

## A.19 Das Jewel des Unlichts

Rainer Nagel, Spielwelt-Abenteuer, VF&SF 1988 (Spielwelt 34)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Flusswind war dem Einfluss des erbeuteten Rings der Inkarnationen erlegen, und als die Freunde nach einer Unterredung mit Searinniu, der obersten Heilerin des Nathir-Tempels von Corrinis, beschlossen, das gefährliche Artefakt, von dessen bösen Kräften die Heilerin schlimme Geschichten zu berichten wusste, lieber dem Nathir-Tempel zu überlassen, weigerte sich der Krieger, den Ring herauszugeben. Alle Überredungsversuche der Gefährten schlugen fehl, und ehe sie sich noch darüber einig waren, wie sie dem starrköpfigen Krieger möglichst elegant und gewaltfrei den Ring wegnehmen konnten, hatte sich Flusswind von der Gruppe entfernt. Ihm war, als ob der Ring nun plötzlich doch den Wunsch verspürte, seinen Besitzer zu wechseln, und es schien ihm, als ob ihn der Ring in den albischen Tempel von Corrinis ziehen wollte. Tatsächlich begegnete er dort dem Hohepriester des Tempels, Malaric, der wirklich Interesse hatte, den magischen Ring zu erwerben, und Flusswind dafür versprach, ihm kostenlos Beistand zu gewähren, wenn sich der Krieger einmal in einer Notlage befinden würde.

Die Freunde waren zwar nicht eben begeistert, als sie vom eigenmächtigen Handeln des Kriegers erfuhren, aber sie kannten ja nun schon ihren Flusswind und immerhin waren sie auf diese Weise den unheimlichen Ring nun doch los. Als Sirena sich bei Searinniu erkundigte, was von dieser Sache zu halten wäre, erfuhr sie, dass der ehrenwerte Malaric der Heilerin bereits von dem Ring erzählt hatte: als er bemerkt hatte, dass der Ring nicht nur eine magische, sondern eine ausgesprochen böse und lockende Ausstrahlung hatte, hatte er selbstverständlich nicht gezögert und das Artefakt auf immer vernichtet.

Wie so oft, verbrachten die Freunde wieder einen langen Winter in Corrinis. Zargos bekam Heimweh nach seinem Alpanu-Tempel im Sultanat Moro im fernen Lamarin, und an den langen Kneipenabenden erzählte er den Gefährten immer wieder, wie schön es doch wäre, wieder einmal in Moro zu sein. Doch die Freunde konnten sich zunächst an der Vorstellung einer langen Seereise ohne Aussicht auf ein lohnendes Abenteuer nicht begeistern. Da geschah es, dass eines Abends Aimiui, eine bei der Frauenbewegung Saorwen aktive Magierin und gute Bekannte von Sirena, in Begleitung einer gutaussehenden jungen Dame an ihren Stammtisch trat und ihnen diese als Yke von Kirnak vorstellte, "eine Schwester, die etwas Frauenpower nötig hätte". Yke erkundigte sich auch gleich bei Sirena, ob die übrigen Leute an ihrem Tisch alles ihre Untergebenen wären - im weiteren Verlauf des Gesprächs bestätigte sich bei den Freunden der Verdacht, dass die hübsche Yke nicht nur außerordentlich hübsch, sondern auch ebenso außergewöhnlich naiv (um nicht zu sagen: dumm) war.

Nach und nach - die Geduld der Freunde wurde schon arg strapaziert - erfuhren sie, dass Yke seit etwa drei Monaten in Corrinis weilte. Ihre Familie war einst ein mächtiges Adelsgeschlecht gewesen, das in den Wirren der Finsternis aber alles verloren hatte; ihre Eltern, die mittlerweile beide schon gestorben waren, hatten in bescheidenem Wohlstand in Chryseia gelebt. Yke hatte aber von irgendwoher - Genauerer wusste sie leider nicht - gehört, dass es einstmals einen großen Familienschatz derer von Kirnak gegeben hatte, der sich immer noch im Stammschloss der Familie befinden sollte. Wichtigster Bestandteil dieses Schatzes war das sagenhafte Familienjuwel: ein 30cm durchmessender schwarzer Opal mit Goldeinschlüssen. Yke suchte nun ein paar fähige Leute, die ihr bei der Bergung des alten Familienerbstücks behilflich waren.

Das Stammschloss befand sich auf der kleinen Insel Hoinath inmitten der Pforteninseln und damit auf halbem Weg in Zargos Heimat. Da sich die hübsche Yke auch ganz besonders für den Elfen zu interessieren schien, war dieser auch gern bereit, den Auftrag anzunehmen - Yke erklärte, sie würde selbstverständlich mitkommen, es wäre ja schließlich ihr Familienschatz, oder? Da sie außerdem versprach, sie würde für die Fahrtkosten aufkommen (tatsächlich mietete sie ein kleines chryseisches Handelsschiff für die weite Reise - über fast 2500 km) und letztlich wäre ihr nur am Opal selbst etwas gelegen, die übrigen Schätze könnten die Gefährten behalten, stimmten schließlich alle zu, Yke nach Hoinath zu begleiten (Yke bezweifelte zwar etwas, ob man den Kerl mit der haarigen Brust wirklich mitnehmen musste, er roch halt gar zu aufdringlich).

Bei erstaunlich günstigen Windverhältnissen dauerte die Seereise nur 15 Tage. Als Hoinath endlich in Sicht kam, machte das zerklüftete Eiland einen so unwirtlichen Eindruck, dass sich nur Alchemilla, Borthor-Bartl, Flusswind, Kerloas, Sirena und natürlich Zargos entschließen konnten, Yke auf ihrem Inselausflug zu begleiten. Der Weg der Gefährten zur bergigen Mitte der Insel, wo sich das Schloss befinden sollte, war recht mühsam: Bäche mussten durchwaten und Geröllhänge bezwungen werden, ehe die Freunde vor dem letzten Hindernis standen: eine über 40m hohe Steilwand führte hinauf zum Hochplateau und zum Schloss der Kirnaks.

Zargos, angespornt von den Beteuerungen Ykes, er wäre der mutigste und kräftigste Elf weit und breit, erkletterte die Steilwand erfolgreich als erster und half den übrigen Freunden beim Aufstieg. Auf dem Hochplateau führte ein sichtbarer Weg bis zum gesuchten Schloss, das von einem Wassergraben umgeben war. Es war in einem üblen Zustand: das Torhaus samt der beiden Tortürme war halb eingestürzt, die Zugbrücke war nicht einmal mehr in Überresten vorhanden; die Burgmauern waren flammengeschwärzt und an vielen Stellen durchbrochen; die Türme waren meist bis auf die Grundfesten zerstört, und das Burghaus selbst glich einer Ruine. Die vier Ecktürme des Gebäudes und das oberste der einstigen fünf Stockwerke waren völlig eingestürzt, und die Fassade der übrigen Stockwerke zeigte Spuren einer harten Belagerung und anschließenden Plünderung.

Die Familie derer von Kirnak war einstmals im untergegangenen Reich der Seemeister wirklich ein mächtiges Adelsgeschlecht gewesen, und ihre Burg auf Hoinath diente als mächtiges Bollwerk gegen die Dunklen Meister. Während des Kriegs der Magier hatten die Recken der Burg ein finsternes magisches Artefakt, den Stein des Unlichts, nach hartem Kampf erobert und in ihre Burg gebracht. Da es ihnen auf die Schnelle nicht gelang, den Stein zu vernichten, schafften sie ihn in ein gut geschütztes Versteck. Die Finstermächte unternahmen große Anstrengungen, das für sie sehr wichtige Artefakt wieder zurückzugewinnen, und sie scheuten keine Mühe, die Burg Kirnak einzunehmen. Nach einer langen Belagerung hatten sie schließlich Erfolg, stürmten die Burg und metzelten alle Bewohner nieder. Sie durchsuchten danach die Burg gründlich, fanden den gut verborgenen Stein aber nicht. Schließlich versahen sie die Burg mit einigen notdürftigen Sicherheitsvorkehrungen, da die Horden der Dunklen Meister anderweitig dringend benötigt wurden, aber auch sonst niemand den Stein des Unlichts besitzen sollte. Als die Finstermächte schließlich geschlagen wurden, geriet auch das Juwel langsam in Vergessenheit. Nur die Wächter existierten noch immer.

Als sich die Freunde dem Schloss näherten, erlebten sie plötzlich, wie von überall her Scharen finsterner Wesen auf die Burg einstürmten, und Blut, Feuer und Tod beherrschten die Szene. Gewaltige magische Blitze zuckten auf die Burg oder schlugen von ihr zurück in die Scharen der Angreifer, furchterregende Dämonen waren überall zusehen - schließlich zerschmetterte ein gewaltiger Feuerschlag das mächtige Burgtor, und Orks und Trolle drangen johlend in die Öffnung ein. Nach kurzem Staunen war den erfahrenen Abenteurern klar, dass sie hier unversehens in eine Art von magischer Erscheinung geraten waren, die ihnen noch einmal das Ende der Burg vor Augen führte. Während sich Yke angstschlotternd an Zargos breite Schultern drückte, wobei sie irgendwelche unverständlichen Gebete vor sich hin stammelte, betrachteten die Gefährten die Ereignisse mit großer Gelassenheit und waren auch nicht

besonders überrascht, als plötzlich eine Gruppe von etwa 30 Orks auf sie zukam - und durch sie hindurchrannte, als wären sie nicht vorhanden. Tja, so war das halt nun mal mit den magischen Erscheinungen!

Um so überraschter war hingegen Flusswind, als plötzlich ein Troll eben nicht durch ihn hindurch stürmte, sondern mit voller Wucht auf ihn einhieb! Dank seiner Drachenhaut hielt der Krieger aber dem ersten Angriff stand, und es entwickelte sich ein grimmiger Kampf der Freunde (vor allem Kerloas hieb immer wieder erfolgreich mit seiner Streitaxt auf den Troll ein) mit dem unheimlichen Gegner, dessen Wunden sich immer wieder schließen wollten. Endlich behielten die Freunde die Oberhand, und sie verbrannten die Reste ihres Gegners.

Der Abend dämmerte bereits, und nach der eben erlebten Aufregung war jedem eine Ruhepause recht. Am nächsten Morgen erlebten die Freunde die nächste Überraschung: der an der schmalsten Stelle etwa 15m breite Wassergraben der Burg wimmelte nur so vor riesigen Kraken! Eingedenk ihrer schlimmen Erfahrungen mit diesen Ungeheuern (in memoriam Gottlieb Bimisch) war nun guter Rat teuer - wie sollten sie nur über diesen Graben kommen?

Die Riesenkraken waren eine der Schutzvorkehrungen der Finsternächte und durch eine Bann dazu gezwungen, alle Eindringlinge in die Burg zu vernichten.

Unschlüssig standen die Gefährten herum und zerbrachen sich den Kopf über einer praktikablen Lösung, als plötzlich Yke eingriff: "Ach, ihr wisst nicht, wie man da hinüber kommt? Na, wir könnten doch mein magisches Boot nehmen, oder wollt ihr unbedingt in diesem dunklen und kalten Wasser schwimmen gehen - ihr könntet euch vielleicht dabei erkälten, wisst ihr?!" Die Abenteurer bedachten Ykes Worte mit einem leisen Stöhnen - soviel Dummheit musste doch weh tun - nahmen aber ihren Vorschlag dankbar an. Yke hatte wirklich ein magisches Amulett bei sich, das sich beim Aussprechen des richtigen Schlüsselwortes in ein 4m langes Ruderboot verwandelte. Nun war der Wassergraben leicht zu überwinden, und wunderbarerweise griffen auch die Kraken nicht an - es lag vermutlich daran, dass das Boot ganz sanft durch das Wasser glitt (ja, fast darüber schwebte), ohne die Wasseroberfläche sonderlich zu erschüttern.

Am anderen Ufer des Grabens angekommen, stieg Kerloas als erster aus dem Boot und trat durch das zertrümmerte Torhaus in den Burghof. Plötzlich griffen von beiden Seiten des Tors lange Feuerzungen nach ihm - die Mächte der Finsternis hatten hier *Wächterrunden* gegen ungebetene Besucher angebracht. Schwer verletzt brach der Zwerg zusammen, konnte aber mit Hilfe von Sirena und einiger Tränke wieder einigermaßen hergestellt werden.

Mit erhöhter Vorsicht begannen nun die Freunde, Burghof und Schlossruine zu untersuchen. Überall lagen Trümmer, zerbrochene Waffen und Rüstungsteile, Skelette von Menschen, aber auch von Orks und anderen undefinierbaren Ungeheuern herum. Zunächst blieb die Suche der Gefährten ergebnislos; auch in den noch erhaltenen Stockwerken der Burg war nichts Bemerkenswertes zu entdecken. Wist, der treue Hund des Halblings, spielte plötzlich verrückt und fiel unvermutet Borthor-Bartl an, der Mühe hatte, den sich wie rasend gebärdenden Kampfhund wieder zu beruhigen - er legte ihm dann vorsichtshalber einen Maulkorb an.

Schließlich entdeckten die Abenteurer in einem der Ecktürme der Burg eine offenstehende steinerne Geheimtür, hinter der eine Wendeltreppe hinab in einen Keller führte. (Diese Tür war einst von den finsternen Eroberern entdeckt und gewaltsam geöffnet worden.) Kaum waren sie die ersten paar Stufen hinabgestiegen, als ihnen plötzlich ein Ritter in Vollrüstung mit

gezücktem Schwert entgegenkam. Zargos schleuderte dem Angreifer zwar zunächst einen magischen Blitz entgegen, zog es dann aber auch vor, wieder nach oben zu flüchten - auf der engen Treppe war nur ein Zweikampf Mann gegen Mann möglich, und der gepanzerte Gegner hatte hier große Vorteile. Erstaunlicherweise verfolgte der Ritter die Freunde aber nicht bis in die Burg zurück, und die Freunde überlegten bei einer kurzen Schnaufpause, wie sie den Wächter am besten bezwingen konnten.

Alchemilla hatte genug von dem ganzen Spuk - sie fühlte sich schon den ganzen Tag nicht besonders gut - und verabschiedete sich von den Freunden: sie würde am Ufer beim Boot auf die Gefährten warten. Als die Gruppe nun erneut, kampfbereit und zum Äußersten entschlossen, wieder die Wendeltreppe hinabschritt, stellte sich ihr dieses Mal zu ihrer Verblüffung kein Ritter mehr in den Weg. Die Treppe endete in einem kreisförmigen Kellerraum, in dessen Mitte ein großer Quader aus einem hellen, etwas durchsichtigen Stein stand; außerdem führte von hier aus eine Tür in das übrige Kellergeschoß.

Die Freunde begannen, den Keller zu erforschen. Auch hier lagen wieder Skelette in den Gängen und Räumen - und in den Trümmern fanden die sorgfältig jedes Zimmer abkämmenden Abenteurer zwei interessante Dinge: in einem versteckten Raum neben der Folterkammer lagen ein paar magische "Kleinigkeiten" (Amulette, Tränke, Spruchrollen), und in einer Kerkerzelle fand sich am Skelett eines Mädchens ein goldenes Amulett mit der Inschrift: "Unser einziges einzigartiges Kind Lara von Kirnak". Als Yke zur Bedeutung dieser Inschrift befragt wurde, bemerkte diese, dass sie überhaupt nicht wüsste, wer diese Lara gewesen wäre, und sie hielt eigentlich ganz und gar nichts von irgendwelchen irgendwo hingeschriebenen Dingen - jedenfalls wäre sie überzeugt, dass sie viel hübscher wäre als irgendeine Lara - Zargos wäre doch auch ihrer Meinung, oder? Noch einmal ließ sich die Gruppe von soviel zur Schau gestellter Dummheit blenden.

Nach dem die Erforschung der Kellerräume trotz gründlichster Anstrengungen keinen Erfolg gebracht hatte, konzentrierten sich die Freunde nun auf den Eingangsraum mit dem seltsamen Steinquader. Außer einem eingemeißelten Strahlenkranz an der Stirnseite des Steins gab es keine besonderen Hinweise auf seine Bedeutung - und der einzige anwesende Priester Zargos konnte nur vermuten, dass es sich dabei vielleicht um das Symbol einer alten Sonnengottheit handelte. Ein stundenlanges Rätseln und Probieren begann. Ausgerechnet Flusswind war es, der schließlich die richtige Idee hatte und das Schlüsselwort "Licht" aussprach - und siehe da, allmählich baute sich in der Mitte des Raumes ein mannshoher golden schimmernder Torbogen auf - ein magischer Transmitter, der in ein tiefer liegendes zweites Kellergeschoß führte.

Nur gute oder neutrale Abenteurer waren in der Lage, den Transmitter auf diese Weise zu aktivieren - kein Wunder also, dass die Finstermächte einstmals den Zugang zum gesuchten Juwel nicht gefunden hatten, und gleichzeitig war dies auch der wahre Grund dafür, dass Yke fremde Hilfe benötigt hatte.

Im zweiten Kellergeschoß kamen die Abenteurer zunächst in einem wieder kreisrunden Raum an, von dem aus eine Tür in einen kurzen Gang führte, der an zwei weiteren Türen endete. Nach einer kurzen Untersuchung dieser Türen kam den Freunden der Verdacht, dass diese wohl auf magische Weise verschlossen waren. Sie überlegten gerade, wie man sie vielleicht mit Hilfe der Magie öffnen konnte, als plötzlich Yke ihre Maske fallen ließ und zu handeln begann.

Yke war nämlich in Wahrheit nicht das hübsche Dummchen, das bloß das Erbstück ihrer Familie suchte, sondern die chryseische Hexe Yke Termogen, deren ganzes Streben der Wiederbeschaffung des Steins des Unlichts galt. Sie wusste, dass sich der Stein in der Burg Kirnak befand und "bösen" Wesen - also z.B. ihr - der Zugang auf

irgendeine Weise verwehrt war. Sie benötigte also die Hilfe von ein paar Abenteurern, die ihr die eventuellen Hindernisse aus dem Weg räumten und das Versteck ausfindig machten. Schon unterwegs hatte sie versuchsweise begonnen, die Gruppe zu schwächen - der Troll, der plötzlich Flusswind attackierte, Wists unerklärliche Wildheit, der seltsame Ritter auf der Wendeltreppe: alles Versuche, die Schlagkraft der Gruppe allmählich zu schwächen.

Nun, da sich Yke am Ziel ihrer Wünsche glaubte, hatte sie keinen Bedarf mehr für die Unterstützung der Abenteurer. Überlegt ging sie ans Werk: mit Hilfe eines magischen "Rings der Unbeweglichkeit" versuchte sie den gefährlichsten Kämpfer der Gruppe, Flusswind, zu lähmen - leider gelang ihr das nur unvollständig, aber immerhin konnte sich der Krieger daraufhin nur noch sehr langsam bewegen. Sie blies kurz in ihre magische Pfeife und rief hiermit einen Affendämonen herbei, der sofort mit ungezügelter Wildheit die Freunde angriff, und schließlich wirkte sie ihren besten Kampfzauber, das *Dämonenfeuer*.

Natürlich waren die Freunde von Ykes plötzlichen Aktionen überrascht und wären vielleicht ihrer gut geplanten Attacke zum Opfer gefallen, hätte nicht - wie erstaunlicherweise schon oft - der dumme (oder seltsamerweise günstige) Zufall auch jetzt wieder eine Rolle gespielt: vom *Dämonenfeuer* umzuckt, griff der Halbling Borthor-Bartl todesmutig zu seiner Schleuder, zielte und schoss - und bei ihrer instinktiven Abwehrbewegung rutschte Yke unglücklich aus und stürzte! Blitzschnell eilten Zargos und Sirena hinzu und hieben auf die momentan wehrlose Yke ein - Zargos wäre dabei um ein Haar vom fast sicher tödlich wirkenden Giftstachel des Affendämons getroffen worden. Aber das Glück hielt wieder einmal den Gefährten die Treue: jede ihrer Aktionen gelang, und Yke und ihr Dämon wurden vernichtet.

Aufatmend blickten sich die Freunde an: hatten sie Yke nicht schon immer verdächtigt gehabt? Na, jedenfalls konnten sie jetzt in aller Ruhe den Keller weiter erforschen! Hinter den beiden Türen des Ganges lagen zwei Kammern, die einerseits drei magische Waffen, andererseits drei magische Artefakte enthielten - aber nicht das beschriebene gesuchte Juwel. Die wertvollen Beutestücke wurden natürlich trotzdem eingesackt. Noch einmal mussten magisch verschlossene Türen überwunden und ein weiteres Rätsel musste gelöst werden, ehe die Gruppe schließlich den Raum des gesuchten Steins des Unlichts selbst erreicht hatte. Das dunkle Juwel ruhte unter einer Glasglocke aus Alchimistenglas, die magisch mit dem Sockel verbunden war - Sirena gelang es schließlich, den Zauber zu bannen. Mit allergrößter Vorsicht - ohne den Stein überhaupt jemals direkt zu berühren - transportierten die Freunde das Artefakt in einen leeren Sack und traten dann den Rückweg an.

Und das war auch gut so: jede Berührung - auch mit Handschuhen - hätte den Tod bedeutet! Die üblen Kräfte des Steins übertrafen die dunklen Vorahnungen der magiekundigen Gefährten bei weitem: ein böser Zauberer konnte im Radius von 500km alle seine Zaubersprüche - bei vervierfachter Ausdauer - anwenden, u.a. immer das *Todesdunkel*, bei dem ein Strahl purer Dunkelheit das Opfer trifft und tötet [bei gelungenem Prüfwurf "nur" 5w6 schwerer Schaden].

Ohne Schwierigkeiten kamen die Abenteurer zurück zu Alchemilla, die schon ungeduldig am Ufer des Wassergrabens gewartet hatte. Die Freunde berichteten ihr eben die jüngsten Erlebnisse, als sich ihnen plötzlich ein junger Mann näherte: er trug ein grünes Hemd und eine grüne kurze Hose, war völlig haarlos, hatte an den frei sichtbaren Körperstellen überall große grüne Schuppen - das Seltsamste aber waren seine lidlosen goldenen Augen. Die Gefährten machten sich schon auf einen Kampf gefasst, doch der Mann winkte freundlich und stellte sich als Marid Schonha vor.

Er hätte alles getan, um schon die Anreise der Abenteurer problemlos verlaufen zu lassen (hätten sie nicht wirklich einen wunderbar günstigen Wind gehabt?). Er beglückwünschte die Abenteurer zu ihrem Erfolg und bat sie, den geborgenen Stein des Unlichts doch ihm zu

überlassen, er würde für seine Vernichtung schon sorgen. Entweder waren die Freunde von der machtvollen Erscheinung des Marids sehr beeindruckt, oder sie waren sowieso froh, das unheimliche Artefakt loszuwerden - jedenfalls überreichten sie dem Marid ohne lange Debatte das gewünschte Juwel. Schonha bedankte sich sehr artig und versicherte den Abenteurern, dass sie richtig gehandelt hätten.

Das stimmte tatsächlich - der Marid meinte es ehrlich: er hatte zwar vor langer Zeit mit den Finsternächten einen Pakt geschlossen, der ihn zwang, nichts aktiv zur Wiederbeschaffung des Steins des Unlichts zu unternehmen, und Riesenkraken als Wächter des bösen Artefaktes zur Verfügung zu stellen, aber er bereute diesen Vertrag und wollte nun alles unternehmen, um das Juwel zu vernichten.

Ehe er verschwand, schenkte er jedem einen gläsernen Wassertropfen mit der Bemerkung: *"Wenn Ihr einmal in Not seid und Hilfe braucht, werft diesen Tropfen zu Boden und sprecht: „Schonha, hilf!“ Alles in meiner Macht Stehende wird dann für Euch getan werden!"*