Rollenspielsitzung vom 27.08.11

Nach unserem glorreichen Sieg über den üblen Drachen – Generationen werden noch darüber Lieder singen, wenn die Gebeine der dunklen Kreatur schon längst zu Staub zerfallen sind – beraten wir Helden, wie mit den Überresten zu verfahren ist. Ich hatte mal gehört, dass ein Bad im heißen Blut eines Drachen gewisse Fähigkeiten verleihen soll, konnte mich jedoch nicht durchringen mich in der stechend riechenden Pfütze zu wälzen. Ausserdem fühlte ich mich beobachtet und jeder weiss, dass Weibsvolk auch Dinge weitersagt, die man besser für sich behält.

Abgesehen davon schreibe ich mir genauestens mit, was für Teile sich Enshi und Gwin von der stinkenden Drachenleiche abschneiden. Ich persönlich sammele nur all die Zähne ein, die ich mit einem Hammer aus dem Maul brechen kann und stecke sie für die Reise in einen Beutel, den ich z.Zt. nicht anderweitig nutze.

Das restliche auschecken aus der unterirdischen Anlage verläuft völlig unspektakulär und das erste Licht der Sonne sieht einen Haufen verschwitzter Helden das Tor öffnen. Nach unserer Einschätzung wird die restliche Rückreise etwa acht Tage dauern und frohgemut machen wir uns auf den Weg.

Dieser schlängelt sich bergauf und bergab über Stock und über Stein durch Wald, Gestrüpp und über rutschige Passagen. Bereits nach wenigen Meilen versuchen unbekannte unserer Schätze habhaft zu werden. Rings um uns schlagen Geschosse in den Boden ein, Gwin wird beinahe tödlich von einem Stein am Kopf getroffen. Enshi macht sich als erstes unsichtbar und der Kampf entbrennt, als wir mehrere Gegner dabei beobachten, wie sie aus Ungeschicktheit aus Bäumen auf den Boden plumpsen.

Nach einem langen Kampf gegen eine schiere Übermacht, in dessen Verlauf es auch eine Schiessbudeneinlage gibt, können wir uns siegreich von unseren Gegnern trennen und weiter unseres Weges gehen.

Bald begegnen wir einem Wolf und Enshi wird ganz aufgeregt und bittet mich, ihn mit meinem – sie nennt es „Waldläuferding“ – anzulocken und zu besänftigen. Enshi will sich diesen Wolf zum Freund machen, damit er zukünftig in der Nacht für uns Wache halten kann. Naja, Kochen wird sie ihm wohl nicht beibringen können, auch wenn Sie sich noch so viel Mühe gibt.

Auf dem weiteren Weg sehen wir ein Haus, was anscheinend direkt in den Fels gebaut wurde. Sichtbar ist eigentlich nur die Tür selbst und ein paar Fenster, die aber so angelegt wurden, dass sie sich fast unsichtbar in die Landschaft einfügen.

Neugierig, wie wir nun mal sind, treten wir ein. Als wir erstmal drin sind, fällt die Tür hinter uns zu und ein Ghul tapst auf uns zu. Es handelt sich ganz offensichtlich um einen besonderen Ghul, vielleicht so was wie ein Prinz oder Chef oder Häuptling – wie auch immer, für diesen besonderen Gegner ziehe ich meine Sonnenklinge, die ja speziell dem Kampf gegen Untote geweiht wurde und ausserdem die düstere Bude ausleuchtet.

Ein erster Treffer gelingt mir scheinbar mühelos, aber als ich auch getroffen werde, setzt bei mir für einen winzigen Moment die Erinnerung aus.

Dennoch gelingt es uns, diese Kreatur der Nacht letztendlich zu besiegen und somit dem Tod zu überantworten, vor dem sie so lange fliehen konnte.