

A.18 Ring des Tsotha-Agg

Bernd Lindenberger, Mythos-Abenteurer, VF&SF 1980 (Mythos 9)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Abraxas zahlte den erfolgreichen Heimkehrern bereitwillig 1000 GS für das gefundene BalRok-Amulett. Der alte Zwergenmagier machte einen sehr nervösen Eindruck. Er murmelte etwas davon, dass die ganze magische Versetzerei nichts taugte. Das krynnische Abenteuer hatte eine ganze Reihe von Wirbeln und Strudeln in den magischen Energieströmen verursacht, deren Auswirkungen derzeit noch nicht abzuschätzen waren. Dennoch musste Abraxas schon am nächsten Tag wieder nach Krynn "verreisen" - ein besonders anstrengendes und gefährliches Experiment stand bevor, um die bösen Mächte Krynn ein für alle Mal zu bezwingen.

Den Freunden kam eine Pause sehr gelegen, und sie ruhten sich wieder einmal im vertrauten Corrinis aus. Searinnu, die oberste Heilerin des Nathir-Tempels, kam von einer Reise nach Teamhair zurück und ließ kurz nach ihrer Ankunft Sirena und deren Freunde zu sich kommen. Nach ein paar höflichen Grußworten kam sie zur Sache:

"Die ehrwürdigen Weisen Frauen haben mir von einer merkwürdigen Sache berichtet. In der Nähe von Crobhinmor im Nordwesten Erainns geschehen seit sechs Monden unheimliche Dinge in der Nähe einer uralten und eigentlich längst vergessenen Tempelanlage des Totengottes Traidhiu. Gräber werden geschändet, Leichen aus ihren Ruhestätten geraubt, und einige tapfere Leute, die sich in den Tempel gewagt hatten, kehrten nie wieder von dort zurück. Nun traut sich keiner mehr in die Nähe, und man sagt, dass wohl mehr als nur ein starker Arm nötig sei, um den Schrecken Traidhius zu begegnen. Ich dachte mir natürlich gleich, dass dies eine Aufgabe für Euch sein könnte. Findet also heraus, was dort los ist, und beendet den Spuk, wenn möglich!"

Nachdem die Freunde erst gerade eben einen Tempel erforscht hatten, waren sie von diesem Auftrag nicht gerade sehr begeistert. Da ihnen die Heilerinnen aber schon so manchen Dienst erwiesen hatten und Sirena ja mehr oder weniger auch zu ihnen gehörte, konnten sie die Aufgabe aber auch nicht einfach ablehnen, und schließlich nahmen sie den Auftrag an. So machten sich also Sirena, Borthor-Bartl, Flusswind, Zargos, Minar und Tharwing auf die lange Reise durch Erainn, zusammen mit dem nach Jahren wieder einmal aufgetauchten Zwergenkrieger Zwirrbold und einer neuen Begleiterin, der erainnischen Waldläuferin Coiree.

Ihr Ziel war das Wehrgehöft An Fuadair (= Kalte Eiche) im Norden Crobhinmors. Sie wurden vom Familienoberhaupt der Bauern, ay'molfan, freundlich empfangen - seine Hofheilerin hatte ihn schon von der Ankunft der Fremdlinge unterrichtet.

Er erzählte den mutigen Abenteurern bei einigen großen Bechern Whisky bereitwillig alles, was er von dem Spuktempel wusste, den man von hier aus in etwa einem Tagesmarsch erreichte. In manchen Nächten würde man dort wahnwitziges Gelächter vernehmen, und kein vernünftiger Mensch wagte sich jetzt noch in diese Gegend. Er erinnerte sich, dass ihn vor etlichen Monden ein seltsamer blasser Mann in Begleitung mehrerer stummer Krieger besucht hatte, der sich eindringlich nach der alten Kultstätte erkundigt hatte. Der Mann hatte sich als Tsotha-Agg oder so ähnlich vorgestellt, und er hatte durchblicken lassen, dass er Magier wäre und ein mächtiges Artefakt, den Ring der "Imker-Nation", suchte.

Den Freunden war klar, dass dieser Magier und der von ihm gesuchte "Ring der Inkarnation" sicherlich etwas mit dem geheimnisvollen Spuk in der alten Kultstätte zu tun hatten. Doch sie

verdrängten zunächst alle anstrengenden Gedanken, was bei den gut gefüllten Bechern auch nicht weiter schwer fiel, und vergnügten sich bei der von ay'molfan schnell angeordneten Abschiedsfeier für die mutigen Streiter wider das Böse. Ay'molfan versprach Borthor-Bartl, wenn sie erfolgreich von ihrer Expedition zurückkämen, könnte er sich einen der erainnischen Wolfshundwelpen mitnehmen (der Halbling sah mit Sorge die ersten weißen Haare auf der Schnauze seines braven Wist sprießen).

Nach der anstrengenden Feier legten die Freunde am anderen Morgen gerne noch einen weiteren Rasttag bei den gastfreundlichen Bauern ein. Am Abend hatte die Heilerin plötzlich ein zweites Gesicht und trug ihnen ein paar seltsame Orakelsprüche vor, deren Beachtung zum Gelingen ihres Unternehmens beitragen sollte.

In den frühen Morgenstunden brachen die Freunde dann endlich auf. Der beschriebene Pfad war nicht zu verfehlen und endete auf der Kuppe eines Hügels, wo sechs schwarze Monolithen die Punkte eines regelmäßigen Sechsecks bildeten. In ihrer Mitte führten steile Stufen hinab in ein tiefes Felsenloch.

Die Freunde zögerten, einfach blindlings und unangemeldet den Haupteingang zu benutzen, und tatsächlich entdeckte Tharwing beim Herumsuchen an den totenschädelverzierten Obelisken den schon vermuteten Geheimgang. Ehe die Abenteurer das Tempelinnere betraten, musste sich Sirena, die plötzlich von heftigen Zahnschmerzen geplagt wurde, von ihnen verabschieden. Die Heilerin kehrte allein nach An Fuadair zurück, um sich von der Hofheilerin helfen zu lassen.

Der alte Traidhiu-Tempel wurde seit der Ankunft des Magiers Tsotha-Agg wieder bewohnt. Tsotha-Agg hatte nämlich den gesuchten Ring gefunden und beschlossen, den Tempel zu seiner neuen Wohnstätte umzubauen. Mit Hilfe des Rings erschuf er drei Inkarnationen seiner selbst und machte sie zu Wächtern der einzelnen Etagen des Tempels. Zu seinem Pech war der Magier aber schon zu tief in das geheime Wissen der Mächte der Finsternis eingedrungen, und er wurde wahnsinnig. Die drei führerlosen Inkarnationen begannen um die Herrschaft zu kämpfen. Schließlich erkannte die erste die dritte als ihren Führer an; da die zweite jedoch weiterhin rebellierte, wurde sie in eine Zelle gesperrt. Die dritte Inkarnation lehnte es ab, die zweite zu töten, da sie dann magische Konsequenzen zu befürchten hatten. Der wahnsinnige Tsotha-Agg wurde in einen Käfig gesperrt - die Inkarnationen wussten, dass der Tod ihres Schöpfers auch ihr eigener wäre. Ihr ehrgeiziges Ziel war es nun, ein Heer der Untoten aufzustellen und ein Reich *Magiras* nach dem anderen unter die Macht der Finsternis zu zwingen.

Der geheime Eingang führte die Freunde schnurstracks in die Aufenthaltsräume der ersten Inkarnation. Die überraschte Inkarnation wurde zusammen mit ihrem Haustier, einem seltsamen Steppenaffen (der gerne "Ameisen in Honig" naschte) von den Abenteurern im Nu überwältigt und getötet.

In routinierter Weise ("wer hält die Laterne, wer macht die Tür auf?") begannen die Freunde dann, die Räume des Tempels zu erforschen. Immer wieder stellten sich ihnen Todeskrieger in den Weg, doch diesmal beherrschte Flusswind seinen Bihänder, und mit mächtigen Rundumschlägen mähte er seine Gegner förmlich nieder.

Tharwing und Coiree entdeckten einen alten Andachtsraum des Traidhiu, und ehe sie sich noch richtig umgeschaut hatten, wurden sie und die übrige Gruppe von drei Mumien angegriffen. Mit vereinten Kräften (Tharwing ließ *Feuerkugeln* platzen, Borthor-Bartl warf Zauberöl und stimmte dann ein aufmunterndes Liedlein an, Flusswind und Zargos kämpften tapfer) bezwangen sie die gefährlichen Gegner.

Zargos entdeckte am Altar eine Geheimtür, aber die Freunde wollten sich zunächst woanders im Tempel umsehen, und ließen den Altar zunächst unerforscht zurück.

Später stießen die Abenteurer auf ein "Todeslabyrinth", eine Anordnung von verwinkelten Gängen, in denen es nur so von Fallgruben wimmelte. Erst als Zargos zweimal und Zwirrbold und Minar je einmal in eine der glücklicherweise nicht allzu tiefen Gruben gestürzt waren, kehrten die Freunde entmutigt wieder um.

Zwirrbold hatte jede Lust verloren, noch weiter in den Tempelräumen herumzuirren, und legte sich auf ein Nickerchen in ein sicher scheinendes Zimmer. Zargos unterhielt sich mit Hilfe der magischen *Zwiesprache* mit Sirena, und sie vereinbarten, dass die Heilerin die nun tatendurstig gewordenen Abenteurer Alchemilla und Kerloas zum Eingang begleiten und den erschöpften Zwirrbold auf dem Rückweg mitnehmen würde. Sirena machte sich auf den Weg.

Nach einer längeren Verschnauf- und Wartepause stürzten sich die Freunde erfrischt in das nächste Gemetzel mit weiteren Todeskriegern, die diesmal mehr Glück hatten und zu zweit versuchten, Coiree zu zerfleischen. Die Freunde konnten zwar die Waldläuferin rechtzeitig retten, aber Coirees linkes Bein war so stark verletzt worden, dass sie fortan nur noch durch die Gänge humpeln konnte.

Bei der weiteren Erkundung des Tempels stießen die Gefährten auf ein umfangreiches Leichenlager (die die Inkarnationen noch zu Untoten umwandeln wollten) und ein paar hungrige Ghule, die zum Glück eingesperrt waren. Zargos und Tharwing erledigten die Ghule mit ein paar *Feuerkugeln*.

Da sie sonst bereits alle Räume erforscht hatten, kehrten die Freunde endlich wieder in das Todeslabyrinth zurück; diesmal ging Zargos angeseilt voraus. In der Mitte des Labyrinths lag eine geheime Halle, in deren Zentrum aus einem Steinquader zwei Quellen sprudelten. Eine geheimnisvoll schillernde Kuppel in 6m Höhe bildete die Decke der Halle.

Borthor-Bartl sah sich rasch im Raum um, trank nacheinander aus beiden Quellen - und zum Erstaunen aller schwebte der Halbling plötzlich wie von Geisterhand senkrecht in die Lüfte und verschwand hinter der schillernden Kuppel. Minar wollte es seinem Freund nachtun, trank ebenfalls - leider in der falschen Reihenfolge - schwebte bis zur Kuppel und stürzte von dort plötzlich zu Boden. Er fiel so unglücklich auf den harten Steinboden, dass er sich schwere innere Verletzungen zuzog - trotz schneller Erster Hilfe war für den Waldläufer das Abenteuer damit vorzeitig beendet. Ohne fremde Hilfe konnte er sich kaum bewegen.

Nach längerer Beratung entschieden sich die Freunde, dem Halbling nach oben in die unbekannte Höhe zu folgen. So schwebten alle, einschließlich Minar und Wist, durch die Kuppel und einen Schacht hinauf zu einem geländerlosen Vorsprung; dort saß bereits seit geraumer Zeit Borthor-Bartl und schmauchte sein Pfeifchen.

Der Halbling sah in aller Seelenruhe zu, wie einer nach dem anderen seine Gefährten bei ihm ankamen. Er war in einer ungewöhnlich guten, ja fast heiteren Stimmung, und teilte den verwunderten Freunden kichernd mit, dass er schon mehrmals hinter der Tür in seinem Rücken die Schritte einiger Personen gehört hätte, vermutlich irgendwelche Wachen, denn die Geräusche wären in regelmäßigen Abständen zu hören. Bei jedem Zug an seiner Pfeife wurde der Barde noch lustiger (kein Wunder, er rauchte eine besondere Mischung des corrinischen Tabakhändlers Tuck, die ihn ähnlich wie Marihuana in einen besonders entspannten Glückszustand versetzte).

Während sich die Abenteurer noch berieten, wie sie nun weiter vorgehen wollten, holte Borthor-Bartl seinen Dudelsack hervor und begann plötzlich, lautstark beschwingte albische Tanzlieder zu spielen. Die Freunde konnten gerade noch entsetzt zu ihren Waffen greifen, da wurde auch schon die Tür aufgerissen: drei Todeskrieger stürmten herein und griffen ungestüm an; nach kurzem Kampf wurden sie besiegt und vernichtet.

Mittlerweile waren Sirena, Alchemilla und Kerloas am Tempeleingang eingetroffen. Zargos beschrieb Sirena nun so genau den Weg, den die beiden Neuankömmlinge zurücklegen mussten, dass diese ihn problemlos fanden und etwas später wirklich bei der Gruppe auftauchten. Sirena hatte inzwischen Zwirrbold getroffen und kehrte wieder in das Wehrgehöft zurück, um sich neue Kräuter auf ihren wehen Zahn legen zu lassen.

Ihr Weiterweg führte die Freunde direkt in den nun unbewachten Thronraum Tsotha-Aggs. Dort saß gerade die dritte Inkarnation auf einem Jadethron, tief in Gedanken darüber versunken, wie man die untoten Horden am besten vermehren und zur Eroberung verwenden könnte.

Ehe die vier Todeskrieger reagieren und alle hereindrängenden Abenteurer aufhalten konnten, waren Kerloas und Zargos bereits in die Nähe der dritten Inkarnation gerannt und hieben mit ihren Waffen auf sie ein. Die so bedrängte Inkarnation musste sich mit Hilfe ihres Magierstabes zur Wehr setzen, und obwohl sie auch damit sehr gut umzugehen wusste und schlimme Treffer landen konnte, hatten die Freunde dennoch richtig gehandelt: die mächtigen Zaubersprüche der Inkarnation - wären sie zum Einsatz gekommen - hätten vermutlich viel schlimmeren Schaden verursacht!

So kämpften nun alle mit großem Einsatz; Tharwing "feuerkugelte", und Kerloas (er musste seine Angriffe auf die dritte Inkarnation einstellen) und Alchemilla wälzten sich mit jeweils zwei Todeskriegern in einem äußerst gefährlichen Handgemenge am Boden herum (beide wären um ein Haar gestorben, wenn sie nicht immer in letzter Sekunde Flusswind mit einem mächtigen Hieb befreit hätte).

Die jeweiligen Treffer und Gegentreffer wurden von einem zerlumpten bärtigen Mann, der in einem großen Vogelkäfig eingesperrt war, der von der Decke herabhing, ohne erkennbares System gelobt und beklatscht oder bedauert.

Schließlich behielten wieder einmal die tüchtigen Kämpfer die Oberhand und vernichteten die dritte Inkarnation und die Todeskrieger. Der bärtige Mann verlangte, nun sofort von seinen Rettern aus dem Käfig gelassen zu werden.

Die Freunde zögerten, dem eigenartigen Mann, der den bisher begegneten Inkarnationen äußerlich vollkommen glich, sofort seinen Wunsch zu erfüllen, und begannen ein längeres Gespräch. Sie entdeckten dabei, dass der Gefangene einen Ring an seiner Hand trug - und den er, darauf angesprochen, auf keinen Fall hergeben wollte (natürlich war der Mann kein anderer als der wahnsinnig gewordene Tsotha-Agg persönlich).

Die Gefährten versuchten nun, den Bärtigen mit allerlei Tricks so abzulenken, dass sie den Ring unauffällig erhaschen konnten, ohne ihn freilassen zu müssen. Doch alles misslang. Borthor-Bartl spielte ein magisches Tanzlied (und zusammen mit Flusswind begann Tsotha-Agg wirklich zu tanzen), doch da der Gefangene beim Tanzen fortwährend lachte und kicherte und nicht schon bald erschöpft zusammenbrach, gab der Barde diesen Versuch wieder auf (Flusswind stand schon der Schweiß auf der - übelriechenden - Stirn). Dann

probierte der Halbling das *Lied des Grauens* an seinem Opfer aus - doch Tsotha-Agg zeigte sich nicht beeindruckt - im Gegenteil, er bedankte sich lachend beim Barden für seinen schönen Vortrag ("wunderbar, mein Herr, ganz wunderbar"). Er spürte, dass er seinen Besuchern nun auch eine Vorstellung schuldig war, und verwandelte sich vor ihren Augen zunächst in einen Papagei, wurde dann unsichtbar, und - richtete plötzlich einen *Todeszauber* gegen Zargos (Tsotha-Agg hatte ihn beim Beobachten des Kampfes als den gefährlichsten seiner Gegner eingestuft)!

Der überraschte Elf hatte Glück im Unglück und starb nicht augenblicklich, sondern hatte noch ein paar wenige letzte Minuten übrig - und mit Hilfe einer der heilkräftigen "Wunderpillen Jonathans" von Kerloas wurde Zargos gerettet.

Flusswind, der den langen Unterhaltungen seiner Gefährten mit dem seltsamen Käfiginsassen sowieso mit wachsender Ungeduld gelauscht hatte, handelte sofort, als Tsotha-Agg seinen Zauber vollführt hatte und Zargos niedergesunken war, und stach auf den Magier ein und kratzte ihn an seiner Hand. Tsotha-Agg schrie sofort um Hilfe, die ihm Tharwing sogleich listig anbot. Kaum hatte der Magier seine Hand durch den Käfig gestreckt, damit der Wundheiler sie ihm verbände, versuchte Tharwing, den Ring abzustreifen - doch Tsotha-Agg hatte aufgepasst und zog seine Hand schnell zurück (und der Elf erklärte geistesgegenwärtig, er hätte nur die Reaktion seines Patienten prüfen wollen).

Die Freunde setzten nun die unterbrochenen Verhandlungen fort, und Tsotha-Agg erklärte sich schließlich bereit, den Ring herzugeben, wenn man ihn aus dem Käfig befreien würde - man müsste ihm aber versprechen, dass ihn das stinkende Ungeheuer (er meinte Flusswind) nicht wieder angreifen würde. Alchemilla versicherte ihm, dass sie es so machen würden, und Tsotha-Agg antwortete, sie sollte ihm ihre Hand darauf geben - kaum hatte die Elfin sie ihm gereicht, ließ sie der üble (und leider wahnsinnige) Magier auch schon verdorren, wobei er laut und hämisch lachte.

Das war Flusswind nun endgültig zu viel des Bösen, und voll Zorn erschlug er Tsotha-Agg. Er streifte ihm den gesuchten Ring vom Finger und steckte ihn ("zur Aufbewahrung") in seine Tasche.

Mit dem Tod Tsotha-Aggs war auch die zweite Inkarnation vernichtet worden, und die Freunde konnten nach einer längeren Ruhepause relativ gefahrlos die übrigen Tempelräume erforschen.

Tharwing und Zargos streckten eine plötzlich von Kerloas entdeckte Dämonin mit einer Salve von *Feuerkugeln* nieder, und Flusswind erstach einen Zombie-Bären.

Die meiste Zeit begegneten die systematisch vorgehenden Tempelforscher aber keinem Wesen, das sie aufhalten wollte, und entdeckten hier und da einige interessante Beutestücke. Endlich kehrten sie in den schon lange vorher gefundenen Andachtsraum des Traidhiu zurück, um die dortige Geheimtür näher in Augenschein zu nehmen.

Sie führte in eine Höhle unter dem Altar, die mit Schätzen aller Art gefüllt und von einem echten Geist bewacht wurde, der die drei ersten Eindringlinge, Borthor-Bartl, Zargos und Flusswind, mit beängstigender Wildheit angriff. Wieder wäre Zargos beim Kampf gegen den Geist beinahe umgebracht worden, doch letztlich gelang es den Abenteurern, ihren Gegner vorübergehend zu bannen und die Schätze an sich zu nehmen.

Schwer mit Beute beladen kehrten die Freunde ins Wehrgehöft zurück (manche gingen sehr langsam und vorsichtig - nicht nur wegen ihrer Last, sondern auch wegen ihrer vielen Verletzungen), und der gutherzige ay'molfan veranstaltete natürlich ein großes Besäufnis, d.h. eine große Freudenfeier angesichts der guten Nachricht, dass der Spuk in dem alten Tempel nun ein Ende hätte.

Nach ein paar Tagen Ruhe (und ein paar durchzechten Nächten) machten sich die Freunde auf die lange Heimreise nach Corrinis.

Unterwegs verkauften sie den Teil ihrer Beutestücke, den sie nicht selbst behalten wollten, und die Freunde wollten auch den Ring der Inkarnationen veräußern, doch Flusswind, der ihn bei sich trug, weigerte sich, ihn herzugeben. Der Krieger schien unterwegs auch immer häufiger unter schlechter Laune zu leiden und reagierte auf die freundlichen Sticheleien seiner Gefährten viel gereizter, als diese es von ihm gewohnt waren. Was war nur mit Flusswind los?