299

„Wir lassen den Tunnel einstürzen“, rufst du Oron zu, der dich verwundert ansieht. Du erklärst ihm hastig deinen Plan: „Die Stützbalken sind alt. Wir reißen sie um und fliehen dann!“
„Was ist, wenn die Decke auf uns stürzt? Wie kommen wir davon?“
„Wir müssen eben schnell sein“, stellst du fest und deutest auf den zurückliegenden Gang. „Oder willst du dein Glück lieber mit denen versuchen?“
Das Heulen der Jäger klingt schon beängstigend nah. Unsicher blickt Oron in die Dunkelheit, zu dir und schließlich zu den Balken.
„Na gut“, sagt der Troll zögerlich. „Hilf mir.“
Gemeinsam macht ihr euch an einem der Stützbalken zu schaffen (weiter bei **256**).

300

Die Gänge hier wirken bearbeitet; vielleicht wurden sie einst von Zwergen bewohnt (weiter bei **260**).

301

Du irrst lange durch Gänge. Immer wieder gibt es Abzweigungen und Kreuzungen, doch du kennst den richtigen Weg nicht und läufst einfach immer weiter (weiter bei **279**).

302

Das war knapp! Zu knapp? Mache eine GE-Probe gegen 8, ob ihr nicht doch bemerkt wurdet. Bei einem Erfolg geht es weiter bei **38**. Bei einem Misserfolg geht es weiter bei **275**.

303

Du hast dich entschieden. Jetzt muss alles ganz schnell gehen. Du rennst zum anderen Ende des Ganges, überlegst dir, wie viel Schritt du brauchst, um von den Flammen nicht doch noch gefressen zu werden, und fängst dann an die Fackeln abzubrechen. Das Feuer kommt immer näher und näher. Dir wird bewusst, dass deine Idee vielleicht doch nicht so grandios war, aber jetzt ist es zu spät, es dir anders zu überlegen, und du musst das Beste daraus machen. Deine Hände sind mittlerweile blutig und brennen wie die Hölle, und dennoch wird das nur ein kleiner Vorgeschmack auf die Qualen sein, die du durchleben wirst, wenn du nicht schnell genug bist. Und da ist das Feuer auch schon heran. Du hast deine Kleidung mit Wasser getränkt und versuchst nun, die Flammen vorm Überspringen abzuhalten. Doch immer wieder fängt eine Fackel auf deiner Seite Feuer. Du siehst deine Felle davonschwimmen.
Wenn du noch über einen Punkt Glück verfügst und diesen ausgeben möchtest, dann lies weiter bei **69**; andernfalls geht es bei **288** weiter.