

ARTUR KUNZ



DIE **SUCHE** NACH
DER **GOLDENEN ROSE**
EIN ABENTEUER-SPIELBUCH



Die Suche nach der goldenen Rose

Roman

von

Artur Kunz

Urheberrechtlich geschütztes Material
Alle Rechte am Text liegen bei Artur Kunz.
Artur Kunz – Die Suche nach der Goldenen Rose

1. Auflage

©2022 Artur Kunz | www.arturkunz.de

Foto Vorwort: Joshua Gerken

Lektorat & Korrektorat: Maria Nitzl | mn-lektorat

© Cover- und Umschlaggestaltung: Juliana Fabula |

Grafikdesign – www.julianafabula.de/grafikdesign

Unter Verwendung folgender Stockdaten:

shutterstock.com: andreiuc88, Siripong Jitchum, Ground
Picture, Gianluca Piccin, Motionographer, Maksim
Shmeljov, Vadym Sh, MaxShutter, caesart, SayHope,
Nadezda Boltaca

Buchsatz: Artur Kunz

Alle Rechte, einschließlich des vollständigen oder
auszugsweisen

Nachdrucks in jeglicher Form, sind vorbehalten.

Ähnlichkeiten mit lebenden
oder verstorbenen Personen, sowie Orten und sonstigen
Begebenheiten sind
rein zufällig und nicht beabsichtigt.

Impressum

Artur Kunz

c/o Fakriro GbR

Bodenfeldstr. 9

91438 Bad Windsheim

ISBN: 9783754685587

*Liebe Lesende,
ich danke Ihnen, dass Sie sich für dieses Buch
entschieden haben, und wünsche ganz viel Spaß
beim Spielen. Auf den folgenden Seiten können Sie
Entscheidungen treffen, von denen abhängt, wie
Miloschs Reise ausgehen wird. Sie können die
Geschichte mehrmals lesen und jedes Mal etwas
Neues entdecken.*

*Eine kleine Warnung vorab: Die Suche ist nicht so
sanft geschrieben wie »Yelena Gans und die
Weltausstellung«. Eine Liste mit Inhaltswarnungen
finden Sie am Ende des Buches.*

*Falls Sie anschließend zurückkommen und wissen
möchten, wer es geschrieben hat, hier ein paar
persönliche Informationen:*

*Mein Name ist Artur Kunz und ich lebe im
Ruhrgebiet. Ich habe in Bochum angewandte
Informatik studiert, bin begeisterter Programmierer
und fasziniert von fortschrittlichen Technologien.
Nach dem futuristischen Krimi um Yelena Gans ist
»Die Suche nach der Goldenen Rose« meine zweite
Veröffentlichung.*



1

Ein Wassertropfen gleitet von einem Stalaktiten und zerschellt auf dem rauen Felsboden. Du drehst dich nervös um und streckst deine Fackel dem Geräusch entgegen. Im Schein des Feuers erkennst du nur die unförmige Höhle. Du folgst dem Gang und duckst dich, um dir nicht den Kopf an einem der Tropfsteine zu stoßen. Dabei behältst du den Boden im Auge, um nicht zu stolpern. Obwohl du die Pfützen meidest, spürst du die Nässe an den Füßen.

Bald erreichst du dein Ziel: die Netzgänge, erkennbar an einem riesigen Netz, das dir den weiteren Weg versperrt. Dahinter liegen die Oszielkammern, ein Ort aus Legenden und Horrorgeschichten. Am liebsten wärest du in der Heimat geblieben, aber es war der einzige Weg, deinen Bruder Alexej zu retten. Seit Monaten hilft keine Medizin.

Ein Abenteurer hat dir von den Goldenen Rosen erzählt, Götterfragmente, die alle Wunden und Krankheiten heilen. Erst hast du dir überlegt, eine solche zu kaufen, aber die sagenumwobenen Artefakte sind unbezahlbar. Nur die mächtigsten wissen überhaupt, wo man eines kaufen kann, und als Steinmetz zählst du nicht dazu. Du hattest keine andere Wahl, als selbst nach einer Goldenen Rose zu suchen. Nur mit etwas Proviant und dem alten Schwert deines Großvaters bist du aufgebrochen, um Alexej zu retten. Die Beschreibungen des Abenteurers brachten dich zu dem Netz, das der Weiterreise im Weg steht.

Deine Hand wandert zu dem geschliffenen Onyx, ein Geschenk von Alexej. Er hat dir beigebracht, wie man Steine in Form bringt. Zahlreiche Male hat er dich unterstützt und dir geholfen. Nun bist du an der Reihe. Du umklammerst den Anhänger fest und flüsterst: »Halte

durch. Ich werde ein Heilmittel finden, was auch immer dafür notwendig ist.«

Mit neuem Mut betrachtest du das Netz und dir fallen drei Möglichkeiten ein, auf die andere Seite zu gelangen:

Netz mit dem Schwert deines Großvaters durchschneiden
(Weiter bei 2)

Mit Anlauf hindurchrennen (Weiter bei 3)

Netz mit dem Feuer deiner Fackel anzünden (Weiter bei 4)

2

Du greifst das wuchtige Schwert und ziehst es aus der Scheide. Die glatte Klinge reflektiert das Licht der Fackel.

Du siehst dir das Netz genauer an und findest einen einzelnen Strang, der einen großen Teil der Fäden mit der Wand verbindet. Mit aller Kraft lässt du die Klinge auf die Stelle hinabsausen.

Zufrieden beobachtest du, wie die Hälfte des Netzes zu Boden sinkt. Das Lächeln in deinem Gesicht schwindet, als du das Schwert für den nächsten Schlag hebst und feststellst, dass sich das Geflecht mit der Waffe hebt. Verwundert betrachtest du die Klinge und erkennst, dass der Strang am Schwert festklebt. Bei dem Versuch, ihn abzuschütteln, wickelst du das Schwert mehr in das Netz. Dann ziehst du daran, aber auch das löst die Waffe nicht von der klebrigen Substanz.

Du unterdrückst einen Fluch, denn das hätte im schlimmsten Fall die Spinnen zu dir gelockt. Eine Begegnung mit diesen Kreaturen würdest du lieber vermeiden, insbesondere während deine einzige Waffe in ihrem Netz festhängt. Du hörst eine Stimme hinter dir.

»Entschuldige, Freund.«

Du fährst herum und verdrehst dir dabei fast die Schulter, weil du das Schwert weiterhin fest umklammerst. Die unbeabsichtigte Verrenkung reißt dich aus dem Gleichgewicht. Du fällst nach hinten und hängst an der festklebenden Waffe.

Hektisch siehst du dich um und entdeckst den Fremden. Es ist ein Mensch in einer plattengefüllten Stoffrüstung. Aus dem bleichen Gesicht zwischen schwarzen Locken

sieht er dich irritiert an. Eine Narbe unter dem linken Auge vermittelt einen verwegenen Eindruck.

Kurz ärgerst du dich über deine Unaufmerksamkeit, die dich das Leben hätte kosten können, dann blickst du zu dem Menschen. Ihr seht euch einige Sekunden lang wortlos an und du überlegst, ob du gerade überfallen wirst. Du atmest auf, als dir bewusst wird, dass er dich von hinten hätte erschlagen können, wenn er dir hätte schaden wollen.

»Entschuldige, Freund, ich wollte dich nicht erschrecken. Mein Name ist Valentin und ich bin Reiseführer für die Oszielkammern.«

Du zögerst und starrst auf die scharfen Messer am Gürtel deines Gegenübers. Kannst du ihm trauen? Nach kurzer Überlegung beschließt du, dich vorzustellen. Es schadet nie, jemanden zu kennen, der sich auskennt.

»Ich bin Milosch. Und wie du siehst, stecke ich etwas fest.«

Er packt dich vorsichtig am freien Unterarm, da du die Fackeln noch in derselben Hand hältst. Mit seiner Hilfe richtest du dich auf und entdeckst hinter ihm eine zweite Person, die euch aufmerksam beobachtet. Sie ist einen Kopf kleiner als Valentin und trägt Kleidung aus bunten Tüchern. An ihrem Gürtel erkennst du ein Messer auf der rechten und eine klobige Pistole auf der linken Seite. Der Reiseführer tritt an dir vorbei und fragt, ob du von Götterfragmenten gehört hast.

»Ja. Ich suche eine Goldene Rose.«

»Oh, erzähl mir auf unserer Reise mehr darüber.«

Valentins Begleiterin erhebt die Stimme: »Unsere Reise? Was soll das bedeuten?«

»Gemeinsam Reisen ist sicherer, Larka.«

»Genau dafür bezahle ich dich«, sagt Larka verärgert. »Für eine sichere Reise, nicht dafür, dass wir allen helfen, die unseren Weg kreuzen.«

»Das gibt es gratis dazu.«

Larka seufzt. »Wenn Valentin darauf besteht, darfst du mitkommen, Milosch.«

»Sehr gut! Dann lasst uns weitergehen. Der Weg ist noch weit.«

»Was ist mit dem Netz?« Du zeigst zu den Fäden, die immer noch dein Schwert festhalten.

Valentin hebt die Hand vor sein Gesicht und flüstert in einer Sprache, die du noch nie gehört hast. Eine kleine Flamme erscheint auf seiner Handfläche und du springst erschrocken ein Stück nach hinten.

»Es gibt ein Götterfragment namens Feuerträne und damit kann ich Feuer erschaffen«, erklärt er und führt die Flamme bedächtig zu dem Faden, der die Waffe festhält. Du spürst die Wärme an deinen Wangen, als sie näher kommt. Das Götterfragment, von dem er gesprochen hat, kannst du jedoch nirgendwo sehen.

Der Strang des Spinnennetzes brennt unter der Berührung der Flamme dahin und gibt dein Schwert frei. Valentin hält das Feuer über die Klinge und die restlichen Spinnweben verbrennen.

Larka schnaubt. »Er hätte auch meine Fackel nutzen können, anstatt ein Spektakel mit seiner Feuerträne zu veranstalten, das uns wichtige Zeit kostet.«

Valentin schmunzelt. »Du kennst mich doch, ich bin ein Angeber.«

Du siehst verwundert zwischen ihnen hin und her. Die Götterfragmente waren bisher nur Gegenstand von Legenden. Dass jemand diese Macht nutzt, um dich zu beeindrucken, ist unvorstellbar.

»Wenn wir gemeinsam reisen, sollte ich mich vorstellen. Ich bin Händlerin und Valentin eskortiert mich durch diese gefährlichen Höhlen.«

Du reichst ihr die Hand. »Schön, dich kennenzulernen.«

»So fertig«, sagt Valentin. »Wir können weiter.«

Du drehst dich zu ihm und stellst überrascht fest, dass ein passabler Durchgang in das Netz gebrannt ist. Larka

tritt eilig an dir vorbei und du riechst ihr Parfüm. Es erinnert dich an die exotischen Früchte, die es in deiner Siedlung zu festlichen Anlässen gibt. Du folgst ihnen, immer noch erstaunt darüber, wie alltäglich die Macht der Götterfragmente für die beiden ist.

Ihr geht gemeinsam weiter (Weiter bei 5)

3

Du trittst einige Schritte zurück, um Anlauf zu nehmen. Dabei blickst du zurück und entdeckst eine Gestalt. Erschrocken fährst du herum und beleuchtest sie mit deiner Fackel. Es ist ein Mensch in einer plattengefüllten Stoffrüstung, an seinem Gürtel glänzen zahlreiche Messer. Aus dem bleichen Gesicht zwischen schwarzen Locken sieht er dich irritiert an. Eine Narbe unter dem linken Auge vermittelt einen verwegenen Eindruck.

Sofort ziehst du das Schwert an deiner Seite. Die Geschichten von Banditen, die unschuldige Schatzsuchende überfallen, schwirren dir durch den Kopf.

»Komm nicht näher!«

»Beruhig dich, Freund, wir wollen dir nichts tun«, sagt er mit einer beschwichtigenden Geste.

»Wir, sind da noch mehr?«, fragst du und blickst hinter ihn. Dort entdeckst du eine zweite Person, die dich aufmerksam beobachtet. Sie ist einen Kopf kleiner als die erste, hat einen gelblichen Hautton und trägt Kleidung aus Tüchern. An ihrem Gürtel erkennst du ein Messer auf der rechten und eine klobige Pistole auf der linken Seite.

Der Mann mit der Narbe tritt einen Schritt vor. »Mein Name ist Valentin und ich bin Reiseführer in den Oszielkammern. Hinter mir ist Larka, eine Händlerin. Ich eskortiere sie durch die gefährlichen Gänge zu ihrem Zielort.«

»Was willst du diesem Streuner denn noch verraten?«, fragt Larka aufgebracht. »Wir wissen doch nicht, wer da vor uns steht. Vielleicht gehört er zu den Banditen und soll uns in eine Falle locken.«

Valentin schmunzelt. »Ein Bandit, der versucht, durch ein Spinnennetz zu rennen? Ich wünschte, die würden das

machen, dann hätten wir eine Plage weniger.«

»Mein Name ist Milosch und ich bin kein Bandit, sondern Steinmetz. Ich bin neu hier in der Gegend.«

Larka blickt dich skeptisch an. »Ich würde dir empfehlen, zurück zu deinen Steinen zu gehen, bevor du in einem Netz landest.«

Du schüttelst energisch den Kopf. »Nein, ich muss eine Goldene Rose finden. Vorher werde ich nicht nachhause gehen.«

Valentin nickt langsam. »Ich verstehe, erzähl mir auf unserer Reise mehr darüber.«

Valentins Begleiterin erhebt die Stimme: »Unsere Reise? Was soll das bedeuten?«

»Gemeinsam Reisen ist sicherer, Larka.«

»Genau dafür bezahle ich dich«, sagt Larka verärgert. »Für eine sichere Reise, nicht dafür, dass wir allen helfen, die unseren Weg kreuzen.«

»Das gibt es gratis dazu.«

Larka seufzt. »Wenn Valentin darauf besteht, darfst du mitkommen, Milosch.«

»Ich weiß auch schon, wie wir durch dieses Netz kommen. Es gibt ein Götterfragment namens Feuerträne und damit kann ich eine Flamme machen.«

»Das wäre ja ... du kannst das wirklich?«, fragst du ungläubig.

Valentin nickt selbstsicher, hebt die Hand vor sein Gesicht und flüstert in einer Sprache, die du noch nie gehört hast. Eine kleine Flamme erscheint auf seiner Handfläche. Er tritt an dir vorbei, hält das Feuer an das Spinnennetz und brennt ein Loch hinein.

Larka schnaubt. »Wir hätten auch einfach meine Fackel nutzen können, anstatt ein Spektakel zu veranstalten, das uns weitere Zeit kostet.«

»Tut mir leid. Du kennst mich doch, ich bin ein alter Angeber.«

Du siehst verwundert zwischen ihnen hin und her. Die Götterfragmente waren bisher nur Gegenstand von Legenden. Dass jemand diese Macht nutzt, um dich zu beeindrucken, ist unvorstellbar.

»So, fertig«, verkündet Valentin. »Wir können jetzt weitergehen.«

Du drehst dich zu ihm und stellst überrascht fest, dass von dem Netz nur noch kleine Reste an der Wand kleben. Larka tritt eilig an dir vorbei und du riechst ihr Parfüm. Es erinnert dich an die exotischen Früchte, die es in deiner Siedlung zu festlichen Anlässen gibt. Du folgst ihnen, immer noch erstaunt darüber, wie alltäglich die Macht der Götterfragmente für die beiden ist.

Ihr geht gemeinsam weiter (Weiter bei 5)