

## A.10 Späte Rache

Rainer Nagel, Spielwelt-Abenteurer, VF&SF 1986 (Spielwelt 26)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Der lange Aufenthalt in Corrinis bekam dem Waldläufer Minar sehr schlecht; ständig den ungewohnten Versuchungen ausgesetzt, die eine Stadt zu bieten hatte, erkrankte er schließlich so sehr, daß ihn der behandelnde Arzt bereits aufgab. Es gelang den Freunden aber, die Anhänger Nathirs für seinen Fall zu interessieren. Minar wurde von seinen Leiden geheilt, mußte aber versprechen, einen Auftrag für den Tempel Nathirs auszuführen. Namina, eine der Nathir-Anhängerinnen, hatte den Aufenthaltsort einer "todkranken" Mythanin, Maphet Khyn, ausfindig gemacht, und suchte Begleiter, um diese böse Magierin endgültig zu töten.

Natürlich waren die Freunde bereit, Minar dabei zu helfen, und so begleiteten Namina schließlich Borthor-Bartl, Minar, Gottlieb Bimisch, Zargos, Sirena, Lingana und Wasmeer. Sie kamen ohne besondere Schwierigkeiten voran und erreichten durch einen Felsgang die gesuchte wassergefüllte unterirdische Höhle.

Bei der Überfahrt mit zwei gefundenen Booten griff sie ein riesiger Krake an, der erstaunlicherweise vor allem Zargos heftig attackierte. Nach heldenhaftem Kampf und dank des Beistands Gottlieb Bimischs gelang es dem Elfen, sich von den gefährlichen Tentakeln zu befreien.

Das Festland der gesuchten Insel lag schon in Sprungweite, als im letzten Moment Bimisch von einem der wenigen übriggebliebenen Tentakel ergriffen wurde. Zu seinem Pech hatte der Tentakel seinen Waffenarm an seinen Rumpf gefesselt, und er mußte sein bewährtes Langschwert Gurthrauk fallen lassen. Da ihm Zargos und Sirena sofort zu Hilfe eilten, nahm der tapfere Wali seine Lage noch nicht besonders ernst. Beide wackeren Kämpfer legten ihre gesamte Kraft in ihren Schlag, um den Freund auch ganz bestimmt vom Tentakel loszuschneiden, doch

das Unglück wollte, daß beide stattdessen den armen Krieger trafen, Sirena noch dazu mit einer vergifteten Keule. Gottlieb Bimisch verlor daraufhin das Bewußtsein und wurde für den Kraken so zu einer leichten Beute; auch das beherzte Hinterherspringen seiner Freunde Minar und Borthor-Bartl und ihr Einstechen auf den Kraken blieb ohne Erfolg. Der Krake tauchte mit seinem Opfer weg, und Bimisch war verloren. Nachdem der Schock überwunden war, wanden sich die Freunde der Verteilung der übriggebliebenen Habseligkeiten Bimischs zu. So kam das Elbenschwert Gurthrauk nun "endlich" wieder zu Zargos zurück.

Ohne weitere Schwierigkeiten erreichten sie das Haus auf der Insel und konnten durch Fensterschlitze, die offenbar als Rauchabzug dienten, vorsichtige Blicke ins Gebäudeinnere werfen. Einige Krieger und Mägde warteten in einem Aufenthaltsraum gerade auf ihr "Mittagessen", das in einer Küche nebenan zubereitet wurde. Die Freunde beschlossen zu warten, bis die gesamte Belegschaft beim Essen sitzen würde, um dann in einem geeigneten Moment anzugreifen.

Die Gelegenheit kam, als ein Adept in die Küche polterte, um lautstark und ungeduldig bei einer Magd nach seiner Mahlzeit zu verlangen. Eine *Feuerkugel*, heimtückisch von Zargos durch einen Fensterschlitz in die Küche gebracht, beendete seinen Auftritt abrupt und hinterließ zwei verkohlte Leichen.

Die Explosion war für den Barden Borthor-Bartl, der durch einen anderen Fensterschlitz in den Aufenthaltsraum spähte, der Hinweis, jetzt mit einem Schlafliedchen zu beginnen. Es gelang ihm tatsächlich, die meisten der Anwesenden, die zunächst erschreckt aufgestanden waren, wieder zu beruhigen. Es folgte ein kurzer Kampf mit den übrigen

Bewohnern des Erdgeschoßes, die sich bald darauf allesamt als Gefangene im Aufenthaltsraum wiederfanden.

Das Erdgeschoß enthielt außer uninteressanten Schlafräumen nichts Besonderes, und so begaben sich die Freunde in den ersten Stock. Nach einigen Problemen mit einem mattenbelegten Gang und einem Türgriff, die bei Berührung den entsprechenden Körperteil verdorren ließen (Namina konnte aber helfen), erreichten sie das reich geschmückte Schlafzimmer Rivenlans, des Hauptmagiers und Anführers.

Lingana entdeckte dort hinter einem Wandteppich eine Geheimtür, mußte aber fliehen, als sie von einem kleinen Drachen, der sich aus einem Bild des Teppichs gelöst hatte, angegriffen wurde. Minar konnte den kleinen, aber gefährlichen Gegner mit einem wahren Meister-Bogenschuß an einem Schrank festnageln und dort schließlich unrühmlich erledigen.

Hinter der Geheimtür lag ein ähnlich kostbar eingerichtetes Zimmer, das zusätzlich von zwei Skeletten bewacht wurde. Beim Eintreten mußte eine schmale Zone permanenter Dunkelheit durchquert werden, und das hätte Namina beinahe das Leben gekostet. Während die Freunde sonst nichts spürten, brach sie bewußtlos zusammen und sah bereits wie tot aus; sie kam aber zur Erleichterung aller wieder zu sich, als sie aus der Dunkelzone herausgezogen worden war.

Die Freunde beschlossen, erst mal alle gefundenen Schätze ins Erdgeschoß zu bringen, um vor unliebsamen Überraschungen sicher zu sein; Minar und Borthor-Bartl mit seinem Hund blieben als Wache dort zurück. Während die Abenteurer im ersten Stock einen weiteren schlafenden Adepten fanden und mühelos überwältigten, hatte Rivenlan Gelegenheit, ins Erdgeschoß zu fliegen und sein gefangenes Personal im Aufenthaltsraum zu befreien.

Minar und Borthor-Bartl, die gelangweilt durch die Gänge schlenderten, stießen dann

auch prompt mit dem erzürnten Magier und einem befreiten Krieger zusammen. Rivenlan verdorrte den Arm des Halblings, was den Barden fortan am Musizieren hinderte, mußte sich aber vor dem wütenden Wist zurückziehen.

Die beiden Freunde riefen natürlich lautstark um Hilfe, besonders Minar, der gegen den gerüsteten Krieger einen schlechten Stand hatte; die Freunde eilten aus dem ersten Stock herbei, so schnell sie konnten. Zum Glück für die Abenteurer machte Rivenlan in seiner gierigen Hast, die frechen Eindringlinge niederzukämpfen, einen wahrlich kapitalen Fehler, denn er übersah die von Zargos heranschwebende *Feuerkugel* so lange, bis es für ihn zu spät zum Fliehen war! Das führte zu seinem deutlich verfrühten Ableben, und nach dem Tod ihres beinahe als allmächtig eingeschätzten Herrn ergab sich das Personal natürlich sofort.

Diesmal verhörten die Freunde ihre Gefangenen, die bereitwillig alles erzählten, was sie wußten, und sperrten sie dann in Gefängniszellen im Keller ein.

Anschließend überwältigten sie im ersten Stock problemlos den dritten und letzten Adepten, der so fest schlief, daß er überhaupt nicht aufzuwecken war. So verhörten sie nach einer längeren, aber erfolglosen Geheimtürsuche eben den zweiten Adepten, der sich ebenfalls sehr gesprächig zeigte.

Minar war es schließlich, der den Einfall hatte, an der richtigen Stelle suchte, und so Rivenlans Privatzimmer fand, in dem die Freunde unter anderem einen kleinen Stein der Lüfte entdeckten. Namina erklärte, damit könnte sie zu dem Turm fliegen, in dem Maphet Khyn sicherlich aufgebahrt würde; Minar und Sirena waren bereit, sie zu begleiten. Der Rest war reine Formsache, und die Mythanin wurde vernichtet.

Da die übrigen Freunde schon vermuteten, daß nach dem Tod der Mythanin wieder einmal alles erbeben und einstürzen würde, schafften sie in der Zwischenzeit bereits alle

erbeuteten Schätze in die Boote. Zargos zeigte sogar eine elfische Regung und händigte einem befreiten Bauernmädchen einen Generalschlüssel für die Gefängniszellen aus, so daß die Gefangenen eine Fluchtchance hatten, wenn die Höhle wirklich einstürzen würde. Tatsächlich brach unter großem Getöse der Turm zusammen, und die Freunde beeilten sich wieder einmal, vom Schauplatz ihrer Tätigkeit davonzukommen.

Der Gewinn eines kleinen Steins der Lüfte war dem Nathir-Tempel in Corrinis eine Sonderbelohnung von 1000 GS wert, auch wenn Zargos, der unnachgiebige Gisha-Krieger, den mächtigen Stein am liebsten selbst behalten hätte. Doch die Freunde hatten auch so eine anständige Beute mitgebracht - diesmal würde während der Winterpause keiner frieren !