

B.40 Die verschollenen Kavernen von TschikaNe

Haralds Version der

Lost Caverns of Tsojcanth, Gary Gygax, Advanced Dungeons & Dragons, Dungeon Module S4, TSR 1982

Meine Engelchen! Ich habe nie daran gezweifelt, dass ihr mir meinen Stab zurückbringen werdet. Vielleicht sollte ich besser sagen, zurück in meinen Sphärenleiter, denn zu mir ist es noch ein Stück, ein ziemlich weites sogar, und selbst ich kann noch nicht mit Gewissheit sagen, ob mich mein Eigentum je erreichen wird oder nicht. Aber es ist noch zu früh, über diese Frage nachzudenken, also macht euch deshalb keine Sorgen, meine lieben Engel!

Jetzt habt ihr euch wirklich eine schöne Belohnung verdient, und die sollt ihr auch haben!

Eure nächste Aufgabe wird euch nämlich in die verschollenen Kavernen von KaNe führen, also in das lange Zeit geheime Versteck einer – ehemaligen – Kollegin aus dem Kreis der Befürworter extraweltlicher Unterstützung. Habe ich Kollegin gesagt? Liebe Freundin trifft es noch besser, meine ich. Tschika hat mich bei allerlei Projekten unterstützt, was ich mit großem Wohlwollen zur Kenntnis genommen habe – und selbstverständlich habe ich mich ihr in angemessener Form erkenntlich gezeigt, meine lieben Engelchen.

Leider ist uns nicht alles so gut gelungen, wie wir uns das erhofft haben. Ausnahmsweise hätten wir damals auf die sogenannten besonnenen Stimmen hören sollen, die uns dringend davon abgeraten hatten, einen Fürsten der Finsternis zu verpflichten, aber nur weil diese Schisser ausnahmsweise einmal Recht hatten, heißt das ja noch lange nicht, dass auch ihre ganzen von Feigheit geprägten Grundsätze richtig waren, nicht wahr?

Tschika hatte schließlich die Beschwörung durchgeführt, nachdem ich gewisse Vorarbeiten erledigt und somit meinen Beitrag geleistet hatte. Das Ergebnis? Künstlerpech! Sie hatte den Schwarzen TsaRoTi zwar erfolgreich herbeigerufen, was angesichts ihres kostbaren Schatzes kein echtes Wunder war, aber sie schaffte es nicht, den Dämon zu kontrollieren, konnte ihn aber nach einem heftigen Kampf mit letzter Kraft vertreiben. Danach ist KaNe in ihrem geheimen Versteck zweifellos gestorben, inmitten ihrer Schätze und Verbündeten – und unerreichbar für mich, damals wie heute.

Heute weiß ich allerdings, wo ihre Kavernen verschollen sind, und deshalb sollt ihr euch dorthin begeben und dort ein wenig umschauen. Tschika hatte mir nämlich kurz vor ihrer finalen Beschwörung von einer äußerst seltsamen Beobachtung berichtet, von einer merkwürdigen Gruppe fremdartiger Wesen, die mit Hilfe eines noch wesentlich merkwürdigeren Gefährts durch die Weltensphären gereist waren – oder vielleicht besser gesagt, die damit in unsere Welt – oder noch besser: in eure Welt – gestürzt waren. Da ich KaNe gut kenne – oder besser: gut gekannt habe – bin ich mir sicher, dass sie ihre Beobachtungen aufgezeichnet hat. Und, ihr ahnt es schon, meine Engelchen, das soll nun euer Auftrag sein: Beschafft mir diese Notizen! Und behaltet als Belohnung all die wunderbaren Kostbarkeiten, die meine Freundin in all den Jahren in ihren Kavernen angehäuft hat! Ich rechne fest damit, dass sich ihr überaus wertvoller Schatz nach wie vor dort befindet, also holt ihn euch.

Viel Erfolg!

Diesmal übernahm Lindor die (eigentlich überflüssige) Rolle des Einsatzleiters. Das HIN-Wort lautete: „TschikaNe-Rein“ und das RÜCK-Wort „TschikaNe-Raus!“ Das konnte sich sogar ein Elf merken.

Und schon standen die Engelchen – alle mit Ausnahme von Shui, also Coiree, Gundar, Hippodora, Ilmor, Lindor, OhMeiShe und Vämpi – am Ende einer steilen schmalen Schlucht am Südhang einer steilen kahlen Felswand, die sich 1000m oder höher über ihnen erhob; es gab nur niedriges Buschwerk, und es war trotz Sonnenscheins sehr frisch. Kein Wunder, denn sie befanden sich in knapp 3000m Höhe im Erlikul-Gebirge!

Vor ihnen gähnte eine Höhle, die wie ein aufgerissenes Maul wirkte, mit gezackter Oberkante und Decke und spitzen Steinsäulen am Boden. Sie war in früheren Zeiten offensichtlich häufig benutzt worden, denn Wände und Decke waren an verschiedenen Stellen rußgeschwärzt, und es lagen zerbrochene Holzbänke und Hocker, die Scherben von

Tonbechern, unverbranntes Holz und die Knochen von früheren Festmahlen herum, und auch einige vergammelte Wolldecken und ein zeretzter Wasserschlauch moderten in einer Ecke.

1. Akt – Tötung aller einheimischen Bewohner

Am Eingang der Höhle fanden die Gefährten in einer lehmigen Stelle neben den unübersehbaren Spuren von Kaninchen und Mäusen auch ein paar frische Abdrücke großer krallenbewehrter Füße – vielleicht von Ogern? Ein Durchgang führte in eine kleinere Höhle, an deren Ende ein Felsengang steil in die Tiefe führte, zu der nächsten großen Höhle, die zahlreiche Ausgänge besaß. Einige Stalagtiten waren von der Decke abgebrochen und lagen zwischen den Stalagmiten am Boden.

An jedem Ausgang befand sich im Halbrelied ein trauriges überlebensgroßes Frauen-Gesicht mit geöffnetem Mund und nachträglich herausgemeißelten Augen. Sobald sich ein Abenteurer näherte, sprach eine weibliche traurige Zauberstimme langsam und für alle vernehmbar: „*Geh nicht hier weiter. Das hat keinen Zweck. Mach lieber kehrt. Das hier ist der falsche Weg.*“

Das hielt die Engelchen natürlich nicht davon ab, mit der Erforschung des ausgedehnten Höhlensystems zu beginnen. Sie entdeckten kurze Zeit später tatsächlich ein menschliches Skelett – und wurden von vier Luftrochen angegriffen. Drei konnten sie problemlos töten – der vierte flappte schwer verwundet davon. Vampi nahm den Lederbeutel des Toten an sich (mit alten Silbermünzen und ein paar Edelsteinen im Gesamtwert von 223 GS).



In einer anderen Höhle waren die Wände mit kleinen schwarzhäutigen „Menschlein“ bemalt, die mit roten Pluderhosen, blauen Kitteln und rot-blauen Turbanen bekleidet waren. Diese Gestalten amüsierten sich offensichtlich über grausige Folterszenen (oder beteiligten sich sogar daran), die ebenfalls die Wände bedeckten und die qualvolle Tötung kleiner Menschenkinder zeigten.

In einer anderen Höhle steckte in einem Alkoven die Leiche eines Abenteurers; unter der vergammelten Lederrüstung trug sie eine goldene Halskette und einen mit etlichen Diamanten gefüllten Lederbeutel. Während sich die Freunde noch über diese „leichte Beute“ freuten, hörten sie plötzlich Schritte und Stimmen im Gang! OhMeiShe konnte sogar ein paar Worte verstehen – hier freuten sich offenbar irgendwelche KanThai über das frische Fleisch, das sie gewittert hatten.

Da die Gefährten gewarnt waren, konnten sie sich kampfbereit machen – und die vier YamaOni, ogergroße menschenfressende „Berggeister“ der kanthanischen Gebirgswelt, hatten keine Chance gegen die kampfstarken Abenteurer und wurden rasch getötet, ehe sie fliehen und Verstärkung holen konnten. Da der „Wilde Mann“ und die „Berghexe“ normalerweise als Einzelgänger galten, wunderte sich OhMeiShe ein wenig darüber, dass sie hier gleich vier Exemplare dieser Unholde angetroffen hatten (er sollte sich wenig später noch sehr viel mehr wundern...).

Hippodora hatte bei diesem Kampf leider einen Rumpftreffer einstecken müssen, den Lindor nicht sofort mit *Allheilung* beseitigen konnte. Sie war damit außer Gefecht, konnte nur mühsam humpeln und bat ihre Freunde, sie in einem halbwegs sicheren Versteck „abzusetzen“; da die gesamte Gruppe davon überzeugt war, keinen passenden Heiltrank zu besitzen, geschah das auch so.

Jeder der getöteten YamaOni hatte ein herausgemeißeltes Steinauge bei sich getragen, das einen hellen Lichtschein ausstrahlte. Natürlich nahmen die Freunde diese „Leuchtaugen“ an sich – und sie kamen auf die Idee, sie wieder in die Frauengesichter einzusetzen.

Gerade, als sie sich auf den Weg machen wollten, verschwanden plötzlich Gundar und Vämpi spurlos; dafür tauchte Shui ebenso plötzlich bei ihnen auf. Dieser „Engel-Einsatz“ hatte wohl mal wieder kleine Teleportationsprobleme, aber das waren sie ja schon gewöhnt.

Bei den Frauengesichtern entdeckte Lindor, dass ihre scheinbar steinernen Münder tatsächlich Öffnungen verbargen, in denen sich Diamanten verbargen. Die Freunde steckten auch diese Beute ein; das war ja alles wie ein Kinderspiel für sie!

Schließlich folgten sie einem langen Gang, der zu einer Stelle führte, in der eine Abzweigung nach links zu einem Höhlenfluss führte – und geradeaus senkte sich der Boden des Ganges ein wenig ab und stand dort offensichtlich auf einer Länge von über 20m unter Wasser. Auf der entfernten Seite standen zwei YamaOni gebückt im Wasser – und kackten gerade hinein!

Als sie die Anwesenheit der Gefährten bemerkt hatten, griffen die beiden unverzüglich (und mit überraschender Geschwindigkeit) an, und weitere fünf YamaOni folgten ihnen hinterher – und einen Teil von ihnen flog über die Freunde hinweg, um sie in die Zange nehmen zu können. Die Abenteurer waren ihnen aber überlegen und töteten alle – bis auf einen, der durch das Wasser fliehen konnte.

Die YamaOni waren normalerweise Einzelgänger, aber das galt nicht für ihre Senioren – und das hier war eine solche Zweckgemeinschaft; aber „alt“ bedeutet hier gefährlich, keineswegs senil! Die YamaOni kackten ab und zu ins Wasser der Schnurwürmer, um diese Delikatesse zu füttern – und sie gingen gelegentlich auf Jagd draußen vor der Höhle.

Während sich Lindor um Coirees Verletzungen kümmerte, eilten die anderen (OhMeiShe, Shui und Ilmor) dem flüchtenden YamaOni hinterher – und wurden in dem trüben Wasser, das nur 50cm tief war, von einigen Schnurwürmern attackiert, wurden aber glücklicherweise nur gebissen, nicht vergiftet.

In den Höhlen dahinter fanden sie tatsächlich den geflohenen YamaOni – und einen letzten Kollegen von ihm. Die beiden wurden ebenfalls getötet (obwohl sich der letzte Überlebende ergeben wollte).

Die drei Kämpfer umwickelten ihre Beine mit den alten Lumpen, die den YamaOni als Decken gedient hatten, und wadeten durch das kackbraune Wasser wieder zurück Lindor und Coiree. Was nun?

2. Akt – Tötung mancher Wächter

Die Freunde schauten sich zunächst bei Hippodora um, der es unverändert ging. Dann legten sie eine Pause am Ufer des unterirdischen Flusses ein, der hier in einen kleinen See mündete. Sie hatten hier an einer etwa 20m entfernten Felswand ein Boot entdeckt, einen Sampan, der dort mit einem Tau an einem Knauf gesichert war – und nachdem sie sich ausgeruht hatten, warf OhMeiShe zunächst ein Seil mit Wurfhaken in das Boot, ehe Shui – durch dieses Seil gesichert – die kurze Strecke zu dem Sampan hinschwamm. Kurz darauf hatten sie das Boot an ihr Ufer gezogen und konnten einsteigen.

Das Schiff war am Bug mit einem kleinen Doppel-Mohren verziert, der einerseits mit verschränkten Armen ins Boot und andererseits mit ausgestreckten Armen nach vorne blickte. Metallfäden durchzogen das Holz des Schiffs, die alle ihren Knotenpunkt beim Mohren hatten. Auf ihren Armen trug die Figur die kanthanischen Zeichen für „*Dein Wunsch sei mein Befehl.*“ Schnell fanden die beiden KanThai heraus, dass man das Boot mit einfachen Kommandos steuern konnte.

Die Freunde setzten per Boot zu einem anderen Höhlengang über und begegneten dort bald einem BalRok, den KaNe hier zur Abschreckung ungebeter Besucher platziert hatte. Die „fünf Freunde“ erwiesen sich als stärker und vernichteten den Feuertroll – Lindors Zauber spielten hier freilich eine wichtige Rolle (Schmerzen, Schwäche und Verlangsamung sorgten für eine deutliche Degradierung des BalRoks), und OhMeiShe und Ilmor schnitzten den Dämon nieder.



Neugierig steuerten die Freunde mit ihrem Boot das nächste Ufer an. Hier erwartete sie ebenfalls ein BalRok! Und sie bezwangen auch diesen Gegner! Shui fand sogar bei der Leiche eines Abenteurers einen magischen Krummsäbel, der laut Inschrift ausgerechnet gegen Feuertrollen eine besondere Wirkung versprach, aber der KanThai kam nicht dazu, seine neue Waffe gegen den BalRok einzusetzen – seine vier Gefährten hatten das bereits erledigt.

Der nächste Gang führte die Freunde zu einer Abzweigung; hier waren an einer Stelle viele Steinbrocken vor der Felswand aufgeschichtet. Dahinter konnte man einen Gang erahnen – und als die Gefährten die Brocken weggeräumt hatten, konnten sie tatsächlich ein kleines Höhlensystem erkunden. An einer Stelle befanden sich vier Terrakotta-Krieger, die sich in Bewegung setzten, als die Freunde in ihre Nähe gekommen waren – und es kam zum Kampf gegen diese YakiMurai. Sie wurden zerschmettert.

Beim weiteren Erforschen der Gänge kamen die Freunde schließlich in eine Höhle, die zwei Ausgänge besaß – und kaum hatten sie sich dem ersten Ausgang genähert, tauchte schon ein Glühender Schlächter auf, ein JeTakai, ein 4m großer feuertrollischer Fürst der Finsternis, der ein riesiges Schlachtbeil trug und mit donnernder Stimme rief: „*Ihr kommt hier nicht vorbei!*“ Die Freunde wollten keinen Ärger und versuchten es beim anderen Ausgang – und

der Wächter erschien erneut. Schnell stellte sich heraus, dass es nur einen Wächter für zwei Durchgänge gab, und dass beide Gänge sogar miteinander verbunden waren und nur im Kreis herumführten – allerdings waren an einer Stelle wieder Steinbrocken an der Wand aufgeschichtet, und das war freilich interessant.

Die Gefährten beschlossen, zunächst eine Pause einzulegen. Sie holten Hippodora und fuhren mit dem Boot auf den See, um dort auszuruhen. Anschließend nahmen sie die Culsu-Dienerin mit, damit sie den JeTakai an die Bewachung des ersten Zugangs „band“ und die anderen Abenteurer ungestört den zweiten Zugang nehmen konnten, ohne gegen diesen Gegner kämpfen zu müssen. Shui hätte seinen neuen Krummsäbel zwar schon mal gerne erprobt, aber er sah ein, dass das Risiko möglicherweise doch größer als der Spaß war, den er sich erhoffte.

Sie räumten also auch diese Steinbrocken weg und kamen dahinter in eine kleine Höhle, in der eine Felstreppe in die Tiefe führte. Kaum hatte OhMeiShe seinen Fuß auf die erste Stufe gesetzt, erschien vor ihm der JeTakai und donnerte ihm folgende Ansprache entgegen:

Verehrter Fremder, verehrte Fremde! Eure verständliche Sorge um eure gefährdete Gesundheit und euer Wunsch nach einer friedlichen Fortsetzung eures Lebens sollten euch innehalten und ernsthaft eine Umkehr eurer Schritte bedenken lassen. Denn wisset – spätestens hier beginnt der höchst private Wohnbereich dieser bescheidenen zauberkundigen Person, die in ihrem vielleicht übermäßigen Bedürfnis nach Ungestörtheit allerlei höchst unerfreuliche Maßnahmen ergriffen hat, unangemeldete Besucher als diejenigen ungehobelten Störenfriede zu behandeln, die sie im Grunde möglicherweise gar nicht sind oder zumindest nicht mehr sein möchten, wenn sie erst die Wirkung dieser Maßnahmen am eigenen Leib verspürt haben. Aber dann wird es zu spät für Reue oder Umkehr sein, verehrter Fremder, verehrte Fremde!

Verehrter Besucher, verehrte Besucherin! Verzeiht dieser unwürdigen Person die möglicherweise abschreckenden Begrüßungsworte ihres untertänigen Dieners. Sofern ihr ein gemeldetes Anliegen habt, das euch zu dieser auf ihre Ruhe allzu hohes Augenmerk legenden Person führen soll, so wendet euch an einen der Bediensteten am Fuß der Treppe. Meidet aber die Erforschung der überaus unwohnlichen Räume, denn dort gibt es bedauerlicherweise nichts zu finden außer den Tod, den Tod, den Tod, den Tod, den Tod, und darüber hinaus höchstens noch Schlimmeres!

3. Akt – Tötung des Mohren-Sextetts

Während Hippodora zum Boot zurückschlich, um sich dort in Sicherheit zu bringen, liefen die anderen Abenteurer die Treppe hinab in das untere Höhlensystem, das mehr als 300 Höhenmeter tiefer lag.

Dort liefen sie durch ein schier endloses Labyrinth leerer Gänge und Höhlen. Langweilig!

Dann entdeckten sie aber eine erste riesige Eisentüre, die mit Dämonenfratzen und einem kanthanischen Spruch verziert war:

Fremder, dies sei deine letzte Warnung. Frau KaNe duldet keine Störung und versteht keinen Spaß. Kehr um und genieße dein Leben – oder tritt ein und stirb, du Narr!

Die Tür ließ sich nur äußerst mühsam öffnen, aber die Freunde schafften es. Dahinter war ein rotbemalter und rötlich leuchtender Felsengang, auf dem ein schwarzer Teppich lag, der zu einer 12m entfernten schwarzen Türe führte. Dort war ein silberner Zugring befestigt. OhMeiShe befestigte dort ein Seil, und dann gingen alle vor die Eisentür und zogen an dem Seil. Sie hatten schon eine Falle vermutet, und tatsächlich schloss sich jetzt die Eisentür und kappte das Seil. Na toll!

Die Gefährten hatten keine Lust, hier weitere Experimente zu machen, sondern erkundeten lieber das Höhlensystem weiter. Sie ahnten bereits, dass sie hier in der Nähe noch weitere Eisentüren finden würden, und so war es auch.

Als sie gerade die zweite Tür entdeckt hatten, erhielten sie aus dem Höhlensystem unerwarteten Besuch. Ein hochgradiger Dämon der Finsternis in Gestalt eines 1,20m großen Mohren rannte auf sie zu und griff mit stahlharten Klauen und einem flammenden Wurfring an. Vier tapfere Kämpfer und ein tüchtiger Zauberer waren aber zuviel für ihn – er wurde vernichtet.

Hatten sie vielleicht selbst bei der ersten Tür durch das Ziehen am Zugring diesen Dämon herbeigerufen? Die Freunde beschlossen, sich erstmal nur nach weiteren Türen umzuschauen und nichts anzufassen. Einige Zeit später hatten sie die sechs in einem Kreis angeordneten Eisentüren gefunden. Und nun?

Jetzt vermissten sie doch schmerzlich Rat und Tat ihrer Culsu-Dienerin, und sie beschlossen, zurückzugehen und Hippodora zu bitten, einen dieser speziellen Tränke von Adsey Chrödíos zu trinken, weil sie nun entgegen ihrer ersten Meinung der Ansicht waren, dass das vielleicht doch die gewünschte Heilung bewirken könnte.

Der JeTakai ließ sie problemlos passieren.

Hippodora trank – und war augenblicklich geheilt.

Zusammen gingen die Freunde wieder nach unten.

Der JeTakai ließ sie problemlos passieren. Er sagte erneut seinen Spruch auf, diesmal wiederholte er das Wort „Tod“ sogar sechsmal.

Die Gefährten erforschten nun systematisch das gesamte Höhlensystem. Dabei stießen sie auf sechs quadratische Höhlen, in denen sich auf dem Boden jeweils ein 3m * 3m großes Oktagon befand, das in fünf Höhlen von einem undurchdringlichen bläulichen Kraftfeld umgeben wurde, in dessen Inneren ein blutverschmierter Mohr völlig unbeweglich inmitten von acht zerfetzten frischen Leichen kleiner Kinder stand. In der sechsten Höhle fehlte das Kraftfeld, und dort lagen stark verwesene Kinderleichen.

Messerscharf kombinierten die Freunde, dass sie vermutlich an jeder der fünf schwarzen Türen ziehen mussten und dabei jeweils einen Mohren befreien würden. Und sobald sie das getan hätten, würden sie in die zentrale Kammer gelangen, die hinter all den schwarzen Türen liegen musste.

So war es auch.

Ein hübsches Stück Arbeit lag nun vor den Abenteurern, aber sie verzagten nicht. Und es war nicht so eintönig, wie es zunächst schien, denn die Mohren hatten unterschiedliche Fähigkeiten und konnten manchmal zusätzliche kleine Helferlein aktivieren, die vorübergehend in den Kampf eingreifen und sogar ihre Lebensenergie ihrem Meister zuführen konnten, wenn es diesem schlecht zu gehen begann. Sie wurden alle bezwungen!

Zwischendrin verschwand plötzlich Coiree.



4. Akt – Tötung der Endgegnerin

Als die Freunde erneut den Zugring der zuletzt benutzten schwarzen Tür betätigten, öffnete sie sich ohne weitere Probleme. Dahinter lag ein runder Raum, in dessen Zentrum ein 4m durchmessender und 1m hoher Sockel aus poliertem hellblauen Marmor stand. Dort lag auf einer dicken Unterlage prächtiger Tigerfelle eine mit einem Kimono bekleidete junge kanthanische Frau mit langen glatten pechschwarzen Haaren. Ihr Gesicht war weiß geschminkt, ihre Lippen kirschrot; sie lag mit ausgebreiteten Armen auf dem Rücken. Sie trug eine goldene juwelenbesetzte Halskette und zwei diamantbesetzte Ohrstecker. Am Rand des Sockels waren zahlreiche schwarze kanthanische Tuschezeichen (des Fesseln, Schützens und Konservierens) angebracht – und kleine bunte schablonenartige Bildchen (die SaRoTi darstellten).

Der Sockel war von einem blauen Kraftfeld umgeben. Das Innere dieses Felds wirkte völlig unversehrt – die äußer Kammer einschließlich der Innenseiten der Zugangstüren war dagegen offenkundig ein Schauplatz explosiver Gewalt gewesen – die Felswände wirkten wie glasiert, und an zwei Stellen waren im Boden glasierte Dellen und tiefe Risse zu sehen. Roter, weißer und schwarzer Staub lagen zentimeterdick auf dem Boden oder waren in den Stein eingeschmolzen.

Als sich die Abenteurer dem beschädigten Bodenbereich näherten, entströmte dort aus einem Riss die geisterhafte Gestalt einer uralten kanthanischen Vettel, die sich zunächst ratlos umschaute, dann die Anwesenden bemerkte – und mit einer raschen Geste eine *Erscheinung* heraufbeschwor.

Die Vettel hat sich insofern verändert, als sie nun eine seltsame „Rüstung“ aus Lederlappen und bunten Stoffgürteln und Kettchen trägt, die nahezu ihren gesamten Körper verhüllt und sie äußerst korpulent erscheinen lässt. Und sie ist überaus stark geschminkt und geschmückt. Man erkennt in ihrem „erstaunlich jung gebliebenen“ Gesicht die junge Frau auf dem Sockel wieder.

Das Zentrum des Raums schaut genauso aus, wie ihr es beim Betreten gesehen habt – allerdings ohne Kraftfeld. Ein Oktagon aus verschlungenen vielfarbigen Linien verläuft am Rand der Kammer. Es ist an vielen Stellen mit blutigen Symbolen bemalt. Sechs Mohrenköpfe in der Kuppel der Kammer verströmen aus ihren geöffneten Mündern schwarzen Qualm, der sich unter der Anleitung der Vettel vermischt und verdichtet und zum Boden herabsinkt, um dabei die Gestalt eines wirbelnden Rauchdämons anzunehmen. Die Vettel hat ihn offenbar unter Kontrolle, denn sie lässt ihn nach Belieben mit Gesten ihres linken Arms im Kreis umhertanzen, immer um die junge Frau auf dem Sockel herum, die der allmählich stofflich werdende Rauchmann offenbar sehr begehrt.

Plötzlich stockt einer der Mohrenköpfe und beginnt Blut zu spucken – und der Rauchmann zuckt zusammen, als ob er aus einer tiefen Trance erwachen würde! Er blickt sich blitzschnell in der Kammer um (er kann seinen Kopf um 360 Grad drehen) und beginnt zu zappeln und zu qualmen, um aus dem Oktagon auszubrechen, aber die anderen fünf Mohrenköpfe behindern ihn mit ihren Rauchströmen, und er entkommt nicht aus seinem Gefängnis. Erst jetzt scheint er die Vettel zu entdecken – und diese hat die Zeit genutzt, um einen Zauberspruch zu wirken, der wohl den sechsten Mohrenkopf wieder zum Rauchen bringen soll – aber sie patzt! Jetzt sind sogar sämtliche Mohrenköpfe rauchlos geworden!

Der Rauchmann ist frei! Kaum hat er das bemerkt, stürzt er sich schon auf die Vettel, um sie mit seinen Rauchfäden zu erwürgen. Aber diese zerrreißt das Kettchen eines ihrer Anhänger – und um den Sockel breitet sich ein blaues Kraftfeld aus und wirft den Rauchmann aus der Bahn! Trotzdem stürzt er sich mit grünen Auflösungszaubern und Rauchfontänen auf die Vettel, die ihrerseits mit lila Dämonenfeuersicheln antwortet. Ein wildes Duell beginnt.

Bald wird klar, dass die Vettel keine Chance hat. Der Rauchmann ist gegen die Feuersicheln nahezu immun, während sie selbst nach schweren Rauchtreffern selbst aus dem Mund zu qualmen beginnt und nur mit Mühe Hustenanfälle vermeiden kann.

Schließlich reißt sie sich ihre äußere Lederhülle vom Leib – und siehe da, sie ist komplett umhüllt von Sprengstoffgürteln! Ehe der bereits überheblich grinsende Rauchmann seinen nächsten Angriff starten kann, zündet sie das Schwarzpulver – und die Erscheinung endet mit einem grellen Licht, das die gesamte Kammer erfüllt.

Interessant. Und nun? Nach den vielen Kämpfen waren die Gefährten ein wenig ratlos, was sie jetzt ohne direkten Gegner tun sollten. Hippodora bestand darauf, dass sie den Riss im Boden absuchen sollten – und genau dort, wo die Gestalt der Vettel entströmt war, fand Lindor einen schwarzen Ring (mit SaRoTi-Mohr), der eine finstere Aura besaß.

Hippodora nahm den Ring und berührte damit das blaue Kraftfeld – und es verschwand! Und in Windeseile wurde aus der schönen Frau ein schreckliches Langhaargespenst, ein TschihMei, das sich aufrichtete und die Lebewesen angriff!

Na also, wieder ein Kampf, alles klar! Das TschihMei verfügte über geheimnisvolle Heilkräfte und war ein zäher Gegner, aber es gelang den Freunden, es schließlich so in Stücke zu hauen, dass es endgültig seine Lebenskraft verloren hatte.

Hippodora hatte sich frühzeitig aus diesem Kampf zurückgezogen, um aus dem Ring das Böse auszutreiben – und als es schließlich soweit war, reichten ihre Kräfte nicht dafür aus. Sie teilte ihren Freunden mit fester Stimme mit, dass sie sich entschlossen habe, diesen Ring persönlich bei sich zu verwahren, damit er nicht in die Hände von Leuten fallen würde, die einen weniger gefestigten Glauben besäßen und vielleicht irgendeinen Blödsinn damit anstellen würden, und dass sie keine Widerrede dulden würde. Etwas verwundert erklärten sich ihre Gefährten damit einverstanden, warfen sich aber heimlich besorgte Blicke zu.

Und wo waren jetzt die von Rha gewünschten Notizen von TschikaNe? Natürlich in einer verborgenen Nische unter den Tigerfellen. Hier fanden die Gefährten eine Skizze und die folgende, mit einer zierlichen kanthanischen Handschrift verfasste, Tagebuchseite; einige [Anmerkungen](#) waren später hinzugefügt worden. Shui konnte alles lesen.

Tag des Fetten Hundes in der Erlikul-Warte im Jahr 1552 nL

Dieser Ort ist einfach unglaublich. Er muss unbedingt geheim bleiben. [Hat sich erledigt. Ist kaputt.](#)

Was habe ich heute dort gesehen? Ein „Gefährt“? Vielleicht nenne ich es „Weltenschiff“, denn es reist ja zwischen den Welten und transportiert „Menschen“ (und bestimmt auch irgendwelche Güter) – wie ein richtiges

Schiff eben! Obwohl es freilich keine Menschen sind, wenn man damit Bewohner unserer Welt bezeichnen will. Auch keine üblichen Dämonen. Eher Gestaltwechsler, allerdings farbtreue, denn blau sind sie immer, auch wenn sie wie Käfer aussehen. [Qufladhen? Könnte zu Rhas Vorhaben passen!](#)

Diese Skizze zeigt den markanten Ort im Adlivun, wie ich ihn von der Warte aus gesehen habe. Dort ist das Schiff also gelandet! Wer steckt wohl dahinter? Niemand, mit dem ich mich anlegen möchte! Das stellen wir erstmal zurück. [Die jetzigen Ortsangaben beziehen sich schon auf unseren gemeinsamen Treffpunkt. Rha hat die Käfer nicht gerufen, zumindest nicht dorthin, sonst wüsste er Bescheid. Für diese Info muss der alte Schuft bluten – ach was: sobald SaRoTi mein Sklave ist, soll der Angeber vor mir im Staub kriechen – ja, und bluten wird er wohl auch müssen. Aber wenn er mir seine Infos anvertraut, kann ich ja sein Leben verschonen. Vielleicht. Eins nach dem anderen.](#)

5. Akt – Ende gut, alles gut, oder?

Die Abenteurer kehrten zurück in den oberen Höhlenbereich. Der JeTakai war fort. Es gab nichts mehr zu finden – außer vier weiteren YakiMurai, denen die Freunde aber schnell aus dem Weg gingen.

Lindor sprach das RÜCK-Wort aus – und sie waren wieder in der Fluglinse und bei vollen Kräften. Rhadamanthus war höchst zufrieden mit dem Einsatz seiner Engelchen. Und Hippodora war erleichtert, dass sie immer noch den schwarzen Ring bei sich hatte.