

A.40 Der Tempel der Bösen

Gary Gygax und Frank Mentzner, AD&D-Abenteuer T1-4, TSR (1987)

Copyright © 2006 by Harald Popp.

Urlaub in den Küstenstaaten

Nach der Rettung der Welt gönnten sich die Freunde erstmal eine ausgiebige Ruhepause als Gäste des Covendo Mageo in Diatrava, ehe sie sich Lehrer suchten, um ihre sowieso schon enormen Fähigkeiten weiter zu steigern. Manche unternahmen dafür sogar halbe Weltreisen – andere blieben lieber in den sonnigen Küstenstaaten und genossen das schöne Wetter, die schönen Männer und Frauen, das köstliche Essen und Trinken. Ach ja. Gut, dass diese wundervolle Welt gerettet war!

Vier Monate nach der Rettung der Welt kam Aleunam mit einem valianischen Getreidetransporter in Diatrava an; man hatte die junge „verwirrte“ Frau in Candranor an Bord gebracht. Die Matrosen gaben das arme Mädchen wie bestellt beim Covendo Mageo ab. Ein Fremder hatte in Valian ihre Passage mit gutem Gold bezahlt - und der Kapitän hatte ein weiches Herz und sie nicht gleich in der ersten Nacht über die Planken gejagt.

Aleunam konnte sich zunächst an nichts erinnern, aber in Gegenwart ihrer Freunde kam nach und nach ihr Gedächtnis wieder zurück – und allmählich verlor sie auch ihr wächsernes Aussehen. Aleunam konnte sich einfach nicht an die Zeit zwischen der Flucht aus Rhadamanthur und ihrem "Wiedererwachen" bei den Freunden in Diatrava erinnern. Auch die Spezialisten des Covendo Mageo blieben ratlos.

Die drei Doppelgänger (von Borthor-Bartl, Flusswind und Versaria) nahmen ihr weiteres Leben nun selbst in die Hand und verabschiedeten sich von den Abenteurern.

Tharwings Geschichte

Im Herbst des folgenden Jahres (2402 nL) trafen sich die Freunde wieder in Diatrava. Tharwing hatte interessante Neuigkeiten für seine Freunde. Er hatte sich ihnen ja nicht bei ihrem „Ausflug nach Myrkgard“ angeschlossen, als sie ihn aus der *Legion der Verdammten* befreit und in den Covendo Mageo zurückgebracht hatten.

Als er wieder zu Kräften gekommen war, hatte er sich sehr für seinen Erdkristall interessiert, den er vor den Augen des Covendo Mageo verborgen hatte. Das Artefakt hatte seit seiner Rückkehr aus der Legion praktisch immer ein rhythmisches Pulsieren von sich gegeben, und der Magier war schließlich – ohne Hilfe fremder „Experten“, die ihm seinen Schatz vielleicht einfach abnehmen würden – diesem Rätsel allein nachgegangen.

Er hatte, angeblich einer Eingebung folgend, eine Schiffsreise zum Pfortenarchipel gemacht und dort die kleine Pirateninsel besucht, bei der seine Freunde im Frühjahr 2400 nL ihre drei Kristalle bei der „Turmschmelze“ eines Dämonenbeschwörers namens Dedi verloren hatten. Zu seiner Überraschung hatte er sich unnötig Gedanken darüber gemacht, welche Geschichte er den Piraten erzählen sollte, denn auf der Insel lebten nur noch ein paar armselige Fischer und Hirten. Diese erzählten ihm für ein paar Goldstücke, wobei sie ihn misstrauisch beäugten, gern die jüngste Geschichte der Insel, die sie „vom Hörensagen“ ihrer „entfernten Verwandten“ aufgeschnappt hätten, die damals von den Piraten „gezwungen“ worden wären, sich um ihre alltäglichen Erfordernisse zu kümmern.

Demnach wären die Seeräuber allesamt nach heftigen Streitereien und etlichen Todesfällen auf und davon gesegelt, denn ohne die Hilfe Dedis hätten sie nur die Wahl gehabt, entweder ihre restliche Beute zu versaufen und dann wieder das „ehrliche Piratenhandwerk“ auszuüben – oder sich auf andere Weise durchs Leben zu schlagen. Keinesfalls wollten sie sich aber mit Zauberern oder arkanen Wesen anlegen, und ihre Insel schien ja ein echter „Geheimtipp“ in den entsprechenden Reiseführern geworden zu sein, so dass sie diesen Stützpunkt deshalb auf jeden Fall aufgeben wollten.

Dieser Dedi hatte einen Turm, um dessen Gebiet man heute besser einen großen Bogen machte; er hatte früher mit seinen Zauberkräften den Piraten geholfen, die Besatzungen der Beuteschiffe zu vertreiben (bzw., nun ja, mit kleinen schwarzen Skorpionen zu töten) und hatte 2400 nL wohl verbotene Kräfte der Finsternis, mächtige Diener Alamans, herausgefordert, denn eines Nachts hatte sich die Erde unter ihm aufgetan und ihn mitsamt seinem Turm verschluckt.

Doch damit hatte der Stress erst angefangen. Ein paar Wochen später war ein fremdartiges Segelschiff im Hafenbecken vor Anker gegangen und eine Horde bestienhafter schwerbewaffneter Seeleute war an Land gegangen; sie hatten einfach die beiden nächstbesten Insulaner gefangen genommen und auf ihr Schiff geschleppt. Die überraschten Piraten waren – fast sprachlos angesichts dieses kessen Vorgehens – als lockerer Sauhaufen auf die merkwürdigen Seeleute losgestürmt, doch die hatten kaltblütig jeden Angreifer niedergemetzelt, ohne Rücksicht auf eigene Verwundungen. Die Piraten zogen sich daraufhin zurück und beobachteten den „Feind“. Die Leichen der beiden Gefangenen wurden später an Land gespült.

Die Fremden errichteten eine Art Zeltlager in der Nähe von Dedis Turm – und später ließen sich zwei von je vier Fächerträgern begleitete und in Roben gehüllte Gestalten mit weißen Masken vor ihren Gesichtern zusammen mit einem rüstigen Greis, der einen langen weißen Zopf trug und sich schwer auf einen über 2m langen „Spazierstock“ stützte, zur Insel Dedis übersetzen. Die Piraten hielten sich aus all dem natürlich heraus, da es wohl um Zauberei ging und nicht um das edle Handwerk der Seeräuberei. Angesichts der schwerbewaffneten Truppe schien das das Klügste zu sein.

Über der Insel Dedis zogen plötzlich Wolken auf und es schien heftigst zu regnen, und gleichzeitig loderten gewaltige Feuer- und Rauchsäulen mit kunterbunten Farben in den Himmel – 24 h lang. Danach war alles still und ruhig wie vorher. Die fremden Gestalten kehrten zurück zu ihrem Schiff und verließen – endlich – das Eiland.

Die mutigsten Piraten hatten es gewagt, ein paar Tage später Dedis Insel zu betreten. Außer zahlreichen Spuren, die auf gewaltige Beschwörungen hinwiesen, fanden sie aber dort, wo einst der Turm des Hexers stand, nur den glasierten Boden, den sie schon kannten, nur, dass er jetzt in der Mitte erneut geschmolzen war und ein gähnendes Loch zeigte, das in "unendliche Tiefen" führte.

Und das Beste kam zum Schluss: Tharwing wagte sich nämlich allein hinab in diesen schmalen Schlund. Tatsächlich waren es nur etwa 66m, bis er in eine Höhle kam, in deren Seitenwänden in einem gleichmäßigen Abstand voneinander die Abdrücke der 3 Kristalle zu sehen waren!

Die Kristalle des Schicksals waren also noch nicht endgültig verloren! Sein eigener Erdstein hatte in dieser Höhle deutlich stärker vibriert als jemals zuvor, als ob er die ehemalige

Anwesenheit seiner Gefährten spüren könnte – seltsam, nicht wahr? Seither hatte er den Eindruck gehabt, als ob sein Kristall nach der üblichen Einstimmung auch zu ihm sprechen wollte und seinen Geist nach Einträgen durchforschte, um ihm etwas mitzuteilen.

Seit Sommer dieses Jahres hätte er es tatsächlich geschafft. Der Kristall wollte offensichtlich nach Homlett gebracht werden, einem kleinen Dorf 3 Tagesritte westlich von Turonsburgh an der Pass-Straße nach Clanngadarn gelegen, das Tharwing deshalb kannte, weil er sich dort – nun ja – mal in ein reizendes Menschen-Mädchen verliebt und beinahe seine Zauberkarriere als Dorfheiler beendet hätte. Der Abschied wäre ihm damals nicht leicht gefallen, ach ja. Aber das war nun schon lange her. Wie auch immer – dieser Spur sollten die Freunde unbedingt nachgehen, nicht wahr?

Tharwing selbst konnte sich nicht überwinden, seiner gealterten Jugendliebe gegenüberzutreten. Er händigte deshalb Zargos seinen Erdkristall aus und erklärte ihm, was er bisher schon herausgefunden hatte. Viel Hilfe bot der Kristall dem Alpanu-Priester aber nicht, denn er schaltete sich ab und sollte sich lange Zeit nicht mehr melden.

Ankunft in Homlett

Alle Gefährten machten sich auf den Weg nach Norden. Eine lange Seereise brachte sie nach Corrinis. Hier streckte Aleunam die Grippe nieder; dank Sirenas Beziehungen wurde sie zu den Heilerinnen Nathirs gebracht und dort versorgt. Versaria Beau blieb zur Versorgung der bedauernswerten Mitstreiterin ebenfalls in der Stadt zurück. Sie gab Flusswind ein Seidentuch des Herbeirufens, das sie bei ihren Reisen erstanden hatte, und mit dessen Hilfe sie problemlos den Freunden hinterherbeamen konnte.



Im Frühjahr 2403 nL erreichten so Borthor-Bartl, Flusswind, GreiffInn, Kerloas, Minar, Sirena und Zargos endlich das kleine Durchgangsdörfchen Homlett.

Das friedliche Dörfchen hatte vor allem ein Thema, die Errichtung der Burg auf dem östlichen Hügel. Diese Burganlage sollte künftig dem ganzen Dorf Schutz vor barbarischen Überfällen aus dem Norden bieten. Die Kosten hatte Laird Joran MacMerdach übernommen; einer seiner Gefolgsleute, Rufus MacMerdach, überwachte die Arbeiten und sollte der neue Burgherr werden, wenn die Arbeiten abgeschlossen waren.

Die Freunde quartierten sich in der einzigen Herberge des Dörfchens, in der „Wirtschaft zur freundlichen Magd“, ein. Smilla, die nette Wirtin, war die Ex-Geliebte Tharwings und hatte nur noch romantische Erinnerungen an den schlanken Elfen, der ihr einst den Hof gemacht hatte. Aber zur Enttäuschung ihrer Besucher sprach sie von sich aus überhaupt nichts an, was sie als „wertvollen Hinweis für das weitere Abenteuer“ werten konnten.

Nun ja. Borthor-Bartl begeisterte die Dörfler mit einem albischen Folklore-Abend, während sich seine Freunde mit Priester Clamert unterhielten, dem einzigen Diener der albischen Götter in diesem Nest. Clamert erzählte, dass die Errichtung des relativ großen Xan-Tempels in dem kleinen Homlett damals ein Zeichen sein sollte, dass in dieser Gegend der heidnische Kult der Mondanbeter endgültig ausgerottet worden war; der Priester wusste aber keine Details über die damaligen Götzen, Drais, den gesichtslosen Gehörnten Gott, und seine gesichtslose Freundin Suctimis.

Nach diesem sehr erfolgreichen Abend lud Smilla ihre unterhaltsamen Gäste vor dem Schlafengehen noch auf einen kleinen Imbiss und einen Becher Uisge ein. Jetzt endlich rückten die Freunde mit ihrem Vorhaben heraus, in dieser Gegend ein – mehr oder weniger kleines – Abenteuer zu suchen, einen „grusligen Nervenkitzel“ also, und, nun ja, wenn das so war, dann gab es hier das alte Moorhaus rechts des Weges nach Nulb, ein steinernes Bauwerk aus längst vergangenen Tagen Albas. Dort würde kein vernünftiger Mensch die Nacht verbringen, weil dort die Toten des Sumpfes (manchmal) herumspuken würden!

Moorhaus – oberirdisch

Am frühen Morgen brachen die Freunde auf, um dieses Spukhaus zu besuchen. Sie hatten die Welt (schon mehrfach) gerettet, was konnte Superhelden wie sie noch aus der Bahn werfen?

Zwei Riesenfrösche am Eingang des Moorhauses waren jedenfalls kein Problem.



Die Wolfsspinnne in den Ruinen der alten Festung auch nicht.

Die sechs Banditen und Räuberhauptmann Ronny, die die Gefährten mit gespannten Armbrüsten erwarteten, natürlich auch nicht. Trotz der schwirrenden Bolzen griff Kerloas mit wirbelnder Streitaxt Ronny an, während Borthor-Bartl kaltblütig seinen Dudelsack auspackte, um das *Lied des Friedens* anzustimmen. Sirena wollte mit den Wahnsinnigen nichts mehr zu tun haben und rannte davon; die anderen stürzten sich in den Kampf. Lange währte er nicht. Kerloas erschlug Ronny, und die überlebenden Banditen gaben Fersengeld.

Die Riesenzecke verpasste Kerloas. Und wurde zerquetscht.

Der Schlammteufel in den Schatten eines zerfallenen Raums des Moorhauses griff Zargos an; der Elf war froh, dass ihm Kerloas zu Hilfe eilte und das Vieh zerhackte.

So, das Erdgeschoss dieser alten Festung schien gesäubert. Eigentlich ein Kinderspiel für die Helden! Wo lauerte die Gefahr? Vielleicht im Keller?

Moorhaus – unterirdisch (Teil 1)

Die 13 Riesenratten auf der Kellertreppe waren kein Gegner für Flusswind und seine Helfer.

Blöd, dass am Fuß der Treppe tatsächlich eine Grüne Schleimamöbe an der Decke lauerte und ausgerechnet Flusswind umhüllen musste! Waren die Biester nicht schon ausgestorben? Zargos vereiste die Hülle seines Freundes und knackte sie mit einer freundlichen Umarmung.

Das war nur der Auftakt für eine Schlägerei mit mehr als einem Dutzend ungewöhnlich frisch wirkender Zombies, die alle diesen Keller bevölkerten. Tja, Pech für sie. Nicht lange, und sie waren auf immer „unfrisch“.

In einer Kammer stießen die Gefährten auf zwei OrcaMurai, die in weiße Kutten mit braunen kanthanischen Zeichen gekleidet waren. Die Freunde konnten damit nichts anfangen und taten deshalb das, was sie unter solchen Umständen immer und am besten machten: sie töteten die beiden, ohne sich oder ihren Opfern lang weitere komplizierte Fragen zu stellen.

Damit hatten die Gefährten unwissentlich den Plan des Drais-Priesters ap Lareth durchkreuzt, den sich dieser schon so schön zurechtgelegt hatte. Er hatte nämlich die beiden „Aufpasser“ gebeten, bis zu seiner Abreise in dieser Kammer zu bleiben und auf ihn zu warten; so waren sie ihm bei seinen Arbeiten im Moorhaus nicht im Weg und konnten konkurrierenden Zauberern nichts von seinen Arbeitsgeheimnissen verraten.

Der Drais-Priester war vor kurzem in den Tempel von Nulbston, eine der wenigen erhaltenen Kultstätten des Gesichtslosen Gottes in Alba, eingedrungen und von den OrcaMurais schnell gestellt und überwältigt worden. Sein selbstsicheres Auftreten ließ LoMas zögern, den Fremden gleich zu töten, und da auch Tzuktimoui ihr zuraunte, dass dieser Mann noch nützlich werden könnte, tötete sie ihn nicht. Genau das hatte der von einem Traum Drais Gelenkte sowieso vorhergesehen, und er versprach, im Dienste des blutigen Gottes eine Wundertat zu vollbringen, damit er einen würdigen Platz im Tempel einnehmen dürfte! Ap Lareth bot an, gleich in der kommenden Nacht aus den Grüften des berühmten Moorhauses ein paar Sumpferle zu erwecken, damit sie künftig dem Gesichtslosen Gott und seinen schlitzäugigen Dienern dienen. LoMas ließ den Drais-Diener im Unklaren über ihre wahre Motive und schickte ihm zwei OrcaMurai mit, damit diese ihr wahrheitsgemäß über ap Lareths Taten berichten konnten. Ein fähiger Zauberer auf ihrer Seite hatte durchaus seine nützlichen Qualitäten!

Nach einer ungestörten mittäglichen Ruhepause in den oberirdischen Ruinen des Moorhauses setzten die Freunde ihre Durchsuchung fort und entdeckten die tiefergelegenen Gewölbe der Krypta mit zahlreichen frisch aufgebrochenen Gräbern (und ein Ghulnest, dessen zwei humpelnde Ghule, die nicht schnell genug flüchten konnten, schnell erledigt waren).

Die brauchbaren Skelette hatte ap Lareth fortgeschafft; die vergammelten Knochenreste hatte er zurückgelassen.

Die Freunde wollten gerade einen von der Krypta wegführenden Gang untersuchen, als sie auf ap Lareth und seinen Diener, einen ausgewachsenen Oger (!), trafen. Der Drais-Priester hatte soeben den Zombie-Matsch entdeckt, den die Gefährten angerichtet hatten, und kochte vor unheiligem Zorn. Wie sollte er sich jetzt in Nulbston sehen lassen? Wenigstens sollten die Vandalen die Rache des Gesichtslosen Gottes zu spüren bekommen!



Flusswind bekam beim Anblick des Ogers große Angst und er zog sich zitternd zurück. Kein Problem, seine Freunde wurden auch so mit den Gegnern fertig. Sirena und Zargos zauberten im Hintergrund; Kerloas erschlug ap Lareth, und die beiden Halblinge töteten den Oger, der so etwas auch noch nicht erlebt hatte (logisch).

Damit hatten die Gefährten alle Gegner des Moorhauses ausgeschaltet und konnten die restlichen Kammern und Gänge in Ruhe durchsuchen. Flusswind bestand darauf, eine Statue des Gesichtslosen Gottes umzustürzen. Prompt mussten sich er und seine Kameraden mit zwei plötzlich auftauchende Spukgestalten, „Wächtern des Drais“, herumärgern – und GreiffInn bekam einen kritischen Fausthieb mitten ins Gesicht und verlor etwas von seiner Schönheit.

Immerhin entdeckten die Freunde etwas später die „Schatzkammer“ des Dungeons, die den Drais-Priestern geweihte Schlafkammer, in der sich wertvolles Tafelsilber befand, das sie natürlich einsackten. Flusswind war nicht zu bremsen und stürzte eine weitere größere Drais-Statue um; jetzt bekamen sie es zum Dank mit vier Spukwächtern zu tun.

Später entdeckten die Freunde eine Höhle mit einem unterirdischen Teich, in der ein fieser Sumpfkrake lauerte, der bei Anwesenheit von Lebewesen hier herbeibeschworen wurde. Um ein Halblingshaar hätte er Borthor-Bartl hinab in die tödliche Tiefe gezerrt, aber der Barde konnte mit seinem sprichwörtlichen Glück gerade noch rechtzeitig zurückzucken, bevor ihn die Tentakel umknotet hätten.

Schließlich verließen die Freunde kurz nach Mitternacht die unterirdischen Gewölbe durch einen versteckten „Hinterausgang“ und wanderten durch die nächtlichen Wälder unbehelligt

zurück nach Homlett, das sie im Morgengrauen erreichten. GreiffInn erklärte seine böse Gesichtsverletzung damit, dass er nachts gegen einen Baum gelaufen wäre. Das kaufte dem Halbling keiner der Dorfbewohner ab, aber sie hielten den Mund; der Kleine sah derart finster drein, dass sich niemand mit ihm anlegen wollte.

Moorhaus – unterirdisch (Teil 2)

Die Freunde verbrachten den Tag im Wirtshaus und waren ratlos. Welche Spur zu den anderen Kristallen hatten sie wohl übersehen? Und dieses Moorhaus war ja – von kleinen Ausnahmen abgesehen – gefahrtentechnisch der reinste Witz gewesen, eine kleine Fingerübung für weltenrettende Superhelden. Wo war also der Haken? Wo die entscheidende Spur? Und warum fing dieser seit Monaten stumme Erdkristall nun plötzlich an, regelmäßig leicht zu vibrieren und per *Zauberstimme* in Zargos Kopf leise Biep-Signale zu senden? [Ganz einfach: der Kristall hatte sich endlich auf seine Brüder einjustiert und endlich einen Plan.]

Offensichtlich hatten die Gefährten irgendetwas im Moorhaus übersehen. Sie beschlossen, noch am selben Abend wieder hinzugehen und dieses Mal jede Wand nach Geheimgängen abzusuchen, aber dennoch nicht jede Drais-Statue umzustürzen, auch wenn Flusswind das noch so gern tun wollte.

Viele Stunden vergingen. Praktisch ohne Erfolg, sah man von einigen Schätzen ab, die am Grund des Sumpfkraukenteichs gelegen hatten und die GreiffInn in einer mutigen Tauchaktion bergen konnte.

Ratlos machten sich die Freunde wieder auf den Rückweg nach Homlett. Der vibrierende Kristall änderte plötzlich Frequenz und Rhythmus! Endlich wurde Zargos und seinen Gefährten klar, wie sie dieses Signal zu verstehen hatten; der Kristall wollte offenkundig in eine ganz bestimmte Richtung gebracht werden! Und zwar nicht wieder ins Moorhaus, wie sie zunächst annahmen, sondern einige Stunden Fußmarsch weiter nach Nordosten!

Nulbston, Tempelhof

In der Morgendämmerung des dritten Tages der ersten Trideade des Einhorn-Mondes erreichten die Freunde die Ruinen eines alten Draistempels, der auf einer felsigen Anhöhe inmitten eines ausgedehnten Hochmoores lag. Sie waren in Nulbston angekommen. Der Erdkristall verstummte.

Mächtige, mit gesichtslosen Fratzen geschmückte Mauern umgaben einen riesigen Tempelhof, in dessen Zentrum der eigentliche Tempel stand. Zwei große Torbögen erlaubten den Zugang in den Hof von Süden oder Westen, und zwei Trampelpfade sowie eine dampfende Dung-Grube im Südwesten des Tempelhofs zeigten den Freunden deutlich, dass dieser alte Tempel keineswegs leer stand.

Sie beschlossen, die unheimliche Anlage erst einmal von außen zu umrunden. Sie entdeckten dabei leider keine weiteren Nebeneingänge, wurden aber ihrerseits von den Wächtern des Tempels entdeckt, die im einzigen gut erhaltenen Wachturm der mächtigen Mauer ihr Quartier hatten.

Genau dorthin wollten sich die Freunde nach ihrer Umrundung der Tempelanlage auch begeben; der zentrale Tempel erschien ihnen für den Anfang zu riskant. Als sie vom Westtor auf den Nordostturm zuliefen, wurde dort die Tür aufgerissen und drei mit Morgensternen

bewaffnete OrcaMurai, gefolgt von einem fetten OgraMurai mit einer gewaltigen Eisenkeule (TetsuBo), rannten ihnen entgegen. Aber damit nicht genug – aus dem Süden des Tempelhofs stürmten insgesamt weitere sechs morgensternschwingende OrcaMurai auf sie zu!

Allmählich stellte sich bei den Gefährten das Gefühl ein, dass sie jetzt gefahrentechnisch angemessen bedient wurden; manche vermuteten sogar schon, dass es das Schicksal diesmal vielleicht ein wenig übertrieben hatte. Wie auch immer, ab jetzt war für Spannung gesorgt, soviel stand fest.

Jetzt zeigten die Gefährten, was in ihnen steckte. Bis die Gegner auf Nahkampfdistanz heran waren, hatten sie schon einen lebenden Schutzkreis um ihre beiden Zauberer (Sirena und Zargos) gebildet, der an einer Seite dank einer *Dschungelwand* der Heilerin zusätzliche Deckung bot. Borthor-Bartl schlug mit einem grauenvollen Lied drei Gegner vorübergehend in die Flucht. Zwei weitere fielen Zargos geschickt eingesetzter *Feuerkugel* zum Opfer. Dafür kamen drei weitere OrcaMurai aus dem Süden des Tempelhofs herbeigerannt!



Leicht war dieser erste Kampf in Nulbston also nicht, aber die Freunde blieben Sieger. Während der folgenden Erste-Hilfe-Pause eilten Flusswind und Kerloas schon voraus zum Nordostturm – und sahen sich mit drei weiteren OrcaMurai konfrontiert! Zu ihrem Glück konnte Sirena die Gegner aus der Ferne schwächen und Zargos mit einer *Feuerlanze* rösten, so dass auch dieser Kampf gewonnen wurde. „Bei allen Göttern, hier wimmelte es ja nur so vor lauter kanthanischen seelenlosen Elite-Kämpfern!“ [Die Freunde wussten in diesem Moment noch nicht, wie unglaublich recht sie mit dieser spontanen Beobachtung hatten.]

Im Nordostturm war praktisch nur das Erdgeschoss erhalten; eine Wendeltreppe führte in das erste Stockwerk, das völlig verdreckt und zugewuchert war, weil die höhergelegenen Teile des Turms eingestürzt und völlig unbrauchbar waren. In der Wachstube der OrcaMurai entdeckten die Freunde eine Falltür, unter der ein Schacht 10m in die Tiefe führte. Unten kam man in einen schmalen und niedrigen Gang, der nach ein paar 100m in einer natürlichen Felshöhle westlich der Tempelanlage endete. Über eine steile Felsentreppe kam man von hier aus in die sumpfigen Wälder; die Freunde hatten den Notausgang des Tempels gefunden!

Sie kehrten wieder in den Nordostturm zurück und legten eine Ruhepause ein (schließlich hatten sie die Nacht vorher durchgeschuftet). Es war erst eine gute Stunde vergangen, als Kerloas, der im ersten Stock des Turms Wache hielt, sah, wie zwei OrcaMurai, die aus dem Süden des Tempelhofs gekommen waren, die zahlreichen Leichen der von den Freunden erschlagenen Gegner musterten und darauf mit hohem Tempo wieder zurück in den Süden rannten.

Der Zwerg weckte seine Kameraden, und sie beschlossen, ihr Ruhelager lieber an einer trockenen erhöhten Stelle im Sumpfwäldchen westlich des Tempels aufzuschlagen. Hier verbrachten sie den ganzen Tag und blieben unbehelligt.

Die beiden OrcaMurai trugen mit Bambus verstärkte Stoffrüstungen, die mit roten Feuerlöwen-Symbolen bemalt waren; sie gehörten zum Gefolge KriSas. Sie berichteten ihre alarmierende Entdeckung dem zuständigen OgraMurai, der dummerweise diese Meldung ignorierte. Lagen dort oben Leute KriSas? Nein – es waren nur getötete Deppen, die für LoMas gearbeitet hatten, also war das ein Problem der Braunen Fraktion, die halt besser aufpassen müssten und ihren eigenen Dreck selbst wegräumen sollten.

Am Abend beobachteten die – mittlerweile ausgeruhten und unternehmungslustigen – Freunde von ihrem Lager aus einige OrcaMurai, die die Leichen der Erschlagenen in einem Mooree vor dem Westtor versenkten.

Diese OrcaMurai trugen mit Bambus verstärkte Stoffrüstungen, die mit braunen Spinnen-Symbolen bemalt waren; sie gehörten zum Gefolge LoMas. Sie konnten ihre Chefin ebenfalls nicht alarmieren, denn diese war gerade damit beschäftigt, die Vorbereitungen für die rituelle Hinrichtung zweier Menschen zu treffen, da sie eine Eingebung bekommen hatte, dass die ersehnte Stunde gekommen wäre und der vermisste Erdkristall endlich Nulbston erreicht hätte.

Sie war aber nicht die einzige Schwarze Adeptin, die eine Eingebung bekommen hatte. KriSa und SenSho hatten, jeder für sich, ihre Leute um sich versammelt und die Einsatzpläne verkündet. Da der Träger des Erdkristalls möglicherweise ein überaus fähiger Meister war, wollte keiner ein sofortiges Kräftenessen riskieren; ihr ehrwürdiger Lehrer, YuZis, hatte sie oft genug vor unbedachten vorschnellen Schritten gewarnt; ein kleiner Fehler konnte leicht ihren eigenen Tod bedeuten!

Nulbston, Draistempel

In der Dunkelheit schlichen sich die Freunde durch das Westtor in den Tempelhof und zum einzigen Eingang des riesigen Draistempels, der sich im Süden befand. Genau genommen gab es hier drei Portale; das linke war von innen verriegelt, das rechte stand offen, und das mittlere Hauptportal war mit zahlreichen selbstleuchtenden Lichtsymbolen und einem *Angst-Siegel* versehen und mit silbernen Ketten versperrt. Eine maralingische Schrift warnte:

*Hütet euch vor der Pi/elzköpfigen!
Wer ihren Versprechen glaubt, hat sein Leben verwirkt!!
Möge die grässliche Kreatur für alle Zeiten in diesem Gefängnis verbleiben!!!
Zutritt verboten!!!
Im Namen des Seekönigs!!!!
Verschwindet!!!!*

Die Freunde änderten hier nichts und betraten das Innere des Tempels durch das rechte Portal. Zargos durchzuckte ein Schauer höchster Verzückung, als ob ihn gerade Alpanu selbst auf verführerische Weise geküsst hätte. Der Elf nahm es mit verwirrtem Grinsen zur Kenntnis; es schien fast so, als ob sich der Erdkristall über irgend etwas sehr freuen würde, aber das war natürlich Unsinn.

Eine flüchtige Durchsuchung der verstaubten weitläufigen Innenräume des Tempels lieferte keine besonderen Erkenntnisse. Hier wurden früher auf verschiedene unerfreuliche Weisen Menschenopfer zu Ehren des Gesichtlosen Gottes dargebracht, das wurde ihnen schnell klar.

Am nördlichen Ende des Raumes stand ein alter Steinthron, der rostfreie Hand- und Fußschellen besaß. Er trug die twyneddische Inschrift:

*Selig sterbende Sterbliche!
Und geht es auch abwärts mit Euch,
so geht es doch aufwärts mit dem Gehörnten Gott!
Seid gewiss!
Suctimis,
die Gesichtslose Freundin Drais,
Beherrscherin der Schicksalssteine,
wird Euch nicht enttäuschen!*

Ihre Untersuchungen wurden zweimal durch das Auftauchen von OrcaMurai – zunächst zwei in braun, dann sieben in rot bemalten Rüstungen – unterbrochen, die offenbar aus einer kleinen Wachkammer im südlichen Bereich des Tempels kamen, um hier nach dem Rechten zu sehen. Dank erfolgreicher Schlafzauber und flinker Waffen wurden die Gegner schnell getötet. Die Abenteurer schafften die Leichen in die leerstehende Sakristei des Tempels und spähten nun vorsichtig selbst in die „Wachkammer“, in der sich – von ihrer Grundfläche her – eigentlich kein weiterer OrcaMurai mehr verstecken konnte. Überraschung! Das war gar keine Wachkammer, das war nur das obere Ende einer in die Tiefe führenden Wendeltreppe!

Nulbston, Verlies-Ebene -1, Teil 1

In 13m Tiefe erreichten sie die erste unterirdische Ebene.

Hier wurde einst Drais und seine gesichtslose Freundin „Suctimis“ verehrt, letztere in ihrem Aspekt als „Erdgöttin“, denn die Drais-Diener benötigten die Hilfe der Erdelementare, um die ausgedehnten Anlagen in den Felsen von Nulbston zu treiben. Jetzt hatte sich LoMas hier einquartiert, eine jung wirkende Schwarze Adeptin, die YenLen verehrte.

Der Stress begann schon an der ersten Gangkreuzung, denn dieser Ort wurde von fünf stämmigen Erdwichteln bewacht, die vor allem Flusswind mächtig in die Zange nahmen, der durch einen Hieb auf die Wirbelsäule zusammenbrach und weder linkes Bein noch rechten Arm bewegen konnte. Mit vereinten Kräften überwandern die Gefährten die steinharten Elementarwesen.

Sirena kurierte gerade mit *Allheilung* Flusswinds Verletzung, als vier OrcaMurai (in rotbemalten Rüstungen) mit Lebensmitteln und einem gefesselten bewusstlosen Menschen die Treppe herabkamen. Die Freunde staunten nicht schlecht, als sie merkten, dass der Gefangene der OrcaMurai niemand anders als Minar war, der albische Waldläufer, der vor vielen Jahren ein adliges Mädchen kennengelernt und geheiratet und seither nicht mehr aktiv am Abenteurer-Dasein teilgenommen hatte.

Natürlich befreiten sie ihren alten Freund und töteten nicht nur die vier OrcaMurai, sondern auch eine schwarzgekleidete kanthanische Assassinin, die hier ganz allein auf einem Patrouillengang gewesen war und in totaler Unkenntnis der Kräfteverhältnisse die Abenteurergruppe angegriffen hatte. Hier herrschte ja ein starker Verkehr! Die Freunde zogen sich lieber in ihr „Außenlager“ im Sumpfwald zurück und verbrachten dort unbehelligt die restliche Nacht.

Minar erzählte, dass ihm der Alltag auf seiner kleinen Burg zu langweilig geworden war. Er hatte deshalb sofort die Ohren gespitzt, als er gehört hatte, dass in dem kleinen Torfweiler Nulb ein wahres Wirtschaftswunder ausgebrochen wäre und die Nulber seit einem Jahr auf den Märkten der Umgebung weitaus mehr Lebensmittel einkaufen würden, als das zu ihrem schlichten Lebenswandel passen würde. Minar war also nach Nulb gereist und hatte in der einzigen Dorfkneipe eine, wie er meinte, „deutliche“ Ansprache gehalten, in der er die Nulber aufgefordert hatte, „brutalst mögliche Aufklärung“ ihres plötzlichen Reichtums zu betreiben. Danach hatte er sich noch ein wenig über den merkwürdigen Beigeschmack in seinem Abendessen gewundert und war soeben hier zu sich gekommen, um ein Wiedersehen mit seinen alten Bekannten zu feiern.

Während Minar Wache hielt, beobachtete er ein paar OrcaMurai, die wieder die Leichen ihrer Kollegen (und der Assassinin) im Moorsee versenkten.

KelNo und LoMas beeilten sich, endlich mit der Folterung zu beginnen, um den Segen ihrer Göttin und den Beistand der elementaren Erdkräfte zu erleben. Sie waren überzeugt, dass der finstere Erdstein nur auf ein Zeichen eifrigen Glaubens wartete, um sich ihnen zu offenbaren. Vorzeitige Störungen waren aber weiterhin unerwünscht.

Am frühen Morgen des 4. Einhornschlichen sich die Freunde zum Westtor, das nun von zwei OgraMurai bewacht wurde. Sirena und Zargos schickten die Kerle in den (ewigen) Schlaf.

Die Freunde überlegten gerade noch ihr weiteres Vorgehen, als sie eine kleine Gruppe von OrcaMurai (in Rüstungen, die mit blauen Tentakelwesen bemalt waren) bemerkten, die zwei in kostbare Seidengewänder gehüllte zierliche Mädchen begleiteten, die offenkundig zu der Dunggrube trippelten, um dort zwei Porzellangefäße zu entleeren, ehe sie kehrtmachten und im Draistempel verschwanden.

Die Freunde folgten nach längerer Beratung. In der ersten Verlies-Ebene gab es Vorratskammern mit teilweise vergammelten Futter-Rüben und anderen Feldfrüchten und leerstehende Quartiere der „braunen“ OrcaMurai.

Hinter einer verschlossenen Tür hielten die OrcaMurai seit zwei Tagen einige Menschen gefangen, die bereits nahezu verdurstet waren. Es war ein Händler aus der erainnischen Hafenstadt Cuanscadan, der mit Frau und beiden Kindern (einem 16-jährigen Sohn und einer 12-jährigen Tochter) sowie vier Leibwächtern seine Verwandten in Clanngadarn besucht hatte und auf dem Heimweg nach Süden in den Wäldern in der Nähe des Nulbston-Tempels von „blauen“ OrcaMurai überfallen worden war. Bevor sie hier eingesperrt wurden, waren sie einer größeren Zahl von „braunen“ OrcaMurai begegnet, die auf einer Übergabe der beiden Kinder bestanden hatten. Sie waren seither verschwunden.

Die Gefangenen waren entgegen ihren Beteuerungen offenkundig zu schwach, um den Freunden eine Hilfe zu sein. Sie führten sie deshalb ins Freie und zeigten ihnen den Weg nach Homlett, mit dem Versprechen, ihr Bestes zu versuchen, um die beiden vermissten Kinder aus den Klauen der Unholde zu befreien.

Zurück ins Verlies. In den nächsten Kammern war das Quartier von insgesamt zwölf „blauen“ Orca- und OgraMurai, die nach einem langen Kampf alle besiegt wurden. Dieses Verlies war ja riesig! Überall weitere Abzweigungen und ständig liefen Patrouillen umher; eine, die ihnen gefährlich nahe kam, konnte Borthor-Bartl mit einem Lied des Grauens in die Flucht

schlagen. Jetzt waren sie mit ihren Kräften aber völlig am Ende und flohen hinaus in ihr Außenlager, um dort bis zum Anbruch der Nacht zu rasten.

Im Verlies passierte nichts Besonderes. Alle gingen ihren Arbeiten nach. Die Verluste unter den OrcaMurai wurden registriert, aber da sie nicht substanziell waren und es am Schluss sowieso nur um Adepten gegen Adepten gegen Adeptin gehen würde, spielte das letztlich keine Rolle.

Zurück ins Verlies. In weiteren Kammern stießen sie auf vier „braune“ OrcaMurai, die locker (dank Zargos Schlafzauber) überwältigt und getötet wurden. Dahinter lag das ungewöhnlich luxuriös eingerichtete Zimmer einer edlen kanthanischen Frau, in der feine Räucherstäbchen glommen. Auf dem weichen Bett räkelte sich ein nahezu nackter, völlig bekiffter KanThai [das war LoMas Lustsklave namens HaTschi], der von Borthor-Bartl, der schon lange eine Stinkwut auf diese ganzen Finsterlinge hatte, sofort einen tiefen Dolchschnitt in den Arm verpasst bekam, ehe er sich wimmernd in einer Ecke verkriechen konnte.

Eine Geheimtür führte von hier auf einen breiten, mit Marmorplatten verkleideten, Prachtgang, dem die Freunde folgten, ohne sich näher in LoMas Privatgemach umzusehen. So übersahen sie leider ihr Tagebuch, das sie freilich sowieso nicht verstanden hätten.

Aus LoMas Tagebuch

„KriSa und SenSho sind Schwindler! Aber das ist ja nichts Neues. Wirklich enttäuscht bin ich über YuZis – der Alte kann mir doch nicht weismachen, er hätte von alldem nichts gewusst! Bei YenLen – der Meister hat mich betrogen, und ich glaube, je wütender ich werde, umso mehr amüsiert es ihn. Diesen Gefallen werde ich ihm aber nicht machen. Na gut, es gibt also keinen Erdkristall. Aber deshalb werden mich die feinen Herren nicht los, oh nein! Jetzt aufgeben? Keinesfalls! Wenn es Clanngadarn sein muss, bitte, dann soll es eben Clanngadarn sein.“

„Ein wirklich merkwürdiger „Tempel“, zu dem uns der Meister da geführt hat. Ob meine ehrenwerten und überaus klugen Kollegen bereits mehr Erfolg damit hatten, den fehlenden Stein herbeizurufen? Ich glaube es nicht – sie hätten mir schon längst ihren Triumph ausführlich geschildert, diese Idioten! Aber warum sollte es ihnen anders gehen als mir? So leicht ist es eben nicht, „Elementarrufe“ in andere Reiche zu senden! Wenn YuZis sich nicht sicher wäre, dass sich diese eintönige Anstrengung lohnen würde, hätte ich längst Lust, mich wieder der Heimat zuzuwenden.“

„Die beiden sind völlig irre! Ungeheuerlich! Mir das! Zutritt verboten! „Zu meinem Besten!“ Die glauben wirklich, es geht auch ohne mich!“

„Rache ist ein tolles Konzept. KriSa und SenSho werden büßen, bei YenLen, das werden sie! Freilich, erst muss ich den Erdkristall haben. Aber dann! Dann!! Sie werden leiden, zehntausendfach mal mehr, als ich leiden musste! Der Meister hat mir versprochen, sich aus „dem kleinen Zwist“ herauszuhalten, recht so! Und auf die gute KelNo ist Verlass.“

„Soso, die große Wanderin würde sich also freuen, wenn man ihr Gefängnis zerstören würde. Interessant. TsuShiMoJe wäre bestimmt eine wichtige Verbündete – aber darf ich ihren Einflüsterungen trauen? Ich warte besser, bis ich selbst die notwendigen Waffen in der Hand halte! Keine Ahnung, was sie mit dem gelben Schädellhut anstellen will.“

„LuiTan! Das ist die Lösung! Gegen diesen Spinnerich werden die Kräfte der ehrenwerten Herren versagen, und mit etwas frischem jungen Blut und meiner Spucke – und meinem Kristall (!!!!) – wird der Erdmeister schneller für ihre Beerdigung sorgen, als die Deppen das wahrhaben werden. Ja. LuiTan! In YenLens Namen, welch brillanter Einfall, liebe LoMas!“

Die Freunde entdeckten:

- KelNos Meditationsraum zu Ehren YenLens, in dem ein mit alten Blutspritzern bedecktes Pentagramm war

- eine unberührte Krypta früherer Drais-Priester, die sie nicht entweihten [schade – da gab es Gefahr und Gold]
- einen alten Drais-Meditationsraum mit phantasievoll dargestellten Folterungen zu Ehren des Gesichtlosen Gottes und seiner Freundin
- noch einen alten Drais-Meditationsraum mit der Marmorstatue eines gesichtslosen Mannes und einer gesichtslosen Frau beim Liebesakt im Stehen, während beide in ihren Sichelklauen zahlreiche Menschenleiber zerquetschen
- einen kleinen Drais-Schrein mit einer zerstörten Marmorstatue des Gesichtlosen Gottes und einem zerstörtem Folterinstrument
- endlich das „religiöse Zentrum“ dieser Verlies-Ebene, den auf einer Linienkreuzung errichteten großen Schrein zur Verehrung der „Erdgöttin Suctimis“, jetzt LoMas Elementarlabor zur Beschwörung LuiTans

Showdown #1 – LoMas, die Schwarze Adeptin

Die Halle war 25m*25m groß und 8m hoch und trug an den rauen Felswänden und der Felsdecke alte Bilder der Geliebten Drais, die von merkwürdigen Erdmännchen und Lehmgestalten verehrt wurde. Diese Bilder waren übermalt mit den Zeichen YenLens, die von sich aus leuchteten und seltsamerweise hin und wieder einen anderen Ort einnahmen. Der Boden der Halle bestand aus natürlicher Erde, in der man keine Spuren hinterließ.

In der Mitte der Halle war ein seltsamer 2m hoher „Maulwurfshaufen“ mit 4m Durchmesser, dessen Oberseite abgeflacht war; von allen Seiten führten schmale Steintreppen hoch. Oben ragte aus dem Erdhaufen eine dicke 2m hohe Steinsäule, an der die blutüberströmten Leichen zweier Kinder angekettet waren; die Säule war mit YenLen-Symbolen bedeckt. In die Erde um die Säule herum war ein Beschwörungskreis aus polierten Steinkugeln gelegt.

Jenseits des Haufens lagen auf zwei Tischen Beschwörungsmaterialien und Folterwerkzeuge. Dort – vor den Blicken der eintretenden Abenteurer verborgen – beendete LoMas gerade die Beschwörung eines Erdmeisters namens LuiTan, der sogleich in Gestalt einer Riesenspinne erscheinen sollte.

LoMas Schwarze Adeptin im 7. Rang (Pfau) – Elementarbeschwörerin (Erde)

LoMas ist eine hübsche junge Chinesin mit einem langen schwarzen hochgesteckten Zopf und einer kurzen weißen Kutte, in die auf dem Rücken eine große braune Spinne eingestickt ist. Darunter trägt sie ein mit Papierstreifen verstärktes Hemd und Hose sowie feste albische Lederstiefel.

LoMas war von Beginn an die ungeliebte „Kollegin“ und wurde während der ganzen Expedition gekränkt, wo es nur ging. KriSa und SenSho haben ihr erst auf dem Pfortenarchipel verraten, dass der Erdkristall leider noch gar nicht gefunden sei, und man deshalb im fernen Clanngadarn weiterarbeiten müsse. Wenn sie freilich aufgeben möchte, bitte sehr! YuZis tat auch sehr „überrascht“, aber sie hatte den Alten durchschaut – er hatte sie ebenfalls hereingelegt! LoMas gab natürlich nicht auf und „bewohnt“ nun, weitgehend gemieden von ihren Kollegen, Verlies-Ebene -1. Hier sind auch die Quartiere der meisten OrcaMurai: eine weitere Erniedrigung!

Natürlich hatten die Kollegen das Argument für sich, dass in diesem fremdartigen Tempel in dieser Ebene tatsächlich erdelementare Beschwörungen stattgefunden hatten und LoMas als Expertin deshalb hier ihr Quartier haben sollte. Ohne Erdkristall als Fokus arkaner Energien war es aber auch für eine Fachkraft bestenfalls nur möglich, schwache „Elementarrufe“ ins Empyreum zu senden. LoMas wäre schon längst verzweifelt an der Frage, ob sich diese eintönige Anstrengung lohnen würde, wenn ihr YuZis nicht hin und wieder Mut machen würde. Er war sich sicher, dass der fehlende Kristall den Weg zu seinen Brüdern finden würde.

LoMas beschäftigt sich vor allem mit ihren Racheplänen. Wenn der Erdkristall eintreffen würde, wäre sie bereit, ihre Kollegen zu vernichten und die Macht über alle Kristalle zu erringen! YuZis hat ihr bereits versprochen,

sich aus einer solchen (amüsanten) Auseinandersetzung herauszuhalten. Sie weiß, dass ihre Kollegen sie für entbehrlich halten, und will sie erst herausfordern, wenn sie eine reelle Siegchance hat.

Sie ahnt nicht, dass KelNo schon mehrfach und intensiv in SenShos Armen lag, sondern geht davon aus, dass ihr KelNo den Erdkristall bringen würde – und damit würde sie LuiTan befehlen, ihr die übrigen Kristalle aus den tieferen Ebenen zu besorgen. LoMas vermutet völlig falsch, dass sie einfach mit dem Erdkristall als Katalysator dem Erdmeister zusätzliche ungeheure Energien verschaffen könnte und sich dann einfach niemand mehr ihr widersetzen könnte.

Der schreckliche Anblick der vermutlich toten Kinder und der gerade verstummende Singsang, der hinter dem „Maulwurfshaufen“ zu hören war, trieben die Gefährten zu spontanen Blitzaktionen an. GreiffInn rannte zu einer der Steintreppen, um vielleicht doch noch das Leben der Gefolterten zu retten. Flusswind und Borthor-Bartl eilten über den nachgiebigen Erdboden, um die Quelle des Singsangs anzugreifen. Während ihre übrigen Freunde noch fieberhaft überlegten, was sie am besten tun sollten, hatte Versaria begonnen, das Lied der Tanzlust zu intonieren, und es gelang ihr außerordentlich gut!

Alle fingen zu tanzen an! Alle, bis auf Versaria!!

Zum Glück für die Tänzer auch LoMas!!!

LuiTan allerdings, der sich in Gestalt einer Riesenspinne aus dem Boden der Halle formte, tanzte nicht. Er wollte zunächst GreiffInn zwischen seine tödlichen Beißwerkzeuge bekommen, aber Versaria, die mit diesem „durchschlagenden Erfolg“ ihrer Musik nicht gerechnet hatte, stürzte hinzu und kitzelte mit ihrem Schwert die Spinne an ihrem Hinterteil. LuiTan wandte sich von GreiffInn ab und bekam so den zappelnden Flusswind vor seine Zangen. Der Krieger musste (mal wieder) böse Treffer einstecken, bis endlich der Tanzzwang von ihm und seinen Freunden abfiel und er auch LuiTan angreifen konnte.



Versaria schlug mittlerweile auf LoMas ein, die nicht für den Nahkampf ausgebildet war und schließlich von den beiden Halblingen getötet wurde. Da sich aus ihren Haaren vorher eine Zopfspange gelöst und in die Gestalt eines Erdwichtels verwandelt hatte, hatten die drei Freunde gleich noch einen gefährlichen Gegner, den sie aber bald bezwingen konnten. LuiTan erging es ebenso.

Für die Kinder kam jede Hilfe zu spät. Sie wurden auf die Erde der Halle gebettet. Flusswind kochte vor Wut. Er setzte seinen Wunsch durch, die Leiche der Adeptin mit dem Kopf nach unten an die Säule zu ketten.

Die Warteschlange für Sirenas Allheilungszauber war lang.

KelNo, die „treue“ YenLen-Priesterin, spürte den Tod ihrer Verbündeten. Die neu angekommene Fraktion des Erdkristalls war offenbar mächtiger, als LoMas und sie gedacht hatten. Zeit für „Plan B“! Sie packte ihre Siebensachen zusammen und durchsuchte das Zimmer ihrer Verbündeten nach Wertsachen; den störenden widerlichen HaTschi stach sie nebenbei mit Wonne ab. Sie konnte diesen Weichling noch nie leiden!

Nulbston, Verlies-Ebene -1, Teil 2

Die Freunde hatten mittlerweile ihre Erkundungen fortgesetzt und einen Zellentrakt entdeckt, in dem einige Zombies auf Idioten warteten, die sie „befreien“ würden. Bei der zweiten Zelle hatten es die Gefährten auch kapiert und öffneten sie nicht. Versaria entdeckte einen – eher langweiligen – Geheimgang hinter diesen Zellen, und da es hier offenbar nicht weiterging, liefen die Freunde nun durch einen langen Gang, der auf eine Wendeltreppe mündete, die weiter hinab führte.

Zargos bildete die Nachhut. Der Elf nahm plötzlich in seinem Rücken eine Bewegung wahr, warnte die Freunde und rannte sofort zurück. Er stieß auf eine schwarzgekleidete Assassinin, die er zusammen mit Versaria tötete. Nun brauchte auch er Sirenas Hilfe!

KelNo hatte mittlerweile im Schrein der Erdgöttin die tote Adeptin gesehen. Als Abschiedsgeschenk an ihre ehemalige Verbündete beschwor sie einen Fjallhunen, der jedes Lebewesen, das ab jetzt die Halle betreten würde, sofort töten sollte. Zusammen mit ihrer Dienerin schlich sie den Eindringlingen hinterher, als dieser Elf plötzlich kehrte um. KelNo floh rechtzeitig. Ihr gelang es, an den Gefährten vorbei zur Treppe nach unten zu fliehen. SenSho würde Augen machen!

Die Freunde beschlossen, lieber die restlichen Räume auf der gleichen Ebene zu untersuchen. Die Tiefe konnte warten!

In der nächsten Kammer stießen sie auf elf „rote“ OrcaMurai, die alle friedlich schlummerten. Da Flusswind stolpern musste, konnten sie die Gegner nicht so leicht meuchelmurxen, wie sie das eigentlich geplant hatten. Aber sie schafften es.

Nach einer kleinen Pause setzten sie die Suche fort. Sie fanden das Quartier der zwei Dienerinnen KelNos und LoMas. Es waren zwei hübsche kanthanische Mädchen namens LeiMing und MeiLing, die die ehrenwerten Besucher mit Tee bewirteten und sich höflich mit den Langnasen unterhielten. Die beiden waren sehr gebildet und sehr freundlich, aber die Freunde kamen leider nicht auf die Idee, die Mädchen als Übersetzerinnen mitzunehmen. Immerhin erfuhren sie allerlei über die sonstigen kanthanischen Bewohner Nulbstons.

LeiMing und MeiLing hätten sich sehr gerne den Abenteurern angeschlossen, aber sie waren zu höflich, um sich den Fremden aufzudrängen. Sie verabschiedeten sich also und gingen nun tatsächlich hinab, in das tiefergelegene nächste Stockwerk 25m unter der Oberfläche.

Nulbston, Verlies-Ebene -2, Teil 1

Hier waren drei weitere alte Kultstätten zur Verehrung Suctimis als Feuer-, Wasser- und Luftgottheit. Während der alte Luft-Teil des Tempels leer stand, hatten sich KriSa und AlruMari als Verehrer PadKus im Feuerbereich einquartiert - SenSho und BelShoNi als Diener KuTuhs dagegen im Wasserbereich.

Sie kamen durch einen Raum, in dessen Mitte eine Statue der (erstmalig sichtbaren vierarmigen und erstmals sehr pilzähnlichen) gesichtslosen Gespielin Drais stand, die in jeder „Hand“ einen Kristall hielt; ihr blankes Gesicht war blitzblank geputzt; mit schwarzer Tusche hat jemand einen kanthanischen Spruch aufgetragen, den sie freilich nicht übersetzen konnten.

*Ein Kirschbaum im Schnee,
Keine Blätter und Blüten,
Winterwind in den kahlen Zweigen.
Glückseliger Baum!
Er ist der Sonne des Frühjahrs gewiss –
Nicht so TsuShiMoJe.*

Hinter einer Tür am Ende eines langen Ganges belauschten sie die Ansprache eines OgraMurai an sein Team. Sie beschlossen klugerweise, ihn dabei nicht zu stören.

Die Freunde kehrten um und erforschten einen anderen Bereich dieser Ebene. Sie stießen auf die Frischwasserquelle und zwei OrcaMurai, die schwarz bemalte Rüstungen (mit Todes-Symbolen) trugen. Sie hatten endlich die Elite-Einheit gefunden! Zu zweit hatten die Gegner keine Chance und wurden getötet.

Kurz darauf hatten die Freunde das Quartier der schwarzen Kämpfer erreicht. Nun wurde es wirklich spannend. Während einer der „Schwarzen“ die Tür sicherte, holte ein anderer Hilfe, und zwei weitere hielten den Zugang unter Armbrust-Beschuss und verhinderten ein Eindringen der Gefährten. Die machten dummerweise dieses Spiel mit und töteten zwar einen ihrer Gegner, aber inzwischen war Hilfe – unter Führung eines mächtigen OgraMurai – unterwegs. Bis die Freunde wussten, wie ihnen geschah, tauchten im Gang hinter ihnen zehn „schwarze“ OrcaMurai auf und nahmen sie mit Armbrüsten unter Beschuss. Jetzt saßen sie sauber in der Falle zwischen zwei Fronten!

Borthor-Bartl versteckte sich vor den schwirrenden Bolzen hinter Kerloas, der mutig seinen großen Schild vor sich gestellt hatte. Leider kam der Barde in der Deckung auf die Idee, das *Lied des Grauens* zu dudeln, ohne seinen Freund zu warnen – und prompt verlor der Zwerg die Nerven und rannte axtschwingend auf die Armbrustschützen zu, die den Gang versperrten. Es kam zunächst zum Nahkampf (und Kerloas Ende schien nah), aber als Borthor-Bartl nach einer Künstlerpause erneut das grauenhafte Lied anstimmte, wirkte es verheerend. Alle rannten in eine sichere schalldichte Deckung – und Kerloas versteckte sich in einer leeren Rumpelkammer.

Doch damit war die Gefahr noch längst nicht gebannt. Auf der anderen Seite tauchte inzwischen der „schwarze“ OgraMurai auf und griff die geschwächten Freunde an. Sirena konnte ihn vorübergehend mit einer *Eiswand* in der Türöffnung stoppen, und gemeinsam mit Zargos postierte sie sogar jeweils eine *Feuerkugel* hinter dieser Tür; ehe sich Sirena jedoch ihrer List richtig erfreuen konnte, traf sie ein Armbrustbolzen von den Angreifern der anderen Seite und ihre *Feuerkugel* ging vorzeitig hoch, ohne Schaden anzurichten.

Kurz darauf hatte der OgraMurai die Eiswand mit seinem Eisenkolben zertrümmert, aber er war nicht so doof, als Erster durch die Öffnung zu den Feinden vorzudringen. Das übernahm ein OrcaMurai und steckte den Feuerkugel-Schaden ein, ehe der muskelbepackte OgraMurai hinterher kam. Ein äußerst gefährlicher Nahkampf begann. Während Versaria den (schwächeren) OrcaMurai aufhielt, traten Flusswind und GreiffInn – trotz ihres geschwächten Zustands – tapfer dem OgraMurai entgegen.

Zu spät! Ein mächtiger Hieb mit der Eisenkeule zerschmetterte das magische Kettenhemd (aus Sternensilber) Borthor-Bartls, der bewusstlos (aber noch nicht mausetot) zu Boden ging. Während Flusswind allein die Hiebe des OgraMurai auf sich zog und ihn so von dem halbtoten Halbling ablenkte, schluckte GreiffInn verzweifelt einen „Blitzen 0.98“-Trank, der ihm zwar wieder Kampfkraft verlieh, aber auch akuten Durchfall. Verkniffen stürzte sich der Halbling wieder in den Kampf.

Zargos war am Ende. Versaria war am Ende. Borthor-Bartl war alle. Flusswind taumelte. GreiffInn stöhnte vor Bauchkrämpfen. Minar war müde. Kerloas war fort. War das etwa ihr letzter Kampf?

Nein!

Sie schafften es, und Sirena hatte mal wieder viele heilungssuchende „Kunden“. Sie fühlten sich toll, denn sie waren wirklich tapfer gewesen.

Die Freunde hatten die Schnauze voll von diesem Stockwerk. Sie flüchteten zurück und nach oben. Aus dem Drais-Tempel gab es momentan kein Entrinnen, denn draußen patrouillierten Streifen der „roten“ und „blauen“ OrcaMurai. Sie zogen sich deshalb mit dem schwer verletzten Borthor-Bartl in die verlassene Sakristei zurück. Kerloas spendierte ihm dort einen Schluck seines wertvollen Allheilungstranks.

Nulbston, Verlies-Ebene -2, Teil 2

Obwohl sie beinahe zweimal von Patrouillen der OrcaMurai in der Sakristei entdeckt worden wären, blieben sie während ihrer Ruhepause unbehelligt. Als sie später (am Abend des 5. Einhorn) einen erneuten vorsichtigen Abstieg wagten, sahen sie, dass nun die Eingänge von zahlreichen OrcaMurai bewacht wurden.

Oops. Sie saßen fest. Außen Feind, unten Feinde. Was tun?

Die Freunde sahen sich erneut sorgfältig im Inneren des Drais-Tempels um und entdeckten am Rande eines scheinbar bodenlosen Opferschachtes eine Wendeltreppe, die nach unten führte. Auf Flusswinds Vorschlag hin seilte sich Kerloas ab und entdeckte gleich zwei Sachen. Erstens mündete dieser Schacht in der Decke einer großen Halle, und zweitens gab es in etwa 13m Tiefe einen Bereich, in der die Wendeltreppe waagrecht verlief und in der es eine deutlich sichtbare Geheimtür gab.

Genau diesen Weg wählten die Freunde. Sie konnten so die Wachen umgehen und vom 1. Kellergeschoss problemlos ins 2. Kellergeschoss gelangen.

Showdown #2 – SenSho, der Schwarze Adept

Ein irrsinniger Zufall wollte es, dass sie in einem abgelegenen Teil des Verlieses ausgerechnet auf das geheime Liebesnest von SenSho und KelNo stießen. Flusswind hatte zwar kleine moralische Bedenken, aber die Mehrheit setzte sich durch und tötete die beiden völlig überraschten Liebenden, die Zargos vorsichtshalber vorher vereist hatte.

SenSho Schwarzer Adept im 8. Rang (Goldfasan) – Elementarbeschwörer (Wasser)

SenSho ist ein glatzköpfiger muskelbepackter KanThai mit mehreren gepiercten Perlen-Ohringen in albischen Klamotten (Kilt, Kniestrümpfe, Lederwams).

Eine kleine Gruppe von Wasserelementarwesen verfolgte die Abenteurer noch eine Stunde lang durch die Gänge des Verlies. Danach verschwanden sie spurlos.

Nulbston, Verlies-Ebene -2, Teil 3

Die Gefährten setzten ihre Forschungsarbeiten fort. Sie fanden zwar nicht die sehnlichst erhofften Kristalle, aber ein altes Gefängnis, in dessen Zellen die Skelette von Elfen und Menschen lagen, und etliche unverrostete magische Elfenschwerter. Natürlich nahmen sie diese tollen Waffen an sich, sehr zum Verdruss des alten Folterknechts, der als Spukgestalt – vergeblich – ihren „Diebstahl“ verhindern wollte.

Kurz darauf konnten sich die Freunde gerade noch rechtzeitig vor einer Patrouille „schwarzer“ OrcaMurai in einer kleinen staubigen Rumpelkammer verstecken. GreiffInn, der routinemäßig die Wände abklopfte, entdeckte dabei eine Geheimtür, die auf ein System langer zusammenhängender Gänge führte, in denen man fast das gesamte Stockwerk umrunden konnte.

Genau das taten die Freunde. Eine weitere Rumpelkammer, die von beiden Seiten nur durch jeweils mit Futterrüben gefüllte Lagerräume erreicht werden konnte, erschien Minar der beste Ort, um hier auf die Gefährten zu warten. Der Waldläufer hatte ganz vergessen, wie endlos lange solche Dungeon-Crawls dauern konnten, und wollte jetzt nur noch seine Ruhe haben.

Seine Freunde zogen weiter, hinein in das Quartier der „blauen“ OrcaMurai. Obwohl hier schon einige Kammern dank ihrer Vorarbeiten leer waren, gab es weitere Gegner. Vier Ordenskrieger des KuTuh wurden im Schlaf getötet, ein OrcaMurai-Anführer im Nachbarraum im unfairen Zweikampf (drei gegen einen).

Der Kampfärm lockte zwei angehende KuTuh-Priester herbei, die durch eine Geheimtür neugierig in den Raum spähten, in dem der OrcaMurai gerade unter den Hieben der Gefährten zu Boden ging. Angesichts des Gemetzels verloren die beiden die Nerven und flohen zurück in den Tempel des KuTuh, verfolgt von Zargos und Kerloas.

Im Tempel des KuTuh gab es Darstellungen des vieltentakligen Herrn des Wassers, die offenkundig ein ähnlich hohes Alter hatten wie die Darstellungen der gesichtslosen Gefährtin des Drais. Ein verrosteter schwerer Gitterkäfig hing über einem Becken mit Frischwasser. In jeder Ecke befanden sich auf Sockeln in 4m Höhe Harpunenkrieger auf geschwungenen grünblauen Marmorvorsprüngen, die wie Wellen aussehen.

Kaum hatten Elf und Zwerg den Tempel betreten, wurden die Harpunenkrieger „lebendig“ und ritten auf plötzlich erscheinenden und wieder verschwindenden Wellen zu Boden, schleuderten ihre Harpunen und griffen mit Dreizacks an. Das war Zargos und Kerloas zu viel des Guten! Einen der KuTuh-Novizen hatten sie niedergestreckt, der andere war entkommen – und sie selbst flohen vor den Harpunisten zurück zu ihrer Gruppe

Es war höchste Zeit für eine Pause. Alle kehrten zu Minar zurück und ruhten sich aus.

Während die Freunde schliefen, waren andere Bewohner des Tempels umso geschäftiger. Eine Patrouille der schwarzen OrcaMurai entdeckte nämlich die Leichen SenShos und KelNos und erstattete sofort KriSa Bericht. Die Nachricht erfüllt den Adepten mit großer Begeisterung; der Tod seines verhassten Konkurrenten und dessen Geliebter, die ja die Vertraute dieser ehrgeizigen Besserwisserin LoMas war, konnte nur eins bedeuten: der Erdkristall hatte begonnen, das Patt der Kräfteverhältnisse zwischen den drei Fraktionen zu verschieben. Wasser

war führerlos und Erde deutlich geschwächt – die Stunde war da, um den Führungsanspruch des Feuers endgültig durchzusetzen!

KriSa gab unverzüglich seine Anweisungen. Seine „schwarzen“ Truppen durchkämmten die oberen Stockwerke und töteten alle Bewohner, die nicht zu den „schwarzen“ oder „roten“ Anhängern gehörten. Natürlich schauten sie nicht hinter der Futterkammer nach; die Freunde hatten sich ein wirklich gutes Versteck ausgesucht. Den gut bewachten Schrein der Erdgöttin mieden die OrcaMurai allerdings nach den ersten Todesfällen.

Auf Befehl YuZis hin wurden LeiMing und MeiLing verschont und in KriSas Privatquartier eingesperrt. Der Adept wagte nicht, seinem Meister zu widersprechen, wenn er auch von solchen Belastungen nichts hielt. Die Mädchen waren doch nichts anderes als Spione YuZis! Nun ja, bei Gelegenheit würde er sich um einen passenden „Unfall“ kümmern.

Der stärkste und fähigste aller OgraMurai, FeiRin, ging von nun an mit sechs Elite-OrcaMurai und mit dem PadKu-Priester AlruMari auf Streifengang. Sie hatten den Auftrag, wirklich überall, auch „hinter jeder Futterkammer, wenn es sein muss“ nach den Eindringlingen zu suchen. KriSas Leute hatten Nulbston unter ihre Kontrolle gebracht, jetzt musste nur noch der fehlende Kristall her, um endgültig YuZis Meisterprüfung zu bestehen!

KriSa zog sich inzwischen mit seinen Dienern in den Feuertempel zurück, um die Leichen seiner verehrten Feinde (KelNo und SenSho) standesgemäß zu verbrennen.

Nulbston, Verlies-Ebene -2, Teil 4

Gestärkt kehrten die Freunde (ohne Minar) zurück in den KuTuh-Tempel. Hier stießen sie auf das verdreckte Quartier des alten KuTuh-Priesters BelShoNi, der sich zwar einerseits den Tod wünschte, aber andererseits beunruhigt war von dem Gedanken, fern der Heimat zu einem Gespenst zu werden. Ihm wurde geholfen! Die Gefährten erschlugen den alten KanThai gleich mehrfach, weil sie eine heimtückische Falle oder eine miese Hinterlist der Götter vermuteten.

In einem Lagerraum für allerlei schwarzmagischen Plunder fanden die Freunde auch BelShoNis Tagebuch und nahmen es mit, konnten es aber nicht lesen.

Aus BelShoNis Tagebuch

„Schwarzer Herr! Fern der Heimat, im Dienst dieses aufgeblasenen Unsterblichen, den man besser gleich bei oder noch besser vor seiner Geburt ertränkt hätte, finde ich uralte Zeugnisse deiner großartigen ozeanumspannenden Macht! Dieses eine Mal wenigstens hat der so überaus redegewandte Fürst YuZis nicht gelogen – hier gab es einst wahre Gläubige, soviel steht fest. Ein freudiges Zeichen – und vielleicht darf ich doch hoffen, noch einmal auf dem DeiSchan die verzweifelt-lustvollen Schreie der jungen Mädchen zu hören, die in deinen zahlreichen biegsamen Armen den Tod finden? Aber ich muss meinen Eid erfüllen, der mich an diesen Wichtigtuer SenSho bindet! Und hätte er nicht einen, sondern hundert Wasserkristalle, er bliebe doch ein armer Tropf ohne den rechten Glauben, und da dieser ihm fehlt, werden auch alle seine Pläne scheitern, soviel steht fest. Ihm fehlt aber auch der Verstand, sonst würde er sich weder eine Schlange wie KelNo ins Bett holen noch den Versuch wagen, die beiden Unzertrennlichen, KriSa und AlruMari, mit der Macht des Vierten Kristalls zu vernichten. Andererseits, oh mein Herr, ich flehe dich an, dass er genau diesen törichten Plan verfolgen möge; meine Kräfte sind nur noch schwach, und der junge AlruMari – er verehrt zwar nur den Kriegsgott, aber er ist talentiert und hat eine große Zukunft vor sich – hat mein Wort, dass ich mich nicht in die Belange der Unsterblichen einmischen werde. Mit ein wenig Glück könnte mein Dienst enden, und ich könnte doch vor meinem Tode in die Heimat zurückkehren. Der schlangenziüngige Fürst wird mich nicht daran hindern können, denn in seinem Spiel bin ich nur eine Randfigur, die nichts mit den Kristallen, die irgendwo in der Tiefe dieses Ortes in seiner Obhut sind, zu schaffen haben will – und mit dir will selbst er es nicht aufnehmen. Schwarzer Herr! Leite mich!“

Nun war der Feuertempel an der Reihe. Die Freunde vernahmen dort einen dröhnenden Gongschlag [er verkündete das Ende der rituellen Leichenverbrennung] und rochen das

verschmorte Fleisch. Ach, vielleicht sollten sie doch lieber erst den ruhigen Wassertempel nochmal genau absuchen?

Das taten sie. Hier stießen die Gefährten auf zahlreiche erschlagene „blaue“ OrcaMurai, die mit Sicherheit nicht auf ihr Konto gingen. Vernichteten sich die Finsterlinge jetzt etwa gegenseitig? Ein willkommener Gedanke!

Also doch wieder – auf einem Umweg – zum Feuertempel.

In einer Kammer entdeckten die Freunde einen „Zauberspiegel“, der jedem Betrachter verführerische Gestalten vorgaukelte. Borthor-Bartl und GreiffInn erblickten dralle Köchinnen, denen sie einfach nicht widerstehen konnten; für die Zubereitung ihres Leibgerichts würden sie einfach alles tun, ihre Waffen ablegen, sich fast nackt ausziehen und bäuchlings auf den Boden legen, um dann eine tolle Rückenmassage zu erhalten, ja, ja, das alles wollten sie sehr gern tun! Während die Halblinge unbeirrt dieser „tollen Idee“ folgten und bald darauf voller Vorfreude auf dem kalten Steinboden lagen, versuchten ihre Freunde, diesem Wahnsinn Einhalt zu gebieten. Flusswind, Versaria und Zargos taten das vergeblich – die Spiegelgestalten zwangen sie, den Raum zu verlassen, um nicht die ganze Stimmung zu verderben. Sirena täuschte erfolgreich Kooperation vor – und Kerloas war für solchen Unsinn sowieso nicht empfänglich.

Die beiden waren deshalb auf der Hut, als plötzlich zwei Lamien die Kammer betraten, um sich auf die ahnungs- und wehrlosen Halblinge zu stürzen. Sirena und Kerloas stellten sich schützend vor ihre kleinen Freunde, die nach dem ersten Schlagabtausch allmählich begriffen, dass ihnen beinahe sehr übel mitgespielt worden wäre. Zusammen besiegten die Vier die blutgierigen Angreiferinnen.

Das war ja gut gegangen. Schön, dass die Lamien die Wertsachen früherer Opfer in einer Nebenkammer aufbewahrt hatten; die Freunde nahmen den wertvoll scheinenden Kram mit.

Der nächste Gang wurde von vier „roten“ OrcaMurai und einem „Höllenhund“ bewacht. Die Gefährten bezwangen alle.

Showdown #3 – KriSa, der Schwarze Adept

Alle stürmten in den Feuertempel.

An der Südwand der 5m hohen Halle befand sich die 3m hohe Bronze-Gestalt der Gesichtslosen Göttin, die von Flammendarstellungen umzüngelt wurde. KriSas PadKu-Priester hatten mit YuZis Hilfe den gesamten Tempel in ein PadKu-Heiligtum umgestaltet; deshalb hing vor der Göttin von der Decke eine feuerfeste Leinwand mit einem Gemälde PadKus, und feines kanthanisches Räucherwerk und edle Hölzer sorgten für Brenn- und Duftstoff. Hier kniete KriSa in stummer Andacht.

KriSa Schwarzer Adept im 9. Rang (Kranich) – Elementarbeschwörer (Feuer)

KriSa ist ein hochgewachsener schlanker Chinese mit kurzem Zopf und langem Schnurrbart; er trägt eine lange weiße Kutte, in der auf dem Rücken ein flammenumzüngelter Löwenkopf eingestickt ist; darunter trägt er ein mit Papierstreifen verstärktes Hemd und Hose sowie feste albische Lederstiefel.

Im Zentrum der Halle war eine Feuergrube, in der die Leichen KelNos und SenShos eingäschert worden waren. Hier hielt ein PadKu-Diener Ehrenwache für die toten Feinde. Er wurde von den Gefährten in wenigen Augenblicken getötet.

KriSa war ein ganz anderes Kaliber. Die meisten Abenteurer verspürten in seiner Gegenwart plötzlich keinen Antrieb mehr, ihn anzugreifen! Mit einem arroganten Lächeln und in sauberem Comentang forderte KriSa sie auf, ihm den Kristall zu geben; er würde als Gegenleistung ihr Leben verschonen. GreiffInn und Versaria platzten fast vor zerstörerischer Wut und malträtierten die bemalte Leinwand.

Zargos dagegen näherte sich vorsichtig dem Adepten!

Verzückt kostete KriSa seinen Triumph aus; die vollständige Erniedrigung und unausweichliche Vernichtung dieser unterlegenen Barbaren wollte er in vollen Zügen genießen. Dieser Elf brachte ihm also den lange ersehnten Kristall, der ihn, KriSa, zum unsterblichen Herrn der Welt machen würde! Den unwürdigen Kristallträger würde er als Letztes töten, das stand fest. Aber welchem seiner Gefährten sollte er als erstes das Herz aus dem Leib reißen, als kleine blutige Grausamkeit, um die Machtverhältnisse klarzustellen? Oder sollte er lieber subtiler vorgehen und diesem Halbling den Befehl erteilen, sich in die Glut der Feuergrube zu stürzen? Vielleicht wäre zunächst eine allgemeine Lähmung angesagt, damit sich jeder auch wirklich vollständig auf ihn konzentrieren konnte?

Zargos stand nun direkt vor KriSa – und überwand die Furcht, die seine Gefährten in der Nähe des Adepten verspürt hatten. Statt ihm den Kristall zu reichen, gab er ihm sein Schwert zu schmecken; bis sich KriSa auf dieses völlig unangemessene Verhalten die richtige Antwort überlegen konnte, war er schon verstorben.

Zargos war ausnahmsweise mal 100% zufrieden mit sich und dem Lauf der Dinge. Es machte ihm auch fast gar nichts aus, dass er den BalRok, der als Wächter KriSas (zu spät für jenen) im Raum materialisierte, seinen Freunden überlassen musste. Kerloas, Flusswind und GreiffInn übernahmen diese Aufgabe und lösten sie hervorragend. Sie waren wirklich eine verdammt gute Gruppe!



Nulbston, Verlies-Ebene -2, Teil 5

Den Freunden blieb wenig Zeit für Siegesfreude, denn der Kampflärm hatte fünf „rote“ OrcaMurai herbeigelockt. Sie wurden getötet – nicht ohne eigene „Verluste“: Flusswind hatte mal wieder einen kritischen Bauchtreffer eingesteckt, und Versaria lag nach einem Kopftreffer im Koma. Beide waren aber außer akuter Lebensgefahr.

Im benachbarten edel nach kanthanischer Sitte eingerichteten Quartier KriSas entdeckten sie dessen Tagebuch und steckten es ein, ungelesen, versteht sich. Das Quartier eignete sich aber nicht für einen längeren Aufenthalt, wie ihnen LeiMing und MeiLing versicherten, die KriSa in der Speisekammer eingesperrt hatte und nun von den Freunden befreit worden waren. Der PadKu-Priester AlruMari war mit einigen Helfern unterwegs, um sie zu suchen, und er konnte hier jeden Augenblick hereinkommen!

Aus KriSas Tagebuch

„Diese verdammten Feuerelementare! Wir dürfen uns ihre Demütigungen nicht länger gefallen lassen. Ich werde einen Weg finden, die Zehntausendfeindegranaten und Stachelfeuerbälle erneut einzusetzen – und wenn YuZis recht hat, dann sind diese drei Schicksalssteine genau das richtige Mittel, um die Widersacher in die Schranken zu weisen. Die LiYao-Forschungen müssen endlich wieder an die früheren Erfolge anknüpfen!“

„Dieser verdammte Neffe! Die Länge seiner Ohren übertrifft die seines Verstandes um Einiges. Aber solange er seinen Ehrgeiz in meinen Dienst stellt, wäre es töricht, sein Talent nicht zu nutzen; SenSho versteht sicher mehr von Wasser als ich.“

„Diese verdammte Schnüfflerin! Sie weiß es entweder von ihrer Priesterin, die SenShos Bett wärmt, oder es ist einer dieser unangemessenen Späße des Meisters. Ich habe ihm nichts entgegenzusetzen und beuge mich deshalb seinem Rat, aber wenn die richtige Zeit da ist, werde ich ihre Asche in den Wind streuen, YuZis hin oder her.“

„Dieser verdammte Tempel! Wenn der vierte Kristall nur endlich zu seinen Brüdern kommen würde. Doch Geduld, KriSa! Selten sah ich den Meister sicherer als bei diesem Experiment – und ich spüre den elementaren Ruf des gequälten Kristalls, der sich in der Erdsphäre befindet. Und deshalb Geduld, KriSa! Die Stunde wird kommen, in der du die Welt beherrschen wirst!“

„Dieser verdammte Erdkristall! Warum muss ausgerechnet er fehlen? Und warum lässt er sich soviel Zeit? Das ist typisch für dieses unsaubere Element! Mit Feuer würde so etwas nicht passieren!! Bei PadKu, ich kann es kaum erwarten, SenSho und LoMas zu rösten!!!“

Leider kamen die Freunde wieder nicht auf die Idee, die beiden freundlichen GeiShas mitzunehmen. [Und dabei gab sich der Spielleiter soviel Mühe, sie als wirklich freundlich, hilfsbereit und umfassend informiert darzustellen.] Angesichts der Anspannung, unter der sie standen, war das aber verständlich; weniger verständlicher war es, dass sich die Gefährten überhaupt keine Gedanken machten, wo KriSa die übrigen drei Kristalle gehabt hatte und warum er sie nicht vor seinem Ableben wenigstens versuchsweise eingesetzt hatte. Obwohl: sie waren eben längst im „keep your dungeon clean“ – Modus. Wenn sie erst einmal alle Monster geplättet und alle Fallen ausgelöst hätten, dann würden sie auch auf die Kristalle stoßen – so ungefähr lautete ihr Plan.

Die Freunde schleppten die beiden Schwerverwundeten in den nicht allzu weit entfernten Teil des Verlieses, in dem SenSho und KelNo ihr Liebesnest gehabt hatten und der von Patrouillen nur selten besucht wurde, da hier nur staubige Rumpelkammern waren. Sirena machte sich mit *Allheilung* ans Werk, um zunächst dem Krieger zu helfen. Versaria musste noch ein wenig warten.

Während Borthor-Bartl an der Tür Wache hielt, ruhten sich GreiffInn, Kerloas und Zargos in der dahinter liegenden Kammer ein wenig aus; Allheilung dauerte ja mindestens 30 Minuten, wenn man Pech hatte, auch länger – und wenn man richtig Pech hatte, klappte es sogar nie.

Die halbe Stunde war noch nicht ganz vorbei, als die Freunde tatsächlich gestört wurden. FeiRin, der schwarze OgraMurai, kam in Begleitung AlruMaris und vier schwarzer OrcaMurai durch den Gang. Sechs harte Brocken gegen vier geschwächte Abenteurer – das wurde ein sehr harter Kampf!

AlruMari hielt sich im Hintergrund und griff mit einer *Feuerkugel* an – und Zargos konnte die Konzentration des Priesters durch einen *Blitz* stören! Der Elf wollte schon triumphieren, musste aber dann die bittere Erkenntnis schlucken, dass sämtliche Gegner – allesamt Fortgeschrittene im Dienste PadKus – resistent gegen Feuerkugeln waren. Die Tür war nicht zu halten, die Freunde mussten zurückweichen. Sirena wollte keinesfalls ihre Allheilung vorzeitig abbrechen, schließlich würde bei Erfolg ein (nicht ganz) taufrischer Flusswind ins Geschehen eingreifen können. Extrem spannende Momente - würden die Vier gegen die Übermacht lange genug durchhalten können, und würde Sirenas Zauber überhaupt gelingen?

AlruMari zauberte grinsend die nächste Feuerkugel herbei, während die Eisenkeule FeiRins bei Fehlschlägen Risse im Steinboden erzeugte – bei „weichen Zielen“ dagegen fürchterliche Wunden verursachte. Die Morgensterne der anderen Elite-Kämpfer sorgten für zusätzlichen Schaden. Die Lebenskraft der Gruppe rann dahin...

...und Sirena gelang ein kritischer Erfolg ihres Zaubers. Flusswind sprang auf, packte seine Schwerter und stellte sich FeiRin – und brach kurz darauf erneut mit einem kritischen Bauchtrefen zusammen. So ein Sch...-Heldenleben. Sirena stürzte sich jetzt auch in den Nahkampf – aber erst, nachdem sie eine *Eiswand* quer in den Raum gestellt hatte, um AlruMaris Sicht bei der Lenkung seiner Feuerkugel zu behindern.

Die kurze Ablenkung reichte Borthor-Bartl, um sich von den Gegnern zu lösen und ein *Lied des Grauens* zu spielen – aber nur ein OrcaMurai verlor die Nerven und rannte davon. „Nur“ einer? Die Freunde waren froh um jeden Angriff weniger.

Kerloas griff AlruMari im Nahkampf an; das war der Schwachpunkt des PadKu-Priesters. Andererseits verfügte er über spezielle magische Künste, die ihm erlaubten, trotz seiner schwachen Abwehrversuche mit einem Dolch die bereits gezündete Feuerkugel zu sich zurückzubeordern! Da er ja resistent war, war das eine gute Idee – aber Kerloas war schneller und tötete AlruMari, ehe ihn die Explosion hinweggefegt hätte.

FeiRin und der Rest wurden mit den allerletzten Kräften ebenfalls getötet. Die Freunde schleppten die beiden Schwerverwundeten (Flusswind und die immer noch bewusstlose Versaria) in eine andere, hoffentlich ruhigere, Kammer: die „geheime Schatzkammer“ der Lamien, die sie ja längst vertrieben hatten.

Während alle anderen schliefen, heilte Sirena mit Erfolg Versaria; für Flusswind konnte sie freilich außer einer medizinischen Erstversorgung nichts tun.

Die Ruhepause verging störungsfrei. Kerloas flößte – schweren Herzens – Flusswind einen Schluck seines mächtigen Allheiltranks ein, der bereits beinahe vollkommen ausgetrunken war. Der Krieger war wieder fit und bedankte sich beim Zwerg für die angemessene Hilfe.

Nulbston, Verlies-Ebene -3

Eine geheime Treppe, die sie schon vor einiger Zeit entdeckt hatten, brachte die Freunde eine Ebene tiefer.

Die gesamte Ebene hatte eine starke elementare Aura unbekannter Herkunft (Mischung aus Holz und Erde und Wasser) – an allen feuchten Stellen wuchsen Schimmelpilze in den tollsten Farben und Formen. Die schwarzen OrcaMurai gingen hier nur sehr ungern auf Patrouille; das gesamte Gebiet wurde nur selten und sehr oberflächlich abgesucht. Die anderen KanThai bekamen hier nur Kopfschmerzen und mieden das Stockwerk.

Im Westen lag ein geheimer alter Zwergennotausgang.

In der ersten Kammer stand eine Kopie der bekannten Suctimis-Statue, mit einer anderen kanthanischen Inschrift (natürlich unlesbar für die Freunde [seufz]).

*Ein Gasthaus in der Wildnis,
besser noch, ein Fürstenpalast!
Willkommene Raststätte
Ruheloser Wanderin?
Weit gefehlt!
Ihr ewiges Gefängnis – und gut so.*

In Seitenräumen dieser Kammer waren einige „schwarze“ OrcaMurai von den Schimmelmonstern getötet worden und lagen nun, völlig von weißem Pilzgeflecht überzogen, auf dem von Pilzen aller Art überwucherten Boden. Die klugen Abenteurer vermieden einen Kontakt mit den Toten – sonst hätten sie eine weitere Art harter Kämpfer, die „weißen“ OrcaMurai, erlebt, da die Schimmelmonster die toten Körper weiterhin unter Kontrolle hatten.

An einem schmalen und niedrigen Felsgang vorbei, der offenbar nie begangen wurde, gelangten die Gefährten in eine weitere Kammer mit einer Suctimis-Statue, wieder mit einer anderen kanthanischen Inschrift [seufz].

*Die Brüder jauchzen,
heißen willkommen
den vermissten Vierten.
Ihre einstige Herrin,
stumm und gefangen,
verflucht den Tag.*

Von hier aus ging es zu einer Treppe nach oben, die offenbar häufiger verwendet wurde, und zu einer Treppe nach unten! Wieviele Ebenen hatte dieser verfluchte Tempel denn noch?

Die Freunde wollten erstmal in diesem Stockwerk bleiben. Sie entdeckten den alten Zellentrakt des Draisi-Tempels, dessen vier Zugänge jeweils mit einem massiven Eisentor mit gewaltigen Schlössern versperrt waren. Kein Problem für GreiffInn – er öffnete souverän das erste Tor mit seinem Werkzeug. Als die Freunde merkten, dass sie in eine Sackgasse geraten waren (nur Zellen mit vermoderten Skeletten), war es zu spät. Das Eisentor fiel krachend ins Schloss; sie waren eingesperrt!

Sirenas Panik erwies sich als voreilig, denn GreiffInns Zauberknäuel schuf an einer glücklicherweise genügend dünnen Rückwand einer Zelle einen Durchgang in eine Kammer außerhalb des Zellentrakts. Dass hier eine weitere Suctimis-Statue stand, interessierte die Abenteurer bekanntlich wenig [seufz].

*Helles Eis auf dem Weiher,
dunkles tiefes Wasser,
noch regt sich nichts.
Doch bald schon:
Vielfältiges Leben ringsumher!
Doch nicht für TsuShiMoJe.*

Zurück zum Eingang des Zellentrakts. GreiffInn öffnete das zweite Eisentor, das zu einer einstmals mit Kochgelegenheit, Salon, Wohn- und Schlafräum sowie privater Folterkammer ausgestatteten Luxuszone führte. Hier lag das Skelett des Elfenkriegers Moriel, der zusammen mit einigen Grauen Meistern und anderen Gefährten vor ca. 800 Jahren hier eingedrungen war, um die finsternen Drais-Diener zu vernichten und eine fiese „Pilzkeure“ zu bannen, die man damals als Göttin verehrt hatte, die aber in der Tat irgendwo in Nulbston selbst ihr Domizil aufgeschlagen hatte. Leider war Moriel, auf dessen weise Vorschläge die Grauen Meister nicht hören wollten, von der Gruppe getrennt und von ein paar fieseren Drais-Leuten überwältigt und eingesperrt worden. Er war hier schnöde verhungert und hatte nur einen Wunsch: die pilzige Suctimis finden und töten!

Warum konnte Zargos das alles den Freunden so eloquent erzählen? Ganz einfach – Moriels „gebundene Seele“ hatte ihn im Handumdrehen übernommen! Zargos hatte jetzt nicht nur den Erdkristall am Hals, sondern war auch noch besessen von einem überaus neugierigen und vorlauten Elfen, der in Zargos Erinnerungen wie in einem Buch blätterte und sich insbesondere für die schlüpfrigen Einzelheiten in der Abteilung „Liebesdienste im Auftrag Alpanus“ interessierte. Diesen Moriel wurde er erst wieder los, wenn er Suctimis erledigt hätte – das stand fest!

Da Moriel andererseits nicht wusste, wo Suctimis war, änderte das am weiteren Vorgehen nichts. Hinter dem nächsten Eisentor, das GreiffInn mit spielerischer Leichtigkeit aufschloss, lag ein Zellentrakt mit Kammern voller Skelettkrieger, Pilzwesen oder staubiger Foltergeräte. Nichts von Interesse. Lustiger war der „automatische Schlüsseldienst“: jedes Mal, wenn GreiffInn eines der Tore geöffnet hatte, kam aus einem Nebenraum eine gut gebaute, fast nackte, goldbraune muskelbepackte Dämonin im Lederbikini, die ein Goldkettchen um den Hals trug, der in ihrem wogenden Busen verschwand. Darin hing ein passender Schlüssel, mit dem sie das Eisentor wieder abspernte. Faszinierend. Die Freunde ließen sie in Ruhe.

Das vierte Eisentor konnte GreiffInn nicht öffnen.

Die Suctimis-Statue im Nebenraum interessierte niemanden [seufz].

*Ein Teepavillon in der Nacht,
nur ein Käuzchen ruft;
leere Schalen, kalte Öfen.
Glückseliges Gebäude!
Es ist der Gäste des Tages gewiss –
Nicht so TsuShiMoJe.*

Die Freunde beschlossen, tiefer hinabzusteigen.

Nulbston, Verlies-Ebene –4

In 60m Tiefe erreichten sie die vierte unterirdische Ebene.

Hier war der ursprüngliche Zwergenhort, in dessen Oktagonalbereich um einen Torkinschrein herum die Zwergenschmiede einst die vier Kristalle und vier Attrappen aufbewahrt hatten. Hier gab es drei Gräber der Schmiedemeister in gut getarnten Geheimgängen.

Die Drais-Diener hatten später den Torkin-Schrein geschändet und auf Geheiß von Suctimis weitere Räume angelegt; danach erhielten sie das ausdrückliche Verbot, diesen Bereich zu betreten, der nur ihr als Lenkerin und Herrscherin über die Kristalle vorbehalten war. Zu diesem Zweck hatte sie auch einen undurchdringlichen Pilzvorhang geschaffen.

Die Grauen Meister schafften es, alle Kristalle zu bergen und die Attrappen zu zerstören. Den Sphären selbst konnten sie nichts anhaben.

Ein langer niedriger Gang mündete in einer großen achteckigen Kammer. Vorher war rechts und links eine Kammer; in beiden lagen zahlreiche frisch erschlagene Leichen (vor allem „blauer“, aber auch zwei „schwarzer“ OrcaMurai) herum. Sechs schmiedeeiserne Fackelhalter waren noch gut erhalten; sie stellten bärtige Zwerge bei der Schmiedearbeit da, alle in individuellen Posen. Betrachtete man die Gestalten genauer, fiel auf, dass alle Figuren den Daumen *einer* Hand abspreizten. Drehte man alle Halter so, dass alle Daumen senkrecht nach oben wiesen, rastete ein alter Federmechanismus ein, und die längst vermutete Geheimtür öffnete sich. Sie verbarg einen schmalen abwärtsführenden Gang, der kunstfertig behauen und bemalt war, um prächtige Erz- und Edelsteinadern darzustellen. Er endete in einer Kammer, in der sich zwei Gräber befanden – eines war mit einem Steindeckel verschlossen, das andere war leer.

Im Grab lag die mumifizierte Leiche eines bärtigen Zwergs; seinen Bart schmückten kostbare goldene Schmuckstücke (im Wert von 2000 GS). Da auch Kerloas „als Einheimischer“ nichts gegen die Plünderung einzuwenden hatte, nahmen die Freunde den Schmuck an sich – und wurden von vier Spukwesen in Gestalt von hammerbewaffneten Zwergen angegriffen. Nach einem Kampf mittlerer Härte blieben die Gefährten siegreich.

Die Freunde vermuteten aus Symmetriegründen eine zweite Zwergengruft hinter der anderen Kammer, und so war es auch. Hier waren beide Gräber „gefüllt“ – und wurden beide geplündert. Diesmal mussten sie sich gleich gegen acht Spukwächter wehren, und nach einem Kampf großer Härte waren die Freunde zwar Sieger, aber völlig erschöpft.

Sie zogen sich zu einer weiteren Ruhepause in den Raum vor den Zellentrakten in der dritten Verliesebene zurück. Hier blieben sie unbehelligt.

Zurück in die achteckige Kammer am Ende des Gangs in der 4. Verliesebene. Von hier führten insgesamt acht schmale Gänge weg; über den Zugängen befanden sich in 3m Höhe kleine Steinsockel, auf denen einst ehrwürdige Zwergenstatuen „gestanden“ hatten, die direkt aus dem Fels gehauen worden waren, denn man erkannte noch Stiefel oder Arme; das meiste war seit langer Zeit zerstört. Ging man 5m in einen der Gänge hinein, fand man am Boden mit roter Tusche die folgende kanthanische Inschrift [interessierte – natürlich – wieder niemanden]:

*Zwei Wanderer, ein Ziel;
Zu ihren Füßen eine tiefe Schlucht.
Vulkanschlund oder Gletscherspalte?
Den Narren kümmert es nicht.
Der Weise eilt nach Hause
Und tröstet die Hinterbliebenen.*

Im Zentrum der Kammer stand auf einem etwa 1,5m höheren Sockel eine aus verschiedenen polierten Steinen zusammengefügte 2,5m hohe Darstellung Suctimis, die „segnend“ ihre Pseudopodien den Zuschauern entgegenreckte; am Boden erkannte man, dass hier einstmals eine andere Statuengruppe stand.

Flusswind waren diese Details egal; er hatte nur einen Wunsch, diese Statue umzuwerfen! Diesmal hatten seine Freunde nichts dagegen. Dank ausgeklügelter Seil- und Hebeltechniken gelang es dem Krieger. Der erwartete Effekt trat auch tatsächlich ein: es passierte nichts.

Hinter der ehemaligen Altarplattform erkannte man einen 2m breiten und 2m hohen Gang, der erst später – aber auch schon vor langer Zeit – in die Wand geschlagen worden war. Er endete nach wenigen Metern vor einem purpurfarbenen „Pilzvorhang“. Hier gab es wieder eine völlig belanglose [seufz] kanthanische Inschrift:

*Zwei Schüler;
Die Gabe des Meisters,
schon vergessen,
kostet dem Narren das Leben.
Der Weise
überdenkt seinen Plan.*

Der Pilzvorhang war etwa 2m dick und bestand aus einer purpurnen Masse aus Schleimfäden und schlauchförmigen Gebilden, in der sich Pseudopodien und Fäden bildeten und wieder vergingen. Dieses fremdartige „Wesen“ war natürlich immun gegen das Bewerfen mit kleinen Steinchen („Standard-Test Nummer Eins“) oder Feuerkugeln („Standard-Test Nummer Zwei“) oder das Berühren mit vergifteten Gegenständen. Schließlich „fütterten“ die Freunde den Vorhang mit der Leiche eines OrcaMurai, die tatsächlich von dem Schleimmonster ins Innere hineingezogen und verdaut wurde. Widerlich! Niemand wollte hier freiwillig seinen Luxuskörper riskieren.

Borthor-Bartl zauberte schließlich seinen Eisenkrieger herbei und erforschte zusammen mit ihm und Flusswind die acht weiterführenden Gänge. Vier davon endeten in Kammern, in denen weiße sechseckige Lichtsäulen leuchteten; das waren bestimmt Transmitter!

Ihre Forschungsarbeiten waren nicht schmerzfrei. Jeder Gang wurde von einer Spukgestalt bewacht, die einem kleinen, fast nackten, dünnen KanThai glich, der mit harten Faustschlägen versuchte, die Eindringlinge zu vertreiben. Natürlich vergeblich – aber nur dank des eisernen Willens der beiden Gefährten und zahlreicher Stärkungstränke [Borthor-Bartl war schon kurzzeitig auf < 0 LP].

Am verlockendsten schien den Freunden der Transmitter, der sich in einem wassergefüllten Becken befand. Hier gab es nämlich in einem Vorraum ein Geheimfach neben einem geschmiedeten Fackelhalter, das alte Zwergenpillen enthielt, die sehr streng nach vergammeltem Fisch rochen und stundenlanges „Wasseratmen“ erlaubten.

GreiffInn wagte es als erster, schluckte eine der Pillen und schwamm in den Transmitter. Es dauerte ein wenig – und dann war der Halbling verschwunden.

Seine Freunde folgten ihm – zusammen mit Aleunam! Ihre Gefährtin, die sie in Corrinis in Obhut des Nathir-Tempels zurückgelassen hatten, befand sich plötzlich in ihrer Mitte. Searinniu hatte sie ermahnt, sich künftig tugendhafter zu benehmen und die sittsame Sirena

als Vorbild zu nehmen. Eine starke Vision Nathirs hatte die Heilerinnen das riskante Experiment wagen lassen, Aleunam aufs Geradewohl „zu versenden“. Und hier war sie also.

Im Lichtschein des Transmitters merkten sie, dass „aus der Lichtsäule“ das Wasser gepumpt wurde. Eine weibliche Zauberstimme gab ihnen freundliche Hinweise: *„Liebe Reisende! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Sie herzlich willkommen an Bord. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der Wasser-Sphäre. Besuchen Sie uns recht bald wieder und probieren Sie auch unsere anderen vorzüglichen Angebote.“*

Reise zu den Sphären (Teil 1)

Der gelbe Zieltransmitter befand sich im Zentrum einer riesigen von Nebelschwaden erfüllten Höhle, die ein diffuses Mondlicht erhellte. Die Höhle war mit warmem Wasser gefüllt, aus der hier und da kleine Felsen ragten. An der Ankunftsstelle war eine flache Lagune – hier konnten die Nicht-Schwimmer glücklicherweise stehen. Da der Zieltransmitter sein Licht nicht wechselte, mussten sie anderswo einen Ausgang suchen. GreiffInn schwamm schon ein wenig ratlos herum.

Endlich packte Zargos sein magisches Boot aus. Damit erkundeten die Freunde den Rand der Höhle und entdecken dort einige interessante Grotten, die sie aber zunächst nicht betraten, sondern sich nur ihre Lage einprägten. Sie sahen auch ein paar Wasserwesen; Flusswind bewunderte vorübergehend eine blauhaarige Schönheit, bis sie versuchte, ihn zu ertränken.

Bei der zweiten Rundtour erforschten die Freunde die Grotten und entdeckten in drei von ihnen weiße Transmitter-Säulen, die ihr Licht erst einschalteten, wenn man ziemlich nah vor ihnen stand. Sollten sie einfach weiterreisen?

Borthor-Bartl wollte zunächst noch einen Tauchgang im Zentrum des Sees wagen. Er begegnete dabei einem grünschuppigen Marid, der ihm mit einem kräftigen Schubser klarmachte, was er von Eindringlingen in „sein Reich“ hielt. Jetzt wollte der Halbling auch weg von hier.

Die Freunde wählten einfach irgendeinen Transmitter. *„Liebe Reisende! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Sie herzlich willkommen an Bord. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der Feuer-Sphäre. Besuchen Sie uns recht bald wieder und probieren Sie auch unsere anderen vorzüglichen Angebote.“*

Der gelbe Zieltransmitter befand sich im Zentrum eines Labyrinths aus Felstunneln, deren Wände unangenehm warm waren. Die herumschwebenden Feuerwesen konnten unangenehme Feuerkugeln spucken! Die Freunde versuchten, ihnen aus dem Weg zu gehen [und fühlten sich ein wenig wie in einem PacMan-Spiel].

Die Gefährten fanden wieder weiße Transmitter – und den Luftkristall! Er schwebte in einem Kraftfeld mitten in der Luft, und als sich Zargos näherte, der den vibrierenden Erdkristall in der Hand hielt, flog der Luftkristall plötzlich auf den Erdkristall zu und die beiden vereinigten sich mit einem grellen Energieblitz.

Trotz ihrer kleinen Kollateralschäden waren die Freunde begeistert: sie waren jetzt endgültig den Kristallen auf der Spur! Zwei hatten sie schon!

Bei ihrem Weg zum nächsten Transmitter begegneten sie dem Meister dieser Sphäre, einem netten Ifrit, der nach einem kurzen Schlagabtausch (und Treffern von Kerloas, Zargos und Borthor-Bartl) lieber ein Streitgespräch führen wollte und den Abenteurern augenzwinkernd klar machte, dass seine unsichtbaren Mitarbeiter natürlich von ihm erwarteten, dass er seine Rolle als Chef ernst nahm. Tatsächlich hatte er aber längst diese ganze Sphäre gründlich satt, an die er seit Jahrhunderten gebunden war. Er erzählte den Freunden von den blauhaarigen Menschen, die „vor einiger Zeit“ hier eingedrungen waren und den Feuerkristall entfernt hatten. „Später“ war ein Greis gekommen, der bereits davor schon einmal ganz allein hier gewesen war, und hatte diesen störenden Kristall eingesetzt, den sie jetzt dankenswerterweise entfernt hatten. Der Ifrit bat sie, alles zu tun, um die ganze Sphäre zu beseitigen; er wollte endlich wieder frei sein! Er versprach, dass seine Mitarbeiter die Freunde von nun an in Ruhe lassen würden.

Die Freunde wählten einfach irgendeinen Transmitter. *„Liebe Reisende! Die Zwerge von Kchrchzchsz heißen Sie herzlich willkommen an Bord. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der Wasser-Sphäre. Besuchen Sie uns recht bald wieder und probieren Sie auch unsere anderen vorzüglichen Angebote.“*

Hier kannten sich die Gefährten schon aus. Sie nahmen Zargos Boot und ruderten zu einem anderen Transmitter. Als sie das Boot verkleinern wollten, brannte das praktische Artefakt leider aus. Schade.

Im Transmitter: *„Liebe Reisende!“* <Pause. Umschalten auf männliche Soldatenstimme.> *„Ehrenwerter Gesandter! Die Zwerge von Kchrchzchsz heißen Eure Durchlaucht untertänigst willkommen in unserem bescheidenen Gefährt. Gern bringen wir Euch und Euer Gefolge zur Luft-Sphäre, zur Königlichen Schatzkammer oder in den Tempel Unseres Heiligen Schmieds. Wie lauten Eure Befehle?“*

Zargos fühlte sich angesprochen und befahl – natürlich – einen Besuch der Schatzkammer. *„Wie ihr wünscht!“*

Showdown #4 – Suctimis

Die Freunde kamen in einem modrigen Raum in der 3. Verlies-Ebene an. Hier befanden sich vier gelbe Zieltransmitter über den bekannten vier Elementarsymbolen. Natürlich gab es überhaupt keine Schätze. Moriel (in Zargos) war überzeugt, dass hier in der Nähe Suctimis sein musste – und die Gefährten beschlossen, sich erstmal so gut wie möglich von Sirena heilen und stärken zu lassen.

Auf dem weiteren Weg sahen die Gefährten, dass sie tatsächlich in den Räumen einer religiösen Pilz-Verehrungs-Stätte waren. Ihren Weg versperrten schließlich zwei schwer bewaffnete Wächterdämonen, die den Auftrag hatten, keine Deppen vorbeizulassen. Das nahmen sie wie immer wörtlich – und dank Sirena und Zargos bemerkten die Freunde rechtzeitig den tatsächlich bewachten geheimen Zwergengang. Offenbar waren das keine Deppen!?! Schmunzelnd traten die Wächter zur Seite.

Der schmale Gang schien den Freunden der richtige Ort zu sein, um sich ordentlich und vor Entdeckungen geschützt auszuruhen. Sie hatten recht.

Mit frischer Kraft erforschten sie anschließend den Zwergengang und entdeckten ein gut getarntes und mit einigen teilweise noch funktionierenden Fallen geschütztes Versteck, in dem sich ein paar wertvolle Sachen befanden. Also gab es hier doch eine Schatzkammer!

GreiffInn nutzte zunächst seinen Zauberknäuf, um eine Tür in der Seitenwand des Geheimgangs zu erzeugen. Als er sah, dass sich an dieser Stelle sowieso eine Geheimtür befand (sehr verwirrende Optik, wenn man sich das genauer vorstellen wollte), öffnete er diese Geheimtür. Auf diese Weise erreichten die Gefährten einen großen Thronsaal – und zwar von der Wand hinter dem Thron aus.

Thron? Bei genauerer Betrachtung war das kein normaler Sitz, sondern ein breiter, einem Baumstumpf nachempfundener Stein; in seinen künstlichen Astlöchern und kleinen steinernen Baumschwämmen waren einige wertvolle Edelsteine eingelassen.

Eine genauere Betrachtung war kaum möglich, denn auf diesem Thron räkelte sich eine zwar gesichts- und haarlose, aber sonst wunderschöne junge Frau. Sie erklärte den Freunden, dass sie hier von finsternen Mächten gefangen gehalten würde, die sie mit unfairen Tricks in ihre missliche Lage gebracht hätten. Offenbar umgab den Thron ein *Zauberschild*, der weder mit Zauberei noch mit Materie zu durchdringen war.

Moriel/Zargos wussten, dass das niemand anders als die verhasste Suctimis war, die ein Spielchen mit ihnen spielen wollte. Da halfen der „jungen Frau“ keine Beteuerungen, dass sie ihren Helfern alle nur erdenklichen Wünsche erfüllen würde – sie stieß auf taube Ohren.

Wie aber konnte man diesen dummen Zauberschild entfernen, um Suctimis endgültig zu erledigen? Im Thronsaal selbst gab es drei Optionen:

- ein großes *Pilzogramm* am Boden der Halle mit 16 pilzförmigen Ausstülpungen, in denen sich einst jeweils ein 10cm großer purpurner Steinmorchel befunden hatte; einige der Steinmorchel lagen nun neben ihren Vertiefungen → das war den Freunden zu gefährlich
- im Felsboden am Eingang des Thronsaals waren drei alte Runenstäbe im Boden eingeschmolzen (mit einer kleinen Herstellerangabe in Maralinga: „*Runenschnitzer Archidis, Candranor, 1595 nL – lang lebe der Seekönig!*“) und drei wertvollen Spitzen aus Alchimistenmetall → das war den Freunden zu gefährlich
- in einem Nachbarräum war ein Doppelportal mit silbernen Ketten versiegelt, die jenen vom Hauptportal des oberirdischen Drais-Tempels glichen → das zerstörten die Freunde [dahinter führte eine Doppeltreppe nach oben in die bekannte zweite Verlies-Ebene]

Flusswind wollte „nur mal eben im Thronsaal schauen, ob sich etwas verändert hatte“, da schwebte schon Suctimis auf ihn zu! Seine Hilferufe erreichten Moriel/Zargos, und erfreut stürzte sich der (Doppel-)Elf in den Kampf. Seine Freunde folgten – und nach einem kurzen Kampf geringer Härte war die angebliche Gottheit getötet!

Moriel war erlöst; er verabschiedete sich aus Zargos Bewusstsein, nachdem er ihm angeboten hatte, dort einen Eintrag zu löschen, der jeden aufrechten Elfenkrieger nur ärgern konnte. Zargos war damit sehr einverstanden – und trotzdem froh, wieder allein in seinen Erinnerungen kramen zu können.

Reise zu den Sphären (Teil 2)

Die Freunde kehrten zurück in die 4. Verliesebene und wählten einen anderen Transmitter. *„Liebe Reisende! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Sie herzlich willkommen an Bord. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der Feuer-Sphäre. Besuchen Sie uns recht bald wieder und probieren Sie auch unsere anderen vorzüglichen Angebote.“*

Ein freundlicher Ifrit begrüßte sie und begleitete sie zu einem anderen Transmitter. *„Liebe Reisende!“* <Pause. Umschalten auf männliche Soldatenstimme.> *„Ehrenwerter Gesandter! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Eure Durchlaucht untertänigst willkommen in unserem bescheidenen Gefährt. Gern bringen wir Euch und Euer Gefolge zur Luft-Sphäre, zur Königlichen Schatzkammer oder in den Tempel Unseres Heiligen Schmieds. Wie lauten Eure Befehle?“*

Zargos befahl die Luft-Sphäre.

Der gelbe Zieltransmitter befand sich im Zentrum einer von Staubwirbeln erfüllten kühlen Riesenhöhle. Hier begegneten sie bald einem Dschinn, der sich nach einem kurzen Schaukampf (zunächst mit dem vorlauten GreiffInn, der sofort aufgeben musste, um nicht versehentlich zu sterben – dann mit Kerloas, der gewann) sehr gern ergab und laut jammernd seine mächtigen und vornehmen Besucher schnurstracks zum störenden Wasserkristall führte, der sich mit den anderen zu einem Tripel vereinte.

Auf zum nächsten Transmitter. *„Liebe Reisende! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Sie herzlich willkommen an Bord. Wir wünschen Ihnen viel Spaß in der Feuer-Sphäre. Besuchen Sie uns recht bald wieder und probieren Sie auch unsere anderen vorzüglichen Angebote.“*

Ein freundlicher Ifrit begrüßte sie und begleitete sie zu einem anderen Transmitter. *„Liebe Reisende!“* <Pause. Umschalten auf männliche Soldatenstimme.> *„Ehrenwerter Gesandter! Die Zwerge von Kchrchzchs heißen Eure Durchlaucht untertänigst willkommen in unserem bescheidenen Gefährt. Gern bringen wir Euch und Euer Gefolge zur Erd-Sphäre, zur Königlichen Schatzkammer oder in den Tempel Unseres Heiligen Schmieds. Wie lauten Eure Befehle?“*

Zargos befahl die Erd-Sphäre.

Der gelbe Zieltransmitter befand sich im Zentrum eines Labyrinths dunkler und feuchter Erdtunnel. Niemand behelligte die Freunde. Einige Zeit später hatten sie den Feuerkristall gefunden. Er verschmolz auf erwartete Weise mit dem Tripel – und als der grelle Lichtblitz vorüber war, hielt Zargos einen 20-seitigen würfelgroßen Würfel aus einem schimmernden Metall in den Händen, der überraschenderweise 10 kg wog!

Die Gefährten kehrten zurück in „Minars Versteck“, um sich nach all diesen Strapazen auszuruhen. Hier trafen sie MeiLing und LeiMing; die GeiShas hatten allmählich bemerkt, dass sie ganz allein in dem riesigen Verlies voller unbekannter Gefahren und unheimlicher Seelenloser waren. Auf der Suche nach Essbarem hatten sie Minars Kammer entdeckt und leisteten nun dem Waldläufer Gesellschaft, was diesem offenkundig absolut nicht unangenehm war. Im Gegenteil! Nette Unterhaltung, das, und so lehrreich!

Rückweg nach Homlett

Auf dem Weg nach draußen schauten sich die Gefährten noch kurz den alten „Luft-Tempel“ auf der 2. Verlies-Ebene an und lösten dort eine Giftgasfalle aus, vor der sie aber zum Glück rechtzeitig zurückweichen konnten. Jetzt reichte es ihnen endgültig und sie traten den Heimweg an.

Als sie am frühen Morgen des 9. Einhorns blutverschmiert und mit zerfetzten Rüstungen vorsichtig aus dem Drais-Tempel heraustraten, bemerkten sie die OrcaMurai, die an beiden Toren des Tempelhofs Wache hielten; andere liefen als Patrouillen im Hof herum. Da Sirenas und Zargos Schlafzauber missglückten, war ein weiterer Kampf (mit insgesamt zehn OrcaMurai) unvermeidlich. Die Freunde blieben siegreich.

Bei einsetzendem Gewitter verließen die Gefährten zusammen mit den GeiShas den Tempel und begegneten vor dem Tor einem alten besenschwingenden KanThai („Meister YuZis“, murmelten die GeiShas). Das Schlimmste ahnend, machten sich alle mit den letzten Reservetränken schnell kampfbereit, so gut es eben noch ging.

Aber es kam ganz anders. YuZis gratulierte ihnen zu ihrem Erfolg! Ja, er bot sogar – unverbindlich, einfach mal so dahingesagt – an, für ihre weitere Karriere zu sorgen, wenn sie das möchten. Nach der Zerstörung Midgards könnten sie bestimmt eine neue Heimat brauchen, und er ein paar amüsante Menschen-Ähnliche – gewissermaßen eine aussterbende Spezies – bei sich zu Hause für allerlei Experimente – äh – Expeditionen. Wäre es nicht reizvoll, gemeinsam die ein oder andere Welt zu erobern?

Nein, war es nicht. YuZis akzeptierte mit gleichmütigem Lächeln ihre Ablehnung.

Zwei Stunden später – die Freunde liefen gerade bei strömendem Regen durch die Moorwälder – verwandelten sich ein paar Jade-Amulette, die in Gestalt eines gebückten alten KanThai geschnitzt waren, in drei fette OgraMurai mit fetten Eisenkeulen, die sofort angriffen. Auch diesen Kampf gewannen die Gefährten.

Homlett

Bei einem wahren Sauwetter erreichten die Freunde am Nachmittag Homlett; durch die erainnischen Kaufleute wusste das ganze Dorf schon von der Existenz des unheimlichen Tempels, vor allem von der Tatsache, dass diese uralten Ruinen tatsächlich wieder von Finsterlingen bewohnt waren.

Priester Clamert berichtete von den bereits angeforderten Hilfsmaßnahmen, die aber dank der Entfernung Homletts zur Zivilisation und angesichts der knappen Kasse des Lairds einige Zeit dauern könnten. Er rechnete fest mit einer Entsendung der Krieger des Sonnenordens zur dauerhaften Versiegelung der finsternen Stätte.

Die Erainner nahmen die Nachricht über den Tod ihrer Kinder nicht gefasst auf, aber sie bedankten sich freilich bei den Gefährten für ihren Einsatz und luden sie nach Cuanscadan ein.

Arthur und Rufus entpuppten sich als freundliche Ex-Abenteurer, denen klar war, was die Freunde in Nulbston getrieben hatten, aber sie zeigten Verständnis und hatten sogar Interesse an Beutestücken.

Die gute Nachricht, dass sämtliche Ungeheuer aus Nulbston vertrieben waren, war selbstverständlich Anlass für ein großes Fest am gleichen Abend.

Nachts erschien Kerloas im Traum Lishadi, die ihn warnte, weiterhin Torkin und die anderen Götter herauszufordern; dank ihres Glaubens an das Gute in ihm würde er hiermit seine letzte Chance bekommen, den Obersten Schmied zu besänftigen. Er sollte sie besser nicht enttäuschen! Er sollte den drei Heiligen die Grabbeigaben zurückgeben, den vierten Heiligen finden und bestatten und ein Gebet am Torkinschrein verrichten.

Am nächsten Morgen teilte ein blasser Kerloas seinen verblüfften Gefährten mit, dass er ernsthaft vorschlagen möchte, die Bartschätze der toten Zwerge zurück in deren Gräfte zu bringen. So ein Sch...-Abenteuer! So ein Sch...-Wetter! So ein Sch...-Einfall!

Nochmal Nulbston

Die Abenteuer warteten einen Tag ab, ob der Regen aufhören oder Kerloas eine andere Idee haben würde. Beides traf nicht zu.

Also verabschiedeten sich die Freunde am Morgen des 11. Einhorn von Minar und den beiden GeiShas, die der Waldläufer als Ergänzung des Dienstpersonals seiner Burg engagieren wollte. Unter vielem „ich glaub's einfach nicht“ – Gemurmel des Zwergen brachten sie tatsächlich die Bartschätze problemlos zurück in die Gräfte.

Im achteckigen ehemaligen Torkin-Schrein sprach Kerloas ein kurzes Gebet. Zur Überraschung aller war der Pilzvorhang defekt! Dahinter lag ein kostbar eingerichteter kanthanischer Raum, aus dem sie zahlreiche schöne Kunstgegenstände mitnahmen. An den Wänden befanden sich Spiegel, die verschiedene Räume des Verlieses zeigten. Aleunam berührte einen davon – und das Bild und sie selbst verschwanden!

Zum Glück hatten ihre Freunde die richtige Vermutung und befreiten Aleunam aus der Folterkammer, in die sie sich versehentlich selbst transmittiert hatte.

Sie vermuteten richtig: das war der Überwachungsraum YuZis gewesen.

Dahinter lag eine weitere Kammer mit einem zentralen „Pilzthron“, in dessen Sitzfläche eine flache wertvolle Diamantscheibe eingearbeitet war. Die Funktion der Kammer blieb unklar; die Scheibe wanderte in die „frische Beute“.

Wo war der „vierte Heilige“?

Sie öffneten das vierte Eisentor des Zellentrakts mit brachialer Gewalt und stießen auf ein zugemauertes Zwergengrab. Kerloas zuliebe verzichteten sie auf die Plünderung. Hier war der „Heilige“ jedenfalls nicht.

Jetzt erinnerten sich die Freunde wieder an den schmalen unbenutzten Seitengang in der dritten Verlies-Ebene. Sie folgten ihm und entdeckten die verborgenen Wohnräume der vier Schmiedemeister. Hier lag die mumifizierte Leiche des gesuchten „Vierten“. Sie bestatteten ihn in der Zwergengruft.

Aus dem Tagebuch des letzten Schmiedemeisters

“... in den Felskatakomben von Nulb zu verstecken. Das war sicher eine goldrichtige Entscheidung – und mit Torkins Segen konnten wir die natürlichen Höhlen in geeigneter Weise erweitern und Vier Echte sowie Vier Falsche angemessen aufbewahren. Und den Göttern sei Dank – die Jahre vergingen friedlich, und unsere Arbeit als Hüter erwies sich einfacher, als wir befürchtet hatten. Die letzten einsamen Jahre – oder waren es Jahrzehnte? – waren wieder schwieriger für mich, und ich hoffe, es war kein Fehler, dass ich die Schädelkappe anfertigte. Aber wer weiß das schon? Vielleicht wird die Stunde kommen, in der man die Kristalle zu einer friedlichen und kontrollierten Nutzung ihrer zerstörerischen Energien zwingen kann? Dann mag sich meine Kappe als hilfreich erweisen. Alles Weitere wird nicht mehr mein Problem sein.“

Mit einem verdammt guten Gefühl göttlichen Wohlwollens kehrten die Gefährten nach Homlett zurück.

Dieses gute Gefühl ließ in den nächsten Tagen leider wieder nach. Der Dauerregen leider nicht.

Zargos versuchte, Signale des Superkristalls zu empfangen. Vergeblich. Den Elf schien es aber nicht zu kümmern. Was sollte dieser ganze Abenteuer-Stress? Entspannung und Unterhaltung war mindestens ebenso wichtig, und davon hatte er in der letzten Zeit viel zu wenig bekommen.

Die Abenteuer reisten nach Turonsburgh und suchten sich Lehrmeister. Zargos war einverstanden; in der Stadt konnte man sich bestimmt besser amüsieren als in dem kleinen Dorf.