

DREAMS

Willkommen in meinem Kopf

Von Engelskrieger

Kapitel 11: Dungeon der Angst (geträumt am 23.09.2018)

Eine Gruppe aus Helden bereitet sich zum Wettstreit gegen andere Gruppen auf eine besondere Herausforderung vor: ein schwieriger Dungeon, den nur die Besten bezwingen können.

Sie sind zu fünft, zwei Frauen und drei Männer, darunter ein stolzer Krieger, ein Schurke, der zu oft mit zu vielen Leuten gleichzeitig flirtet, als oftmals gut für ihn ist, und eine magisch begabte Elfe.

Der Krieger würde am liebsten gleich hinein stürmen, ohne jegliche Vorkehrungen oder einen Plan auszuarbeiten. Ein freundlicher Muskelprotz, der jeden Tag eine neue Herausforderung sucht, wenn er nicht gerade anderen in Not zur Hilfe eilt.

Der Schurke dagegen ist deutlich bedachter, wenn er nicht von denen abgelenkt wird, die in sein Interessen-Spektrum fallen. Seine Priorität ist nicht der Dungeon selbst, denn der Sieg darüber bringt keine Schätze, dafür aber viel Ruhm und Ansehen für die Gruppe, was wiederum zu mehr Aufträgen und voraussichtlich mehr Schätzen führt. Dennoch überlässt er das Planen für ihre Vorgehensweise darin lieber den anderen. Ihm liegen spontane Ideen und Improvisation mehr, wenn auch eher zum eigenen Vorteil als dem der Gruppe, zum Leid der anderen.

Die Elfe ist die bedachteste von allen. Sie hat sich vorher über den Dungeon informiert - zumindest so gut es ging. Schließlich ist dies hier ein Wettstreit, somit wird jede kleinste Information über das, was sie erwarten wird oder gar hilfreiche Routen hindurch mit Gold oder größeren Gefallen aufgewogen. So erzählt sie den anderen was sie in Erfahrung gebracht hat, die umschmeichelnden Worte des Schurken dabei ignorierend, und bereitet anschließend einige Zauber vor, die ihrer Meinung nach von Nutzen sein könnten.

Schließlich versammeln sich alle teilnehmenden Gruppen vor dem Dungeon. Er wird als *Spukhaus*, aber auch *Labyrinth* bezeichnet. Die meisten Informationen beschreiben das Innere so unterschiedlich, dass man meinen könnte es wäre von verschiedenen die Rede gewesen. Doch dies hat die Elfe nur zu dem Entschluss kommen lassen, dass es sich um einen magischen Dungeon handeln muss, in dem normale Karten und die persönlichen Eindrücke anderer Gruppen ihnen selbst nicht viel nützen werden. Als würde er sich der jeweils eintretenden Gruppe anpassen. Kein Wunder also, dass dieser hier als besonders schwierig gilt und nur eine Handvoll Helden von sich behaupten können ihn wirklich erfolgreich gemeistert zu haben.

Von Außen wirkt er sehr unscheinbar, zugleich aber auch sehr auffällig: eine alte Tür

in einer glatten Felswand, die aussieht, als wäre sie dort schon immer gewesen. Er wurde erst vor kurzem entdeckt, erlangte jedoch schnell viel Aufmerksamkeit. Nun tummeln sich Scharen von Heldengruppen aus noch so weit entfernten Ländern hier, um ihr Glück darin zu versuchen. Lange warten müssen sie dafür auch nicht. Da der Dungeon magisch ist, ist die Chance drinnen auf eine andere Gruppe zu stoßen, sehr gering.

Die Regeln sind auch recht einfach: Wenn man der Meinung ist sich drinnen gegenseitig helfen zu müssen, falls man sich doch mal begegnen sollte, dann ist das völlig legitim, muss aber beim Verlassen des Dungeons erwähnt werden, um bewerten zu können, wer am erfolgreichsten war.

Verlassen tut man den Dungeon nur über zwei Wege: Einmal bereits nach kurzer Zeit durch dieselbe Tür, durch die man hinein gekommen ist, was gleichzeitig auch das Scheitern der jeweiligen Person bedeutet, da sie dem Dungeon nicht gewachsen war und dieser sie somit *"auf seinen Wunsch abgestoßen"* hat. Der andere Weg ist der an einem völlig anderen Ort wieder herauszukommen. Wann spielt hierbei keine Rolle. Es kann bereits nach einigen Stunden, aber auch erst nach einem oder mehreren Tagen oder sogar Wochen bedeuten. Wer es in dem Zeitraum aus dem Dungeon geschafft hat gilt als Gewinner. Für manche zukünftige Auftraggeber zählen die Helden, die schneller waren als fähiger, während andere die, die ihrer Meinung nach länger darin ausgehalten haben, mehr Stärke bewiesen haben.

Für die Elfe und ihre Begleiter zählt natürlich nur der letzte Weg aus dem Dungeon heraus. Wie und wann ist ihnen egal, da sie ihn eh nur gemeinsam betreten aber nicht zusammen verlassen werden.

Der erste Raum wirkt für die Heldengruppe wie eine spärlich beleuchtete, quadratische Eingangshalle, dessen Größe und Deckenhöhe eher klein und niedrig gehalten ist, fast wie in einer Gruft. An der linken der vier Wände befindet sich eine Tür, an der rechten stehen zwei Säulen die ein Portal umrahmen. Sie entscheiden sich für die Tür, im Glauben, dass das Portal sie bereits für den zweiten Raum voneinander trennen wird, und sie dies so lange wie möglich vermeiden sollten.

Kaum im Gang dahinter, werden sie jedoch auch schon von einem wilden Geist angegriffen; ein Krieger. Die Elfe ruft ihren Gefährten sofort zu, dass physische Gegenangriffe keine Auswirkungen auf ihn haben werden, und konzentriert sich schnell auf einen geeigneten Zauber, während der Krieger ihrer Gruppe für Ablenkung sorgt indem er trotzdem wild mit seinen Waffen um sich und durch den Geist hindurch schlägt. Zum Glück bemerkt ein anderer, dass sich ein zweiter Kriegergeist durch das Portal von hinten nähert, so entscheidet sie sich den ersten mit ihrer Magie kurzzeitig auf ihre Seite zu ziehen, damit Geist gegen Geist kämpfen kann. Doch immer mehr spawnen aus dem Portal, so bleibt ihnen, vor allem in diesem kleinen Raum, keine andere Wahl als durch die Tür zu flüchten.

Zu ihrem Glück ist der Raum dahinter so etwas wie ein Schutzraum, der mit einer weiteren Tür hinter sich verschlossen werden kann, und die Geister im Gang dahinter aufhält. Gegnertypen jeglicher Art können diese Räume nicht betreten. Zum Leidwesen des Kriegers, den es in den Fingern juckt gegen vernünftige Monster zu kämpfen, während er sich gleichzeitig darüber beschwert, dass alle Räume so flach und winzig sind, sodass er sich kaum bewegen kann. Doch genau wegen solcher Erkenntnisse wie dieser beschließen sie sich vor dem Betreten des neuen Raumes zu beraten.

Die Elfe schlägt sogar vor etwas Austesten zu möchten und betritt daraufhin allein den Kampfraum. Kaum schließen ihre Mitstreiter hinter ihr die Tür, verformt sich der Raum schlagartig. Alles wirkt nun deutlich größer und offener, fast als hätte gäbe es keine

Decke und Wände, und in der Mitte formt sich ein Gebilde wie ein großes Bett, unter dem sie sich auch sofort versteckt bevor die alten oder neuen Monster spawnen. Zu ihrer schlimmsten Erwartung jedoch ändert es sich noch weiter, bis die Beleuchtung der Fackeln nun fahlem Mondlicht weicht, und die Wände selbst wie schattenhafte Umriss eines tiefen Waldes gleichen. Eine große, gebückt gehende Gestalt tritt aus diesen Schatten hervor. Seine Krallen schaben bei jedem Schritt über den Steinboden, begleitet vom Geräusch aufmerksamen Schnüffelns.

Schnell flüchtet die Elfe in den Schutzraum zurück, und schließt die Tür gerade noch rechtzeitig hinter sich als ein unzufriedenes Knurren hinter dem Holz ertönt. Ihr Puls rast und ihre Hände sind eiskalt. Kein klarer Gedanke mag sich in ihrem Kopf formen. Allein hätte sie gegen diesen Gegner keine Chance gehabt, dessen ist sie sich bewusst.

Der nächste aus ihrer Gruppe versucht nun sein Glück: der Wald und die Vollmondnacht weichen einer heimeligen Backstube. Selbst die Luft riecht nach Zucker und Honig. An einem übergroßen Ofen steht eine alte, knorrige Hexe, die darin fünf Backbleche voll Kekse gleichzeitig backt. Wenn sie neue Teighäufchen einschiebt, werden sie auf den Blechen durchsichtig. Wenn sie die fertig ausgebackenen Kekse herausholt, sind diese sichtbar und die Bleche werden dafür immer durchscheinender, bis sie gänzlich verschwinden. So geht das die ganze Zeit, wie ein unaufhörlicher Kreislauf und unter dem ständigen Gekicher der Alten, die die fertigen Backwaren großzügig zum Verkosten anbieten, wenn sie nicht gerade damit beschäftigt ist neues Mehl aus etwas zu mahlen, das verdächtig nach Knochen aussieht.

Schnell flüchtet der junge Held zurück zu den anderen, natürlich ohne auch nur einen Keks angerührt zu haben. Jeder einzelne Bissen hätte süchtiger und süchtiger nach ihnen gemacht, bis man nicht mehr aufhören kann sie essen oder überhaupt den Dungeon verlassen zu wollen.