

Dormholm...

Der Name liegt auf deiner Zunge wie ein bitterer Nachgeschmack. Selbst im fiebrigen Halbschlaf begreifst du, dass er eine besondere Signifikanz innehat, doch je verzweifelter du in deinen trüben Erinnerungen fischst, desto schneller gleitet die unförmige Masse aus Sinneseindrücken dir durch die Finger.

Du bist dir nicht einmal sicher, ob du wachst oder schläfst, denn dein Dämmerzustand scheint zu beidem nicht so recht zu passen. Dein Verstand fühlt sich an, als sei er in dunklem, klebrigen Teer gefangen. Verzweifelt versuchst du, die zähe Barriere zu durchdringen, doch so sehr du auch kämpfst, scheinst du ihr nicht entrinnen zu können.

Es gibt nur wenig, das die schwarze Masse nicht umwuchert hat: Schwarze Fesseln, ein Pass voll weißlichem Nebel und Dormholm, dieses leere Wort, das wie ein Splitter in deinem Geist steckt.

Noch einmal schließt du deine Aufmerksamkeit darum und reißt daran, als würde dein Leben davon abhängen. Schmerz durchzuckt dich wie ein Blitz, als er sich ein Stück bewegt und so einen winzigen Riss in der schwarzen Blase freigibt.

Begierig wie ein Ertrinkender nach Luft saugst du die Gedankenfetzen auf, die scheinbar wahllos auf dich einströmen. Tiefer, finsterner Wald, eine Lichtung, ein Toter vor deinen Füßen. Freund oder Feind? Deine Klinge ist blutig. Doch du bist nicht allein. Andere, die dich verfolgen. Gnadenlose dunkle Jäger. Ein Feuerstrahl. Du bist gefesselt. Ein gewundener, felsiger Pfad. Ein düsterer Pass. Kjellnir... Dann Finsternis. Furcht. Kälte. Dormholm.

Der Strom von Bildern reißt unvermittelt ab und hinterlässt dich verwirrt und verängstigt. Hoffnungslosigkeit überfällt dich und reißt an deinem gequälten Verstand wie ein hungriger Wolf. Du musst entkommen, hinaus aus der Dunkelheit, zurück ans Licht. Erwachen! Mit den letzten Resten deiner Willenskraft bohrst du dich in den pechschwarzen Kokon, reißt ihn durch und schnellst aus der Finsternis empor wie eine Luftblase im Wasser.

Ein dumpfer Schmerz macht sich zwischen deinen Schläfen breit, als du in deinen zitternden Körper zurückkehrst...

Teil II.

Spielanleitung

Einleitung

Dormholm ist nicht einfach ein Buch, sondern vielmehr ein Spiel. Du hast zu jedem Zeitpunkt der Handlung die Wahl und beeinflusst damit den Ausgang des Geschehens. Wirst du es schaffen, dem Tal zu entkommen? Kannst du einen Weg aus dem endlosen Nebel finden? Und selbst wenn du glaubst, den Sieg errungen zu haben, weißt du wieder, wer du bist?

Das Spiel umfasst 600 Stationen. Am Ende jeder Station wirst du aufgefordert, zwischen verschiedenen Möglichkeiten zu wählen. Triff deine Wahl und lies an der entsprechenden Station weiter, deren Nummer im Text angegeben ist. Solltest du eine Station erreichen, von der aus kein Hinweis weiter führt, ist das Spiel vorbei und die Geschichte hat ein Ende gefunden.

Da das Spiel aber nur mit Entscheidungen doch ein wenig langweilig wäre, gibt es noch zusätzliche Regeln für Gegenstände, Kampf und andere Dinge. Dafür werden zum Anfang Werte ausgewürfelt. Doch dazu später mehr. Wichtig ist, dass du dir zuerst einen Bleistift und einen oder mehrere Würfel besorgst.

Die wichtigste Grundregel dieses Buches ist es, nicht zu schummeln. Einen Finger zwischen den Seiten zu haben und die Alternativen zu prüfen zerstört das Abenteuer. Ebenso gilt es beim Würfeln, auch schlechte Ergebnisse zu akzeptieren und die Konsequenzen zu tragen. Auch schlechte Startwerte bedeuten nicht, dass das Spiel von vornherein verloren ist, sondern vielmehr, dass bestimmte Aktionen eben riskanter sind als bei einem hohen Wert.

In den folgenden Stationen erfährst du alles, was du für deine Reise durch den Nebel wissen musst.

Spielbeginn

In Dormholm spielst du den namenlosen Wanderer, der sich im Nebel verirrt hat. Du kannst ihn dir vorstellen, wie auch immer er (oder sie?) dir gefällt, doch einige Dinge müssen für die Spielregeln festgelegt werden.

Dein Charakter hat einige Werte, die seine Eigenschaften, Stärken und Schwächen beschreiben. Dazu findest du am Ende des Kapitels einen Abenteuerbrief, den du zum Verwalten dieser Werte verwenden kannst.

Der erste Schritt am Anfang eines neuen Spiels ist es, diese eigenen Werte auszuwürfeln:

Die Kampfkraft fasst zusammen, wie gut du deine Haut verteidigen kannst. Würfle mit einem Würfel, zähle 6 zu dem Ergebnis hinzu und trage diese Zahl als Startwert in Kampfkraft ein. Falls du im Laufe deiner Reise eine Waffe findest, kann dieser Wert sich noch verändern.

Für deine Kraftpunkte würfle mit einem Würfel und zähle 18 Punkte zu dem Ergebnis hinzu. Dieser Wert steht für deine Lebenskraft, die durch Wunden und Blessuren sinken kann. Erreicht sie 0, so hast du das Spiel automatisch verloren und musst von vorne beginnen.

Zusätzlich zu diesen Werten darfst du zwei von fünf Talenten auswählen, die dir auf deiner Reise durch den Nebel helfen werden:

Fingerfertigkeit Dieses Talent verschafft dir die Finger eines Uhrmachers, mit denen du auch die schwierigsten Aufgaben präzise lösen kannst.

Ausdauer Wie ein Marathonläufer verfügst auch du über große Ausdauer bei allen anstrengenden Tätigkeiten.

Charisma Es ist nicht unbedingt Schönheit, doch viele Menschen sind dir auf Anhieb wohlgesonnen.

Schwertkunst Auch wenn du dich nicht erinnerst, fühlt sich jede Waffe wie ein Teil deines Körpers an. Was das bedeutet, erfährst du im Abschnitt Kampf.

Zähigkeit Zäh wie Leder hältst du Verletzungen stand, von denen andere zu Boden gehen. Wählst du dieses Talent, so darfst du jedes Mal, wenn deine Kraftpunkte 0 erreichen, mit zwei Würfeln würfeln. Ist das Ergebnis ein Pasch, so stehst du trotz deiner Wunden wieder auf und zwar mit so vielen Kraftpunkten, wie die beiden Würfel Augen zeigen.

Gegenstände und Geheimnisse

Im Laufe deines Abenteuers kannst du im Tal von Dormholm zahlreiche Gegenstände finden, von denen einige direkte Auswirkungen auf deine Verfassung haben, andere hingegen ihren Zweck erst später erfüllen. Als Spieler musst du über die Dinge, die du findest, selbst Buch führen. Falls du nach einem Gegenstand gefragt wirst, so darfst du die entsprechende Wahl nur treffen, wenn du den jeweiligen Gegenstand auch wirklich besitzt.

Ebenso wie über deine Gegenstände musst du über dein Geld Buch führen. Auch hier gilt, dass du nur Geld ausgeben darfst, das du hast.

Eine besondere Art von Gegenständen sind Waffen, die dir einen Bonus auf deine Kampfkraft verschaffen. Zähle dazu einfach deine eigene Kampfkraft mit dem Bonus der Waffe zusammen und verwende diesen Wert im Kampf. Solange dir das Buch nichts anderes sagt, darfst du nur eine Waffe gleichzeitig verwenden. Zwei Schwerter bringen dir also keinen doppelten Vorteil.

Noch wertvoller als Gegenstände sind allerdings Geheimnisse. Ein Geheimnis ist ein Hinweis auf eine versteckte Wahlmöglichkeit. Gelingt es dir, ein solches Geheimnis zu finden, musst du nur die richtige Stelle finden, um es einzusetzen. Ein Beispiel: Auf deinen Reisen lernst du, dass du mit den Worten „Sesam öffne dich!“ die Höhle der Räuber öffnen kannst: „Um dies zu tun, zähle, sobald du die Höhle erreichst, 50 zu deiner aktuellen Station hinzu.“ Mit diesem Hinweis liest du weiter, bis du auf Station 100 folgendes liest: „Du erreichst den Punkt, an dem sich die Höhle der Räuber befinden soll, doch du findest nichts als massiven Fels.“ Da du das Geheimnis kennst zählst du 100

und 50 zusammen und liest bei Station 150 weiter. Dort steht: „Du rufst das Zauberwort und tatsächlich öffnet sich der Fels...“

Falls du ein Geheimnis anwendest, so solltest du im ersten Satz der erreichten Station schon erkennen können, ob du es richtig getan hast. Ergibt die erreichte Station hingegen keinen Sinn, so war dies nicht der richtige Ort, um das Geheimnis anzuwenden. Eine letzte Regel für die Geheimnisse: Natürlich darfst du nur Geheimnisse anwenden, die du auch im Spiel schon gefunden hast, selbst wenn du sie aus früheren Versuchen schon kennen solltest. Außerdem gilt, wenn das Geheimnis an einen Gegenstand wie beispielsweise einen magischen Schlüssel gebunden ist: Du darfst das Geheimnis nur einsetzen, wenn sich der Gegenstand noch in deinem Besitz befindet.

Zu Beginn hast du keinerlei Waffen, Geld, Geheimnisse oder Gegenstände. Das einzige, was du besitzt, sind die Kleider am Leib.

Kampf

An manchen Stellen von Dormholm wirst du nicht umhin kommen, einen Kampf auszufechten. Ähnlich wie du haben Gegner Kampfkraft und Kraftpunkte. Gekämpft wird, sofern im Buch nicht anders beschrieben, bis zum Tod. Der Kampf besteht aus folgenden Schritten:

1. Würfle mit zwei Würfeln und zähle deine Kampfkraft zu dem Ergebnis hinzu. Dies ist deine Stärke für diese Runde.
2. Verfügst du über das Talent der Schwertkunst und hast für dein Ergebnis einen Pasch gewürfelt, so verdoppele deine Stärke für diese Runde.
3. Würfle ebenso mit zwei Würfeln für deinen Gegner und zähle dessen Kampfkraft zu dem Ergebnis hinzu. Dies ist die Stärke deines Gegners für diese Runde.
4. Derjenige mit der größeren Stärke gewinnt die Kampfunde und fügt dem Unterlegenen Schaden zu. Um herauszufinden wie groß, der Schaden ist, ziehe die Stärke des Unterlegenen von der des Siegers ab. Ziehe diesen Schaden von den Kraftpunkten des Unterlegenen ab. Ein Beispiel: Du erwürfelst eine Stärke von 20, dein Gegner eine Stärke von 10. Du gewinnst die Kampfunde und fügst deinem Gegner $20 - 10 = 10$ Schadenspunkte zu, wodurch er 10 von seinen Kraftpunkten einbüßt.
5. Falls einer von euch beiden alle Kraftpunkte eingebüßt hat, so endet der Kampf. Ansonsten fange wieder bei Punkt 1 an.

Hast du überlebt, so kannst du weiterlesen. In manchen Stationen erhältst du auch die Möglichkeit, unter bestimmten Bedingungen zu fliehen.

Ein Wort der Warnung

Das Geheimnis von Dormholm lässt sich nicht einfach lüften und es gibt viele Möglichkeiten, auf die diese Geschichte zwischen Tod und Sieg enden kann. Das wahre Ende zu

finden erfordert allerdings einen wachen Geist und ein wenig Geduld. Es sei nur so viel gesagt, dass du wissen wirst, wenn du das wahre Ende gefunden hast.

Deshalb wäre es vielleicht ratsam, sich eine kleine Karte zu zeichnen, mit der man beim nächsten Versuch sicher einige Strapazen vermeiden kann.

Doch auch abseits des Weges gibt es viel zu entdecken und selbst wenn man nicht plant, das Geheimnis des nebligen Tals zu lüften, so kann man auf den folgenden Seiten doch einige Abenteuer erleben...

Beginne nun deine Reise bei 1.

Name:

Kampfkraft:
Kraftpunkte:

Talente:

Gold:
Besitz:

Geheimnisse:



Teil III.
Stationen

1.

Dichter, weißer Nebel umgibt dich wie ein Leichentuch. Du blinzelst, doch der Schleier macht keine Anstalten, sich zu lüften. Stöhnend richtest du dich auf, klopfst dir den Staub von der Hose und blickst dich um.

Du befindest dich auf einem gepflasterten, von dichten Hecken gesäumten Platz, von dem aus vier nebelverhangene Wege scheinbar ins Nirgendwo führen. Mehrere weißgestrichene Bänke laden im Schatten sorgsam zurechtgestutzter, kegelförmiger Buchsbäume zum Verweilen ein.

Im Zentrum der kreisförmigen Anlage ragt ein reichverzierter Wegweiser auf, dessen vier Arme auf die vier abzweigenden Wege zeigen. Als du dich ihm näherst, gelingt es dir, die verschnörkelten Inschriften zu entziffern. Der nördliche Weg führt zu einer Stadt namens Tunkelin, der östliche zu den Fällen von Rhairon und der südliche zum Pass von Kjellnir. Die letzte der vier Inschriften vermagst du nicht zu lesen, denn die Lettern sind beinahe vollständig abgeblättert.

Du hörst ein zischendes Geräusch wie von einem aufflammenden Zündholz. Erschrocken fährst du herum und siehst auf einer der geschwungenen Bänke einen bärtigen alten Mann, in dessen Hand eine frisch angezündete, schwarze Pfeife ruht. Der Alte ist von Kopf bis Fuß in Grau gekleidet, so dass er beinahe mit dem Nebel zu verschmelzen scheint. Vielleicht hast du ihn deswegen zu Anfang übersehen.

Die wuchtige Gestalt zieht genüsslich an ihrer Pfeife, pafft ein paar Rauchringe in die Luft und blickt dich durchdringend an. Schließlich weist sie auf den Platz neben sich, wo ein abgewetzter Lederbeutel liegt.

„Ihr habt etwas verloren“, erklärt er mit dunkler, voller Stimme und winkt dich heran.

Falls du seiner Geste folgen willst, lies weiter bei 513.

Ist dir der Alte suspekt, so kannst du den Platz entweder in nördlicher (259) oder südlicher (72) Richtung verlassen.

2.

Es ist so kalt in dem Schacht, dass du deinen Atem sehen kannst. Mit allergrößter Vorsicht suchst du Vertiefungen in der Eisschicht und kletterst so langsam auf den Grund. Falls du keine Handschuhe trägst, trägst du bei diesem eisigen Abstieg einige schmerzhaftes Erfrierungen davon, für die du zwei von deinen Kraftpunkten abziehen musst.

Auf dem Grund angekommen setzt du prüfend einen Fuß auf die Eisdecke. Sie scheint mehrere Meter dick zu sein und dir ist, als könntest du tief im gefrorenen Wasser drei rote Lichter ausmachen. Du musterst die Brunnenwand und findest zu deiner Überraschung ein kunstvolles Relief, auf dem unter der goldenen Sonne ein strahlendes Schwert und ein Kompass abgebildet sind, dessen Nadel nach Osten zeigt. Darunter ist eine Spalte in der Wand, in der du etwas stecken siehst. Du ziehst daran und stellst fest, dass es sich um ein Pergament handelt, das leider schon zur Hälfte verrottet ist. Das, was du noch erkennst, ist ein stolzer Ritter, der in einer Hand ein Schwert und in der anderen Hand einen Kompass hält. Du faltest es zusammen und steckst es ein.