

## A.7 Kap der Stürme

Wolf Miess, Mythos-Abenteurer, VF&SF 1983 (Mythos 18)

Copyright © 2003 by Jürgen Wappenschmitt.

Nachdem die Abenteurer in Almhuin einen ruhigen Einhornmond verbracht hatten, und die meisten von ihnen Lehrer fanden, um ihre Fertigkeiten zu verbessern, plagte sie die Langeweile und der immer leerer werdende Geldbeutel.

Eines Abends wurde Lingana folgende Botschaft übermittelt: Gwythyr, der Elestar der Stadt, hätte für eine beherzte Gruppe von Abenteurern einen lukrativen Auftrag zu vergeben! In der Hoffnung, der Langeweile zu entrinnen, gingen einige der Freunde, nämlich Mathorha, Borthor-Bartl, Minar, Boromir und Zargos, zu dem vereinbarten Treffpunkt, der Residenz des Regenten.

Das Hauptargument, den Auftrag anzunehmen, war, dass sie ein Ablehnen wahrscheinlich nicht überleben würden. Die Aufgabe an und für sich war schnell formuliert:

Auf dem halben Weg von Almhuin nach Areinall verschwanden in letzter Zeit sehr häufig, ohne eine Spur zu hinterlassen, Handelsschiffe. Nachdem sogar bewaffnete Schiffe spurlos verschwunden waren, setzte man die Nachforschungen auf dem Landweg fort. Das einzige, das dabei heraus kam, war, dass man den ungefähren Ort der Geschehnisse entdeckte: es war ein Felsen, der sich vor den Klippen befand und genauso hoch war wie diese, etwa 30m, jedoch nur über den Strand bzw. über das Wasser zu erreichen war - das sogenannte „Kap der Stürme“. Außerdem zog jedesmal, wenn ein Schiff verschwand, ein dichter Nebel auf, so dass niemals das Verschwinden eines Schiffes zu beobachten war!

Sie sollten also dieses Rätsel lösen. Es wurde ihnen auch eine Belohnung versprochen und außerdem wurde von Seiten des Elestars ihr Leben verschont!

Am nächsten Morgen brachen sie frühzeitig auf und trafen vor der Stadt auf die versprochenen Pferde und erreichten das Kap am nächsten Tag unbehelligt.

Bei der ersten Betrachtung zeigte sich die Klippe als ein unberührter Fleck der Natur. Die Entfernung von der Klippe zum „Kap“ betrug etwa 20m und wurde 20m tief durch einen Sandstrand überbrückt. Die Beratung war kurz und ein Entschluss schnell gefasst: runter zum Strand - rüber zum Felsen - rauf auf den Felsen - und „erst einmal umschaun“! Borthor-Bartl (ohne seinen Hund) und Zargos stellten die Vorhut. An einem Seil der Reihe nach hinuntergelassen, suchten sie erst den Rand der Klippe ab.

Kaum einige Meter gelaufen, wurde Zargos von einem aus dem Sand kommenden Tausendfüßler angegriffen! Borthor-Bartl, der zurückgeblieben war, erkannte die Situation sofort und spielte auf seiner magischen Laute das *Lied der Beruhigung*. Der Wurm ließ glücklicherweise von Zargos ab und vergrub sich friedlich im Sand.

Nach diesem Zwischenfall kletterten alle nach unten (der Hund musste natürlich unbedingt mit) und nach 25 ereignislosen Metern Strandüberquerung den Felsen wieder hinauf.

Oben angekommen fielen ihnen als erstes ein kleiner Tümpel mit Abfluss ins Meer und ein offenbar behauener Granitblock (3x5x2 m) ins Auge.

Das einzige, das sie nach langer Suche entdeckten, waren vor dem Granitblock die Konturen einer Falltür. Trotz intensivster Suche konnten sie nichts weiter finden und auch die Falltür blieb verschlossen. So wurde es Abend und sie kehrten entmutigt auf das Festland zurück.

Nach einer ruhigen Nacht kletterten sie wieder zu dem Strand hinunter, wo sie gleich wieder von dem Tausendfüßler begrüßt wurden. Doch diesmal war Zargos darauf vorbereitet und versetzte ihn in einen tiefen, magischen Schlaf. Dieser wurde ausgenutzt und sie machten ihm den Garaus!

Nun ging die ratlose Sucherei wieder von vorne los. Als erstes suchten sie den Strand ab - ergebnislos. Zargos schwamm sogar um den Felsen herum - ergebnislos. Also traf sich alles wieder auf dem Felsen.

Irgendwann, als alle wieder so herumstanden, ging plötzlich die Falltür auf und ein Krieger schaute ihnen erschrocken entgegen. Minar, der gerade einen Pfeil auf dem Bogen hatte (vielleicht wollte er sich ein Mittagessen schießen?), traf ihn in den Arm, so dass der Krieger die Leiter hinunterstürzte. Da alle hinterher stürmten, war der am Boden liegende Mann gleich überwältigt.

Sie befanden sich in einem viereckigen Raum, in den ein Gang mündete, und in dessen einer Ecke eine Wendeltreppe in die Tiefe führte. Als von der Wendeltreppe her Geräusche hinauf drangen, wollten sie die Ankömmlinge überraschen. Zargos drückte sich in die eine Ecke, Minar in die andere, und der Rest lief in den Gang. Kaum waren sie hineingelaufen, fielen zwei Fallgitter herab und Mathorha, Boromir und Lingana waren eingeschlossen!

Während Minar und Zargos die beiden Krieger verfolgten, die den Krach wahrgenommen und gleich die Flucht ergriffen hatten, suchte Borthor-Bartl nach dem Geheimmechanismus.

Einer der Flüchtenden konnte in einen magischen Schlaf versetzt werden, während der andere die nächste Etage erreichte. Er flüchtete in das im Norden angrenzende Labor und weiter in einen Wohnraum. Minar und Zargos hinterher! Sie hörten einen Aufschrei und hastiges Stühlerutschen; während die einen flüchteten, trat ihnen ein stattlicher Kämpfer entgegen.

Da Minar seinen Bogen gerade in der Hand hielt (vielleicht schläft er sogar mit ihm in der Hand?!), überlegte er es sich nach einigen Treffern und folgte seinen Kameraden.

Als diese Etage Zargos und Minar gehörte, durchsuchten sie das Labor und förderten einige undefinierbare Tränke und Schriftrollen zu Tage.

In der Zwischenzeit hatte Borthor-Bartl den Mechanismus der Fallgitter gefunden und entschärft. Am Ende des Ganges befand sich ein Schacht, in dessen Mitte eine sechseckige Säule auf einer Plattform stand, welche auf dem Wasser schwamm, bei deren Anblick jedem ein Leuchtturm in den Sinn kam. Die genaue Untersuchung des Schachtes brachte kein Ergebnis, so dass sich alle nach und nach bei Zargos und Minar einfanden.

Gemeinsam durchsuchten sie die angrenzenden Räume, außer Borthor-Bartl! Dieser ging mit seinem Hund Wist durch die südliche Tür einen Gang entlang und kam in das Schlafgemach einer Frau. Kaum hatte er diesen Raum betreten, öffnete sich eine Geheimtür, und er konnte eine Priesterin und zwei Krieger ausmachen! Das hatte er nun davon, dass er immer eine Extrawurst braten musste, genau wie im Gasthaus „Zum goldenen Korn“ in Orlane, wo er sich in der Nacht kidnappen ließ!

Da er zwar klein, aber nicht feige war, hetzte er Wist auf die Bande und kramte seine Schleuder hervor. Wist kam jedoch nicht sehr weit: er wurde von der Priesterin in den *Schlaf* versetzt! Diese Ablenkung genügte Borthor-Bartl, und er begann, seine Bleikugeln auf die Priesterin zu schleudern. Gleichzeitig stimmte er ein fürchterliches Geheul an, so dass Wist vor lauter Schreck aus seinem magischen Schlaf gerissen wurde.

Zum Glück schien heute die Priesterin mit dem falschen Fuß aus dem Bett gestiegen zu sein, denn durch mangelnde Konzentration, unterstützt von den Treffern der Bleikugeln und dem fürchterlichen Geheul des Halbblings, konnte sie diesen nicht im geringsten in Bedrängnis bringen. Nur den Hund konnte sie durch den sich wiederholenden magischen *Schlaf* verwirren! Zu guter Letzt sank sie selbst in einen tiefen Schlaf! Doch Borthor-Bartl, der in seinem Übereifer diesen Vorgang nicht registriert hatte, weckte sie mit einer gut gezielten Bleikugel wieder auf!

Am Ende dieses hektischen und lauten Kampfes lagen die Priesterin und ein Krieger tot am Boden, und der andere flüchtete die Treppe hinunter. Jetzt kam Wists große Stunde, der gerade wieder erwacht war. Er sprang hinterher und ließ dem Letzten der „Dreierbande“ keine Chance!

Währenddessen tat sich an der anderen Treppe auch etwas. Hinten stürmten drei Krieger die Treppe zum Wohnzimmer hinauf, und bei der Wendeltreppe schraubten sich ebenfalls drei Mann nach oben.

Boromir trat mutig, unterstützt von Mathorha, dem Feind auf der Treppe entgegen, und Lingana, Minar und Zargos hielten die drei anderen auf. Nun wurde die Situation sehr brenzlich!

Boromir konnte einen niederstechen, musste dann jedoch schwer angeschlagen das Weite suchen und Mathorha die weitere Arbeit überlassen. Auf der anderen Seite zog sich Zargos entkräftet in den Thronsaal zurück. Nachdem die Verbleibenden einen Mann unschädlich machen konnten, mussten auch sie zurückweichen! Minar zog sich in das Schlafgemach der Priesterin, wo der Halbbling abgehaust hatte, und Lingana, gefolgt von den beiden Kriegern, in das Labor zurück. Dort trafen sie auf Mathorha, die trotz der Eliminierung eines Gegners das Wohnzimmer räumen musste!

Zum Glück stießen auch noch Boromir und Zargos nach ihrer Zwangsverschnaudpause dazu, so dass es nun im Labor zu dem Entscheidungskampf kam.

Nach langem und unerbittlich geführtem Nahkampf fiel die Entscheidung zu Gunsten der Abenteurer, die verletzt und erschöpft auf die Suche nach den beiden anderen gingen.

Diese waren inzwischen einen Stock tiefer, wo sie drei Mädchen in ihren Räumlichkeiten vorfanden. Des weiteren befanden sich auf dieser Ebene die Unterkunft der Krieger, die Vorratsräume und die Küche. Nach einer flüchtigen Inspektion gingen die beiden wieder nach oben, wo sie im Schlafgemach der Priesterin auf die anderen trafen.

Lingana, die ihre Neugier nicht im Zaum halten konnte, beschloss, nun ebenfalls alleine auf Erkundung zu gehen. Sie stieg sogar eine Etage tiefer als Minar und Borthor-Bartl. Sie kam an verlassenem Kerkerzellen vorbei zu einer wassergefüllten Höhle, in der am Boden eines Kais das Bildnis eines Hais mit der Schnauze zum Wasser zeigte.

Als sie nach einer genauen Untersuchung nichts weiter entdecken konnte, kehrte sie zu den anderen zurück, wo Minar gerade das ganze Mobiliar an einem Spiegel zertrümmert hatte. Auf eine Frage Linganas hin wurde ihr erklärt, dass alle hinter dem Spiegel einen weiteren Raum oder zumindest ein Geheimfach vermuteten.

Da der Spiegel jeder Gewaltanwendung widerstand, beschlossen Borthor-Bartl, Boromir, Minar und Lingana eine weitere gemeinsame Erkundung. Sie entdeckten durch Drehen einer hölzernen Shigg-Statue eine Geheimtür, die auf einen alten Felsengang führte - eine neue Wendeltreppe führte weiter nach unten, und sie kamen so vor eine Kammer.

Alle außer Lingana gingen hinein. In einem viereckigen Raum stand auf einem Podest eine Statue mit ausgestreckten Armen. In der einen Hand befand sich ein Stab und in der anderen ein silbernes Bärengebiss. Da in diesem Raum nichts weiter stand und eine genaue Untersuchung der Wände keine Geheimtüren bzw. -kammern zutage förderte, wanden sich alle der Statue zu. Borthor-Bartl, der wie immer zu voreilig handelte, nahm einen Gegenstand der Statue. Kaum hatte er ihn in der Hand, kippte der leere Arm nach oben und der andere nach unten. Das war jedoch nicht die einzige Veränderung. Als die Arme aus der Waage waren, schloss sich die Tür, und an den Wänden waren in Bodennähe Öffnungen zu sehen, durch die Wasser eingeleitet wurde!

Zum Glück stieg das Wasser nur langsam, und so entdeckten sie noch rechtzeitig im Sockel der Statue den Mechanismus und setzten ihn außer Kraft. Nachdem das Wasser abgelaufen war und sich die Tür - Lingana sei Dank - öffnen ließ, hatten alle die Nase voll, und da sie recht angeschlagen waren, beschlossen sie, sich erst einmal mit dem nötigen Schlaf wieder auf Vordermann zu bringen. Sie kehrten in das zertrümmerte Schlafgemach zurück, wo sich jeder einen Platz aussuchte, und bald fielen sie in einen tiefen Erschöpfungsschlaf.

Außer Minar und dem Halbling, die den Kanal nicht voll genug kriegen konnten und alleine weiter auf Entdeckungsreise gingen!

Zunächst untersuchten sie noch einmal den Spiegel und kamen immer mehr zu der Überzeugung, dass sich dahinter sehr viele Kostbarkeiten verbergen müssten. Nach dem sie auch diesmal keinen Mechanismus entdecken konnten, erinnerte sich Borthor-Bartl plötzlich an einen milchigtrüben Stein, der an einer Kette um den Hals der Priesterin gehangen war, und den er kurzerhand eingesackt hatte. Wie durch göttliche Eingabe nahm er den Stein und berührte damit den Spiegel.

Als der Spiegel durchlässig wurde, war er am erstauntesten von beiden! Sie gelangten in eine schmale Kammer, die mit einigen Truhen voller kostbarer Frauengewänder, Pelze und Geschmeide gefüllt waren. Der Fund wurde gleich in das Schlafquartier geschafft. Eine weitere Geheimtür führte in eine kleine, aber fein eingerichtete Folterkammer, auf deren Untersuchung die beiden Freunde angewidert verzichteten. Doch ihr Tatendrang war noch immer unbefriedigt. So gingen sie also, von Wist begleitet, noch einmal zur geheimen Wendeltreppe, die an der zuletzt erkundeten Kammer vorbei noch etwa 40m weiter nach unten führte, so dass sie sich schon weit unterhalb der Wasserlinie befanden. Sie endete in einem Vorraum, an dessen gegenüberliegender Wand sich eine Tür befand. Vor dieser standen sich zwei Statuen mit ausgestreckten Armen gegenüber, zwischen denen man hindurch musste, um zur Tür zu gelangen.

Da gebrannte Kinder bekanntlich vorsichtig sind (manchmal), kam nun Minars Bindfaden zum Einsatz. Damit zogen sie die Tür auf und blieben so selbst außerhalb der Reichweite der

Statuen. Kaum war die Tür auf, berührten sich mit einem ohrenbetäubenden Knall die Arme der Statuen. Mehr passierte - zu ihrem Erstaunen - nicht.

Hinter der Tür befand sich ein Raum, in dem magische Dunkelheit herrschte. Durch diesen tastete sich Borthor-Bartl und gelangte so in einen weiteren, in dem ein grünliches Licht schimmerte.

Kaum, dass er den Raum betreten hatte, bewegten sich die Seitenwände auf ihn zu, und von der Decke her strömte Gas. Ihm gegenüber befand sich ein Torbogen, ausgefüllt mit grauen Nebel, in dessen Füllung Tasten eingelassen waren. Wieder übermütig geworden und angesichts der näherkommenden Wände und des herabschwebenden Gases schritt er wacker in den Nebel hinein.

Sofort wurde ihm ganz komisch zumute und alles verschwamm vor seinen Augen! Als er mit seinem Leben abgeschlossen hatte, klärte sich seine Sicht wieder und er befand sich im Adamskostüm vor den Statuen, bei Minar! Mit einer noblen Geste und einem Grinsen im Gesicht reichte Minar ihm sein Taschentuch, damit er seine Blöße bedecken konnte. Mit einem „na sowas“ auf den Lippen rannte Borthor-Bartl gleich wieder los, um kurz darauf ohne Taschentuch vor Minar zu erscheinen.

Darauf hin gingen Minar und Wist mit und nach einem kleinen „Senso-Spiel“ vor dem Nebeltor verschwand der Nebel, und sie konnten ungehindert in den anderen Raum gelangen. Das Mobiliar dieses Raumes bestand nur aus einem großen runden Tisch, auf dem 7 Totenschädel lagen!

Kaum waren die beiden eingetreten, fingen die Köpfe das Wackeln an und klapperten mit ihren Gebissen. Als Minar dieses gruselige Bild erblickte, packte ihn das Grauen und er rannte, erfüllt mit panischer Angst, den Weg zurück bis in das Schlafgemach und kauerte sich dort in eine Ecke! Borthor-Bartl schickte seinen Hund vorsichtshalber dem Waldläufer hinterher, dann wurde er fürchterlich wütend.

Er sprang auf den Tisch und platzierte eine Pfütze genau in dessen Mitte (andere Mittel hatte er ja momentan nicht zur Verfügung)! Als die Totenschädel aufgeschreckt, am äußersten Rand des Tisches, im Kreis um die Pfütze herumrollten, verließ er, ohne die „Holzköpfe“ mit einem weiteren Blick zu würdigen, durch die gegenüberliegende Tür den Raum.

Das erste, was ihm ins Auge fiel, war eine große, geöffnete Truhe voll mit dem herrlichsten Schmuck bzw. mit Edelstein besetzten und mit Runen versehenen Waffen. Hinter dem offenstehenden Deckel stand eine etwa 2,5m hohe menschenähnliche Statue. Ansonsten war der Raum leer, und in der gegenüberliegenden Wand befand sich eine Tür.

Wie der Halbling staunend auf die Schätze zutrat, streckte die Statue, in Wahrheit ein etwas tapsiger Steingolem, die Hand aus und sprach: „Gib mir einen magischen Gegenstand und nimm von dem, was andere hier gelassen haben.“ Da sich ein Nackter bekanntlich nicht in die Tasche greifen kann, kam ihm ein Geistesblitz. Schnell bückte er sich, um einen Gegenstand aus der Truhe zu ergreifen, um diesen dem Golem in die Hand zu drücken. Doch da wurde der Golem lebendig, sprang um die Truhe herum und versetzte ihm einen Schlag, so dass der Halbling es sich überlegte und durch die andere Tür das Weite suchte.

So gelangte er in einen Spiegelraum. Und da von Spiegeln (insbesondere von einer unnatürlichen Anhäufung von Spiegeln) meist nichts Gutes zu erwarten war, konzentrierte er sich auf die gegenüberliegende Tür und verließ den Raum durch diese.

Da stand er nun in einer Art Wohnraum. Links der Tür stand eine mannshohe Statue mit grün leuchtenden Augen. Der Tür gegenüber stand ein Schreibtisch, und an der rechten Wand befand sich eine Schlafstelle. Die Wände und der Boden waren mit Teppichen bedeckt, bis auf die linke hintere Ecke, wo sich eine dunkle Grube befand. Er meinte, in dieser seine Kleidung und seine ganze Ausrüstung zu erkennen!

Wie er sich der Grube näherte, tauchte der (für Halblinge) riesige Kopf einer Schlange auf, und er beschloss umzukehren, um am Morgen mit Verstärkung zurückzukommen.

Beim geordneten Rückzug konnte er sich jedoch im Spiegelsaal nicht mehr beherrschen und schaute in den nächstbesten Spiegel. Er sah einen nackten Halbling, der aussah wie er, mit geballten Fäusten auf sich zulaufen! „Ach was“, dachte er, „immer diese blöden Illusionen!“ und drehte sich um. Schon nach einem Schritt ereilte ihn die bittere Wahrheit in Form eines zaghaften Halblingsfaustschlages zwischen die Schulterblätter! Mit einem „Huch“ auf den Lippen flüchtete er sich zu der „schlagenden Statue“. Da ihm diese nichts mehr antut, kam er bei seinen schlafenden Kameraden an, um sich ebenfalls eine Mütze Schlaf zu gönnen.

Am nächsten Morgen wachte als erster Zargos auf. Durch den Krach, den er bei der Begutachtung der „Fundsachen“ verursachte, wurde allmählich auch der Rest der Mannschaft munter. Mathorha, die sich noch recht angeschlagen fühlte, beschloss, mit den befreiten Mädchen ein kräftiges Mittagessen vorzubereiten, während die anderen sich auf den Weg zu den „Halblingsklamotten“ machen wollten. Nachdem die beiden Nachtschwärmer die anderen über die zu erwartenden Gefahren informiert hatten, schnappte sich Borthor-Bartl, auf Geheiß seiner Kameraden, das Bettlaken, außer der Decke, die er schon um hatte, und los ging's!

Zargos und Borthor-Bartl machten den Anfang. Sie kamen gut voran, und nach einem weiteren erfolgreichen „Sensio-Spiel“ stürzte sich der Halbling auf die auf dem Tisch ruhenden Totenschädel! Doch mangels Geschick und Kraft war es ihm nur möglich, über drei der sieben Schädel das Laken zu werfen. Die übrigen vier stiegen, aufgeregt klappernd, in die Luft und stürzten sich auf ihren „Nestbeschmutzer“!

Er konnte jedoch durch das „Nebeltor“ flüchten, durch welches ihm die Totenköpfe nicht folgten. Aber auch diesen Raum mussten sie aufgrund der näher rückenden Wände und des einströmenden Gases verlassen, so dass sich alle wieder am Anfang des Raumparcours befanden.

Zargos holte aus ihrem Schlafgemach zwei weitere Decken, und das Spießbrutenlaufen begann von neuem. Diesmal übernahm er das Zudecken der Köpfe, was ihm auch souverän gelang. Da sie gut instruiert waren, beachteten sie im nächsten Raum den Schatzwächter gar nicht und gingen an ihm vorbei in das Spiegelkabinett. Dieses durchquerten sie mit einem starren Blick und kamen so in den letzten Raum.

Kaum waren Zargos, Minar und Borthor-Bartl im Raum, tauchte auch schon eine 5m lange Riesenschlange aus der Grube hervor. „Das ist keine Giftschlange!“ meinte der Halbling, der von sich behauptete, etwas von Tieren zu verstehen. Dass dieses Reptil jedoch zäh und gefährlich war, merkten sie, als es ein paar gut gezielte Schwerthiebe ohne eine sichtbare Wirkung einsteckte. Als Minar nach einem eher harmlosen Biss zusammenbrach, wussten sie

auch, dass es sich hier doch um eine Giftschlange handelte! Die besonnene Lingana und ihr heilerisches Können retteten ihn gerade noch vor einem frühzeitigen Ableben!

Nach einen weiteren Schlagabtausch gelang es Zargos, die Schlange in einen magischen *Schlaf* zu versetzen, um ihr dann den Garaus zu machen.

Während Borthor-Bartl nach seinen Klamotten fischte (in die Grube steigen traute er sich nicht, da es in ihr vor kleinen Schlangen nur so wimmelte, die nach seiner Meinung giftig waren), Boromir den Papierkram auf dem Schreibtisch einsackte und der Rest ergebnislos Boden und Wände absuchte, widmete sich Zargos der Statue. Da von ihr all die böse Ausstrahlung ausging, sammelte er seine ganze erreichbare magische Energie und fing eine Beschwörung an. Da er auf eine sehr starke magische Kraft traf, war er hinterher erschöpft und froh, dieses magische Duell lebend und unbeschadet überstanden zu haben! Vor lauter Wut montierte er die leuchtenden „Augen“ mit dem Dolch aus ihren Fassungen, wickelte sie einzeln in Stoff und steckte sie ein.

Auf dem Rückweg zertrümmerte Lingana noch schnell alle Spiegel, was ihrem Schwert alles andere als gut tat. Dann wanden sie sich der Schatztruhe zu. Zuerst wurde es friedlich versucht. Der Wächter zerdrückte jedoch alle Gegenstände, die man ihm nach seiner Aufforderung in die Hände legte. Dann kam die glorreiche Idee! Von hinten warf man der Statue eine Decke über den Kopf, und als Borthor-Bartl in die Truhe griff, merkten alle, dass es sich bei ihrem Inhalt nur um eine Illusion handelte.

Enttäuscht, dass sie bis jetzt keine große Beute gemacht hatten, kehrten sie noch einmal in das „Schlangenzimmer“ zurück. Aber auch eine zweite Untersuchung brachte kein besseres Ergebnis als die erste.

Daraufhin ließ sich Boromir die zwei „Augen“ der Statue geben. Er nahm sie, betrachtete sie und brachte sie so nahe zusammen, dass sie sich berührten.

Da kam es zu einer ohrenbetäubenden Explosion, und die Erde bzw. die Felswände fingen an zu beben! Die Erschütterungen waren so stark, dass der zierlich wirkende Schreibtisch auseinanderbrach, und aus dem einen Bein, das offensichtlich eine Geheimkammer beinhaltete, kullerte ein sehr großer und wertvoller Diamant.

Dann wurde ihnen ihre heikle Situation klar: sie befinden sich ja mindestens 20m unter der Wasseroberfläche! Aufgescheucht von den Gedanken an das vielleicht hereinbrechende Wasser begaben sie sich auf die Flucht nach oben. Im Wohntrakt, wo sie ihre restliche Beute an sich nahmen, wurden sie schon von Mathorha und den Mädchen erwartet, die genau wissen wollten, was da überhaupt passiert wäre. Ohne viele erklärende Worte abzuwarten, schlossen sie sich jedoch der allgemeinen Flucht an.

Ihr Weg führte sie weiter nach oben, durch die zum Glück noch offen stehende Luke, die Steilwand nach unten, über den Strand und die Klippen wieder hinauf.

Wider Erwarten stieß keinem, trotz der Hektik, irgendein Missgeschick zu, so dass alle bei ihren Pferden ankamen. Gerade als sie aufsteigen wollten, kam es zu einer riesigen Detonation und sie wurden von der gewaltigen Druckwelle zu Boden gerissen!

Als sie sich wieder erhoben, sahen sie, dass das „Kap der Stürme“ mit samt dem Strand verschwunden war. Mit dem Wissen um ihr knappes Entkommen und mit deutlich weichen Knien machten sie sich auf den Rückweg zu ihrem Auftraggeber.

Dieser war hochofrenet über die gute Erfüllung seines Auftrages und geizte nicht mit den versprochenen Goldstücken. Da er den gefundenen Papieren entnehmen konnte, dass die Bewohner des Kapfelsens gemeinsame Sache mit einer Piratenbande machten und in Kürze ein Treffen stattfinden sollte, sah er die Gelegenheit kommen, einen ebenso ruhmvollen wie innenpolitisch wirksamen Streich vor den Augen seiner Untertanen zu führen.

Er erhöhte deshalb großzügig die Belohnung, legte den Fremden aber dringlich ans Herz, möglichst bald aus Almuin zu verschwinden. Es traf sich deshalb ganz gut, dass sein Magier gerade einen magiranischen Reisezauber vorbereitet hatte, der sie an ein beliebiges Ziel verfrachten konnte.

Die Abenteurer zögerten nur kurz, um ihre übrigen Freunde (Gottlieb Bimisch war wieder einmal sturzbetrunken) aus der Stadt herbeizuholen, und dann betraten sie auch schon das große Pentagramm; ihr Ziel war Daongeddh in Alba, wo der Halbling ein neues Abenteuer gewittert hat...