Zwischenfall in Necrom

Zwischenfall in Necrom

von

Jonquilla Bothe

"Die Situation ist einfach die", sagte Phlaxith, dessen Gesichtszüge so energisch und gemeißelt wie die einer Statue waren. "Jeder weiß, dass der Friedhof westlich der Stadt von üblen Kreaturen heimgesucht wird und nun schon seit Jahren heimgesucht wurde. Die Leute haben sich damit abgefunden. Sie beerdigen ihre Toten im Tageslicht und sind wieder fort, wenn Masser und Secunda aufgegangen sind und das Böse hervorkommt. Die einzigen Opfer, die den Teufeln dort drinnen zur Beute fallen, sind die ganz Dummen oder die Fremdlinge."

"Es klingt nach einer natürlichen Methode, um Unerwünschte auszusortieren", lachte Nitrah, eine große Frau mittleren Alters mit kalten Augen und dünnen Lippen. "Wer zahlt Gold für deren Rettung?"

"Der Tempel. Sie werden erneut ein neues Kloster nahe dem Friedhof eröffnen und wollen, dass das Land dort vom Bösen befreit wird. Sie bieten ein Vermögen an, also habe ich die Aufgabe angenommen, unter dem Vorbehalt, dass ich meine eigene Gruppe zusammenstellen werde, um die Belohnung aufzuteilen. Darum habe ich einen jeden von euch ausfindig gemacht. Aus dem zu schließen, was ich hörte, seid Ihr, Nitrah, die beste Schwertkämpferin in Morrowind."

Nitrah lachte ihr böses Lachen.

"Und Ihr, Osmic, seid ein berüchtigter Einbrecher, und dennoch nicht einmal in Haft genommen worden."

Der kahlköpfige Mann stammelte, als ob er die Beschuldigungen widerlegen wollte, bevor er zurückgrinste: "Ich werde Euch hineinbringen, wo Ihr hingehen müsst. Aber dann liegt es an Euch, zu tun, was Ihr tun müsst. Ich bin kein Kämpfer."

"Bei allem, was Nitrah und ich nicht erledigen können, wird Massitha ihr Können unter Beweis stellen, da bin ich sicher", sagte Phlaxith und wandte sich dem vierten Gruppenmitglied zu. "Ihre Referenzen als sehr mächtige und geschickte Hexenmeisterin sind ausgezeichnet."

Massitha war ein Bild der Unschuld, rundwangig und kulleräugig. Nitrah und Osmic sahen sie unsicher an, und beobachteten besonders ihre angsterfüllte Miene, während Phlaxith die Art der Kreaturen beschrieb, die den Friedhof heimsuchten. Es war offensichtlich, dass sie außer Menschen und Mer noch nie zuvor anderen Widersachern gegenübergestanden hatte. Wenn sie überlebte, dachten sie bei sich selbst, wäre das eine große Überraschung.

Als das Quartett bei Einbruch der Dunkelheit in Richtung Friedhof losstapfte, ergriffen sie die Gelegenheit, ihr neues Gruppenmitglied auszufragen.

"Vampire sind ekelhafte Kreaturen", sagte Nitrah. "Überträger von Krankheiten, wisst ihr. Im entfernten Westen sagt man, dass sie ihren Fluch willkürlich weitergeben, zusammen mit einer Vielzahl anderer Leiden. Hier machen sie das nicht so oft, aber trotzdem solltet ihr ihre Wunden nicht unbehandelt lassen. Ich nehme an, dass ihr einige Zauber der Wiederherstellung kennt, falls einer von uns gebissen wird?"

"Einige wenige kenne ich, aber ich bin keine Heilerin", sagte Massitha sanftmütig.

"Eher eine Kampfmagierin?" fragte Osmic.

"Ich kann ein wenig Schaden anrichten, wenn ich dem Ziel wirklich nahe bin, aber ich bin auch darin nicht wirklich gut. Ich bin im Prinzip eher eine Illusionistin."

Nitrah und Osmic sahen einander mit nackter Besorgnis an, während sie die Tore des Friedhofs erreichten. Dort lauerten sich bewegende Schatten, streunende Schreckgespenster zwischen Ruinen und verfallenen Grabsteinen, ein zerfallener Pfad folgte auf den nächsten. Es war kein Irrgarten, es hätte jeder verwahrloste Friedhof sein können, aber auch ohne auf die Grabsteine geschaut zu haben, besaß er ein sehr deutliches Merkmal. Der Horizont wurde von einem mit Säulen geschmückten Mausoleum eines weniger bedeutenden cyrodiilischen Funktionärs der zweiten Ära ausgefüllt, leicht exotisch, jedoch immer noch zu den dunmerischen Gräbern passend, deren gegensätzlicher Stil man noch am ehesten Zerfall nennen konnte.

"Es ist eine überraschend nützliche Schule", flüsterte Massitha rechtfertigend. "Seht Ihr, sie befasst sich mit der Fähigkeit der Magie, die Wahrnehmung von Objekten zu verändern, ohne ihren physischen Aufbau umzuwandeln. Zum Beispiel Sinneswahrnehmungen entfernen, um Dunkelheit zu zaubern, oder Geräusche oder Gerüche aus der Luft zu nehmen. Die Illusion ist hilfreich, unter anderem bei ..."

Eine rothaarige Vampirin sprang aus den Schatten vor ihnen und schlug Phlaxith auf den Rücken. Nitrah zog schnell ihr Schwert aus der Scheide, aber Massitha war schneller. Beim Wink ihrer Hand blieb die Kreatur stehen, eingefroren, ihre Kiefer nur 3entimeter von Phlaxiths Kehle entfernt. Phlaxith zog sein eigenes Schwert und erledigte sie.

"War das Illusion?", fragte Osmic.

"Sicherlich", lächelte Massitha. "Nichts hat sich an der Gestalt der Vampirin geändert, außer ihrer Fähigkeit, sich bewegen zu können. Wie ich sagte, es ist eine sehr nützliche Schule."

Die vier stiegen über die Pfade hoch zum Eingangstor der Krypta. Osmic knackte das Schloss und entschärfte die Giftfalle. Die Hexenmeisterin zauberte eine Lichtwelle die völlig verstaubten Gänge hinunter, um die Schatten zu bannen und ihre Bewohner anzulocken. Fast gleichzeitig wurden sie von zwei Vampiren angefallen, die vor Blutgier wie wahnsinnig heulten und schrien.

Es war ein unausgewogener Kampf, denn sobald die ersten beiden Vampire niedergestreckt waren, griffen auch schon ihre Verstärkungen an. Sie waren mächtige Krieger mit unheimlicher Stärke und Ausdauer, aber Massithas Lähmungszauber und die Waffen von Phlaxith und Nitrah pflügten durch ihre Reihen. Sogar Osmic half in der Schlacht.

"Die sind ja wahnsinnig", keuchte Massitha, als der Kampf endlich beendet war und sie wieder zu Atem kam.

"Quarra, die wildesten aus der Vampirbrut", sagte Phlaxith. "Wir müssen jeden einzelnen von ihnen finden und vernichten."

Während sie immer tiefer in die Krypta hineingingen, spürten sie noch mehr dieser Kreaturen auf. Obwohl sie sich in ihrer Gestalt unterschieden, so schien doch jeder von ihnen auf seine Krallen und Angriffsstärke zu vertrauen, wohingegen Raffinesse nicht ihr Stil zu sein schien. Nachdem das gesamte Mausoleum durchsucht und jede Kreatur darin vernichtet war, kamen die vier endlich an die Oberfläche. Es blieb nur noch eine Stunde bis zum Sonnenaufgang.

Es gab kein rasendes Geschrei oder Geheul. Nicht stürzte sich auf sie. Der letzte Angriff war den bisherigen so unähnlich, dass er die Abenteurer vollkommen überrumpelte.

Die alte Kreatur wartete so lange, bis die vier fast außerhalb des Friedhofs waren und voller Vorfreude darüber sprachen, wofür sie ihren Anteil der Belohnung ausgeben wollten. Er wog sorgfältig ab, wer die größte Bedrohung sein würde, und bewegte sich dann auf die Hexenmeisterin zu. Hätte Phlaxith seine Aufmerksamkeit nicht vom Tor abgewandt, so wäre sie wahrscheinlich schon in Stücke gerissen worden, bevor sie noch die Möglichkeit zum Schreien gehabt hätte.

Der Vampir warf Massitha gegen einen Stein, während seine Klauen ihren Rücken zerfurchten. Aber dann ließ er von seinem Opfer ab, um einen Schlag von Phlaxiths Schwert zu blocken. Er vollzog dieses Manöver in der ihm eigenen brutalen Art und Weise, indem er den Arm des Kriegers aus seinem Gelenk riss. Osmic und Nitrah stürzten sich auf den Vampir, aber fanden sich selbst in einer verlorenen Schlacht wieder. Erst, als Massitha sich hinter dem Steinhaufen erhob, schwach und blutend, wendete sich der Kampf. Sie schleuderte der Kreatur einen magischen Feuerball entgegen, die daraufhin so wütend wurde, dass sie sich wieder Massitha zuwandte. Nitrah sah ihre Gelegenheit, ergriff sie und enthauptete den Vampir mit einem Schlag ihres Schwertes.

"Also kennt Ihr einige Zerstörungszauber, wie Ihr sagtet", äußerte Nitrah.

"Und auch einige wenige Heilzauber", sagte sie schwach. "Aber ich kann Phlaxith nicht retten."

Der Krieger starb in dem blutgetränkten Staub vor ihnen. Die drei schwiegen, als sie durch die dämmrige Landschaft zurück nach Necrom reisten. Massitha fühlte während der Wanderung, dass die pochenden Schmerzen in ihrem Rücken schlimmer wurden, und schließlich breitete sich eine sanfte Taubheit, wie vereist, in ihrem Körper aus.

"Ich muss zu einem Heiler gehen und feststellen lassen, ob ich krank bin", sagte sie, als sie die Stadt erreichten.

"Trefft uns morgen früh in der Brennenden Motte", sagte Nitrah. "Wir werden zum Tempel gehen, unsere Belohnung abholen, und sie dann in der Taverne aufteilen."

Drei Stunden später saßen Osmic und Nitrah in ihrer Kammer des Gasthofs und zählten fröhlich immer wieder das Geld. Durch drei geteilt war es eine sehr stattliche Summe.

"Was wäre, wenn die Heiler nichts für Massitha tun könnten?" lächelte Osmic verträumt. "Manche Krankheiten können heimtückisch sein."

"Habt Ihr auch etwas auf dem Flur gehört?" fragte Nitrah schnell. Aber als sie nachschaute, war niemand zu sehen. Sie kehrte zurück und schloss die Tür hinter sich. "Ich bin sicher, dass Massitha überleben wird, wenn sie gleich zum Heiler gegangen ist. Aber wir könnten heute Nacht schon mit dem Geld verschwinden."

"Lasst uns ein letztes Getränk auf unsere arme Hexenmeisterin trinken", sagte Osmic und führte Nitrah aus der Kammer in Richtung der Treppen.

Nitrah lachte. "Jene Illusionszauber werden ihr nicht helfen, uns aufzuspüren, so nützlich sie auch sein mögen, wie sie immer wieder beteuerte. Lähmung, Licht, Stille - nicht sehr hilfreich, wenn man nicht weiß, wo man suchen soll."

Sie schlossen die Tür hinter sich.

"Unsichtbarkeit ist ein weiterer Illusionszauber", ertönte Massithas körperlose Stimme. Das Geld auf dem Tisch erhob sich in die Luft und entschwand aus dem Blick, als sie es in ihren Geldbeutel steckte. Die Tür öffnete und schloss sich erneut, und alles blieb ruhig, bis Osmic und Nitrah wenige Minuten später zurückkehrten.

Zwischenfall in Necrom

FormId	skyrim.esm:01B00F
Owning plugin	skyrim.esm
Local FormId	01B00F
Editor ID	SkillIllusion1
Inventory image	(none)
Menu art	HighPolyIllusionBook
Value (gold)	60
Type	Book or tome
Weight	1
Can be taken	Yes
Teaches	Skill: Illusion
Inventory description	(none)
Keywords	VendorItemBook, GiftWizardSpecial
Locations	7
Leveled lists	0
Scripts	0

© Bethesda Softworks LLC and the authors of the mods in the load order.
Exported and generated with SkyrimSourceExporter.