden) empfohlen, die auch viel „Regeltechnisches“ zu Vampiren und ihren Fähigkeiten und Verwundbarkeiten enthält.

Viel Spaß und viel Erfolg bei Ihrem Gruppenabenteuer!

### **Danke an:**

- |   |   |   |
|---|---|---|
| - den Vulkan Arenal in Costa Rica (für die Vorlage) | - Viele Bands (für Anregungen)            | - BW und DC (für Geduld)                                      |
| - FSC A D 1840 (für fast fehlerfreien Betrieb)      | - Noch mehr (Horror)-Filme (für Hommagen) | - NM (für den Horrorfilm schlechthin)                         |
| - Christian Götz (für die Spielhilfe)               | - Meine Kaffeemaschine                    | - Mein Ideenbuch (nur das mit dem Inventar ging leider nicht) |
|   | - Middlesex (einfach tolles Buch)         |   |