

B.38 Die Schreckensgruft

Haralds Version des

Tomb of Horrors, Gary Gygax, Advanced Dungeons & Dragons, Dungeon Module S1, TSR 1978

Copyright © 2014 by Harald Popp.

Die neuen Engelchen

Sämtliche Abenteurer kamen in einer weißen runden Linse (6m Durchmesser, 2,5m Höhe) mit vielen runden Bullaugen und einem gläsernen Boden wieder zu sich. Die weiße Decke trug in der Mitte ein kobaltblaues Pentagramm auf schwarzem Grund in einer goldenen Amphisbaena, die von einem grünen Flammenkreis umgeben wurde.

Die Linse schwebte – nein, flog – über einer bergigen Landschaft, und zwar in mehreren 1000 m Höhe! Die Linse drehte sich dabei langsam um ihre zentrale Mittelachse. Allmählich kam ein Meer in Sicht, und dann schoben sich tieferliegende Wolken dazwischen. Bequeme drehbare Sitzliegen erlaubten einen angenehmen Genuss der ungewohnten Aussicht. Leise chryseische Musik ertönte, und es herrschte eine angenehme Temperatur.

Plötzlich schob sich aus der Decke ein weißer Zylinder und senkte sich bis auf 60cm über den Glasboden. Aus dem unteren Ende ploppte ein weißer Becher, blieb aber in einer Halterung stecken. Jetzt bildeten sich auch seitliche Öffnungen in dem Zylinder; dort waren Hähne zu sehen, die chryseisch beschriftet waren. Es gab „kaltes Wasser, mit oder ohne Sprudel“ – „starken heißen oder kalten Kaffee“ – „Wein mit oder ohne Harz“ – und „Kraft- oder Heiltrank“. Die ersten drei Hähne funktionierten – der letzte nicht. Aber die Gefährten waren sowieso vollkommen erholt und erfrischt und brauchten keine speziellen Aufbaupräparate.

Die Zeit verstrich. Das Meer verschwand. Ein großes Gebirge kam in Sicht.

Plötzlich zog sich der Zylinder in die Decke zurück – und mitten in der Linse schwebte eine Gestalt, ein mittelgroßer athletischer Jüngling von kaum mehr als 20 Jahren, ein echter Adonis mit goldenem Brustpanzer und ständig flatterndem weißen Umhang. Auf seinem Kopf mit den kurzen blauen Haaren lag eine schwarze Amphisbaena, und grünliche Flammen hüllten ihn in eine Aureole ein.

Das war natürlich eine Projektion eines der mächtigsten Seemeister des Valianischen Imperiums zur Zeit des Kriegs der Magier: Rhadamanthus!

Rha blickte eine Weile schweigend vor sich hin, ohne die Anwesenden wirklich wahrzunehmen, und dann begann er zu reden. Natürlich verstand jeder Abenteurer den Mann in seiner eigenen Muttersprache.

„Willkommen an Bord, meine Engel! Es gibt wieder etwas zu tun für euch, also seht zu, dass ihr eure Sache gut macht. Ich vertraue darauf, dass ihr mich nicht enttäuschen werdet, meine lieben Engel!“

<Kurzes Flackern der Erscheinung.>

„Also, diesmal geht es um den todlosen Chrödíos. Ihr sollt ihn beseitigen, meine Engel! Seine fortwährende Existenz ist ein Hohn für jede anständige Ordnung, und verschiedene meiner Freunde und Geschäftspartner teilen mit mir das Interesse am finalen Ende seines Daseins.“

Adsey Chrödios ist ein chryseischer Totenbeschwörer, der sich schon vor langer Zeit auf eine Karriere als Todloser eingestellt hat. Und er hat es geschafft, unsere Organisation lange, lange Zeit hindurch gründlich zu ärgern, das kann ich euch versichern, Engelchen! Aber an Weitblick hat es ihm schon immer gemangelt – ein vernünftige Planung seines Ruhestands war nicht sein Ding. Als er schließlich gemerkt hat, dass es langsam, aber sicher doch mit ihm zu Ende gehen würde, hat er irgendwelche Dinger gedreht, um sein untotes Leben auf unbestimmte Zeit hinaus zu verlängern, und irgendwas hat er dabei wohl erreicht, denn ich bin mir sicher, dass seine Existenz nicht vorbei ist, noch nicht jedenfalls, meine Engel! Aber er hat dabei einen schweren Fehler gemacht, denn als es allmählich mit ihm aus und vorbei sein sollte, da hat er sich einfach in den Felsen der Melgar-Berge verkrochen, in seiner Festung „Schreckensgruft“, die er mit Hilfe seiner Diener höchstwahrscheinlich vorher zu einem fallengespickten Grabmal umgestaltet hat. Dort existiert er – oder ein gewisser Teil von ihm – bis heute, und damit sitzt er aber auch in der Falle und kann eliminiert werden. Und ihr sollt nun Schluss mit ihm machen, meine lieben Engelchen!

Euer Auftrag lautet also: Vernichtet Adsey Chrödios!“

Die Abenteurer wurden bei dieser Ansprache völlig ignoriert – aber die letzten Worte waren eindeutig ein *Geas*, das automatisch wirkte.

„Na schön, habt ihr noch Fragen, meine Engel?“

Jetzt waren die Abenteurer endlich am Zug. Meistens antwortete Rha leider nur mit:

„Aber meine Engelchen! Das spielt jetzt keine Rolle. Erfüllt euren Auftrag, dann sehen wir weiter.“

Nachdem sich die Gefährten schließlich mit der (besch...) Situation abgefunden hatten, ging Rha nach einem kurzen Flackern zum nächsten Punkt der Tagesordnung über.

„Na schön, ihr eifrigen Engelchen, dann also an die Arbeit! Einsatzleiter, das Hin-Wort lautet Abindiegruft – und das Rück-Wort lautet Adseytot. Alles klar?“

Einsatzleiter? Hin-Wort? Rück-Wort? Natürlich war überhaupt nichts klar.

Da Rhas Frage nicht bejaht wurde, ertönte plötzlich eine sanfte weibliche Stimme: *„Kurze Erinnerung. Im Kreis aufstellen, Einsatzleiter in der Mitte. Alle berühren den Leiter. Er spricht das Wort. HIN führt zum Einsatzort. RÜCK führt zu Rha.“*

Die Gefährten waren schnell mit OhMeiShes Vorschlag einverstanden, dass er den Einsatzleiter spielen würde. OhMeiShe brannte darauf, diesen Sch... hinter sich zu bringen, um zurück zu seinem Käfertropfen zu kommen!

Als die Gefährten nun bestätigten, dass alles klar wäre, ging es nach kurzem Flackern weiter.

„Na schön, dann also an die Arbeit! Denkt daran, euch mit Tränken zu versorgen, in Ordnung, Engelchen?“

Da die Abenteurer erneut ratlos waren, ertönte wieder die sanfte Stimme: *„Kurze Erinnerung. Vor Einsatz mit Hin-Wort für Tränke sorgen. Bitte Brillen fleschen!“*

Diese neue Bitte sorgte für die nächste Verwirrung, und es half überhaupt nichts, dass die Stimme diese Bitte nun fortlaufend wiederholte, ganz im Gegenteil!

Die Nerven der Abenteurer lagen schon blank, als es plötzlich eine pfeifende und knisternde Unterbrechung gab. Daraufhin meinte die sanfte Stimme (und hörte sich dabei fast etwas sarkastisch an): *„Kurze Erinnerung. Erst Brillen verteilen, dann Brillen fleschen.“*

Rhas Erscheinung flackerte mehrfach mit jeweils wechselndem Gesichtsausdruck. Dann sprach er eifrig:

„Hört gut zu. Ihr erhaltet selbstverständlich meine volle Unterstützung bei euren Einsätzen. Leider kann ich nicht direkt an eurer Seite sein, aber ihr sollt unbedingt diese Brillen tragen, versteht ihr?“

Das war natürlich schon wieder ein Geas.

In diesem Moment baumelten Brillen aus der Decke der Fluglinse - für jeden Abenteurer eine. Sie sahen ganz normal aus, bis auf zwei kleine Dornen an den schneckenförmig verlängerten Bügeln.

„Also, setzt jetzt die Brillen auf und stecht die Dornen bitte in eure Ohrläppchen! Kurze Erinnerung. Die Brillen verbessern die Sicht in düsterer Umgebung. Außerdem sorgen sie während eines Einsatzes für die notwendige Lebensenergie, um zeitraubende Pausen für Nahrungs- und Flüssigkeitsaufnahme bzw. – abgabe einzusparen. Ruhepausen zur Regeneration der Einsatzfähigkeit werden dadurch aber nicht ersetzt.“

Sämtliche Brillen tragen im Nasengestell einen vielfach facettierten kleinen Diamanten; sie bieten Nachtsicht+12; bei Anwesenheit einer Lichtquelle beträgt die Sichtweite 18m (statt der üblichen 12m).

Die Brille des Einsatzleiters verfügt über weitere Funktionen:

- Im unteren Sichtrand sind Runen eingeblendet, die die verbrauchte Zeit des Einsatzes im Format Tag – Stunden:Minuten: Sekunden (Rha 1 - 0:00:00) anzeigen.
- Befinden sich bedeutsame Lebewesen (also keine Regenwürmer oder Mücken, und natürlich auch keine Untoten – aber Pferde, Menschen oder Dämonen) im Blickfeld, werden sie farbig gekennzeichnet, falls sie erschöpft sind (0 AP = rosa) oder dem Tode nahe (max. 1 LP = rot). Sterbende, die noch kurze Zeit leben, werden mit rotem Blinklicht markiert, bis sie endgültig tot sind.

Die Gefährten vergaßen nicht, sich mit einigen Kraft- und Heiltränken auszurüsten, und waren dann startklar.

„Liebe Engelchen, macht es gut! Euer Einsatz beginnt auf dem Felssims, von dem aus drei Eingänge ins Innere der Schreckensgruft führen. Fügt zum Hinwort links-mitte-rechts hinzu, um den finalen Startpunkt zu bestimmen. Viel Erfolg!“

In den kleinen Fallen der Schreckensgruft (Teil 1)

OhMeiShe wählte „AbindieGruft – Mitte“, aber als er und seine Gefährten (Ilmor, Shui, Hippodora und Gundar) dort ohne Lindor, Coiree und Vämpi auftauchten, kehrten sie sofort wieder um. Die drei Freunde konnten leider nicht mitmachen, da ihre Brillen defekt waren! Rha bat die drei hinauf „ins Wellness-Deck“ (was das wohl war?). Dafür begleitete die

Abenteurer eine unbekannte moravische Waldläuferin namens Mogu ako Haio [ein freitäglicher Gastauftritt von Lisa], die zu ihrer eigenen Überraschung aus den heimatlichen Wäldern plötzlich in Rhas Fluglinse teleportiert worden war (und ebenfalls eine – funktionierende – Brille trug).

Diesmal wählt OhMeiShe „AbindieGruft – Rechts“ - und schon standen die Abenteurer vor dem Eingang in einen dunklen Felsgang voller Spinnweben, die das Deckengewölbe in 6m Höhe völlig verdeckten. Am Ende war eine 3m breite doppelflüglige Eichentür, die man mit den Zugringen aufziehen konnte.

Da OhMeiShe vergessen hatte, seine Waffe mit einem Spezialbalsam zu präparieren, legten die Gefährten erst eine halbe Stunde Pause ein, bis der KanThai bereit für den Einsatz war. Dann ging alles sehr schnell, denn OhMeiShe hatte die Idee, die Tür von draußen per Seilzug zu öffnen – und löste damit die heimtückische Falle aus, die den gesamten Gang zum Einsturz brachte. Hier hätten die Gefährten bereits den Tod finden können - so hatten sie nur ein Seil verloren und waren daran erinnert worden, sehr vorsichtig zu sein.

Jetzt nahmen die Freunde doch den mittleren Eingang. Hier führte ein langer Gang in die Tiefe der Felsen. Er war mit bunten Bildern bemalt, die teilweise als Relief gearbeitet waren. Auf dem Boden war ein buntes Mosaikornament, durch das sich ein 60cm breiter Pfad roter Steinchen entlangschlängelte. Die Bilder zeigten Landschaften mit friedlich grasenden Schafen, im Unterholz lauenden Wölfen, Sklaven bei der Feldarbeit – und wurden unterbrochen von Innenansichten eines vornehmen chryseischen Wohnhauses; hier sah man u.a. eine weinlaubumrankte Pergola, einen großen Grillplatz, eine Bibliothek voller alter Schwarten, einen Weinkeller, eine Folterkammer und ein Zauberer-Labor.

Auf der rechten Wand trugen zwei schakalköpfige Gestalten eine Bronzekiste. Gundar trat vor sie hin und entdeckte, dass sie Scharniere hatte, so dass man ihre vordere Seite per Knopfdruck öffnen konnte. Der Knopf hatte natürlich eine spitze Nadel, aber glücklicherweise war ihr Gift längst unwirksam geworden. Und die Kiste war natürlich nicht leer, sondern sah nur so aus. Tatsächlich enthielt sie einen unsichtbaren Hebel, den Gundar nach vorne ziehen konnte. Damit entfernte der Waldläufer den Riegel, der die schwere Platte gesichert hatte, auf der er selbst gerade stand! Es gelang ihm nicht, sich am Hebel festzuhalten, so dass er in die 5m tiefe Fallgrube hinabstürzte. Schwer verletzt überstand Gundar den Sturz. Die Schakalbilder grinsten trotzdem.

Gundars Beispiel machten den Freunden klar, dass sie sich lieber anseilen sollten, ehe sie sich in der Schreckensgruft weiter vorwärtsbewegen würden, und das taten sie auch. Ilmor als einziger „Sucher“ der Gruppe ging ab jetzt „an der Leine“ voran, um die Bodenflächen vorsichtig zu prüfen – und entdeckte allein in diesem Gang insgesamt fünf weitere Fallgruben!

Der Gang endete am Relief einer großen grünen Dämonenfratze, deren 1m durchmessendes Maul pechschwarz war und eine finstere Aura ausstrahlte. Kurz davor war auf der linken Seite ein Torbogen, der in einen von dichtem Nebel erfüllten Raum führte und am Durchgang drei Leuchtsteine besaß (orange, blau, gelb), die man per Druck ein- oder ausschalten konnte. Der rote Steinchen-Pfad gabelte sich hier und führte zur Fratze und zum Torbogen.

Ilmor hielt seine Fackel an das Maul der Fratze – und sie wurde erwartungsgemäß hindurchgesaugt. Hier war ein Transmitter! Vielleicht sollten die Gefährten hier hindurchgehen?

Ein rätselhafter Willkommensgruß

Shui bemerkte in der Ornamentik des Bodenmosaiks am Abzweigungspunkt des Pfades einige Runen, die „Punkt der Erkenntnis“ bedeuteten. OhMeiShe stellte sich dorthin und hörte in seinem Kopf eine Stimme, die folgenden Spruch tat:

*Glückwunsch! Gut gemacht!
Freu dich über diesen kleinen Erfolg,
solange du noch kannst.
Denn am Ende wirst du scheitern,
egal, wie klug und tapfer du auch sein magst,
das versprech ich dir!*

*Noch ein paar aufrichtige Tipps,
damit mein ganzer Aufwand nicht umsonst gewesen ist:
Zur zweiten Bilderhalle kommst du durch den Bogen,
oder nach dem Besuch des Folterknechts,
was letztlich nie verkehrt ist.
Grün solltest du möglichst meiden,
doch die schöne Farbe der Nacht
ist nur für die Tapfersten gemacht.
Auf ein blaues Wunder kannst du verzichten,
aber nicht auf eine Schlaufe aus magischem Metall.
Und schon wirst du auf dem Weg zu deinem Ende sein!*

*Gib acht auf die Wände, denn du hast die Wahl,
in den beiden Gruben zu sterben,
oder deinen Pfad in den Tod fortzusetzen.
Beachte all diese Schlüssel-Hinweise,
denn sie sind vielleicht ätzend, aber dennoch wichtig.
Wenn du das falsche Geheimnis entdeckst,
kannst du auch das richtige finden,
und du wirst dir verdient haben,
was dich in der Säulenhalle
auf ihrem Thron erwarten wird.*

*In den grimmigen Eisengestalten steckt mehr,
als man auf den ersten Blick glauben würde.
Nicht rechts und nicht recht wird es dir sein,
doch dann wirst du am Ziel,
und deine Seele mein sein!*

Diese vagen Hinweise sollten die Gefährten noch bis zum Erbrechen studieren. Dieser doofe Adsey führte sie mit seinen Andeutungen ganz bewusst an der Nase herum. Das war ihnen klar, aber sie hatten ja keine andere Wahl, als sich auf dieses bescheuerte Spiel einzulassen!

In den kleinen Fallen der Schreckensgruft (Teil 2)

Die Gefährten wollten sich nicht (noch nicht) ins Maul des Dämons stürzen, sondern spazierten durch den Torbogen in den Nebel, der ebenfalls einen Transmitter enthielt. Sie landeten in einer schmucklosen Felskammer mit drei Metallhebeln, die sich in Mittelstellung befanden, aber nach oben oder unten bewegt werden konnten.



Einige Abenteurer sicherten sich mit ihren Seilen an den Hebeln; Shui stellte sich auf deren Wandgehäuse, und Hippodora zog sich ihre Rabenrobe an. Dann stellten sie alle Hebel nach unten – und die Bodenplatte krachte 5m in die Tiefe! Dank ihrer Vorkehrungen bleiben die Gefährten unbeschadet und stellten nun alle Hebel nach oben – und in der Decke öffnete sich eine Luke. Hippodora flatterte ein Stück nach oben, ergriff ein loses Seilende und ließ sich dann von Shui geschickt nach oben durch die Luke „werfen“. Dort führte ein enger Kriechgang weiter, und dort konnte man problemlos ein Seil am Öffnungsmechanismus befestigen.

Auf diese Weise konnten alle Gefährten die Felskammer mühelos verlassen. Der Kriechgang mündete am Boden einer Fallgrube des bekannten Bildergangs – und schon waren die Freunde wieder zurück am „Punkt der Erkenntnis“. Sie vermuteten (richtig), dass der Transmitter hinter dem vernebelten Torbogen nur dann den richtigen Weg weisen würde, wenn sie vorher die richtige Kombination an den Leuchtsteinen eingegeben hätten, für die sie gemeinerweise keinerlei Hinweise erhalten hatten.

Dazu hatten sie überhaupt keine Lust. Es musste doch eine Abkürzung geben! Und das schwarze Maul des Dämonen sah genau nach so einer Abkürzung aus. Trotz aller Bedenken von Hippodora und Ilmor beschlossen die Freunde schließlich mehrheitlich, schnell hintereinander ins schwarze Loch zu springen, um möglichst alle am gleichen Zielort aufzutauchen.

In den großen Fallen der Schreckensgruft (Teil 1)

Sie sprangen hinein - und landeten in einem düsteren Raum, der nur von selbstleuchtenden Pilzen erhellt wurde, die auf den über zwei Dutzend Leichen unterschiedlichen Alters wuchsen, die den Boden dieser Felsenkammer bedeckten. Hier gab es nur eine Tür – und eine Wasserstelle. Doch der wahre Schock war nicht die „ungemütliche“ Umgebung, sondern die Tatsache, dass die Gefährten bis auf ihre Brillen splitterfasernackt waren und auch keinerlei Ausrüstungsgegenstände mehr besaßen! Jetzt saßen sie wirklich in der Falle.

Wieso Falle? Hier gab es doch eine Tür, also Hoffnung? Nun ja, hinter der Tür war eine kleine Kammer, aus der tatsächlich eine blau leuchtende Metalltür weiterführte, aber in dieser Kammer befanden sich acht körperlose Wächter, die Langschwert und großes Schild trugen und nur mit magischen Waffen bekämpfbar waren. Diese Aufpasser vereitelten jeden Fluchtversuch.

Das konnten die Freunde freilich nicht sofort akzeptieren. Unter OhMeiShes Anleitung versuchten sie allerlei Aktionen, um ihre Wächter auszutricksen, aber sie scheiterten allesamt. Der KanThai war lange Zeit von seiner Idee berauscht, einen „Leichtentunnel“ in der Kammer der Wächter aufzubauen, unter dem die Freunde quasi unsichtbar für die Wächter zur Metalltür hinrobben könnten, aber auch er musste nach einigen Vorversuchen einsehen, dass das nicht funktionieren würde.

Da Ilmor keine geheimen Ausgänge gefunden hatte, versuchten die Freunde, mit einigen Knochen als improvisierte Waffen gegen ihre Wächter zu kämpfen – und mussten schnell begreifen, dass dies nur tödlich für sie enden konnte. Gundar lag anschließend mit verletzter Wirbelsäule am Boden und wurde in OhMeiShes Brille rot markiert. Hippodoras Zauber hatten ebenfalls keine Wirkung auf diese Wächter.

Eine ungewohnte Situation für die Gefährten! Kaum hatten sie das Dungeon betreten gehabt, saßen sie bereits in einer auswegslosen Falle fest. Das war eine neue Erfahrung und sorgte für viel Diskussionen, an denen der Einsatzleiter selbst so intensiv beteiligt war, dass es lange Zeit keine Entscheidung gab, was man nun unternehmen sollte.

Aber schließlich blieb OhMeiShe nichts anderes übrig, als versuchsweise das Rück-Wort auszusprechen. Daraufhin erinnerte ihn eine sanfte weibliche Stimme, dass der Rückweg nur gestattet wäre, wenn entweder die Aufgabe gelöst wäre oder ein extremer Notfall vorläge. Da Ersteres derzeit unzutreffend wäre, wäre nur Letzteres möglich, und der göttliche Rhadamanthus würde in diesem Fall ein angemessenes Opfer für seine Hilfe in Form von Lebenskraft erwarten, entweder vom Einsatzleiter selbst, wie es sich eigentlich gehören würde, oder aber von demjenigen Engelchen, das dieser bestimmen würde.

OhMeiShe war empört. Das wollte er auf keinen Fall tun. Aus diesem Rückweg wurde nichts!

Die Freunde beschlossen, einfach abzuwarten, ob es vielleicht einen Wachwechsel geben würde oder sonstwas passieren würde. Dank ihrer „Brillenversorgung“ standen sie ja zumindest stoffwechselfähig unter keinem Zeitdruck und konnten deshalb abwarten, bis Gundars Verletzungen geheilt waren, oder etwa nicht?

Die Gefährten legten also eine (langweilige) Pause ein.

Das Brillenernährungsprogramm hat Nebenwirkungen. Alle 24h ist ein PW:Zähigkeit fällig. Der Zähigkeitswert ist anfangs Ko+20 und sinkt nach jedem PW um 5.

Bei den Freunden stellte sich nach einiger Zeit das Gefühl ein, dass sie lieber nicht tage- oder wochenlang untätig herumhocken sollten, wenn sie sich ihre Fitness bewahren wollten.

Nach zahllosen weiteren Experimenten und kreisförmigen Diskussionen entschloss sich Hippodora zum Handeln. In einem intensiven Gebet flehte sie Culsu um Hilfe an und versprach, dem nächsten Tempel ihr gesamtes derzeitiges Barvermögen (das sie freilich momentan verloren hatte) zu spenden und nicht zu rasten, bis Adsey erledigt wäre (was sie sowieso tun musste). Zu ihrer Überraschung meldete sich statt Culsu Rha zu Wort und teilte ihr mit, dass er nur nach einem angemessenen Opfer von Lebenskraft zur Hilfe bereit wäre.

Hippodora war jetzt zu allem entschlossen und forderte OhMeiShe auf, erneut das Rück-Wort auszusprechen und Rha ihr Opfer der Lebenskraft anzubieten. Das funktionierte, Hippodoras Konstitution senkte sich ab [LPmax – 1], und die Gefährten waren wieder zurück in der Fluglinse ihres Auftraggebers.

Der zweite Anlauf

Die Gefährten kamen in vollständig auskuriertem Zustand in der Fluglinse wieder zu sich und wurden mit neuen weißen weichen Lederrüstungen (mit aufgenähten goldenen Flügeln) und magischen Waffen (0/0) ausgestattet. Ohne Mogu, die sich den anderen Gefährten im Wellness-Deck anschloss, ging es dann wieder zurück in die Schreckensgruft.

Noch einmal in das Dämonenmaul springen, das wollten die Freunde freilich keinesfalls. Also versuchten sie zunächst den Weg durch den Torbogen und drehten viele Schleifen durch die Felsenkammer, den Kriechgang und die Fallgrube, um diese hartnäckigen Versuche nach etlichen Stunden schließlich doch aufgeben zu müssen.

Jetzt besorgten sich die Gefährten im Hangwald vor der Schreckensgruft einige passende Baumstämmchen, um die Fallgruben im Bildergang zu überbrücken und so endlich die hölzerne Geheimtür freizulegen, die sich unter der aufgemalten Gefängnistür verborgen hatte.

Dahinter brachte sie ein kurzer Gang zu einem Raum, indem ein kleiner BalRok als Wächter für einige leere Gefängniszellen engagiert war. Er wurde von den Gefährten mühelos vernichtet; Gundar fand dabei keinen Platz, um sich am Kampf zu beteiligen, und musste unbeteiligt zuschauen.



Der BalRok hatte eine seltsame Halskette aus elf blauen Quarzkristallen getragen die von einem dicken goldenen Schraubverschluss zusammengehalten wurde. OhMeiShe steckte die Kette ein – und öffnete später den Verschluss, in dessen Hohlraum ein kleines Pergament steckte:

*Auf dem Pfad der Erkenntnis
gibt es einen wichtigen Anhaltspunkt.
Am Ende ist der Bogen
Der Anfang deines Weges.*

A. C.

Schön und gut – aber dennoch hatten die Freunde keinen Weg gefunden, der sie weiter in die Schreckensgruft hineingeführt hätte. Mussten sie etwa wieder an dem blöden Torbogen herumfingern? Shui bat Ilmor, bei den Gefängniszellen nach einer Geheimtür zu suchen – und der Waldläufer entdeckte tatsächlich die erste verborgene Tür in einer ganzen Serie ähnlicher Durchgänge, die man jeweils auf eine ganz bestimmte Art und Weise öffnen musste, um keinen elektrischen Schlag verpasst zu bekommen.

Ilmor und Gundar wechselten sich ab und öffneten die Geheimtüren ohne größeren Probleme, die sie schließlich in einen zweiten langen Bildergang brachten, der mit rätselhaften Fabelwesen geschmückt war. Dazwischen befanden sich Kreise mit 1m Durchmesser in unterschiedlichen Farben – und zwei Scheintüren, die einen Speerangriff auslösten; am Ende des Gangs war wieder ein Torbogen mit einem nebelerfüllten Raum dahinter.

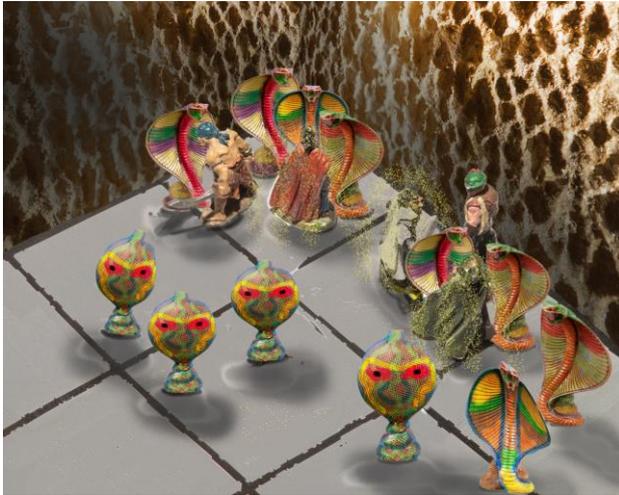
Schnell hatten die Freunde herausgefunden, dass drei Farbkreise nur dauerhafte Illusionen waren, die in Wahrheit 1m durchmessende Kriechgänge verdeckten:

- Gold führte zu einer BalRok-Statue, die dem Betrachter ihre geöffneten Krallenhände entgegenstreckte.
- Rot führte in eine Kammer mit drei großen Truhen, die deutlich nach Falle roch.
- Schwarz führte durch einen langen Gang, der schließlich an einer Metallplatte endete, in der sich ein sechseckiges Loch befand. Hier wurde bestimmt ein Sechskant-Schlüssel benötigt!

Verflichte Schlüssel-Suche



Die Gefährten widmeten sich dem Raum mit den drei Truhen und öffneten zuerst die hölzerne Kiste. Heraus sprang ein Ogerskelett, das mit zwei Krummsäbeln bewaffnet war – und schnell und mühelos von den Abenteurern zerstört wurde.



In der silbernen Truhe war ein Kristallkästchen, das einen eisernen Schutzring enthielt – OhMeiShe steckte ihn sich sofort an.

Aus dem goldenen Behälter wurden zwölf untote Königskobras herausgeschleudert, die sich als äußerst gefährliche Gegner erwiesen. Von Hippodoras Flammenkreisen gedeckt, ergriffen die Freunde lieber die Flucht, als sich weiteren Bissen der glücklicherweise ungiftigen Schlangen auszusetzen.

Die Gefährten legten eine Schlafpause im Bildergang ein.

Anschließend begaben sie sich wieder zur Statue des BalRok. Die geöffneten Klauen ließen kleine Vertiefungen in den Fingerkuppen erkennen, die exakt für die Quarzkristalle der Halskette passten, die die Gefährten dem BalRok-Wächter abgenommen hatten. Kaum hatten sie dort 10 Stück eingefügt, wurden sie von der Statue zu Staub zerquetscht! Diese blöde Figur hatte soeben Schmuck im Wert von 3000 GS vernichtet! Verärgert zogen sich die Gefährten aus diesem blöden Raum zurück.

Vielleicht gab es auch ohne Sechskant-Schlüssel einen Weiterweg? Ilmor erinnerte sich an den linken Eingang in die Schreckensgruft, den sie noch gar nicht ausprobiert hatten. Die Freunde gingen also dorthin, und Ilmor lief in den Gang hinein, der an zwei Scheintüren endete. Kaum hatte er eine der beiden Türen betätigt, als sich hinter der Seitenwand des Gangs ein schwerer Stein in Bewegung setzte, der kurze Zeit später durch den Putz hindurchbrach und Ilmor beinahe den Rückweg versperrt hätte, wenn der Waldläufer langsamer gelaufen oder der Stein richtig bemessen gewesen wäre – so blieb ein fast 2m breiter Spalt bestehen, der diese Falle wirkungslos machte. Weiter ging es hier aber auch nicht.

Vielleicht half ja der Weg durch den nebelerfüllten Torbogen, der sich am Ende des neuen Bildergangs befand? Die Freunde probierten es aus – und standen splitterfasernackt vor dem mittleren Eingang der Schreckensgruft! So ein Mist!

Nach kurzer Diskussion tasteten sie sich im Dunkeln zurück zu dem Bildergang – und fanden dort tatsächlich, wie erhofft, ihre gesamten Zweitsachen vor dem Torbogen wieder.

Hippodora kam auf die Idee, den Versetzen-Zauber des Dämonenmauls zu bannen, der sie eingangs in das Hochsicherheitsgefängnis gebracht hatte. Das gelang ihr auch, brachte sie aber keinen Millimeter weiter.

Die Gefährten verließen schließlich die Schreckensgruft. OhMeiShe hätte sich gern mit den hiesigen Holzfällern unterhalten, die ja vielleicht irgendeine hilfreiche „unwichtige

Beobachtung“ gemacht hatten, aber als er zusammen mit Hippodora und Shui durch den Wald auf das Lager der Arbeiter zulief, nahmen diese schreiend Reißaus.

Ilmor hockte sich in den Wald, um in Ruhe zu Arinna zu beten, brach sein Flehen um Hilfe aber ab, als sich Rha einschaltete und seinen Wunsch nach einem Lebenskraft-Opfer wiederholte.

Gundar wanderte zwischen den Bäumen umher und konzentrierte sich auf sein Totem, den Flinken Zwergdrachen. Besser wäre ihm das sicher gelungen, wenn er am Rand eines schwindelerregenden Abgrunds entlangbalanciert wäre, aber es gelang ihm auch so, bei Besinnung auf seinen schamanistischen Glauben [und durch Einsatz eines GG], den Hinweis zu bekommen, dass Gier und Geiz kein Hindernis für das Weiterkommen sein dürften und der BalRok der Schlüssel wäre.

Die Gefährten kehrten zurück zur Statue und legten dem BalRok dort den letzten Kristall in die Krallen – und auch er wurde zu Staub zerquetscht, während eine Stimme in OhMeiShes Kopf sagte: *Nicht vergebens gegeben. Nimm und sieh.* Und der KanThai entdeckte in der anderen Hand des BalRok den lange gesuchten unsichtbaren (!) sechskantigen Schlüssel.

Wenig später hatten die Freunde die Metalltür des Kriechgangs geöffnet, der 1m über dem Boden eines 5m hohen Tempelraums mündete. Die Wände waren mit Szenen ländlichen Lebens in Chryseia bemalt, allerdings waren sämtliche abgebildeten Wesen Untote. Unter den Sitzbänken befanden sich Fächer, die viele Silberstücke und einige Goldstücke enthielten; die vordersten waren dagegen leer, bis auf ein Siegel *Todeshauch*, vor dessen Wirkung sich die Abenteurer aber mühelos in Sicherheit bringen konnten.

Hinter einem bläulich leuchtenden Altarstein stand ein hölzerner Thron auf einem Steinsockel; auf der Wand dahinter war ein grinsendes Skelett mit zwei Sicheln abgebildet (ein chryseischer Totengott). Auf der rechten Seite war ein Torbogen, hinter dem ein mit orangefarbenen Nebel erfüllter Raum lag; vor dem Torbogen lag ein Skelett auf dem Boden, das mit einem Knochenarm dorthin wies. Auf der linken Seite waren zwei senkrechte Fugen im Abstand von 60cm, die sich über die ganze Wand hinzogen. Ein schmaler senkrechter Schlitz (wie ein Münzeinwurf) befand sich in der Mitte zwischen beiden Fugen. Darüber erkannte man einen schwach eingravierten Kreis; darunter befand sich die Rune der Zauberschrift, die allgemein „Zauberei“ bedeutete.

Ilmor lief gleich zu dem leuchtenden Altarstein und berührte ihn neugierig – und wurde Opfer eines *Donnerkeils*, der ihn schwer verwundete. Der Altar wurde jetzt von einem inneren gleißenden Lichterschein durchzuckt, was die Freunde eigentlich hätte warnen sollen, hier weitere Experimente anzustellen, aber sie wickelten Seile um die Altarplatte und zerrten sie von dem Sockel herunter – zum Glück in einigem Abstand, so dass sie die folgende Explosion mit mehr oder weniger schweren Verletzungen überstanden.

Das führte sie ebensowenig weiter wie der orangefarbene Nebel, der lediglich eine Geschlechtsumwandlung durchführte, wie Shui schmerzhaft erfahren musste; da seine weibliche Ausgabe aber kein bisschen hübscher als das Original war, ging er gleich nochmals in den Nebel, um wieder sein vertrautes Geschlecht anzunehmen.

Schon wieder waren die Gefährten mit ihrem Rat am Ende! In diesem „Münzeinwurf“ konnte man freilich Münzen einwerfen, und das taten sie nun mit Hingabe, bis sämtliche Münzen des Tempels verbraucht waren. Man sollte ja nicht geizig sein, nicht wahr?

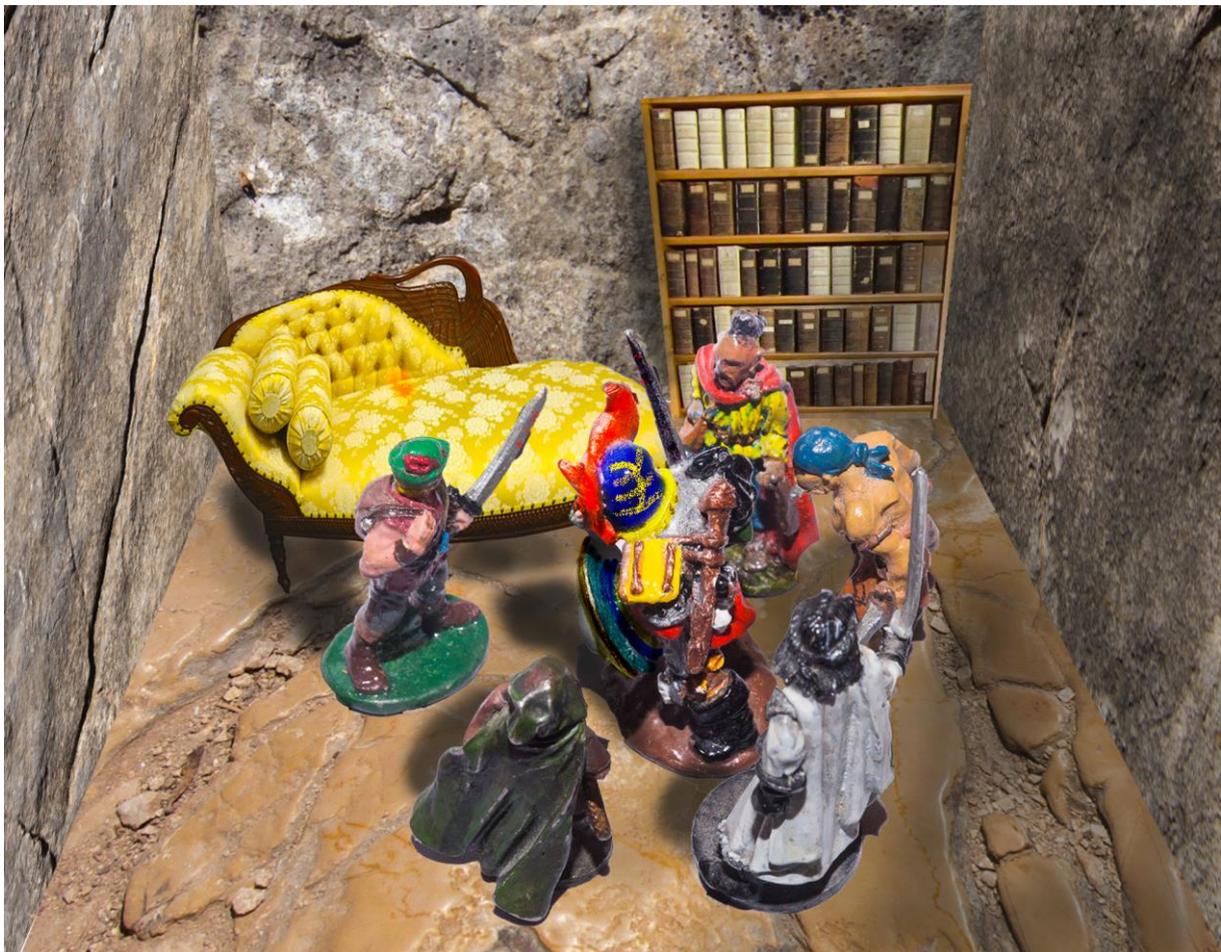
Schließlich legten die Freunde eine weitere Schlafpause ein.

Danach gingen sie wieder in den Wald. Gundar erfuhr von seinem Totem: *Trenne dich von einer magischen Schlaufe!* Jetzt verstanden die Freunde die Symbole. OhMeiShe warf den erst kürzlich gefundenen magischen Ring in den Schlitz – und schon öffnete sich die Tür.

Showdown (Teil 1)

Die Gefährten hatten endlich den Weg in die inneren Räume gefunden. Einige Zeit später näherten sie sich dem Wohnraum des todlosen Chrödios, allerdings ohne Shui, der *Angst* bekommen hatte. Adsey lag dort auf einem vergoldeten Sofa und erhob sich, als Ilmor und seine Freunde näherkamen. In ihren Köpfen hörten alle eine Stimme: *„Wer wagt es, die Ruhe von Adsey Chrödios zu stören? Nichts weiter als euren Tod sollt ihr gefunden haben!“*

Das war natürlich nur die unnatürliche und völlig unberechtigte Arroganz dieser Todlosen. Man sagt ja nicht zu unrecht, dass das Hirn als erstes abstirbt. Dieser untote Kasper hatte nicht mit Hippodoras Heiligem Wort („Ewiger Friede!“) gerechnet, das ihn doch tatsächlich lange Zeit (11 Runden!) gelähmt hätte – hätte, weil er bereits nach knapp 4 Runden vernichtet war.



Daraufhin begann die ganze Gruft zu zittern und zu wackeln. Sie würde wohl demnächst einstürzen! Die ersten Erdstöße hatten bereits ein paar alte Regale einstürzen lassen, und dadurch kullerten den Freunden ein paar Sachen direkt vor die Füße, die sie bei ihrer Flucht aus Adseys Raum mitnehmen konnten: ein Jadekästchen, eine Goldkrone und einen Lederbeutel.

In den kleinen Fallen der Schreckensgruft (Teil 3)

Die Erschütterungen ließen nach, sobald sie Adseys Wohnraum verlassen hatten. Beim Weglaufen bemerkten die Gefährten eine verborgene Tür, bei der durch das Beben der Putz abgeblättert war. Interessant! Die Freunde beschlossen, hier abzubiegen – vielleicht konnten sie doch noch ihre Erstausrüstung finden?

Der Weg führte sie durch einen Raum voller Tiegel und Töpfe (das „Totenlabor“) zu einem verborgenen Raum, in dem sie erst an einer Scheintür eine weitere Speerfalle auslösten, ehe sie dank Gundars hartnäckigem Interesse hinter einem grünen Wandvorhang eine Geheimitür entdeckten, die in eine weiteres Gangsystem führte, wo weitere Scheintüren auf ihre Aktivierung warteten.

Letztlich gelangten die Gefährten aber zu einer Höhle, deren Luft so sehr von silbrigen und goldenen Metallteilchen erfüllt war, dass man nur 2m weit sehen konnte. Hier wollten sie erstmal nicht hinein, sondern folgten lieber einer anderen Spur. Ilmor hatte nämlich in der Felswand hinter einer Scheintür eine Geheimitür entdeckt, und durch diese erreichten die Abenteurer einen Raum, aus dem ein großer steinerner Elefant auf Walzen herauskam, um alle zu plätten, die sich ihm in den Weg stellen würden. Nun ja – die Freunde gingen dem albernen Automaten einfach aus dem Weg. Das war eine blödsinnige Falle gewesen.

Da es sonst keinen sichtbaren Weiterweg mehr gab, gingen die Gefährten zurück zum Wohnraum Adseys, um dort vielleicht noch etwas aus der verschütteten Höhle bergen zu können, aber dort war nichts mehr zu wollen.

Daraufhin suchten sie die Fallgruben und Felswände nach Geheimitüren ab, fanden aber keine.

Schließlich brachen sie eine gut verschlossene Tür mit Gewalt auf, hinter der ein glatt polierter Marmorgang zu einem bodenlosen Abgrund führte, in dem ein Weltentor zu einer Feuer-Ebene führte. Ilmor lief hier angeseilt fast bis zum Rand des Abgrunds – und niemand wunderte sich, als der gesamte Gang plötzlich nach unten zu kippen begann. Das war eine wirklich aufwändige Falle, die aber dank der Vorsicht der Gefährten und dank eines Seils völlig unwirksam war. Chrödios hatte sich hier von seinem Architekten einen richtigen Mist andrehen lassen!

Schließlich waren die Freunde reif für die nächste Schlafpause – und wollten diese ausgerechnet im Totenlabor machen. Sie verlief nicht ungestört, denn aus einem großen Tongefäß kroch eine untote Schleimamöbe, die zunächst ganz vorsichtig an OhMeiShes Zehen herumlutschte, aber dann, als der KanThai aus wonniglichen Träumen in die unfreundliche Wirklichkeit erwacht und aufgesprungen war, ging sie zum ernsthaften Angriff über und schleuderte ihre Schleimklumpen um sich.

Die Freunde wollten den sinnlosen Kampf zunächst vermeiden und fliehen, aber dann erblickte Shui etwas Goldenes in der Amöbe, und jetzt wollten alle das Schleimwesen töten.

Es hätte ein langer und klebriger Kampf werden können, aber OhMeiShe zerstörte den Zellkern, und damit war die Amöbe erledigt! In ihrem Inneren befand sich ein halber Goldschlüssel.

Die andere Hälfte lag am Grund eines benachbarten Tongefäßes – und als Hippodora die beiden Teile aneinander hielt, verschmolzen sie zu einem Ganzen. Jetzt hatten sie also Goldschlüssel #1.

In einem trockenen Gang setzten die Freunde die Schlafpause fort.

Anschließend schlug Ilmor vor, dass sie erst einmal die Dinge anschauen sollten, die sie von Adsey erbeutet hatten – und sie fanden in einem Lederbeutel eine Karte der Schreckensgruft! Jetzt sahen sie, dass sie noch einen wichtigen Geheimgang übersehen hatten – und kurze Zeit später hatten sie die verborgene Wendeltreppe gefunden, die hinab in diesen Gang und schließlich zu einer magisch verschlossenen Tür führte, hinter der sich eine Säulenhalle befinden musste.

In dieser Tür waren nebeneinander drei waagrechte schmale Schlitz, in die man bequem Schwertklingen stecken konnte. Die Gefährten taten das auch, allerdings sehr behutsam, um ihre Waffen nicht zu gefährden, und es passierte gar nichts.

Da sie hier nicht weiterkamen, auf dem Plan aber gesehen hatten, dass im Zentrum der mit silbrig-goldener Luft erfüllten Höhle ein spezieller Raum war, gingen sie dorthin zurück, und OhMeiShe wagte sich angeseilt und mit Mundschutz hinein. Dort begegnete ihm eine mit einem Schlachtbeil bewaffnete Dämonin in Gestalt einer Minotaurin, die ihn wortlos schnaubend angriff, woraufhin er am Seil wieder herausgezogen wurde – und völlig durcheinander wirkte. Mit einem Bannzauber beseitigte Hippodora seine Verwirrung.

Die Culsu-Dienerin versuchte anschließend mit der „Minotaurin“ ins Gespräch zu kommen; die Dämonin war zwar sehr unwillig (*verpiss dich*), bemerkte aber auf die Behauptung Hippodoras, dass Adsey Chrödios tot wäre, das könnte gar nicht sein, denn das wüsste sie sonst. Nun wurde den Abenteurern klar, dass sie nicht weiterhin ihre ganze Ausrüstung suchen mussten, sondern dass sie auch immer noch den echten Chef beseitigen mussten.

Also zurück zu der seltsamen Tür mit den drei Schlitz! Mit einem kräftigeren Schwertdruck ließ sich die Tür endlich öffnen! Die Freunde waren in der Säulenhalle angekommen.

In den großen Fallen der Schreckensgruft (Teil 2)

In der Säulenhalle interessierte die Freunde vor allem der mit Totenschädeln geschmückte Obsidianthron des todlosen Adsey Chrödios, der auf einem schwarzen Steinsockel stand. Laut Plan musste es hier einen Geheimgang geben – aber der war nirgends zu finden!

In einer Ecke der Säulenhalle lag ein orangefarbener leuchtender Edelstein am Boden, von Skeletten umringt. Shui fiel ein, dass dieser Stein einer der sagenhaften „Mandarine“ sein könnte, also einer der sogenannten „Wunschsteine“, bei dessen Berührung man einen Wunsch äußern müsste, der dann mehr oder weniger in Erfüllung gehen würde. Was anschließend mit dem Wunschstein passieren würde, war Shui dagegen unklar – entweder würde er sich an einen unbekannt Ort versetzen, wo er einen neuen Finder beglücken würde, oder er würde

einfach explodieren, oder aber beides – oder nichts dergleichen. Die Freunde packten den Stein vorsichtshalber in einen Lederbeutel ein, ohne ihn zu berühren.

Anschließend sahen sich die Gefährten die drei Nebenräume der Säulenhalle an. Ein Raum war leer, in einem Raum waren die acht körperlosen Aufpasser, mit denen sie bereits mehr als ausreichend Bekanntschaft geschlossen hatten, und in einem Raum lag eine schlampig einbandagierte Mumie in einem Sarkophag. Hippodora lähmte sie mit einem Heiligen Wort, und ihre Freunde vernichteten sie mühelos.

Jetzt war nur noch der Thron selbst übrig. Gundar hatte bereits die Krone und das Szepter an sich genommen, die dort gelegen hatten. Hippodora war jetzt zum Äußersten entschlossen. Nach einem Stoßgebet zu Culsu, mit dem sie ihrer Göttin klarmachen wollte, dass ihr folgendes Tun nicht aus selbstsüchtigen Motiven geschah, sondern nur, um dem Todlosen näher zu kommen, um ihn finalerweise ins Totenreich zu schicken, setzte sie sich die Krone auf, nahm das Szepter in die Hand und setzte sich auf den Thron, während sie ihre Gefährten bat, ebenfalls „irgendwie“ dort Platz zu nehmen, weil sie damit rechnete, dass der Thron „irgendwie“ Platz für den Geheimgang schaffen würde.

Gesagt, getan.

Nichts geschah.

Hippodora stand wieder auf und versuchte mit dem Szepter (das eine goldene Kugel am einen Ende und einen silbernen Knauf am anderen Ende besaß) nacheinander sämtliche Teile des Throns zu berühren – und als sie die Einlegearbeiten im Fussbereich mit dem Silberknauf berührte, begann der Thron tatsächlich in den Boden zu sinken!

Alle sprangen auf den Thron – und wenig später war an der Rückwand des Schachts, in den dieser gesunken war, die Öffnung zu einem Kriechgang zu sehen. Endlich hatten sie den Geheimgang gefunden.

Der kurze Gang führte zu einer Treppe, die ihrerseits hinauf zu einer verschlossenen Tür führte. Während die anderen Abenteurer verwundert feststellten, dass auf der Treppe der Gold-Schlüssel #2 lag, wurde Hippodora klar, dass sie erblindet war, denn sie konnte überhaupt nichts mehr sehen! Sie hatte diese Krone im Verdacht und wollte sie bereits mit dem silbernen Knauf des Szepters berühren, um sie wieder abzunehmen, als ihr doch Bedenken kamen, ob sie diese 50:50 Chance wirklich riskieren sollte. Sie entschied sich für ein Stoßgebet zu Culsu und betonte die schaurigen Aspekte jeglichen Ablebens, das abrupte Ende blühender Existenzen, das Dahinscheiden ehemals kraftstrotzender Mächtiger derart stark, dass Rha, der ursprünglich auch diese Anrufung nur mit einem Opfer an Lebenskraft erlaubt hätte, vorübergehend derart deprimiert (oder angewidert) war, dass er Hippodora nicht dabei störte – aber sie verlor dauerhaft sein Wohlgefallen.

Rhas Wohlgefallen? OhMeiShe sah im rechten Teil seiner Brille eine Liste aller Engelchen und die Zahl der Sternchen, die sie durch Taten gesammelt hatten, die Rhas Wohlgefallen gefunden hatten. Hippodora war jetzt von dieser Liste gestrichen worden – und das sollte sie auch auf Dauer bleiben.

Culsus Tipp (*Gleiches löst Gleiches*) war freilich lebensrettend für ihre Dienerin – und kaum hatte Hippodora die Krone entfernt, war ihre Blindheit beendet. Es konnte weitergehen!

Ilmor versuchte mit Schlüssel #1 die Tür aufzusperren und bekam einen schmerzhaften elektrischen Schlag. Shui wollte ihm daraufhin Schlüssel #2 reichen, was ihm aber nicht gelang, weil plötzlich sein rechter Arm verdorrt war! Hippodora versuchte die Wirkung mit einem Bannzauber aufzuheben – und erzielte schließlich einen außerordentlich guten Erfolg! Culsu stand ihr offenbar voll und ganz bei!

Ilmor versuchte mit Schlüssel #2 die Tür aufzusperren und bekam erneut einen schmerzhaften elektrischen Schlag.

Erst jetzt fiel den Gefährten die halbkugelförmige Vertiefung auf, die das Schlüssel-Loch umgab. Hier passte der goldene Knauf des Szepters hinein! Und schon war die Tür offen.

Showdown (Teil 2)

Die Gefährten hatten endlich den echten Sarkophag des Chrödios erreicht, der von zwei Eisentruhen flankiert wurde. In jeder Ecke des Raums stand ein 3m großer Krieger in Vollrüstung; jede dieser furchteinflößenden Gestalten war mit einer gewaltigen Waffe ausgestattet (Bihänder mit Sägezahnklinge, dornengespickte Stabkeule, Morgenstern und Hellebarde).



Allerdings hatten diese Krieger einen strategischen Nachteil – sie waren alle weniger als 9m von der Mitte des Raums entfernt, und dorthin begab sich Hippodora in der Mitte ihrer vier Gefährten und sprach ein *Heiliges Wort* aus! Da in diesem Raum eine finstere Aura herrschte, ging sie davon aus, dass sie damit diese Eisenkerle außer Gefecht setzen könnte – und sie blieben tatsächlich unbewegt stehen und ließen sich von Shui, OhMeiShe, Ilmor und Gundar zusammendreschen.



Die Freunde stellten fest, dass in den Rüstungen kein Gegner steckte; dafür war unter dem Sockel eines Kriegers eine Kette befestigt, die eine Geheimitür aufzog, als sie ihn umstürzten. Und in den drei anderen Rüstungen befand sich jeweils ein Eisenschlüssel. Sie benötigten alle drei, um die beiden Truhen aufzusperren, die 10.000 Platinstücke bzw. 10.000 Edelsteine enthielten, insgesamt also 60 kg Schätze im Wert von 1.000.000 GS (!!!).

Die Freunde stopften sich jeweils 5 kg in die Taschen ihrer Engelsrüstungen – und jeweils 7 kg in einen der großen Eisenstiefel der zerschmetterten Rüstungen. Keiner äußerte den Verdacht, dass hier etwas faul sein könnte. Jeder war begeistert über die fantastische Wirkung des Heiligen Worts und den Lohn ihrer Mühe.

Und der Sarkophag? Der war schon vor langer Zeit am Kopfende zerstört und komplett geplündert worden; ein paar Knochen und ein unvollständiger Totenschädel waren die ganzen Überbleibsel, die von Adsey Chrödios noch übrig waren. Shui zerschmetterte den Schädel, um auf Nummer Sicher zu gehen.

Der Geheimgang führte einfach wieder zurück in das bereits bekannte Gangsystem. Ganz in der Nähe war die seltsame Höhle, in der sich diese „Minotaurin“ aufhielt, und Hippodora hatte mittlerweile den starken Verdacht, ja, eigentlich die Gewissheit, dass im Zentrum dieser Höhle das Herz von Adsey Chrödios versteckt war, um seine untote Existenz endlos zu verlängern.

Da auch diese Minotaurin seltsamerweise eine finstere Aura besaß (sie war ja in Wahrheit eine dämonische Wächterin aus der Ebene der Finsternis), gelang es Hippodora, sie mit einem Heiligen Wort zu lähmen. Ihre Freunde eilten ins Zentrum der Höhle; dort befand sich eine kleine Grotte, in der zwei Ledersäcke lagen – ein großer und ein kleiner. Ilmor wollte sich natürlich beide schnappen, nahm sich als erstes also den großen Sack, woraufhin aber der kleine verschwand.

Schnell eilten die Freunde aus der Höhle zurück zu Hippodora. Im großen Sack waren einige wenige Wertsachen, die für die frischgebackenen Millionäre eine untergeordnete Rolle spielten; im kleinen Sack hätten sich nach Hippodoras Ansicht dagegen das Herz oder die Hoden des Todlosen befunden, und sie vermutete stark, dass sich dieses Behältnis jetzt zu Adsey versetzt hatte. Er musste sich hier noch irgendwo verstecken!

Die Freunde kehrten noch einmal in die seltsame Minotauren-Höhle zurück, fanden die gelähmte Dämonin und vernichteten sie.

Showdown (Teil 3)

Hippodora hatte den Einfall, in der Nähe des Sarkophag-Raums an der linken Wand des Geheimgangs nach einer Geheimtür zu suchen – und dort fand Ilmor tatsächlich ein vergipstes Schlüssel-Loch!

Hier passte Schlüssel #1 – und die Freunde hatten eine verborgene Kammer entdeckt.

Sie war leer.

Im Zentrum des Bodens war ein weiteres Schlüssel-Loch. Hier passte Schlüssel #2.

Die Gefährten hatten nun einen Aufzug aktiviert, auf dessen Dach sie standen. Sie sprangen rechtzeitig zurück in die Kammer und konnten nun endlich die finale Krypta betreten, in der sich der echte Sarkophag von Adesy Chrödios befand – und ihre gesamte Erstausrüstung! Und ein paar zusätzliche Wertsachen! Und ein kleiner Ledersack!

Shui und OhMeiShe zerschmetterten den kleinen Sack voller Hingabe – und zerstörten damit eine erlesene Auswahl äußerst hilfreicher Heiltränke.

Ihre Tätigkeit wurde von einer Gestalt beobachtet, die sich aus dem offenen Sarkophag erhoben hatte und aus flirrendem Staub bestand, der die Umrisse eines alten robenumhüllten Mannes angenommen hatte.

Hippodora musste nicht lange überlegen, was sie dagegen unternehmen sollte: sie sprach ein Heiliges Wort aus und zerschmetterte die staubige Gestalt. Das hätte ein hinterhältiger Gegner werden und der Gruppe eine Menge Ärger bereiten können, denn dieses böse Geisterwesen war schließlich Adseys vorletzter Beschützer seiner todlosen Existenz gewesen.

Jetzt blieb nur noch der polierte und pechschwarz gefärbte Totenschädel übrig, der im Sarkophag lag. OhMeiShe und Shui hieben fast gleichzeitig mit ihren Waffen auf ihn ein – und OhMeiShe, der zuerst getroffen hatte, war im nächsten Augenblick verschwunden! Seine Kleidung und sämtliche Ausrüstung fiel zu Boden – sein Körper war fort. Dafür glühten jetzt die Augen des Totenschädels in einem unheiligen violetten Licht.



Shuis Hieb störte den Schädel überhaupt nicht, der sich jetzt in die Lüfte erhob, um schwebend seine Gegner zu mustern. Hippodora markierte den Schädel als Teil eines Verdammten, den sie mit ihrem Culsu-Schwert zu vernichten hoffte. Ilmor, Shui und Gundar schlugen mit ihren Waffen nach dem Schädel:

- Ilmor merkte nach einem Treffer, dass seine Waffe dem Schädel nichts anhaben konnte.
- Shui schlug daneben.
- Gundar schlug daneben.

Der Schädel suchte sich sein nächstes Opfer aus.

- Ilmor zog sich aus dem Kampf zurück, um Platz für Hippodora zu machen. Er hoffte, dass sie das schaffen würde.
- Shui traf den Schädel – ohne Wirkung.
- Hippodora zückte ihr Schwert und trat näher.
- Gundar traf den Schädel – ohne Wirkung. Und Mokrenks Meisterwerk, sonst die tapferste Waffe der Welt, forderte den Waldläufer jammernd auf, zu fliehen und nicht noch einmal auf den Schädel zu schlagen!

Der Schädel eliminierte Shui.

- Ilmor sah für sich keine Chance, sinnvoll in den Kampf einzugreifen. Für ihn blieb wohl nur: Abwarten und Zuschauen. Aber er hatte nicht mit Arinna gerechnet, die verspätet die Gebete des Waldläufers empfangen hatte und ihm jetzt die Leviten las. Abwarten und Zuschauen? Das war genau das Falscheste, was er in dieser Situation tun konnte! Er war doch der Retter! Er war doch ihr Kämpfer! Genau er hatte doch ein brauchbares Werkzeug dabei, um Adseys götterspottender Existenz ein Ende zu bereiten! Sollte Ilmor untätig bleiben, würde sie fortan auf seine Anbetung verzichten und ihm jegliche Gnade entziehen! Nach diesem Anschiss durchwühlte Ilmor verdattert seine Ausrüstung.
- Hippodora traf den Schädel mit Culsus Schwert – und brachte dem finsternen Artefakt erstmals einen wirksamen Treffer bei, freilich mit geringem Schaden. Aber der Schädel war beim Zaubern gestört worden, und das war gut so.
- Gundar schlug wieder zu, aber ohne Wirkung.

Der Schädel musterte seine Gegner und begann seinen Zauber von vorne.

- Ilmor hatte ein besonderes Stilet gepackt; diese Waffe hatte dem Rabenvolk gehört, das den Karmodin bewohnte, und der Waldläufer hatte es bei einem früheren Abenteuer als persönliches Geschenk von der Rabenfrau Ziraka erhalten [B.22]. Und damit gelang Ilmor nun trotz seines überstürzten Angriffs sofort ein schwerer Treffer gegen den Schädel!

Die Waffe war exakt für einen solchen Zweck geschaffen worden, nämlich für die Beseitigung eines mächtigen Untoten. Der Schädel wurde atomisiert – das Stilette ebenso.

Zurück zu Rha

Nach der Vernichtung des Schädels kamen Shui und OhMeiShe wieder frei. Alle waren glücklich, ihre Aufgabe erledigt zu haben. Sie packten alles zusammen, stellten sich vorschriftsmäßig auf, und OhMeiShe gab das Rück-Kommando.

Als die Abenteurer wieder zu sich kamen, waren alle ihre Wunden geheilt, und sie fühlten sich ausgeruht und fit. Ihre Brillen hatte man ihnen bereits abgenommen, ebenso wie die Zweitausrüstung.

Ihre Beute durften die Freunde behalten – Rha hatte kein Interesse daran. Enttäuscht mussten sie feststellen, dass sie nun doch keine Millionäre geworden waren – die Edelsteine entpuppten sich als Quarzbröckchen, und statt Platin- hatten sie Kupfermünzen eingesammelt. Da sie aber auch allerlei andere wertvolle „Grabbeigaben“ eingesackt hatten (ca. 2500 GS pro Nase), hielt sich ihr Frust in Grenzen.

Als sich diesmal Rha als Jünglings-Erscheinung zu ihnen gesellte, erkannte er jeden einzelnen Abenteurer, begrüßte ihn mit seinem Namen und beglückwünschte ihn zu seinen besonderen Leistungen in der Schreckensgruft (nur bei Hippodora blieb er sehr zurückhaltend). Dann fuhr er fort:

„Adsey Chrödíos ist nun vollständig vernichtet, sehr schön. Damals hatte ich mir das sehr gewünscht, weil ich seiner Provokationen überdrüssig gewesen war – und ein unzuverlässiger Bundesgenosse ist schlimmer als der berechenbarste Gegner, das könnt ihr mir glauben, meine Engelchen!

Sehr schön also, sehr schön.

Und was machen wir nun?“

<Bildflackern>

„Meine Engelchen! Euren Eignungstest habt ihr mit Bravour bestanden. Das ist eine gute Nachricht! Damit will ich euch die Gelegenheit geben, euer Leben zu retten – und ich, der göttliche Rhadamanthus, gebe euch mein Wort, dass ich euer Leben verschone werde, wenn ihr ein paar kleine Aufgaben für mich erledigt habt.“

Doch das ist eine andere Geschichte.