

---

# Chronik des Abenteuers

## Stein der Anklage

Ein Abenteuer in 14 Teilen

---

(ein Drachenland-Abenteuer)

### Die Gruppe der Helden

A'an,  
der schweigsame Zwergenmönch  
versteht die Welt nicht mehr

Citar eshk Abun,  
ein kriegerischer Skechs  
entert im Alleingang ein Geisterschiff

Havron / Yevrah  
mal Krieger, mal Gelehrter –  
wird um ein Haar von einem Blitzableiter entmannt

Radgrim Eisenfusz,  
der zwergische Kriegsveteran,  
unterliegt im Kampf gegen die Fluten

Shaddar,  
der Feuermagier aus den Wüstenländern  
trifft einen alten Bekannten aus dem Dämonenreich



Anlage  
Stein der

## Ein kleiner Geist

Gedankenversunken standen Cítar und Havron am Hafen Khazzars und beobachteten das Anlegen eines Fernseglers, der aus fernen Ländern exotische Waren und Tiere brachte ... und mehr, denn an Bord des 'Sterns' befanden sich auch Shaddar und Radgrim, die soeben sonnenverbrannt von einer Abenteuerfahrt aus den dampfenden Dschungeln Norgoshamurs zurückkehrten. Dort hatten sie sich mit einer angeblichen Halbgöttin herumgeschlagen. Der Echsenmensch selbst hatte ebenfalls die Stadt erst vor kurzem via Teleport erreicht. Er war wochenlang durch den glühenden Wüstensand Morranús gestapft.

Ihre Rückkehr ins heimische Jhombuth erfüllte sie alle sowohl mit Freude – endlich waren sie wieder unter Menschen, die so redeten und handelten wie sie – als auch mit Wehmut, denn es war erst Frühjahr im Reich des Hochkönigs und der letzte Schnee noch nicht vollständig verschwunden.

Aber nicht nur das Heimweh hatte den Feuermagier nach Khazzar geführt. Der frischgebackene Séarth suchte – angeregt durch die arkane Reise seines geschuppten Freundes – magische Unterstützung bei der hiesigen Magiergilde, um ein magisches Portal zwischen diesem Ort und seinen fernen Ländereien in den Grenzlanden einzurichten. Dies würde zwar ganz gewiss ein kostspieliges Unternehmen werden, aber unerlässlich, wenn er sein bisheriges Leben nicht aufgeben wollte. Er fühlte sich nämlich noch viel zu jung, um sesshaft zu werden, und wollte noch so einiges von der Welt sehen.

Das Wiedersehen mit seinen Freunden, zu denen sich auch noch der schweigsame Zwergenmönch A'an gesellte hatte, gestaltete sich allerdings nicht ganz so harmonisch, wie er es sich vorgestellt hatte, denn plötzlich fing Radgrim an seiner Seite an zu knurren und zu geifern. Er hatte Cítar erblickt und war drauf und drann, die 'verderbte Drachenbrut' auf der Stelle vorsorglich zu erschlagen, ehe sie auswachsen und zur echten Bedrohung heranreifen konnte.

Der Zwergenveteran hatte bereits mehrfach bewiesen, dass er in Bezug auf Drachen kein Pardon kannte und nur sehr schwer davon abzuhalten war, alles niederzumetzeln, was einen geschuppten Leib besaß. Zum Blutvergießen kam es zwischen den beiden Dank der Fürsprache der übrigen glücklicherweise nicht – vorerst – aber Radgrim schwor, das 'Drachengezücht' gut im Auge zu behalten ... und unerbittlich zuzuschlagen, sobald es seine wahre Natur offenbarte.



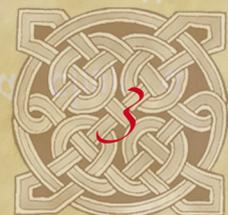
Die Gefährten genehmigten sich in der 'Königswürde' anlässlich ihres Wiedersehens eine Backpflaumensuppe – die besser schmeckte, als es der Name vermuten ließ – und nahmen sich Zimmer. Es hatte nämlich nicht nur Shaddar noch etwas in der Stadt zu erledigen. Citar trug noch immer die luftigen Seidengewänder aus der Wüste und fror wie ein Schneider, und deshalb bestellte er sich einen solchen auf sein Zimmer, um sich ein paar wärmere Kleidungsstücke auf den Leib schneiden zu lassen. Bei seiner besonderen Physiognomie war es unmöglich, Sachen von der Stange zu kaufen.

Havron musste noch seine Pferde im 'Heldentod' auslösen, die er bei seiner Spontan-Abreise vor sechs Wochen unfreiwillig zurückgelassen hatte, und hoffte, dass sie inzwischen nicht verkauft oder verspeist worden waren. Er hatte Glück. Feldarbeit war zwar für ein Schlachtross kein würdiges Einsatzgebiet, aber ansonsten hatte das edle Tier keine Not erleiden müssen. Sein Lastpferd hatte hingegen zum Vergnügen der Kinder erhalten müssen, besaß nun eine zu vielen Zöpfen geflochtene Mähne, hatte einige Pfund zu viel auf den Rippen und hörte auf den schönen Namen 'Lumpi'.

Shaddars Vorhaben hielt für ihn gleich zwei Hürden parat: Er musste möglichst in der Stadt ein kleines Anwesen erstehen, wo er seinen Ausgangspunkt für die Teleport-Route installieren konnte, und dies war jedoch nur möglich, wenn er ein Bürger der freien Stadt Khazzar wurde. Hierfür benötigte er Bürgen und Fürsprecher – und möglicherweise auch dezente Zahlungen an die richtigen Personen – die in der kommenden Ratssitzung in acht Tagen sein Anliegen vortragen. Glücklicherweise war der Wüstenmagier in der Stadt kein gänzlich Unbekannter, so dass diese Forderungen wahrscheinlich leicht zu erfüllen waren. Mit Gilean, Trynolius und Tar'ewahn Ungoldos hatte er gleich mehrere Asse im Ärmel.

Citar beabsichtigte eigentlich, in die Grenzlande zu seinem Heimatsumpf zu reisen, um seinem Gelege-Oberen zu berichten, was er bislang alles in der großen, weiten Welt gesehen und erlebt hatte, und schug Yevrah vor, dass er ihn auf dieser Reise begleitete. Zu zweit würden sie sicherlich viel mehr Spaß haben und könnten unterwegs auch in Felshafen bei ihrem alten Freund, dem Albtraum-Priester Trynolius de Curamon vorbeischaun. Da dieser auch auf der Liste der potentiellen Bürgen für den Feuermagier stand, schloss sich Shaddar ihnen ebenfalls an ... und da konnte die Zwergenfraktion – bestehend aus A'an und Radgrim – natürlich nicht zurückbleiben.

Gleich am nächsten Tag ging es los. Radgrim wurde auf Yevrahs zweites Pferd gesetzt, das in den letzten Wochen hinreichend Erfahrung mit kleinwüchsigen, ungeübten Reitern gesammelt hatte, so





dass es an sich zu keinen Schwierigkeiten kommen dürfte. Allerdings bestand der Zwerg darauf, direkt hinter dem Skechs zu reiten – ‘nur für alle Fälle’ – und seine Waffe hielt er stets griffbereit. Cítar machte das Beste, was in dieser Situation angebracht war: Er ignorierte den kleinen Krawall-Bruder.

Aber Radgrims Wachbereitschaft ließ nicht nach. Er verfolgte am Abend den Skechs beim Feuerholz-Sammeln auf Schritt und Tritt, und während Cítars Nachtwache bewachte er Cítar. Beide waren jedoch völlig überrascht, als Shaddar plötzlich aus dem Schlaf schreckte und steif und fest behauptete, gerufen worden zu sein. Der Echsenmensch und der Zwerg hatten jedoch nichts gehört, und auch jetzt war die Nacht um sie herum ruhig.

Auch während Yevrahs Wache schreckte der Feuermagier noch einmal auf, weil er glaubte, gerufen worden zu sein, aber auch dieses Mal hatte niemand sonst etwas gesehen oder gehört. Erst, als es an ihm selbst war, über den Schlaf seiner Gefährten zu wachen, entdeckte er am Rand des Feuerscheins eine kleine Gestalt – einen Wicht ... oder vielmehr den Geist eines Wichtes – die ihn mit stummen Worten und Gesten um Hilfe anflehte.

Verwundert weckte Shaddar seine Gefährten erneut, die es gar nicht schätzten, alle Nase lang von ihm aus dem Schlaf gerissen zu werden. Die durchscheinende Gestalt kam näher und war eindeutig auf den Wüstenmagier fokussiert, aber erst, als sie zur Verwunderung aller eine Flamme aus ihrem Feuer griff und mit dieser eine leuchtende Botschaft schrieb, vermochte sie sich ihnen verständlich zu machen – zumindest jenen, die des Lesens mächtig waren.

Mit flammenden Lettern forderte der Geisterwicht die Helden auf, den Zauberer Tar’ewahn Ungoldos vom Tod seines Schülers ‘Usheer asg Tewalor bors Cagolim’ zu unterrichten, der ohne Stein in den Fluten des Nor’Ashai begraben lag. Aha, ertrunken war der kleine Kerl, der sein körperliches Defizit anscheinend mit seinem aufgeblähten Namen zu kompensieren versucht hatte. Da diese Nachricht jedoch an ihren Tar’ewahn gerichtet war, entschlossen sie sich zur Umkehr und der kleine Geist verblasste.

17.06.2017

2. Abendión na ríóih eácrain

## Die Zuckerbombe



**O**bwohl die Gefährten nur knapp eine halbe Tagesreise weit von Khazzar entfernt gelagert hatten, war ihre Rückkehr in die Stadt problembehaftet. Zunächst sah Yevrah nicht ein, weshalb sie umkehren sollten, ohne zumindest Felshafen einen

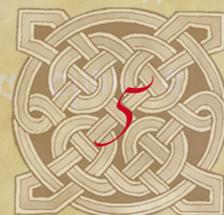
Besuch abgestattet zu haben, denn er hatte die Geistererscheinung entweder verschlafen ... oder vergessen, weil in der letzten Nacht wieder einmal sein Alter Ego Havron die Oberhand in seinem kleinen Hirn gewonnen hatte. Aber sie hatten mit den Jahren gelernt, mit den Eigenarten ihres Kameraden umzugehen und drohten einfach, ihn mutterseelenallein in der 'Wildnis' zurückzulassen – da gab Yev-rah klein bei und schloss sich ihnen ohne weitere Widerworte an.

Als sie sich Khazzar näherten, erblickten sie über der Stadt eine drohende, unheilvolle Wolkenbank, die eindeutig nicht natürlichen Ursprungs war. Sie glühte in einem widernatürlichen Grün, befand sich in wallender Aufruhr und stieg langsam immer höher am Firmament. Zum Glück war nirgendwo eine Ankerkette zu entdecken, die darauf schließen ließ, dass hier außerweltliche Invasoren am Werk waren, wie einige der Helden es bereits in Clagenfurth und Morranú erlebt hatten. Das Phänomen schien also nicht mit Borbarads drohender Rückkehr zu tun zu haben. Hatte vielleicht die Paladine des einzig wahren und gerechten Gottes am Wetter herumgepfuscht?

Die Menschen, die ihnen auf der Landstraße entgegenkamen, wussten auch nicht genau, was geschehen war. Es hatte nur einen immens lauten Knall gegeben, woraufhin sich der Himmel über ihren Köpfen verdunkelt hatte, und da hatten sie zugesehen, mit heiler Haut aus der Stadt herauszukommen. Aus der Ferne war aber – abgesehen von der Wolke – nichts Besorgniserregendes in Khazzar zu erblicken, weshalb sich die Gefährten auf den Weg machten, der Ursache dieses Knalls auf den Grund zu gehen – und außerdem hatten sie Tar'ewahn eine wichtige Nachricht zu überbringen.

Auf ihrem Weg durch die Straßen innerhalb der Stadtmauern trafen sie auf keinen Widerstand. Abgesehen von den beunruhigten Menschen schien alles ganz normal zu sein – dies änderte sich allerdings, als sie das Anwesen des Zauberers erreichten. Schon bevor sie seinen Wohnsitz erblickten, ahnten sie, dass dort der Ursprung allen Übels liegen könnte – und sie behielten recht. Aus dem geborstenen Schlot auf dem Dach stiegen noch immer dichte Schwaden auf, auch wenn deren Intensität in Anbetracht des düsteren Wolkenungetüms über ihren Köpfen bereits stark nachgelassen haben musste.

Vor dem Haus hatte sich die Garde der Stadtwache zusammengefunden und entwarf soeben einen Plan zur Erstürmung des Anwesens. Die Fenster waren allesamt von innen mit einer schmierigen Substanz verschmiert, und auf ihr Rufen und Klopfen hatte niemand geantwortet. Man konnte ihnen direkt ansehen, dass sie nicht sonderlich erpicht darauf waren, gegen einen unbekanntem Feind vorzurücken, denn im Haus eines Zauberers konnte schließlich alles auf sie warten – Dämonen, Monster, Untote oder noch schlimmere Dinge – da kam ihnen das Angebot der Gefährten gerade recht, als deeskalierende Maßnahme erst einmal die Lage vor Ort zu erkunden.



Anlage  
Stein der



Das Schloss des Eingangs stellte für gestandene Helden kein Hindernis dar... dennoch ließ sich die Tür nur widerwillig öffnen. Sie war von innen mit einer zähen, klebrigen Masse verkleistert, die nun dicke Fäden zog und in großen Flatschen niederfiel. Die Wände ... die Decke ... der Boden – überall bot sich dasselbe, erschreckende Bild. Alles war von einer penetrant süß riechenden Pampe überzogen, die die Konturen der ursprünglichen Einrichtung nur noch grob erahnen ließ.

Schmatzende Geräusche, die nicht von ihnen verursacht wurden, führten die Abenteurer bis in die Küche, und dort stießen sie auf eine von Kopf bis Fuß verschmierte Gestalt, die möglicherweise Tar'ewahn Ungoldos sein könnte und unter einem gehörigen Knallschaden litt, aber ansonsten wohl auf zu sein schien.

„Nein, nein, nein ... zu viel Mehl – verfluchte Sauklaue!“, nuschelte sie und strich sich mit bloßen Händen mehrfach durch das verklebte Haar mit dem Ergebnis, dass ihr die schmierigen Strähnen anschließend wirr um den Kopf standen.

Die Helden mussten sich schon gehörig räuspern, bis sie endlich Beachtung fanden. Nach einem kurzen Gespräch, das mit beachtlicher Lautstärke geführt werden musste, konnten sie der wartenden Stadtwache Entwarnung geben. Der Zauberer hatte ein altes Halblings-Rezept für Süßspeisen ausprobiert und sich dabei anscheinend fatal in den Mengen der Zutaten vertan. Gefahr für Leib und Leben hatte niemals bestanden, und auch die öffentliche Ordnung war nicht ernsthaft bedroht gewesen – und der Zwischenfall tat ihm unendlich leid. Er versprach, zukünftig mehr Vorsicht walten zu lassen, und damit schien die Angelegenheit vorerst beigelegt zu sein.

Nun konnten die Gefährten endlich zu ihrem eigentlichen Anliegen kommen und luden den Zauberer zu einem Getränk in dem vornehmen Gasthaus 'Des Königs Würde' ein, nachdem sich dieser von den größten Verunreinigungen gesäubert und sein Gewand gewechselt hatte. Citar war zwar ein Skechs und konnte menschliches Verhalten entsprechend schwer deuten, aber die Nachricht vom Tod seines Wicht-Schülers schien Tar'ewahn Ungoldos schwer zu treffen – und neben aufrichtiger Bestürzung glaubte er, auch Anzeichen für Schuld und Zweifel in dessen Mienenspiel zu erkennen. Jedenfalls war der Magier nicht länger bereit, die Angelegenheit an einem öffentlichen Ort zu bereden und lud sie deshalb in den frühen Abendstunden bei sich zu Hause ein – bis dahin glaubte er, die Spuren seines Back-Experiment beseitigt zu haben.

„Aber dann ist er tot“, nölte Radgrim, „man kennt das doch ...“, aber niemand nahm seinen Einwand ernst.



Tatsächlich erstrahlt das Heim des Zauberers bei ihrer Ankunft in neuem Glanz. Der Schornstein war wieder gerichtet, die Scheiben klar und Wände, Böden und Decken von der klebrigen Substanz befreit. Nur ein leichter Duft von verbranntem Zucker lag noch in der Luft, aber das würde sicherlich auch bald vergehen. Tar'ewahn hatte wahrscheinlich ganze Schwadronen dienstbarer Geister beschworen, um wieder alles so tadellos herzurichten. Als perfekter Gastgeber kredenzte er den staunenden Helden sogar eine Auswahl frisch gebackener Pastetchen, die ganz vorzüglich mundeten.

Nun berichtete ihnen der Magier, dass sein Schüler in den Magischen Königreichen gewesen war, um dort vestruuische Orakelsänger zu befragen – „Ich will da nicht hin“, jammerte Shaddar unleidlich, „Elfen sind ätzend ...“, aber Tar'ewahn winkte ab – um herauszufinden, ob es einen Weg gab, die alte Bibliothekspyramide des legendären Erzmagiers Yhrstrangon zu betreten, die im Ordost-Archipel liegen soll ... im Drachenmeer ... sehr weit im eisigen Norden ... unmittelbar an den Pforten zur Hölle – „Und da will ich auch nicht hin“, beschwerte sich Shaddar erneut, „da ist es bestimmt kalt ...“ – doch auch diese Befürchtung des Wüstenmagiers erwies sich als unbegründet.

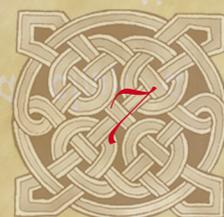
„Aber da gibt es vielleicht Drachen“, quengelte nun Radgrim, „Können wir nicht vielleicht doch ...?“

Man konnte es bekanntlich nie allen Helden recht machen.

Aber Tar'ewahn Ungoldos war auf einem guten Weg, denn er bot nun allen Anwesenden eine Belohnung von unglaublichen viertausend jhombuthischen Goldthalern – pro Kopf! – wenn sie die verlorengegangene zweite Hälfte des Orakelspruchs fanden und ihm mit deren Hilfe den Schlüssel zu dem versiegelten Zauberer-Domizil beschafften ... wo auch immer dieser sich befand. Nur mühsam gelang es den Gefährten, nicht auf der Stelle in frenetischem Jubel auszubrechen. Es gab sicher einen Haken an der Sache, aber der musste schon verdammt groß sein, wenn er ihnen diesen Auftrag noch vermiesen sollte.

Ihre Mission würde sie jedoch zunächst nur drei Tagesreisen den Hosht hinauf führen. Dort lag im benachbarten Fürstentum die schöne Stadt Al'Mhoragh, in der ein gewisser Jorchuel vom Roten Rad die Stellung des thainfürstlichen Hofzauberers innehatte. Diesen machte Tar'ewahn Ungoldos für den Tod seines Wicht-Schülers verantwortlich.. Sicher würde es Fürst Beruhan von Deregar nicht schätzen, wenn sie seinen Berater einfach erschlugen, um an den Pergamentfetzen zu gelangen – also war etwas Fingerspitzengefühl gefragt – aber für viertausend jhombuthische Goldthaler – pro Kopf! – konnte man sich auch mal etwas Mühe geben.

Mit der 'Goldenen Taube' würden sie stromaufwärts nach Al'Mhoragh segeln, die nur dem Schein nach ein Fernhandelssegler



war. Tatsächlich standen der Kapitän und der erste Steuermann im Sold der Weisen der Insel und würden im Anschluss die Helden auch auf ihrer weiteren Mission unterstützen. So konnten sie bereits jetzt alles mit sich nehmen, was sie auf ihrer Suche nach dem Schlüssel zu Yhrstrangons Pyramide vielleicht benötigten – und vieles mehr.

Zweifelsohne befand sich dieser Jorchuel ebenfalls auf der Suche nach der alten Bibliothek, und deshalb war Eile geboten, wenn sie vor ihm den Schlüssel finden wollten. Unglücklicherweise verriet ihr Teil der Prophezeiung kaum etwas über das Aussehen des Schlüssels oder wo er zu finden sein könnte ... und was, zum Teufel, konnte bloß mit dem Schein der Sieben Sonnen gemeint sein?

23.06.2017  
3. Abend

### Ein herzliches Willkommen in Al'Mhoragh

**A**m Nachmittag schlenderte Yevrah noch einmal zum Hafen und schaute sich um, ob die 'Goldene Taube' bereits vor Anker lag, mit der sie stromaufwärt nach Al'Mhoragh fahren würden. Da der eingebildete Gelehrte jedoch des Lesens nicht mächtig war, hielt er einfach nach Schiffen Ausschau, die das Emblem eines Vogels auf ihrem Segel oder ihrer Galeonsfigur führte – die Ornithologie zählte nämlich ebenfalls nicht zu seinen Steckenpferden. Zunächst entdeckte er jedoch nur die 'Goldene Henne', einen heruntergekommenen Geflügeltransporter, der den Hosht befuhr – da wurde ihm schon ganz anders. Seinen Irrtum bemerkte er erst, als er von den Matrosen verlangte, seine Kabine gezeigt zu bekommen.

Die richtige 'Goldene Taube' erwies sich hingegen als ein schmucker Dreimaster, dem man Reisen über die Weltmeere durchaus zutraute. Seine Galeonsfigur stellte eine junge Frau dar, in deren ausgestreckter Hand eine vergoldete Taube mit ausgebreiteten Flügeln saß. Da war Yevrah schon etwas beruhigter, obwohl man ihm hier auch noch nicht seine Kajüte zeigen wollte. Aber man versprach ihm, es am frühen Abend nachzuholen, wenn der Kapitän wieder an Bord sei, der zur Zeit in der Stadt seinen Geschäften nachging.

Shaddar und Citar hatten derweil für das Wohl ihrer Pferde gesorgt, die sie nicht mit auf diese Reise ins Ungewisse mitnehmen wollten. Der Wüstenmagier mietete einen Unterstellplatz im Stall seines bevorzugten Gasthauses und leistete eine Anzahlung für die nächsten zwei Wochen, während sich der Echsenmensch daran erinnerte, dass es Yevrahs Pferde im Heldentod gar nicht so schlecht ergangen war, und dass sie dort ausreichend Bewegung bekommen hatten. Yevrah und A'an wollten sich hingegen nicht von ihren Reittieren trennen und brachten sie zum Hafen.



Als die Tiere mittels bordeigenem Ladekran an Bord verladen und im mittleren Laderaum untergebracht wurden, wo sie der geringsten Schiffsbewegung ausgesetzt waren, schauten sie sehr unglücklich, und Yevrahs Lastpferd wünschte sich ganz spontan zurück auf die magere Wiese hinter dem Heldentod, wo er wochenlang von kackelenden Kleinkinderscharen unermüdlich im Kreis getrieben worden war. Die Prozedur war recht aufwendig und nicht 'mal so eben durchgeführt, so dass sie sich künftig gut überlegen würden müssen, zu welchen Gelegenheiten sie ihre Pferde wieder von Bord bringen wollten.

Die Fahrt ins Nachbarfürstentum Deregat nach Al'Mhoragch dauerte, wie eingangs prognostiziert, drei Tage und verlief Dank der gelenkten Winde der bordeigenen Wetterhexe zwischenfalllos. Die Stadt lag am Zusammenfluss des kleinen Hosht und des großen Hosht und erstreckte sich über fünf Terrassen am steilen Ufer. Ganz oben thronte die stolze Burg des Thainfürsten, wo die Gefährten auch den Wohnsitz seines Zauberers vermuteten. Es war bestimmt nicht einfach, dort unbemerkt hinein zu gelangen, und mit ihrer üblichen, undiplomatischen Vorgehensweise war das Unterfangen ganz aussichtslos. Zudem musste die Goldene Taube mindestens zwei Tage vor Ort bleiben, um ihre Tarnung eines Handelsseglers aufrecht zu erhalten.

Der obere Lauf des kleinen Hosht war auf dem Wasserweg nur über ein kompliziertes Schleusensystem zu erreichen – ein aufwendiges und kostspieliges Verfahren – weshalb die meisten Waren, die auf diesem Weg weiterreisen sollten, hier umgeschlagen und zum oberen Hafen auf der vierten Ebene gebracht wurden. Dies stellte für die Helden die aussichtsreichste Möglichkeit dar, unauffällig in die oberen Bereiche der Stadt zu gelangen, denn Fremden waren eigentlich nur die unteren beiden Viertel vorbehalten. Auf der dritten Ebene lebten die bessergestellten Bürger und auf der vierten die versnobten Handelsherren in ihren Villen ... und all die zwielichtigen Gestalten mit Einfluss.

Gleich nach dem Anlegen im unteren Hafen erschien die al'mhoraghische Stadtwache und befragte jeden, der von Bord ging, nach seinem Namen und den Grund, der ihn in die Stadt geführt hatte.

„Wir suchen den zweiten Teil der Botschaft“, antwortete A'an wahrheitsgemäß und trieb spontan seine Gefährten an den Rand des Wahnsinns – aber zum Glück interessierten sich die Wachmänner viel mehr für das zweihändige Schlachtbeil des Zwerges, als für seine unverständliche Antwort, denn dieses verstieß eindeutig gegen das geltende Waffenrecht der Stadt.



Nachdem die Gefährten die Überprüfung ihrer Personalien über sich ergehen lassen hatten, konnten sie sich in den unteren beiden Ebenen der Stadt frei bewegen, aber jeder weitere Aufstieg führte unweigerlich durch ein Stadttor mit weiteren Kontrollen. Auf dem offiziellen Weg würde es für sie daher sehr schwer werden, bis nach ganz oben in die thainfürstliche Burg zu gelangen, denn ihr äußeres Erscheinungsbild war nur wenig vertrauenserweckend, wie sie einander eingestehen mussten.

Das Tor zur dritten Stadtebene ließ man sie noch passieren, weil sich der Wachhabende von dem fremdartigen Wesen des Skechses einlullen ließ, aber bereits am nächsten Tor war Schluss. Lediglich A'an ließen sie passieren und geleiteten ihn zum oberen Hafen, wo er ihnen eine Passage für die Weiterfahrt auf dem kleinen Hosht buchen durfte – eine bessere Ausrede, weshalb sie in das Villenviertel Al'Mhoraghs vorgelassen werden wollten, war ihnen auf die Schnelle nicht eingefallen. Nur um den Schein zu wahren, sprach der Zwergenmönch beim Kapitän der 'Flunder' vor und erkundigte sich nach Mitreisemöglichkeiten. Zum Glück musste er keine Anzahlung leisten und ließ daher fünf Personen für die Fahrt flussaufwärts in zwei Tagen vormerken ... und damit endete sein erster Ausflug in die Oberstadt.

Um nicht gleich am ersten Tag unangenehm aufzufallen, mieteten sich die Gefährten auf der dritten Stadtebene im gehobenen Gasthof 'Zum Ferkelchen' ein und erfuhren von der freundlichen Wirtin, die dem Namen ihres Hauses alle Ehre bereitere, dass in zwei Tagen das Fest der Tagundnachtgleiche mit allerlei Gesang und Tanz begangen werden würde – möglicherweise konnten sie es in diesem Trubel bis in die Burg schaffen. Anlässlich der Feierlichkeiten war das Gasthaus allerdings ausgebucht, so dass sie zu diesem Termin ihre Zimmer räumen mussten – der zeitliche Rahmen ihrer Mission war also begrenzt.

Es gab aber noch einen weiteren Grund, weshalb sich die Gefährten ausgerechnet im Ferkelchen einquartiert hatten: Das Gasthaus lag in unmittelbarer Nähe des roten Turms auf der vierten Ebene und war möglicherweise von dort mittels einer gewagten Kletterpartie bei Nacht erreichbar. Wenn es im Stadtbild Al'Mhoraghs einen Magierturm zu entdecken gab, war es höchstwahrscheinlich dieses hoch aufragende Bauwerk, aus dessen Fensteröffnungen zahlreiche Fernrohre ragten und zum Himmel gerichtet waren.

Die Wirtin wusste jedoch zu berichten, dass die Helden mit ihrer Vermutung falsch lagen, denn dort war nur die Gilde der Astrologen, Astronomen und Sternenseher beheimatet. Jorchuel bewohnte ein eigenes Anwesen auf derselben Stadtebene, aber sie riet ihnen, sich lieber von diesem unangenehmen Menschen fern zu halten – als ob sie da eine Wahl gehabt hätten. Das Heldenleben war nicht



immer ein Wunschkonzert. Aber mit einer Sache schien ihre derzeitige Gastgeberin Recht zu haben: Dieser Jorchuel durfte nicht unterschätzt werden, denn Shaddar beschlich gleich mehrfach ein ungutes Gefühl, das auf die Gegenwart eines mächtigen Zauberers oder machtvoller Magie hinwies – genauer konnte er diese außergewöhnliche Empfindung leider nicht fassen – oder spielten ihm seine überspannten Nerven da nur einen Streich?

30.06.2017

4. Abend

### Nächtliches Kunstfliegen

„Wir stinken!“, stellte Shaddar mit einem angewiderten Naserümpfen nachdenklich fest.

„Ja, und ...?“, entgegnete Citar irritiert, „das ist der Geruch von Abenteuer, von Freiheit und der großen, weiten Welt – So riechen Helden doch immer.“

„Das geht aber nicht, wenn wir uns in höher gestellten Kreisen bewegen wollen. Wir brauchen mehr Schein als Sein. Ihr werdet sehen, dann lässt man uns auch auf die vierte Stadtebene. Wir baden!“ Mit diesem radikalen Entschluss beendete der Wüstenmagier ihre Beratung und verordnete allen Anwesenden eine Generalüberholung ihrer Körperhygiene und ihrer Garderobe.

Yevrah nutzte die Gelegenheit, um sich endlich mal ein ansprechendes Magier-Outfit zuzulegen. Seiner Meinung nach waren seine zauberischen Fähigkeiten nur deshalb so lange geringgeschätzt und ins Lächerliche gezogen worden, weil ihm das entsprechende Auftreten fehlte, aber das sollte sich nun grundlegend ändern. Mit fescher Robe, adrettem Spitzhut und blitzenden Schnallenschuhen stolzierte er kurz darauf ins Badehaus – Moosgrün war anscheinend derzeit die Farbe der Saison – und schloss sich seinen plan-schenden Kameraden an.

Sogar der Zwerg A'an hatte sich nicht gänzlich gegen den Kontakt mit dem reinigenden Element gestemmt, lehnte aber solchen Firlefanz wie den Einsatz von Seifen oder duftenden Essenzen kategorisch ab. Das Schneiden von Fuß- oder Fingernägeln, das Scheren unangemessener Körperbehaarung oder der Einsatz von Kämmen und Bürsten kam für ihn ebenfalls nicht in Frage – es gab schließlich für alles Grenzen.

Dennoch waren es nicht mehr dieselben Helden, die am Nachmittag selbstbewusst zu einem Tor zur vierten Stadtebene schritten, als sei es das Natürlichste auf der Welt, dass sie dort hindurch gingen. Die Stadtwachen musterten sie zwar aufmerksam, hielten sie aber nicht zurück. So weit hatte Shaddars Plan vortrefflich funktioniert ...



doch nun mussten sie improvisieren. Weiter hatte der Wüstenmagier nämlich noch nicht gedacht.

Einen Bediensteten fragten sie nach dem Weg zum Anwesen des thainfürstlichen Hofzaubers. Es war leicht zu finden und war nur von einer hüfthohen Gartenmauer umgeben – nun, die würde ihnen wahrscheinlich keine Schwierigkeiten bereiten. Vor dem Eingang gab es jedoch ein Wasserbecken, das von zwei Hundestatuen flankiert wurde, die ihnen mehr Respekt einflößten – schließlich handelte es sich um das Haus eines einflussreichen Magiers, da konnte man ganz bestimmt nicht einfach so hineinspazieren. Außerdem sah die Tür ausgesprochen widerstandsfähig aus, und die Fenster waren vergittert.

Um nicht weiter aufzufallen, beendeten die Gefährten ihren Erkundungsgang, nachdem sie sich auch ein Bild von der Umgebung des Anwesens gemacht hatten. Sie hatten nämlich gehört, dass hier nicht nur die Stadtwache, sondern mitunter auch private Wachdienste auf den Erhalt von Recht und Ordnung achteten, die unauffälliger agierten, als die uniformierten Hellebardenträger. Tatsächlich entdeckten sie einige Personen, die sich auffällig unauffällig an einigen Orten herumdrückten und sie dabei beim Beobachten beobachteten ... daher flanierten die Abenteurer nun betont gelassen vordann und suchten sich einen Ort, an dem sie die Zeit bis zum Dunkelwerden verbringen konnten.

Ihre Wahl fiel auf den Tempel der Weisheitgöttin Abor Eshea, der am Platz beim einzigen Ausgang zur thainfürstlichen Burg lag. Dort suchten sie Bücher zur Stadtgeschichte, Stadtkarten und natürlich alle Arten von Lehrbüchern, in denen sie stöbern konnten, fanden aber stattdessen nur Orakelkekse – pappig süße Gebäckstücke, die einen kurzen Orakelspruch umschlossen – die für wenig Geld erstanden werden konnten. Das einzige Buch des Tempels war in Gold gebunden und wurde in einem Reliquienschrein verehrt, denn es enthielt alle Weisheiten der Welt – erklärte man ihnen zumindest mit gewichtiger Miene. Die Abenteurer dachten sich ihren Teil und vertieften das Thema nicht weiter.

Um jedoch nicht gleich wieder gehen zu müssen, erstanden Citar, Shaddar und Yevrah einige Kekse und grübelten anschließend über deren kryptischen Inhalte – natürlich ohne wirkliche Erkenntnisse zu gewinnen, aber so war das nun einmal mit den Orakelsprüchen ... hinterher, wenn alles zu spät war, wusste man immer ganz genau, was gemeint gewesen war. Aber die Zeilen halfen ihnen, zumindest die Zeit bis zur Abenddämmerung glaubhaft zu überbrücken.

Anschließend begaben sie sich zum Schein auf den Heimweg, aber natürlich wollten sie nicht wirklich zurück ins Ferkelchen. Ihr tatsächliches Ziel lag in einer ausgebrannten Hausruine, die A'an auf ihrem



Weg durch das hochgelegene Villenviertel erspäht hatte. Dort hofften sie, sich für den Rest des Abends verbergen zu können, bis die Zeit für ihren Einbruch ins Magierhaus gekommen war. Leider stand das leerstehende Haus trotz seines unbewohnbaren Zustandes unter scharfer Beobachtung, damit sich dort keine Ratten einnisten. Es dauerte keine fünf Minuten, bis die Stadtwache alarmiert war und dienstestrig in voller Mannschaftsstärke anrückte.

Es war nur Shaddars Einsatz eines alten Riesenartefakts aus Norgoshamur zu verdanken, dass es nicht auf der Stelle zu gewaltsamen Auseinandersetzungen kam, an deren Ende die Helden entweder tot oder eingekerkert gewesen wären. Der Wüstenmagier steckte sich eine überdimensionale Haarnadel in sein gegeeltes Haupthaar und log den Ordnungshütern die Hucke voll, wie sie versehentlich in die Ruine geraten waren, und dass sie selbstverständlich keinerlei böse Absichten im Schild führten ... und man glaubte ihm! Anstatt die herausgeputzten Helden zu verhaften und eingehend zu befragen, wie es eigentlich ihre Aufgabe gewesen wäre, geleiteten die Wächter sie nur zum Stadttor und entließen sie mit ein paar freundlichen Ermahnungen und Ratschlägen in die dritte Stadtebene.

Die Gefährten gaben sich aber natürlich noch nicht geschlagen. Sie hatten Blut geleckt und schmiedeten im Ferkelchen sofort neue Pläne, wie sie bei Nacht unbemerkt ins Villenviertel zurückkehren konnten. Da es insbesondere um Shaddars Kletterkünste ziemlich schlimm bestellt war, entschieden sie sich notgedrungen für den Luftweg. Der Wüstenmagier nannte nämlich ganz stilecht einen fliegenden Teppich sein eigen, auf dem zwei Personen Platz fanden. Zudem konnte er durch Zauberei eine dritte mit sich nehmen. Damit sie jedoch nicht zweimal den riskanten Flug durch die Dunkelheit wagen mussten, verkündete Citar, dass er selbstverständlich eigenhändig die zwanzig Meter hohe Stadtmauer zur vierten Ebene erklimmen würde ... was ihm mit Hilfe eines herabgelassenen Seils auch problemlos gelang.

Kurz darauf hatten sich die Gefährten wieder am Haus des thainfürstlichen Hofzauberers eingefunden, das bei Nacht ohne Laterne gar nicht so leicht wiederzufinden gewesen war. Vorhin hatte im Erdgeschoss noch Licht gebrannt, nun war es hinter allen Fenstern dunkel. Eine günstigere Gelegenheit würde sich ihnen wahrscheinlich so schnell nicht bieten – aber wie sollten sie nun weitermachen? Der Weg durch den Garten schied aufgrund der Hundestatuen aus. Falls diese sich beim unbefugten Betreten belebten, was bei einem Zauberer durchaus in Betracht gezogen werden musste, wäre es um ihre Heimlichkeit mit Sicherheit geschehen. Nein, sie würden es weiter auf dem Luftweg versuchen.

Als erstes wurde Yevrah mit dem Teppich übergesetzt. In der Dunkelheit war es aber gar nicht so einfach, exakt zu manövrieren, und



# Anlage Stein der



auch der Abstieg von einem Fluggerät, das ziemlich sensibel auf Gewichtsverlagerungen reagierte, auf einen schmalen Dachfirst barg so manche Gefahren, wie sie nun feststellen mussten. Eigentlich benötigte er nur einen beherzten Schritt, um zum Schornstein zu gelangen, der sicheren Halt versprach, aber im Finsternen war das leichter gesagt als getan. Yevrah trat fehl und stürzte. Seine Versuche, irgendwie auf den steilen Schindeln Halt zu finden, schlugen fehl – ebenso wie sein Bemühen, sich an den Teppichtroddeln festzuklammern. Diese führten jedoch dazu, dass Shaddar im unkontrollierten Sinkflug in der Dunkelheit verschwand und Yevrah – nun vollständig seines Gleichgewichts beraubt – kopfüber, kopfunter die Dachfläche herunterscherbelte.

Mit einem hässlichen 'Klonk' durchbrach er die Schneefanggitter am Dachrand, und niemand wagte sich vorzustellen, was ihm wohl widerfahren mochte, sobald er zwischen den steinernen Hundestatuen im Garten aufschlug. Für einen kurzen Moment schien es, als hing er jenseits des Dachrandes reglos in der Luft, ehe sich sein rasanter Sturz dem Erdboden entgegen fortsetzte – aber seltsamerweise deutlich langsamer als zuvor, und auch seine Flugbahn hatte sich merklich verändert. Irgendwie war ihm während seines bisherigen Falls der Blitzableiter ins Hosenbein geraten und hatte sich unbeirrbar seinen Weg hinauf bis zum Hosenbund gesucht, wo er im Bereich des Gesäßes wieder ins Freie durchstieß – zum Glück ohne empfindsame Körperteile in Mitleidenschaft zu ziehen. Nun hing der arme Tropf – bedächtig auf- und niederfedernd – hilflos am Ende des abgerissenen Stahlstrangs mitten in der Luft und hoffte, dass der Stoff an seinem Allerwertesten hielt.

Da näherte sich im tollkühnen Tiefflug knapp oberhalb der Rosenbüsche ein dunkler Schatten mit dem vertrauten Umriss des Wüstenmagiers auf seinem Teppich und platzierte sich genau unter ihm, so dass er nur kontrolliert herunterrutschen musste. Mit einem erschreckend lauten 'Klonk' schnellte der Blitzableiter wieder zurück in seine Ausgangsposition, sobald er von seiner Last befreit war, und kopfüber stürzte Yevrah in Shaddars Arme. Dieses Mal gelang es ihm jedoch, seinen fliegenden Untersatz auf Kurs zu halten, und nachdem sie aus der Luft auch noch den Dolch vom Boden aufgeklaut hatten, der Yevrah während seines unfreiwilligen Kunststückchens abhanden gekommen war, wagten sie einen zweiten Anflug zum Schornstein.

Dieses Mal waren sie jedoch vorgewarnt, welche Schwierigkeiten es beim Abstieg vom Teppich in der Luft zu bewältigen galt, und gingen mit der entsprechenden Vorsicht ans Werk ... und es gelang. Der anschließende Transfer von A'an und Citar gestaltete sich im Gegensatz dazu wie ein Kinderspiel, denn Yevrah konnte ihnen vom Dach aus zusätzlichen Halt bieten, so dass die Gefährten bald darauf gemeinsam auf dem Dach des Anwesens des thainfürstlichen

Zauberers von Deregar kauerten. Soweit war es geschafft, und den Rest würden sie ganz bestimmt auch noch irgendwie hinbekommen. Hoffentlich behielt Tar'ewahn Ungoldos mit seiner Behauptung, dass dieser Jorchuel die zweite Hälfte des Orakelspruchs geraubt hatte, Recht ... und hoffentlich bewahrte er den Pergamentfetzen auch bei sich zu Hause auf, so dass sie nicht doch noch hinauf in die Burg mussten ... und hoffentlich war dies überhaupt das richtige Haus ... Zum Umkehren war es nun jedoch zu spät.

07.07.2017

5. Abend

## Der Einbruch

„Hier irgendwo habe ich doch beim Anflug eine Dachluke gesehen“, schimpfte Yevrah vor sich hin, während er auf allen Vieren auf dem Dachfirst umherkraxelte und im Dunkeln vorsichtig nach ihrer Einstiegsmöglichkeit tastete. Er wusste aus leidvoller Erfahrung, wie steil das Dach war und wie leicht man darauf das Gleichgewicht verlor. Deshalb trug er nun auch ein Seil um die Hüften und ließ sich von seinen Kameraden sichern, während er die tiefer liegenden Bereiche der mit Schindeln gedeckten Dachfläche absuchte.

Der Schornstein war für ihr Vorhaben – einen unangemeldeten Besuch im Haus des thainfürstlichen Hofzauberers – nicht geeignet. Sie hatten zum Betreten der Oberstadt ihre besten Gewänder angelegt und würden diese hoffnungslos ruinieren, wenn sie sich durch den verrußten Schlot zwängten, und der besondere Körperbau des Skechs barg noch ganz anders geartete Probleme. Nein – sie mussten diese Luke finden und irgendwie öffnen ... oder durch die Vordertür gehen.

„Ich habe sie“, verkündete da Yevrah sichtlich erleichtert, „... aber sie ist verschlossen.“

Mit dem Dolch war es ihnen nicht möglich, den Spermechanismus von außen zu erreichen ... ebenso wenig gelang es ihnen, seitlich am Lukenrahmen vorbei ein Loch zum Hindurchgreifen in das Dach zu prokeln. Daher versuchten sie es nun mit roher Gewalt. Mit beiden Händen ergriff Yevrah die Luke, stemmte sich mit den Füßen gegen die Schindeln und zog ... und zog ... aber der Riegel hielt. Stattdessen zerbarst der Lukendeckel mit lautem Krachen in zwei Hälften und gab den Weg ins Innere frei.

Dräuende Finsternis lag vor ihnen. Mit einem magischen Stab erschuf A'an ein Licht und leuchtete hinein. Sie blickten in einen großen Dachboden, der – abgesehen von verstaubtem Gerümpel – leer zu sein schien und die gesamte Geschossfläche vereinnahmte. Yev-



rah stieg als erster hinein und erschak beinahe zu Tode, als er plötzlich von einer hellen Stimme freundlich begrüßt wurde.

„Vielen Dank, dass Sie sich dazu entschlossen haben, die Dienste von Jorchuel, dem Großen in Anspruch zu nehmen. Leider befindet sich der Meister zur Zeit nicht im Haus. Bitte hinterlassen sie einen persönlichen Gegenstand, damit wir sie zeitnah kontaktieren können“, sagte diese im leicht sonoren Tonfall. Der Sprecher, ein hagerer Gnom, war buchstäblich aus dem Nichts aufgetaucht und schaute ihn an, als sei es das Natürlichste auf der Welt, dass die Besucher dieses Hauses über das Dach einstiegen.

Yevrah fiel ein Stein vom Herzen, als er erkannte, dass sie nicht frühzeitig entdeckt worden waren. Das mickrige Männlein war leicht durchscheinend, zeigte keine weitere Regung und wiederholte brav sein Sprüchlein mit jeder weiteren Person, die die Dachkammer betrat. Die magische Projektion war anscheinend harmlos, wenn auch ziemlich nervtötend, denn sie ließ sich nicht unterbrechen oder von ihrer Aufgabe abbringen ... auch nicht, als der Skechs, der das Dach als letzter verließ, sich direkt auf ihn fallen ließ. Die Gestalt erschien einfach innerhalb eines Wimpernschlages zwei Schritt daneben erneut und vollendete seine Ansage, als sei nichts Ungewöhnliches vorgefallen.

Neugierig schauten sich die Gefährten um, nachdem sie überein gekommen waren, dass es am Besten sei, den immateriellen Plagegeist zu ignorieren und tunlichst darauf zu achten, keine Gegenstände aus ihrem Besitz zurückzulassen, damit sie nicht zu einem späteren Zeitpunkt von dem Zauberer 'kontaktiert' und zur Rechenschaft gezogen werden konnten. Sie waren sich zwar sicher, dass sie den gesuchten Pergamentfetzen nicht hier auf dem Dachboden finden würden, schwärmten aber dennoch aus, um alles auf den Kopf zu stellen. Abgesehen von dem üblichen, verstaubten Gerümpel fanden sie aber nichts, was ihr Interesse erregte, weshalb sie sich anschließend dem einzigen Ausgang – einer Luke im Boden – zuwendeten. Vorsichtig öffneten sie sie nur einen Spalt weit und schauten hinab. Es war auch dort dunkel und still – gut ...

Wieder wagte Yevrah als erster den Abstieg und gelangte in ein großes Arbeitszimmer mit zahlreichen Regalen, einem imposanten Schreibtisch und einem magischen Beschwörungskreis auf dem Boden.

„Das sieht doch ziemlich vielversprechend aus. Jetzt nur keinen Lärm machen“, dachte er sich zufrieden – da materialisierte sich neben ihm erneut der seelenlose Begrüßungswicht.

„Vielen Dank, dass Sie sich dazu entschlossen haben, die Dienste von Jorchuel, dem Großen in Anspruch zu nehmen. Leider befindet sich der Meister zur Zeit nicht im Haus. Bitte hinterlassen sie einen persönlichen Gegenstand, damit wir sie zeitnah kontaktieren kön-



nen“, verkündete er wieder, als sei dies ihr erstes Zusammentreffen, und zerstörte damit endgültig alle Hoffnungen auf ein unbemerktes Durchsuchen des Anwesens.

Auch A'an, Citar und Shaddar wurden erneut mit derselben entnervenden Litanei begrüßt. Nun konnten sie nur noch hoffen, dass sich tatsächlich niemand in dem großen Haus aufhielt, sonst würden sie früher oder später bemerkt werden. Leider hatten sie keine Ahnung, ob Jorchuel verheiratet war oder Dienstpersonal beschäftigte. Je schneller sie den Schnipsel fanden, um so besser! Aufmerksam schauten sie sich gemeinsam in dem Arbeitszimmer um und bemerkten rasch, dass es eines Meistermagiers nicht würdig war. Den Druddenfuß mieden sie zunächst aus verständlichen Gründen.

Das auffälligste Möbelstück in dem Raum war jedoch zweifelsohne der Sessel hinter dem großen Schreibtisch, auf dessen hoch aufragender Rückenlehne stolz ein hölzerner Greif thronte, der mit seinen Krallen einen großen, roten Kristall umklammert hielt. Nachdem eine erste oberflächliche Durchsuchung der Einrichtung nicht den gewünschten Erfolg gebracht hatte, musste diese extravagante Sitzgelegenheit natürlich intensiver in Augenschein genommen werden. Vielleicht verbargen sich in seinem massiven Korpus Geheimfächer, oder der glitzernde Stein war von Wert.

Als Yevrah jedoch versuchte, den protzigen Klunker mit einem Dolch aus seiner Fassung zu brechen, flog die Holzfigur mitsamt Stein plötzlich auf, hackte mit dem spitzen Schnabel nach ihm und kreiste anschließend unter der Decke des Arbeitszimmers. Da war die Aufregung unter den Helden natürlich groß, denn zum einen hassten sie es, wenn ihnen offensichtliche Reichtümer durch die Lappen gingen, zum anderen mussten sie aber auch befürchten, dass die magisch belebte Kreaturen den Hausherrn alarmierte. Zum Glück blieb ihr kaum ein Weg aus dem Arbeitsraum – dachten sie zumindest und blockierten den Zugang zum Dachboden.

Der Holzgreif war jedoch ein überaus geschickter Flieger und wich ihren Schlägen und Wurfgeschossen mit Leichtigkeit aus. Die Gefährten standen sich bei den Versuchen, die magische Kreatur zu fangen, auch mehr im Weg, als dass sie einander unterstützten, und konnten nicht verhindern, dass diese den magischen Beschwörungskreis ansteuerte und in diesem mit einem auflodernden Lichtblitz verschwand. Im Nu war ihre Zurückhaltung gegenüber des Pentagramms verschwunden, aber es war ihnen nicht möglich, der Zauberkreatur zu folgen, denn eine Säule kalten Lichts erstrahlte nun dort und verwehrte ihnen den Zugang.

Die ihnen noch verbleibende Zeit, um die fehlende Hälfte des Orakelgesangs zu finden, hatte sich soeben wahrscheinlich drastisch verkürzt. Wenigstens das Obergeschoss wollten sie noch durchsu-





chen und schwärmten aus ... und fanden ein Lager für magische Ingredienzen, eine ins Erdgeschoss führende Treppe und das Schlafgemach des Magiers mit beeindruckendem Kleiderschrank – aber leider nicht den gesuchten Pergamentschnipsel. Da sie unten jedoch nur einen Wohnraum und die Küche vermuteten, kehrten sie anschließend in Jorchuels Arbeitszimmer zurück, um irgendwie doch noch durch das Pentagramm zu gelangen ... das erschien ihnen aussichtsreicher.

In einer Art Übersprungshandlung begannen Citar und Shaddar nun damit, die restlichen Kristallsplitter aus den Armlehnen des Sessels herauszubrechen. Vielleicht waren sie der Schlüssel zu dem magischen Durchgang? Zugegeben, diese Art von Heldenlogik war schon ziemlich speziell und nicht für jeden nachvollziehbar ... aber scheinbar entbehrte sie nicht vollkommen ihrer Berechtigung, denn kurz darauf erlosch das Licht des Pentagramms. Sofort ergriff der Wüstenmagier die Initiative und sprang in den magischen Kreis, natürlich, ohne sich zuvor mit seinen Kameraden abzusprechen und war – schwuppdiwupps – in dem Licht verschwunden, und keiner konnte ihm hinterher. Wenigstens hatte er einen roten Kristallsplitter mit sich genommen, der würde ihm auf der anderen Seite vielleicht nützlich sein.

Alle weiteren Versuche, das Portal durch fortschreitende Demolierung des Sitzmöbels wieder zu öffnen, blieben jedoch erfolglos ... hier versagte die Heldenlogik. Also blieb A'an, Citar und Yevrah nichts anderen übrig, als abzuwarten und zu hoffen. Mit Shaddar war ihnen allerdings auch ihr Fluchtweg über das Dach abhanden gekommen, denn nur der Wüstenmagier konnte mit dem Zauberteppich fliegen. Sie vertrieben sich daher die Wartezeit damit, alternative Fluchtszenarien zu entwerfen, in denen sie im Ernstfall die ganze Hütte in Brand zu setzen beabsichtigten, um ihre Spuren möglichst effektiv zu verwischen.

Eine Viertelstunde verstrich ... und dann noch eine, ohne dass ihr Magier zurückkehrte, und die Bereitschaft der wartenden Helden, irgend etwas Radikales zu unternehmen, nahm bedenkliche Formen an. Sie hatten in der Zwischenzeit noch diverse ziemlich abstruse Versuche unternommen, die Lichtsäule zu durchbrechen oder zumindest ihre Funktion zu verstehen, ohne etwas zu erreichen. Nun mussten sie jedoch ihr eigenes Wohl in den Vordergrund stellen und ihren Zauberer – vorerst – verloren geben.

„Er war an sich ein netter Kerl“, sinnierte Yevrah, „wenn auch ein wenig impulsiv...“, da flackerte plötzlich das Licht, und Shaddar war wieder da!

„Ich hab' es“, schrie er ihnen aufgeregt entgegen, „aber wir müssen schnell weg!“ Ohne weitere Erklärung sprang der Wüstenmagier aus dem magischen Kreis und hetzte aus dem Raum zur Treppe ins Erd-

geschoss.

„Aber das Dach ... der Teppich ... die Hunde“, stotterte Yevrah verwirrt und deutete auf die Luke über ihren Köpfen, durch die sie zuvor eingestiegen waren.

„Keine Zeit!“, hallte es von unten zu ihnen empor ... da materialisierte im Drudenfuß des Arbeitszimmers eine Fliege – eine drei Meter große, dämonische Fliege – und A'ans, Citar und Yevrahs Einwände waren innerhalb eines Augenblickes bedeutungslos. Hals über Kopf eilten sie Shaddar nach.

Auf der Flucht schoss plötzlich dem Echsenmensch ein vermeintlich genialer Geistesblitz durch seinen haarlosen Schuppenschädel. Er machte auf der Hacke kehrt, warf die Tür des Arbeitszimmers zu, ehe ihr insektoider Verfolger hindurch war, und verkeilte diese mit seinen Wurfdolchen. Für einen Moment wurde es hinter ihm verdächtig ruhig, und Citar wollte schon erleichtert aufatmen, da schlüpfte eine kleine Fliege durch das Schlüsselloch und starrte ihn böse an. Den hektischen Keulenschlägen des entsetzten Skechses wich sie mit Leichtigkeit aus und wuchs – schwupps – innerhalb eines Atemzuges wieder auf ihre ursprüngliche Größe an. Da gab sich auch Citar geschlagen und rannte, was das Zeug hielt.

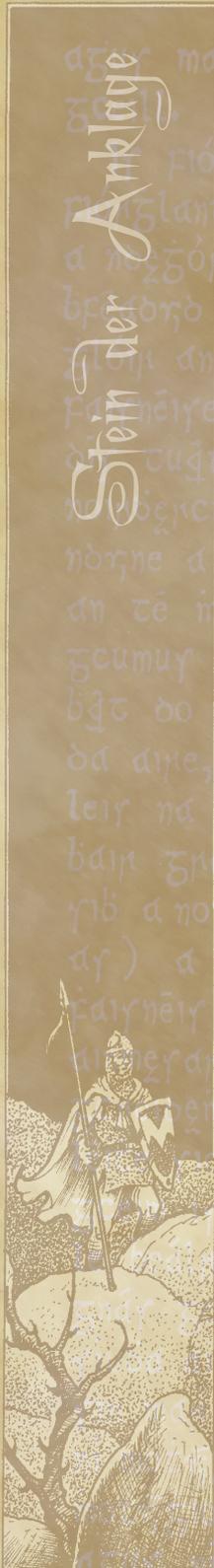
Zum Glück folgte ihnen der Dämon nicht ins Freie – was in dem behüteten Viertel Al'Mhoraghs bestimmt zu beträchtlichem Aufruhr geführt hätte – und auch die Hundestatuen im Vorgarten des Zauberers belebten sich nicht, so dass sich die Gefährten bald darauf schwer atmend in der relativen Sicherheit der nächtlichen Straße der Oberstadt wiederfanden.

„Man, das war aber knapp“, ächzte Yevrah erleichtert. „Zum Glück haben wir nichts zurückgelassen, was ihn zu uns führen könnte ... Der wird uns niemals finden ...“.

Citar wurde blass, was für einen Skechs nicht einfach war und in der Dunkelheit zum Glück nicht bemerkt wurde, sagte aber nichts. Vor wenigen Minuten war es ihm noch wie eine gute Idee vorgekommen, die Tür zum Arbeitszimmer mit seinen Wurfdolchen zu blockieren ... jetzt aber beschlichen ihn gewisse Zweifel. Was war denn eigentlich ein persönlicher Gegenstand? Musste er mit Blut oder Speichel benetzt worden sein, damit der Zauberer seinen Besitzer ausfindig machen konnte? Oder genügte es vielleicht schon, ihn eine Woche mit sich herumgetragen zu haben? Zu dumm, dass der nervige Begrüßungswicht diesbezüglich keine genaueren Angaben gemacht hatte. Nun war es jedenfalls zu spät, denn er würde ganz bestimmt nicht in das Haus zu diesem Fliegendämon zurückkehren, um seine Dolche einzusammeln.

Ungewohnt schweigsam folgte er seinen Kameraden, die bereits damit beschäftigt waren, ihre Rückkehr auf die tiefer liegende Stadtebene zu organisieren. Es wäre zu ärgerlich, wenn sie jetzt noch von





einem übereifrigen Stadtwächter entdeckt und aufgehalten werden würden, denn eigentlich hatten sie alles erreicht, weshalb sie nach Al'Mhoragh gekommen waren. Der Orakelgesang war vervollständigt. Die Suche nach dem Schlüssel zur Magierbibliothek konnte beginnen.

14.07.2017

6. Abend

## Schöne Aussichten

Glücklich waren die Gefährten dem grotesken Fliegendämon entronnen und versuchten im Ferkelchen noch etwas Schlaf zu bekommen, ehe sie am Morgen die Stadt auf dem Landweg verließen. Ihr Schiff, die Goldene Taube, würde noch einen Tag länger im Hafen liegen, um den Schein eines harmlosen Fernhändlers zu wahren, und angeblich Ladung löschen und aufnehmen – aber so lange wollten sie nicht warten, dafür war ihnen das Pflaster Al'Mhoraghs zu heiß unter ihren Füßen geworden.

Natürlich teilten sie Wachen ein, um nicht im Schlaf von einer fiesen Unerfreulichkeit überrascht zu werden, die ihnen der Magier vielleicht nachgesendet hatte. Der Skechs hatte sein Malheur mit den Wurf dolchen nicht weiter erwähnt, um seine Kameraden nicht unnötig zu beunruhigen, so dass sich die anderen eigentlich sicher waren, keine verfolgbaren Spuren im Haus hinterlassen zu haben. Citar und A'an bemerkten des Nachts nichts Ungewöhnliches, aber als Yevrah den Posten übernahm, entdeckte er draußen mehrere Menschen vor ihrem Gasthaus, die durch die Straßen eilten, und alarmierte seine schlafenden Gefährten.

Glücklicherweise erwies sich der nächtliche Aufruhr nicht als eine groß angelegte Rasterfahndung nach den Unbekannten, die in das Haus des thäinfürstlichen Hofzauberers eingebrochen waren, sondern als harmlose Festvorbereitungen. Die anstehende Feier zur Tagundnachtgleiche hatten sie ganz vergessen, aber der Trubel kam ihnen ganz recht. Im Schutz der umfassenden Aufbau- und Reinigungsarbeiten würde es ihnen sicherlich möglich sein, die Stadt zu verlassen, ohne Aufmerksamkeit zu erregen. Citar schulterte seine Habseligkeiten, schnappte sich einen Tisch von der Straße und marschierte los. Niemand hielt den Skechs auf und fragte ihn nach seiner Berechtigung, als er das Stadttor zur tieferliegenden Stadtebene durchschritt, wo noch wesentlich mehr Volk unterwegs war.



Anfangs hatten A'an, Shaddar und Yevrah den Echsenmenschen noch verspottet, aber nun reihten auch sie sich ein in die Horden der Hilfspwilligen und transportierten wacker Fässer, Kisten und Stühle zum Festplatz – und von dort aus war es nur noch ein Katzensprung

bis zum Hafen, der in dickem Morgennebel versunken lag. Natürlich hatten sie dennoch keine Schwierigkeiten, ihr Schiff zu finden, wohl aber, dort an Bord zum Kapitän vorgelassen zu werden. Dieser schlief nämlich irgendwo an Land in der Stadt, und der erste Steuermann hatte anscheinend eine feuchtfröhlich durchzechte Nacht hinter sich und zeigte sich alles andere als erfreut, von ihnen aus der Koje gerissen zu werden.

In diesem Zustand konnten sie alle konspirativen Unterredungen mit dem Trunkenbold getrost vergessen und warteten notgedrungen in ihrer Kabine auf die Rückkehr des Kapitäns, denn alle anderen Personen an Bord waren nicht in ihre Mission eingeweiht. In der Zwischenzeit beschäftigten sie sich mit dem Pergamentschnipsel, den Shaddar im Magierhaus geraubt hatte, der perfekt zu ihrer Hälfte des Orakelgesangs passte. Die erhoffte Erleuchtung blieb jedoch aus. 'Die Quellen des Gash-Garoms' klang zwar nach einem Fluss, aber diesen Namen hatten sie noch niemals zuvor vernommen. Auch aus diesem Grund mussten sie unbedingt mit Kapitän Mhargitari sprechen, der auf den sieben Weltmeeren zu Hause war und vielleicht wusste, ob sie auf ihrer Suche nach dem Schlüssel hoshtauf- oder hoshtabwärts weiterreisen mussten.

Aber selbst ein weltreisender Tausendsassa konnte nicht alle Winkel der Welt kennen, wie die Abenteurer bald erfahren mussten, und auch ein Studium der zahlreichen Seekarten an Bord brachte sie nicht weiter. Es wies jedoch einiges darauf hin, dass der Schlüssel zu Yhrstrangons Bibliothek nicht innerhalb der Grenzen des Hochkönigreichs zu finden sein würde, so dass sie Al'Mhoragh flussabwärts in Richtung Küste verlassen würden.

Natürlich wollten sie nicht den ganzen Weg bis nach Khazzar zu Fuß zurücklegen und vereinbarten deshalb, dass sie unterwegs wieder an Bord geholt werden würden, sobald das Schiff sie eingeholt hatte. Dies bedeutete allerdings, dass Yevrah und A'an ihre Pferde an Bord belassen mussten, die im offenen Land natürlich nicht im Beiboot zurück auf die Goldene Taube gebracht werden konnten, und das gefiel Havron gar nicht, der plötzlich im Geist des angeblichen Gelehrten und Magiers die Oberhand gewonnen hatte. Unbelehrbar bestand er außerdem darauf, seinen heiß geliebten Plattenpanzer zu tragen, und es interessierte ihn nicht im geringsten, dass er zu Fuß viel langsamer und zu Pferd viel schneller sein würde als seine marschierenden Mitstreiter.

Längst hatten sie es aufgegeben, den verbohrt Sturkopf mit Argumenten davon überzeugen zu wollen, dass es für alle viel besser und sicherer wäre, wenn sie zusammen blieben und gemeinsam in angemessenem Tempo die Stadt verließen, und ließen ihn ziehen. Vielleicht, so hofften sie inständig, hatte das Schicksal ja ein Einsehen und schickte Havron eine stattliche Räuberbande auf den Hals, die



ihm seine unerträglichen Allüren ein- für allemal austrieb, aber so viel Glück würde ihnen hier, mitten in Jhombuth, wahrscheinlich nicht beschieden sein.

Unterwegs diskutierten der Echsenmensch und der Wüstenmagier weiter darüber, wie sie wohl mehr über ihr nächstes Ziel, den Gash-Garom, herausfinden konnten. Es war aber auch zu ärgerlich, dass sie in Khazzar bei den Weisen der Insel keinen Zwischenstopp einlegen konnten, um Jorchuel keine Gelegenheit zu bieten, ihre Spur aufzunehmen – da entsannen sie sich der Teleportationsperlen, die ihnen Tar'ewahn Ungoldos für genau diese Fälle überlassen hatte, und baten ihn in einer magisch übermittelten Botschaft um entsprechende Unterstützung.

Seine Antwort ließ nicht lange auf sich warten, war aber alles andere als erfreulich, denn es hatte den Anschein, als würde sie ihr Weg nun quer über die halbe Weltenscheibe ins zerstörte Magierreich Bekal-Burudos führen – wie unerfreulich. Kein Wunder, dass niemand von ihnen je etwas von diesem Fluss gehört hatten. Um jedoch nicht ganz unvorbereitet in ihr Verderben zu reisen, forderten sie anschließend per Perlen-Post eine umfassende Expertise und alles verfügbare Kartenmaterial über diesen Teil Morh-Khaddurs an und fragten sich mit einer gewissen Schadenfreude, wie wohl ihr 'Vorreiter' Havron diese Neuigkeiten aufnehmen würde, der um alles Magische nach Möglichkeit immer einen großen Bogen machte.

Gegen Mittag des kommenden Tages erblickten sie ihr Schiff auf dem Hosht und machten mit einem Feuerzauber erfolgreich auf sich aufmerksam. Havron war, wie verabredet, bis in die nächstgrößere Stadt mit Hafen geritten, wo die Goldene Taube anlegen und seine kostbaren Pferde wieder per Lastkran an Bord nehmen konnte, so dass sie am Abend wieder glücklich vereint beisammen saßen und mit dem Kapitän ihr weiteres Vorgehen abstimmen konnten.

Es würde Monate dauern, auf dem Seeweg nach Bekal-Burudos zu segeln – unabhängig davon, ob man nun die Nord- oder die Südroute wählte – was dem Zwergenmönch A'an gar nicht behagte, der lieber irgendwie teleportiert werden wollte. Aber auch Havron, der bei der bloßen Erwähnung des Magierreichs spontan wieder zu Yevrah mutierte, schimpfte wie ein Rohrspatz. Ihre Pferde würden eine derart lange Zeit unter Deck kaum schadlos überstehen und mussten wohl oder übel nun doch zurückgelassen werden.

Aus diesem Grund lautete ihr nächster Zielort Felshafen, wo der Albtraumpriester Trynolius, der sie in früheren Tagen auf zahlreichen Abenteuerfahrten begleitet hatte, sich mit seiner untoten Frau zur Ruhe gesetzt hatte. Dort luden sie die Pferde ab und übergaben sie



der Obhut der orkischen Burgverwalter Aron und Beron, die in den häufigen Perioden der Abwesenheit ihres halbdämonischen Burgherren dort das Sagen hatten. Anschließend setzten die Helden Kurs auf Grondh, einem Seehafen, um sich für ihre große Fahrt gut auszurüsten.

Mittlerweile hatten sie auch von Tar'ewahn Ungoldos mehr Material über das ehemalige Zauberreich erhalten, aber die Informationen waren spärlich und erschienen ihnen nur wenig zuverlässig. Die Magierkriege, die erst vor sechzig Jahren endeten und über zweieinhalb Jahrhunderte gewütet hatten, sollten von dem einstig strahlenden Reich nur Trümmer und von den Menschen verlassene Ödnis hinterlassen haben, in der sich nun allerlei Dämonen und widernatürliche Zaubercreaturen tummelten. Das waren ja wieder einmal wirklich schöne Aussichten.

Dank dem beiliegenden Kartenmaterial konnten sie immerhin erkennen, dass das Quellgebiet des Gash Garoms irgendwo im Hochland von Verandang lag ... aber darüber, wie sie dorthin gelangen sollten, herrschte in Heldenkreisen höchste Uneinigkeit. Dem Zwergenmönch A'an war das Schifffahren höchst zuwider, so dass er nun dafür plädierte, bereits in Mangarom anzulanden und die restlichen viertausend Kilometer zu Fuß zurückzulegen ... Havron scheute natürlich das Magierreich und wollte daher möglichst gleich ins Quellgebiet vorstoßen, ohne einen Gedanken darauf zu verschwenden, wie man bei einem sich verzweigenden Wasserlauf den Hauptstrom von seinen zahlreichen Nebenarmen unterscheiden konnte ... während Citar darauf bestand, dass sie an ihrem bisherigen Plan festhielten und den Flusslauf von der Mündung aus hinauffuhren.

Glücklicherweise erhielt der Skechs Unterstützung vom Kapitän, so dass sich sein Standpunkt letztendlich durchsetzen konnte. Zugleich entschieden sie sich für die Nordroute. Diese führte zwar durch skorgwodische Gewässer und war somit gefährlicher, aber auch deutlich kürzer als ein südlicher Kurs. Um die so gewonnene Zeit aber nicht gleich wieder einzubüßen, sprach sich der Skechs sehr energisch gegen Havrons und Shaddars versponnene Pläne aus, auf dem Achterdeck der Goldenen Taube eine Ballista zu montieren, was bestensfalls innerhalb von zwei Wochen zu realisieren gewesen wäre.

Natürlich würden die Zwei dies dem Echsenmenschen später in jeder brenzligen Situation vorwerfen, aber Citar war einfach nicht willens, diesen nutzlosen Allmachtsfantasien seiner Kameraden nachzugeben. Er wusste schließlich sehr genau, dass sie keine ausgebildeten Schützen waren und mit dem Ding überhaupt nicht richtig umgehen konnten ... und ihre Tarnung eines Handelsschiffs wäre ebenfalls endgültig dahin gewesen.



Nachdem sie ausreichend Proviant und Ausrüstung an Bord genommen und zusätzlich kleinere Boote erstanden hatten, um später weiter den Flusslauf des Gash Garom hinauffahren zu können, lichten sie den Anker und setzten Segel. Ihre große Fahrt ins Ungewisse hatte begonnen.

21.07.2017  
7. Abend

**'Aus tiefster Tiefe der See'**

Um besser gegen die Fährnissen der nördlichen Meere gewappnet zu sein, hatte der Kapitän seine Mannschaft mit drei Matrosen verstärkt, die diese Gewässer bereits befahren hatten. Shaddar behielt diese Neulinge im Auge, denn es war schließlich nicht auszuschließen, dass Jorchuel versuchen würde, ihnen auf den Fersen zu bleiben. Sie meinten zwar, in seinem Haus keine Spuren hinterlassen zu haben, die zu ihnen führten, aber Zauberer hatten da so ihre Methoden ...

Die Goldene Taube machte Dank ihrer bordeigenen Wetterhexe in den ersten zehn Tagen gute Fahrt, auch wenn die gute Dame schon reichlich betagt war und ganz bestimmt nicht mehr alle Sinne beieinander hatte. Ständig faselte sie davon, dass 'es naht' und dass 'die Zeit schon bald gekommen sei'. So richtig schlaue wurden die Helden nicht aus ihrem Geunke, denn Genaueres äußerte sie trotz Nachfragens natürlich nicht, aber innerhalb der Mannschaft und auch beim Wüstenmagier breitete sich mit der Zeit eine gewisse Unruhe aus.

Längst hatten sie die Nähe des Festlandes weit hinter sich gelassen und befuhren die hohe See. Somit mutete Shaddars Vorschlag ziemlich seltsam an, sicherheitshalber einen Kurswechsel durchzuführen und einen weiten Bogen zu segeln, um einer möglichen Bedrohung unbekannter Natur auszuweichen. Kapitän Mhargitari gab nichts auf das schrullige Treiben der Hexe, vertraute auf seiner Erfahrung und das Können seiner Mannschaft. Er behielt den Kurs bei.

Vielleicht hätte er auf Shaddar und die Wetterhexe hören sollen, obwohl es wahrscheinlich nichts an den ihnen bevorstehenden Ereignissen geändert hätte. Ein altes Übel aus der See tiefster Tiefe hatte sich auf ihre Fährte gesetzt und würde sich nicht durch Manöver oder Kurswechsel abschütteln lassen. Eine Konfrontation war unvermeidbar und stand unmittelbar bevor.

Zunächst brachte der Wind hin und wieder einen Schwall nach Fäulnis und Verwesung riechender Luft mit sich, später trieben auf der Meeresoberfläche vermehrt schleimige Algenstränge ... mehr Vorzeichen gab es jedoch nicht. Sie reichten allerdings aus, damit auch



der Skechs von einer gewissen Unruhe erfasst wurde und regelmäßige Patrouillengängen rund um das Schiff unternahm, um sicherzustellen, dass sich nichts an ihrem Schiffsrumpf festsetzte, was dort nicht hingehörte.

Am Abend frischte der Wind merklich auf, die See wurde unruhiger, und ein Dunst am Horizont verkündete das Aufziehen eines Unwetters. Die Wetterhexe jammerte zwar nach wie vor, tat aber ihr Bestes, um den in Aufruhr geratenen Elementen rings um das Schiff Einhalt zu gebieten. Trotzdem wurde ihre Fahrt zunehmend rauer, und der Kapitän veranlasste auf Wunsch der Helden, dass die Vertäuerung der Ladung unter Deck noch einmal gründlich überprüft wurde. Bei dieser Gelegenheit stöberten die Matrosen drei blinde Passagiere auf, die sich wahrscheinlich in Grondh an Bord geschlichen hatten.

Die Unbekannten gaben sich sehr wortkarg, und es gab derzeit wichtigere Dinge zu erledigen, als sich mit den persönlichen Schicksalen ihrer unerwünschten Mitreisenden auseinanderzusetzen. Daher wurden sie in Ketten gelegt und eingesperrt, obwohl Havron sie viel lieber gleich über Bord geworfen und der erzürnten Tiefseehexe geopfert hätte, der sie das Unwetter wahrscheinlich zu verdanken hatten. Shaddar hätte ihm vielleicht nicht so ausführlich von seinen jüngsten Abenteuern auf See erzählen sollen.

Über der aufgewühlten See war es stockfinster. Trotzdem ließ Cirtars Wachsamkeit nicht nach. Ständig hielt der Echsenmensch nach Zombies und Seeleichen Ausschau, die vielleicht ihre Schiffswand im Schutz des Unwetters erklimmen, um ihnen allen den Garaus zu bereiten, während Havron dem Steuermann zur Seite stand und Shaddar sich in der Schiffsmitte aufhielt, wo die Goldene Taube am wenigsten schwankte, um mit seinen Zauberkraften jeglichem Übel entgegenzutreten, das über sie kam. Da zerriss ein Blitz das pechscharze Firmament, und in der jäh aufflammenden Helligkeit wurden für einen kurzen Moment die Umrisse eines großen Schiffes sichtbar, das direkten Kurs auf die Goldene Taube hielt.

Sofort wurde die Alarmglocke geschlagen, um alle an Bord auf die drohende Gefahr aufmerksam zu machen. Sie konnten nur hoffen, dass auch sie gesehen worden waren, denn in dem Sturm und der Dunkelheit war es über die Distanz nicht möglich, das andere Schiff auf die drohende Kollision aufmerksam zu machen. Die Helden indes glaubten nicht an einen Zufall und waren fest davon überzeugt, dass sie von den Unbekannten angegriffen werden würden.

Shaddar machte sich bereit, die Ankömmlinge mit Feuersbrünsten und einem flammenden Meteoritenhagel zu empfangen – wofür diese allerdings bis auf eine Entfernung von zehn Metern herankommen mussten, was unter diesen besonderen Umständen schon ziemlich nah war – und Havron nahm mit seinem Langbogen den feindlichen



Steuermann unter Beschuss. Da er sein Ziel jedoch nur kurz im Licht eines Blitzes erahnen und anvisieren konnte, konnte er nicht sagen, ob er etwas oder jemanden getroffen hatte.

Dann war das fremde Schiff auch schon heran, und in letzter Sekunde gelang es ihrem Steuermann, das Ruder so herumzureißen, dass es nur zu einer leichten Kollision kam, die zwar alle an Bord heftig durcheinanderschüttelte, aber keine schweren Schäden hinterließ. Der von den Gefährten erwartete Entertrupp blieb allerdings aus, und auch Shaddars Feuerzauber verpufften weitestgehend wirkungslos, weil die Flammen von dem niedergehenden Regen und der Gischt der Wellen rasch gelöscht wurden. In ihrem Licht war jedoch deutlich zu erkennen gewesen, dass das Deck des anderen Schiffes unbemannt war.

Wesentlich erschreckender war jedoch dessen Zustand. Der gewaltige Kahn war alt – sehr alt – und von Algen überwuchert. Sein Segeltuch hing in Fetzen und der Rumpf war an vielen Stellen angeschlagen. Es grenzte schon an ein Wunder, dass er sich überhaupt noch über Wasser halten konnte ... und trotzdem änderte er nun seinen Kurs und hielt erneut auf sie zu.

Da es in dem Sturm aussichtslos schien, das Geisterschiff auszu- manövrieren, kletterten Citar und Havron in die Wanten und setzten mehr Segel. Vielleicht war es ihnen möglich, dem Angreifer einfach davonzusegeln. Sofort nahm die Goldene Taube mehr Fahrt auf. Doch der Triumph der Abenteurer währte nicht lange. Der Sturm war einfach zu heftig, als dass die Segel der außergewöhnlichen Belastung lange standhalten konnten. Bereits nach wenigen Minuten riss das Hauptsegel und musste wieder eingeholt werden, wenn sie es nicht ganz verlieren wollten.

Als das Geisterschiff erneut aufholte, beschlossen die Helden, ihre Feuerkraft zu intensivieren. Mit Öl und Fackeln unterstützten sie Shaddars Kampfzauber, damit seine Flammen nicht gleich wieder erloschen ... aber mit dem Werfen war das so eine Sache. Mal zerschellte der Ölkrug außen an der Bordwand, mal wurde die Fackel von einer besonders starken Sturmböe erfasst und davongetragen. Es gelang ihnen einfach nicht, ihre Würfe richtig zu koordinieren. Shaddars nächste Feuersalve setzte zwar das Gemisch aus Speise-, Lampen-, Baby- und Schmieröl, das der Skechs am Bug des fremden Seglers mit seinen Würfen verteilt hatte, doch noch in Brand, aber der erhoffte durchschlagende Erfolg blieb leider aus.

Da traf der tangübersähte Rumpf des Geisterschiffes krachend auf die Goldene Taube, und dieses Mal war es eine schwere Kollision. Zum Glück hielt ihr Schiff, aber wie lange noch? So konnte es nicht weitergehen. Wenn es ihnen irgendwie gelänge, die beiden Schiffe miteinander zu verbinden, wäre ein weiterer Rammstoß unmöglich.



Diese Art des Angriffes schien ihnen derzeit am bedrohlichsten. Citar war von ihnen allen am Stärksten und würde daher versuchen, an Bord des gegnerischen Schiffes zu gelangen, um dort mit Hilfe eines Seiles ein schweres Tau hinüberzuziehen und zu verknoten. Anschließend sollten die Matrosen der Goldenen Taube das Tau mit der Ankerwinde Stück für Stück wieder einholen und die Schiffe aneinanderketten ... und dann würde man weitersehen.

Shaddar verlieh dem Echsenmenschen für die Durchführung dieses waghalsigen Manövers noch etwas mehr Sprungkraft, und los ging es. Mit einem gewaltigen Satz wechselte Citar, mit einem zusätzlichen Seil um die Hüften gesichert, die Seiten und glitt bei der Landung prompt auf den ölverschmierten Planken aus. Zum Glück hatte das kleine Malheur in der Dunkelheit niemand gesehen, und zum Glück war das Deck dieses Schiffes tatsächlich unbemannt. Also rappelte sich der Skecks auf und befestigte das Tau am hinteren Mast. So weit, so gut ... aber natürlich hatte Citar nicht vor, untätig herumzustehen und darauf zu warten, bis das Tau eingeholt und die Schiffe miteinander verbunden waren. Er hatte ein schweres Beil mit sich genommen, um den Hauptmast umzulegen.

An sich war das Vorhaben des Skeckses gut geplant und durchdacht, aber dreißig Meter waren bei diesem Sturm zwischen den beiden Schiffen keine allzu große Distanz – länger war sein Sicherheitsseil nämlich nicht. Als Citar gerade zum ersten Schlag mit der Axt ausholte, wurde er plötzlich und vollkommen unerwartet von einer unwiderstehlichen Kraft an seinen Hüften ergriffen und im hohen Boden von Bord des Geisterschiffes in die schäumende See gezerrt, weil die Goldene Taube von einer Woge erfasst und von dem Geisterschiff fortgetragen wurde. Es gelang ihm gerade noch, das Beil an Deck fallen zu lassen, ehe das kalte Nass über seinem Kopf zusammenschlug. Mühsam kämpfte er sich Stück für Stück zurück an Bord ihres Schiffes und schwor sich, dass ihm so etwas kein zweites Mal widerfahren würde.

Wenn ein Plan beim ersten Mal gescheitert war, bedeutete dies für den Skecks noch lange nicht, dass man es nicht ein zweites Mal versuchen sollte ... und außerdem fühlte er sich in seiner persönlichen Heldenehre gekränkt. Bei der nächstbesten Gelegenheit sprang er auf das Geisterschiff zurück, das seine Ambitionen, sie mit Mann und Maus auf dem Meeresgrund zu schicken anscheinend noch lange nicht aufgegeben hatte. Nach kurzem Suchen fand er auch sein Beil und löste – weil er sich für besonders schlau hielt – rasch die Sicherheitsleine, die ihn mit der Goldenen Taube verband. Nun würde ihn nichts mehr davon abhalten, diesen wurmzerfressenen Hauptmast zu fällen.

Citar musste jedoch feststellen, dass es nicht einfach war, auf dem schwankenden, schmierigen Schiffsdeck einen sicheren Stand zu





finden, so dass ein Großteil seiner Schläge den Mast nicht richtig trafen, und er bei weitem nicht die Fortschritte erzielte, wie er es sich eigentlich vorgestellt hatte. Aber ein Echsenmensch gab sich so rasch nicht geschlagen, und er hackte und hackte – bis er von etwas Schmierigem, Matschigem an seinem Schwanz gepackt und zurückgezogen wurde. Hinter ihm hatte sich ein miasmatischer Haufen vergammelter Algen, fauligen Tangs und undefinierbaren Tiefseeschleims zusammengeballt und griff ihn mit einem Tentakel an. Angewidert ließ er sein Beil in den zuckenden Schmitter niederfahren – traf aber auf keinen nennenswerten Widerstand.

Doch bevor sich der Echsenmensch die entscheidende Frage stellen konnte, ob er das Ding nun getötet hatte oder nicht verletzen konnte, rammte das Geisterschiff erneut die Goldene Taube – mitschiffs und noch schwerer als beim letzten Mal – und riss alle Anwesenden von den Beinen. Shaddar entfesselte seinerseits ein flammendes Inferno im Bug des fremden Seglers, den er nun gar nicht mehr verfehlen konnte. Auch er richtete beträchtliche Schäden an.

„Wir haben ein Leck! Alles an die Pumpen!“ gellten entsetzte Rufe auf der Goldenen Taube, als sich die beiden Schiffe wieder voneinander lösten und vom Sturm auseinandergetrieben wurden. Die Kräfte, die an dem Tau zerrten, das die Schiffe noch immer verband, waren immens. Die Goldene Taube geriet in bedenkliche Schiefelage – wie die Situation auf dem Geisterschiff aussah, war in der Dunkelheit nicht zu erkennen. Die Männer an der Ankerwinde ließen jedoch nicht locker und nutzten unverdrossen jede sich ihnen bietende Gelegenheit, die Distanz zum anderen Schiff weiter zu verkürzen – da riss das Tau unter der gewaltigen Belastung, und die Schiffe waren wieder frei.

Erschrocken beobachtete Citar vom Deck des brennenden Geisterschiffes aus, wie die Goldene Taube mitsamt seiner Kameraden wieder von der Dunkelheit und dem Sturm verschluckt wurden. Hoffentlich hatten sie bei dem ganzen Trubel nicht vergessen, dass er noch hier drüben war. Vielleicht sollte er mit dem Versenken noch etwas warten – zumindest, bis er eine Möglichkeit gefunden hatte, wie er wieder zurück zu seinen Gefährten gelangen konnte

28.07.2017

8. Abendión na ríóih eácrain

## „Schiffe versenken“



**U**nter Deck der Goldenen Taube entwickelte der Zwergenkrieger-Veteran Radgrim einen bislang ungeahnten Aktivitätsschub, der die bisherige Schiffsreise mit einer an Autismus grenzender Gelassenheit über sich hatte ergehen lassen ...

aber Wasser im Schiff konnte er unmöglich tolerieren. Im herrischen Befehlstone teilte er die Mannschaften an den Lenzpumpen ein und bewaffnete sich mit Brettern, Nägeln und Hammer, um das Leck eigenhändig zu stopfen.

Derweil verschaffte sich Havron erst einmal einen Überblick. Die gefangenen blinden Passagiere waren wohl auf, verängstigt und noch immer angekettet – gut – im Laderaum waren alle Güter fest vertäut – gut – und die Matrosen machten sich im Rahmen ihrer Möglichkeiten nützlich – gut. Radgrim meldete, dass er das Leck erfolgreich geschlossen hatte und dass er die neuen Bretter nun abschmiegeln und die Wand neu streichen würde – da traf ein schwerer Wellenschlag das Schiff und ließ viele taumeln. Leider verlor auch der Steuermann, der allein am Ruder stand, den Halt und stürzte zu Boden.

Sofort lief die Taube aus dem Kurs und legte sich quer zum Wind. Shaddar hielt sich zur Zeit als einziger in der Nähe auf und griff ohne Nachzudenken beherzt zu. Dabei unterschätzte er allerdings die Wucht des sich unkontrolliert drehenden Steuerrads. Diesen Leichtsinns bezahlte er fast mit seiner Hand. Es grenzte schon an ein Wunder, dass ihm nicht sämtliche Knochen zerschmettert wurden, aber es würde sicher einige Zeit brauchen, bis er wieder richtig zugreifen konnte.

Havron, der herbeigeeilt kam, beging glücklicherweise nicht denselben Fehler. Er stieß einen Belegnagel in die Speichen des Steuerrades und bekam es auf diese Weise wieder unter Kontrolle ... aber es war zu spät. Das Geisterschiff rammt sie erneut mit mörderischer Wucht, und dieses Mal gab es die ersten Toten ... allen voran die Wetterhexe, die von dem geborstenen Bugspriet des fremden Seglers durchbohrt und wie eine groteske Trophäe davongetragen wurde.

Unter Deck hatte Radgrim seine Restaurierungsarbeiten am Leck soeben erst abgeschlossen, als vor seinen entsetzten Augen die komplette Wand wegbrach. Ein dicker Schwall eiskaltes Wasser spülte ihn davon und flutete die unteren Kammern der Goldenen Taube im Nu. Dieses Loch würde er nicht mit ein paar Brettern und Zwergenschweiß stopfen können. Vielleicht gelänge es ihm ja, die eindringenden Wassermassen mit einem Fass, das er in der Öffnung verkeilte, etwas einzudämmen, aber als er mit einem ihm geeignet erscheinenden Behältnis zurückkehrte, reichte ihm das Meerwasser bereits bis unter die Achseln. Fluchend gab er auf und rannte an Deck. Ihre Lage wurde langsam ernst.

Shaddar sah das jedoch ganz anders. Soeben hatte er erst dem Geisterschiff mit einem ganz famos geratenen Feuerzauber die halbe Bugwand zerfetzt, so dass um ihn herum ein regelrechter Regen aus glühenden Holzsplittern niederging. Mit blitzenden Augen



schrte er ihm wüste Drohungen und Verwünschungen hinterher – ja, der Wüstenmagier befand sich vollständig in seinem Element und wählte sich bereits auf der Seite der Gewinner.

Auch Citar hatte seinen Kampf an Deck des feindlichen Seglers noch nicht aufgegeben und hackte fleißig am Mittelmast herum, bis sich plötzlich der Kahn zu seinen Füßen höchstpersönlich zur Wehr setzte und ihm eine zerborstene Planke von unten in den ungeschützten Unterleib stieß. Da beschloss der Echsenmensch, dass es an der Zeit war, wieder die Seiten zu wechseln und zu seinen Freunden zurückzukehren, solange die Goldene Taube noch in der Nähe war.

Der Skechs ließ das Beil fallen und rannte, so schnell er konnte, zur Reling. Dieses Mal sollte ihn sein außergewöhnliches Flugtalent zum anderen Schiff tragen, aber – oh, weh – ihm gelang der Absprung auf dem schmierigen Deck nicht so recht. Mit wedelnden Armen und einem entsetzten Aufschrei stürzte er in das wogende Meer und wäre wohl elendig ertrunken, wenn ihm nicht in letzter Sekunde gelungen wäre, ein Ende des zerrissenen Taus zu ergreifen, mit dem die Gefährten zuvor versucht hatten, die beiden Schiffe aneinander zu binden.

Da hatte Citar aber noch einmal Glück in Unglück gehabt. Mit letzter Kraft kämpfte er sich eigenhändig aus den eisigen Fluten, denn natürlich hatte in dem turbulenten Kampfgeschehen und dem Sturm niemand sein Missgeschick bemerkt. Aber lange währte seine Freude und Erleichterung über seine Rettung nicht, denn Citar hatte auch Unglück im Glück gehabt, denn es war das falsche Ende des Seils gewesen. Der Echsenmensch befand sich wieder an Bord des Geisterschiffes.

Durch die eindringenden Wassermassen hatte die Goldene Taube inzwischen bedenklich Schiefelage bekommen und war kaum noch zu steuern. Die Matrosen leisteten an den Lenzpumpen ganze Arbeit, aber wenn es ihnen nicht bald gelänge, das Leck irgendwie zu stopfen, würden sie demnächst mit Mann und Maus untergehen. Havron plünderte deshalb die Segeltuchkammer und organisierte ein möglichst großes Stück Tuch, das er, mit Gewichten beschwert, von außen vor das Leck bringen wollte, so dass es von dem Wasserdruck gegen das Schiff gepresst werden würde.

In Windeseile knotete er gußeiserne Pfannen und Töpfe an den unteren Rand des Leinenstoffes und ließ ihn anschließend möglichst weit ausgebreitet zu Wasser ... aber es war viel zu spät, als dass seine Bemühungen noch Erfolg haben konnten. Die Goldene Taube hatte sich bereits so weit geneigt, dass das Tuch nicht mehr vor das Leck gelangte. Das Schiff war verloren ...



Hastig ließen sie zusammen mit den Matrosen die Rettungsboote zu Wasser, klaubten ihre Ausrüstung und Proviant zusammen – wobei sie auch an Citar's Habseligkeiten dachten – und versuchten im Sturm von dem Schiff möglichst rasch möglichst weit weg zu kommen, um nicht von ihm mit in die Tiefe gerissen zu werden. Das Heck der Goldenen Taube bäumte sich noch einmal über ihren Köpfen zu einem drohenden Schatten auf – dann ging alles plötzlich sehr schnell. Die Goldene Taube wurde zum Goldenen Taucher und verschwand auf Nimmerwiedersehen auf dem Meeresgrund.

Citar versuchte derweil noch immer, den Mittelmast an Deck des Geisterschiffes umzulegen und kappte die seitlichen Wanten, die ihn in aufrechter Position hielten. Er hatte im Eifer seiner verbissenen Bemühungen, das Schiff irgendwie manövrierunfähig zu machen, den Untergang der Goldenen Taube noch gar nicht bemerkt und war daher um so verwunderter, als plötzlich drei Boote längsseits festmachten und er unerwartete Gesellschaft bekam.

Von der ehemals zwanzigköpfigen Mannschaft der Taube hatte es nicht einmal die Hälfte geschafft, sich über die stürmische See auf das Geisterschiff zu retten ... und ob sie sich nun tatsächlich in Sicherheit befanden, war mehr als nur zweifelhaft.

04.08.2017  
9. Abend

### Dämon über Bord!

Nass, müde, ein bisschen verängstigt, zu Tode erschöpft und all ihrer Hoffnungen beraubt, hatten sich die Überlebenden der Goldenen Taube auf das unheimliche Geisterschiff gerettet und fragten sich, wie es nun weitergehen sollte. Welche dämonischen Mächte hatten das Schiff vom Grund des Meeres heraufgezogen und ihnen nachgeschickt ... und warum? Irgendwie bezweifelten die Helden, dass dies Jorchuels Werk war. Das erschien selbst für einen thainfürstlichen Hofzauberer doch eine Nummer zu groß.

Während sich die Matrosen in ihr Schicksal ergaben und unter einem umgedrehten Rettungsboot Schutz vor der Witterung suchten und sich von den erlittenen Strapazen erholten, begaben sich die Gefährten – unbezwingbar, wie sie nun einmal waren – sofort auf Erkundungstour. Havron prüfte das Steuerruder auf seine Tauglichkeit – es war leider vollkommen unbrauchbar – während Citar sich an Deck umschaute, und A'an allen mit seinem Widderhornstab Licht spendete.

Shaddar und Radgrim suchten derweil einen Weg unter Deck, um mehr über das Schiff und das Schicksal der fremden Besatzung her-





auszufinden, von der es nach wie vor noch immer nicht die geringste Spur zu entdecken gab. Die Heckaufbauten waren vollkommen mit schleimigen Algen bedeckt, aber das schreckte die beiden nicht. Sie orderten den stummen Lichtzwerg an ihre Seite und stocherten so lange mit ihren Waffen in den blassen Pflanzensträngen herum, bis sie endlich gefunden hatten, wonach sie suchten. Eine Tür, die ins Schiffsinnere führte. Diese war jedoch derart vom Wasser aufgequollen und verzogen, dass sie keinen Millimeter nachgab.

Mit unwilligem Gurren packte Radgrim seinen Hammer und holte weit aus. Der Zwerg war bis auf die Knochen durchnässt und wollte nun endlich ins Trockene. Noch ehe Citar ihm eine Warnung bezüglich des heimtückischen Eigenlebens des Schiffes zurufen konnte, das sich mitunter beim Demolieren manifestierte, hatte er sich schon gewaltsam einen Weg ins Innere gebahnt. Das Türblatt gab bereits mit dem ersten Schlag den Weg in einen dunklen, kurzen Gang frei, von dem drei Türen tiefer ins Schiffsinnere führten.

Auch hier waren die Wände und der Boden nass und von schmierigen Substanzen bedeckt, aber wenigstens standen sie nicht länger im Regen. Shaddars Öllampe brannte nur so leidlich mit kleiner Flamme und spendete kaum Licht, so dass sie auch weiterhin auf A'ans Anwesenheit angewiesen waren. Havron und Citar blieben an Deck zurück, um ihre Boote, die tobende See und die Matrosen im Auge zu behalten. Gerade auf einem Geisterschiff musste man schließlich immer wachsam bleiben.

„Rechts oder links oder geradeaus?“, brummte Radgrim und schwang fragend seinen Hammer, denn auch hier waren die Türen unnachgiebig. Die Wahl fiel auf Links, und gewaltsam verschafften sich die Gefährten in gewohnter Manier Zutritt ... da bohrte sich dem randalierenden Radgrim rückwärtig eine spitze Holzplanke tief in den Allerwertesten und ließ ihn schmerz erfüllt aufheulen. Er war jedoch schlau genug, diese eindeutige Warnung zu beherzigen, und richtete keine weiteren mutwilligen Schäden an dem Schiff an.

Die Kajüte jenseits der zertrümmerten Tür war bemerkenswert trocken. Die Decke, der Boden und die Wände waren schwarz lackiert – was selbst auf einem Geisterschiff befremdlich wirkte. Aber es war die milchig schimmernde, etwa einen Meter durchmessende Kristallkugel, die über einem Bannkreis am Boden in der Mitte des Raumes an Ketten von der Decke hing und die Gefährten zur Vorsicht gemahnte. Darin regte sich etwas, das nur schattenhaft zu erkennen war und eindeutig auf ihr Eindringen reagierte.. Eine Statue einer dämonischen Kreatur, eine schwere Truhe, diverse Kräuter und Ampullen und ein Bücherregal komplettierten die Einrichtung.

„Die Kugel und die Statue sind übrigens dämonischer Natur“, informierte Radgrim den Wüstenmagier beiläufig, nachdem er die Kammer

mit seinem magischen Obsidianaugen oberflächlich inspiziert hatte, und ließ ihm den Vortritt. Er hatte seinen Teil der Arbeit erledigt, nun waren eindeutig die Talente anderer gefragt. An sich war Shaddar zu Tode erschöpft und sehnte sich nach einer Mütze voll Schlaf, aber noch war sein Wissensdurst stärker.

Als er vorsichtig den Raum betrat, begrüßte ihn eine Stimme, die nur er in seinem Kopf vernahm, als alten Freund und forderte ihn auf, 'ihn herauszulassen'. Natürlich kam der Wüstenmagier dieser Bitte nicht nach, zumal seine Frage nach der Identität des geheimnisvollen Sprechers unbeantwortet blieb. Stattdessen schaute er sich erst einmal bei den Aufzeichnungen um, nachdem er dem Zwerg eingeschärft hatte, ihm nicht zu folgen. Radgrims recht simpel gestrickter Verstand – davon war er überzeugt – würde den Einflüsterungen des Dinges in der Kugel gewiss Folge leisten.

Seine erste Einschätzung, dass dies der Arbeitsraum eines Magiers war – oder gewesen war – bestätigte sich beim Studium der schriftlichen Unterlagen, und er nahm drei Bücher mit interessant klingenden Titeln zum späteren Studium an sich. Vielleicht ließen sich in diesen mehr Informationen über dieses Schiff finden, die ihnen helfen könnten, seinen Kurs in andere Gewässer zu lenken. Die Gewänder, die in der schweren Truhe lagen, legten nahe, dass es sich bei dem ehemaligen Bewohner um eine Frau gehandelt hatte. Zwischen den Kleidungsstücken stieß er auf drei Lederbeutel. Der erste enthielt Goldmünzen, die anderen beiden ein feines Pulver und unidentifizierbare Pflanzensamen.

Schon wollte sich Shaddar den anderen Räumen des Schiffes zuwenden, um diese oberflächlich zu untersuchen, als er bemerkte, dass die Dämonenstatue einen Schritt in Richtung Beschwörungskreis und Kristallkugel gemacht hatte. 'Das war sicherlich keine gute Entwicklung', dachte der übermüdete Magier und zerrte sie zurück an ihren vorherigen Platz und drehte sie auch noch – verschlagen, wie er nun einmal war – vorsichtshalber mit dem Gesicht zur Wand.

Radgrim hatte inzwischen seine Lektion gelernt und öffnete die gegenüberliegende Tür, die ebenfalls klemmte, mit A'ans Hilfe und purer Muskelkraft. Eine Intervention des Schiffes blieb aus. Dieser Raum erwies sich jedoch als weitaus weniger mysteriös. Neben reichlich viel Algen und Schlamm enthielt er nur ein paar Hängematten und eine menschliche Wasserleiche in weit fortgeschrittenem Verwesungszustand. Zwei handliche Marmorblöcke auf einem Regal erregten das Interesse des Zwergenkriegers, und als er diese an sich nahm, purzelte im plötzlich ein Buch entgegen, das anscheinend zwischen ihnen gestanden hatte, aber nicht sichtbar gewesen war.

Zufrieden steckte der Zwerg die magischen Buchstützen ein und reichte die alte Schwarte an Shaddar weiter, denn das Lesen ge-





hörte nicht unbedingt zu seinen Vorzügen. 'Der Argentteppich' entzifferte dieser den verschnörkelten Schriftzug auf dem Buchrücken und schlug neugierig den Buchdeckel auf. Es musste einen Grund geben, weshalb dieses Buch durch Zauberei verborgen gewesen war. Aus dem Geschreibsel wurde er jedoch nicht so richtig schlau, zumal die Seiten plötzlich vor seinen Augen verschwammen und er sich mit einem wimmelnden Schwarm schwarzer Käfer konfrontiert sah, die an seinen Armen emporkrabbelten und in den Falten seines Gewandes verschwanden.

Angeekelt warf er das falsche Buch in die Ecke und führte einen wahren Veitstanz auf, um alle Insekten abzuschütteln, ehe sie Körperregionen und -öffnungen erreichten, wo er sie niemals wieder loswerden würde. Zum Glück wurde er von ihnen weder gestochen noch gebissen, so dass er sich damit begnügte, möglichst viele von ihnen zu zertreten, ehe sie zwischen den Planken oder unter der spartanischen Einrichtung verschwinden konnten. Anschließend wankte er in Richtung Rettungsboot, um dort Schutz und Wärme zwischen den Matrosen der Goldenen Taube zu finden, denn zum gegenwärtigen Zeitpunkt fühlte er sich auch beim besten Willen nicht in der Verfassung, sich eingehender mit dem Wunder der Zersetzung organischer Materie zu befassen.

Zuvor vertäute er die widerspenstige Dämonenstatue, die in der Zwischenzeit wieder ihren Platz verlassen hatte und in Richtung Kristallkugel unterwegs war, mit seinem Seil provisorisch an der Truhe, dem Bücherregal und einigen Deckenhaken und trieb ihr zusätzlich einen Kletterhaken durch den Fuß, um sie am Weitergehen zu hindern. Mit stoischer Gelassenheit nahm er dabei in Kauf, dass diese währenddessen aus ihrer Starre erwachte und ihm einen heftigen Nackenschlag verpasste ... er würde sich später auch mit der Statue und dem magischen Kreis mitsamt Kristallkugel und ihrem geheimnisvollen Insassen beschäftigen. Nun wollte er nur noch schlafen.

Aber Radgrim und A'an ließen ihm noch immer keine Ruhe. Die Zwerge hatten derweil die dritte Tür am Stirnende des Ganges aufgestemmt und waren in die offensichtliche Kapitänskajüte vorgedrungen, in der es ein richtiges Bett, einen Schreibtisch und Schränke, aber auch ein Pentagramm an der Wand gab. Also zitierten sie den armen Shaddar abermals zum Arbeitseinsatz.

„Ist 'n Pentagramm, ...“, bestätigte er schläfrig ihre Arbeitshypothese, aber bevor er in seinen Erklärungen weiter ausholen konnte, wurde er von Lärm aus der Nebenkammer unterbrochen.

Trotz aller Vorsichts- und Sicherungsmaßnahmen, die die Gefährten dort zuvor getroffen hatten, war es der Dämonenstatue irgendwie gelungen, sich zu befreien und bis zur Kristallkugel vorzudringen, wo sie nun mit ihren steinernen Fäusten auf deren milchige Oberfläche eindrosch. Ganz offensichtlich beabsichtigte sie, die unbe-

kannte Kreatur aus ihrem Inneren freizusetzen, was eine sofortige Intervention aller Helden erforderte.

Radgrim warf mit seinen Wurfäxten auf den dämonischen Wüterich, denn Shaddar hatte ihm untersagt, die Kammer mit der Kristallkugel zu betreten. A'an und Shaddar brachten die randalierende Statue mit Seilen und ein wenig Zauberei derart aus dem Gleichgewicht, dass sie zu Boden stürzte ... doch was sollten sie nun tun? „Wir zerran sie ganz aus dem Raum“, keuchte der Wüstenmagier, „oder – besser noch – wir werfen das blöde Ding gleich ganz über Bord“, und schon hatten sie ihren Plan.

Allerdings barg er in seiner Umsetzung einige Tücken. Zum einen war die Steinstatue naturgemäß ziemlich schwer und stellte sich in den Türöffnungen auch noch quer, so dass es der geballten Heldenkraft bedurfte, sie hinaus auf das glitschige, schwankende Deck zu wuchten. Zum anderen musste sie anschließend in dem tobenden Sturm irgendwie zugleich unter Kontrolle gehalten, aufgerichtet und über die hohe Reling bugsiert werden. Dies ging natürlich nicht ohne diverse Blessuren und Rückschlägen im wahrsten Sinne des Wortes vonstatten und wäre letztendlich wohl auch gescheitert, wenn Shaddar inmitten des Gewitters nicht plötzlich von einem Geistesblitz getroffen worden wäre. Er erschaffte eine magische Scheibe, die ihm das Anheben und Transportieren von großen Gewichten ermöglichte, unter den Füßen der steinernen Dämonenstatue, und im hohen Bogen flog sie über Bord und verschwand auf Nimmerwiedersehen in den wogenden Fluten.

Erschöpft sanken alle zu Boden. Das war wirklich ein hartes Stück Arbeit gewesen. Nun wollten sie alle endlich schlafen. Die übrigen Schrecken des Geisterschiffes würden bis morgen warten müssen.

11.08.2017  
10. Abend

### Traumwandler und Schleimwürmer

Es war kalt, das Unwetter tobte noch immer mit ungebrochener Intensität, die Gefährten waren bis auf die Knochen durchnässt und auf dem Geisterschiff mochten noch etliche Gefahren lauern ... trotzdem sehnten sich alle nur noch nach Schlaf und Ruhe und verkrochen sich unter die Rettungsboote, in denen sie sich von der Goldenen Taube gerettet hatten.

Shaddar und Radgrim zogen indes die kuschelige Geborgenheit der Kapitänskajüte vor, in der es zugegebenermaßen trockener und windgeschützter als an Deck war, auch schnarchten dort nicht über zehn verdreckte Mitschläfer, doch es war von ihnen höchst leicht-



sinnig, sich jetzt schon von der Gemeinschaft abzusondern, ohne zu wissen, welche Mächte hier am Werk waren. Ein Geisterschiff war schließlich immer noch ein Geisterschiff, auch wenn es anscheinend unbemannt war.

Cítars Überlegungen reichten sogar noch einen Schritt weiter. Dem Skechs war gar nicht wohl bei dem Gedanken, dass niemand über ihren Schlaf wachte, während sie unkontrolliert von dem Sturm über die morh-khaddurischen Weltmeere geblasen wurden. Daher teilte er sich selbst pflichtbewusst und schicksalsergeben zur ersten Wache ein und kroch zurück in den peitschenden Regen. Lange würde er dieses Märtyrium aber gewiss nicht auf sich nehmen und Ablösung einfordern, so sehr die anderen auch schimpfen und zetern mochten.

Zunächst hatte es den Anschein, als sei die Umsicht des Echsenmenschen zwar loblich, aber unbegründet gewesen. Die Männer und Frauen schliefen unruhig, was unter den gegebenen Umständen an sich kein Wunder war... doch dann krabbelte A'an unter dem Rettungsboot hervor.

„Ja ...“, murmelte er im Halbschlaf und ging unsicheren Schrittes in Richtung Heckaufbauten, ohne ein Licht zu entzünden.

Cítar folgte ihm in sicherem Abstand und beobachtete verwundert, wie der Zwerg kurz vor der Kapitänskajüte in den Raum mit der Kristallkugel abbog, um anschließend mit den bloßen Händen auf diese einzuschlagen.

Es war zwar ziemlich unwahrscheinlich, dass der Zwergenmönch es schaffen würde, das bernsteinfarbene Gefängnis auf diese Weise zu zertrümmern, um die darin gefangene Kreatur freizusetzen, trotzdem konnte und wollte der Skechs seinen Kameraden nicht in seinem Tun ungehindert fortfahren lassen – schließlich könnte dieser später zu erfolgversprechenderen Methoden wechseln. Er packte den Zwerg und schüttelte ihn gehörig durch.

A'an erwachte ... höchst verwundert ob der rüden Behandlung, die ihm soeben zuteil wurde. Er konnte aber auch nicht erklären, weshalb er zur Kristallkugel gegangen war, und kehrte verwundert, aber friedlich zu seinem Schlafplatz zurück.

„Ja ...“, murmelten mehrere Matrosen leise im Schlaf, und Cítar schwante, dass dies keine ruhige Nacht für ihn werden würde. Er würde ab sofort die Schläfer nicht mehr aus den Augen lassen und jeden aufhalten, der unter dem Boot hervorkam – und wenn es sein musste, mit Gewalt.

Trotzdem konnte es der Skechs nicht verhindern, dass die Kristallkugel in dieser Nacht noch ein zweites Mal malträtiiert wurde. Dieses Mal schlug Radgrim, der in der Kapitänskajüte beim Wüstenmagier geschlafen hatte und deshalb von Cítar unbemerkt in die Kammer



schlüpfen konnte, mit seinem Wurfbeil auf das glitzernde Behältnis ein.

„Ich habe doch gewusst, dass es nicht klug war, sich von der Gruppe zu trennen“, brummte der Echtenmensch und zog dem Zwerg seine Keule über den Schädel, denn die sanfteren Methoden des Weckens zeigten dieses Mal keine Wirkung.

„Drache!“, knurrte der Geschlagene angriffslustig ... doch dann bemerkte er, wo er war und was er getan hatte, und vergaß in seiner Verwunderung seinen fundamentalen Groll gegen alles Geschupp-

Gemeinsam vernagelten Radgrim und Citar den Zugang zum Beschwörungsraum, damit es in dieser Nacht nicht doch noch zu einem Unglück kam. Anschließend legte sich der Zwerg wieder zur Ruhe, und der Echtenmensch weckte Havron, damit dieser die Wache übernahm. Hoffentlich war ihm nun endlich auch etwas Ruhe vergönnt. Er war sich sicher, dass das Geisterschiff noch so einige Überraschungen für sie bereit hielt.

Bereits am nächsten Morgen fanden sie ihre Situation entscheidend verbessert vor: Der Sturm hatte über Nacht an Intensität verloren, so dass die Überlebenden endlich in der Lage waren, sich ein Gesamtbild ihrer Lage zu verschaffen. Proviant war in ausreichenden Mengen vorhanden, doch das Trinkwasser war knapp, so dass alle Ausschwärmten, die vorhandenen Pfützen an Süßwasser in Behältnissen zu sichern, bevor es durch die Gischt noch ungenießbarer wurde, als es ohnehin schon war.

Anschließend nahmen sich die Gefährten den Laderaum vor. Die Ladeluken mussten zunächst mühsam vom Algenbewuchs befreit werden, damit sie geöffnet werden konnten. Auch im Schiffsbauch hatte sich die maritime Flora großzügig ausgebreitet und einen dichten Teppich über der ursprünglichen Ladung ausgebreitet. Viel Brauchbares würden sie dort unten wahrscheinlich nicht mehr finden können. Dennoch stieg Citar über die steile Stiege hinab, die unter seinem Gewicht bedenklich knirschte, denn der Echtenmensch hatte seltsame Gebilde entdeckt, die unter der Decke hingen.

Die sackartigen Blasen waren ungefähr so groß wie ein zusammengekauerter Mensch, enthielten aber – soweit dies durch die feuchtglänzende Membrane zu erkennen war – eine zusammengerollte, wurmartige Kreatur. Insgesamt gab es neun von ihnen, zwei weitere waren aufgeplatzt und hatten ihren Inhalt in die Außenwelt entlassen. Wann dies geschehen war, konnte Citar nicht feststellen. Es waren jedoch im Laderaum keine frei kriechenden Riesenwürmer zu entdecken.





Als der Echsenmensch mit seinem Dreizack einem noch intakten Wurmsack auf den Leib rückte, platzte dieser wie eine überreife Frucht auf, und der schleimige Inhalt fiel ihm vor die Füße. Der Wurm lebte ... aber nicht lange, denn Citar massakrierte die sich windende Larve? – Riesennacktschnecke? ... sicherheitshalber auf der Stelle, ehe sie verschwinden oder zum Gegenangriff übergehen konnte. Angewidert befreite er seine Waffe mit dem Fuß aus dem noch immer zuckenden Kadaver und rief nach Havron, damit er ihn bei der Säuberungsaktion des Schiffs unterstützte.

Gemeinsam hackten sie auf den zweiten Wurmkokon ein und töteten dessen Insassen im Handumdrehen. Dabei bemerkten sie jedoch, dass der glibberige Sabber, in dem die Kreatur eingebettet lag, auf der Haut ganz fürchterlich juckte und gerötete Pusteln hinterließ, und auch ihre Kleidung wurde von dem Zeug zersetzt. Sofort ließen sie von ihrem Treiben ab und stürzten an Deck, um sich die Gewänder vom Leib zu reißen und den zähen Schleim mit Seewasser abzuspülen – aber das war gar nicht so einfach ...

Als Havron einen Eimer am Seil über die Bordwand warf, ertönte nämlich nicht das erwartete 'Platsch', wie es bei solchen Gelegenheiten eigentlich üblich war. Ein verblüffter Blick über die Bordwand zeigte ihm sofort, worin das Problem bestand. Das Meer war zu allen Seiten, so weit das Auge in dem dichten Dunst reichte, fast vollständig unter einem dicken Algent Teppich verschwunden. Der Eimer lag auf der dicken Pflanzenschicht und erreichte das Wasser nicht. Also stieg Havron auf einer Strickleiter an der Schiffswand hinab und drückte den Eimer mit Gewalt durch die zähe Masse, die zwar nachgab, aber auch ein unheilvolles Eigenleben entwickelte. Algententakeln griffen nach dem Eimer und seinem Arm und versuchten, sie in die Tiefe zu ziehen.

Erschrocken zog sich Havron zurück, säuberte sich oberflächlich mit schleimigen Algenbewuchs an Deck und nahm innerlich Abstand vom weiteren Würmertöten. Irgendwie konnte er sich des Eindrucks nicht erwehren, dass sie hier alle an Bord in der Falle saßen und ihr gemeinsames Ende erwarteten, wenn sie nicht mehr über dieses Schiff und seinen Kurs herausfanden. Um zumindest irgend etwas Sinnvolles zu tun, begutachtete er nun die Schäden an der Ruderanlage und suchte nach Wegen, sie wieder nutzbar zu machen.

Shaddar machte es sich hingegen gemütlich und schmökerte in seinen neuen Büchern. Rasch erkannte er, dass die in ihnen behandelten Themen zumindest teilweise eher dem schwarzmagischen Flügel seiner Zunft zuzuordnen und somit nur mit Vorsicht zu genießen waren. Neben Methoden der Dämonenbeschwörung gab es eine Abhandlung über den Magierinnenzirkel des Obsidianauges und ein arkanes Nachschlagewerk, das ihm gewiss gute Dienste erweisen würde.

Zwei Eintragungen fielen ihm im letzten Werk besonders ins Auge – die Abhandlung über das ‘Wasser des Wissens’ und über die Blüte des ‘Xochri Cetzaals’, da sie Unterstreichungen und Markierungen einer anderen Handschrift aufwiesen. Doch bevor der Wüstenmagier mit seinen Kameraden über die Tragweite seine Entdeckung und ihre mögliche Bedeutung für ihre gegenwärtigen Situation grübeln konnte, wurden sie auch schon wieder durch Lärm aus dem Heckbereich des Schiffes aus den Überlegungen gerissen.

Dieses Mal war es ihr Harpunierer, der die Kontrolle über seinen Verstand und sein Handeln verloren hatte. Gewaltsam hatte er sich Zutritt zur Kajüte mit der Kristallkugel verschafft und prügelte mit einer Holzlatte auf das fragile Gefängnis in dem Beschwörungskreis ein – das konnte nicht lange gutgehen! Nachdem sie den Matrosen überwältigt und aus seinem Wahn geweckt hatten, war dieser ganz zerknirscht und friedlich. Eine Untersuchung der Kugel zeigte jedoch, dass sich Abplatzungen und Risse auf ihr gebildet hatten.

“Bald, bald ...!”, jubilierte die unheilvolle Stimme in Shaddars Kopf, aber so weit wollte es der Wüstenmagier nicht kommen lassen. Geschickt besserte er die Schäden der Kristallkugel aus, indem er Glassplitter eines Tintenfässchens mit extrem heißer Zaubersflamme schmolz und auf die schadhaften Stellen tropfen ließ. Auf diese Weise versiegelte er das magische Gefängnis wieder, und die Stimme in seinem Kopf verstummte.

Noch immer hatten sie nicht alle Bereiche des Geisterschiffes untersucht. Im Bug waren die Schäden am Schiffsrumpf durch das Rammen und Shaddars Kampfzauber am größten. Dort hatten sich einst die Mannschaftsquartiere befunden. Dementsprechend mager – aber dennoch rätselhaft – war die Ausbeute der Helden: Sie fanden primitive Werkzeuge aus Korallen und Fischbein, die eigentlich nicht zum Kulturkreis der Schiffserbauer gehörten ... da ertönten von Deck Havrons aufgeregte Rufe, der – getrieben von seinem Erkundungsdrang – ins Krähennest gestiegen war und in der Ferne im Dunst Land gesichtet hatte. Vielleicht konnten sie das verfluchte Schiff doch bald verlassen.

18.08.2017

11. Abend

## Beunruhigende Entdeckungen und Erkenntnisse

Von dem ganzen Trubel wollte Citar nichts mehr wissen. Er rollte sich unter dem Rettungsboot zusammen, steckte seine Schnauze unter den Schwanz und versankt ruhigen Gewissens in tiefem Schlaf. Schließlich benötigte auch ein Skechs mal etwas Ruhe und Erholung, und genau die würde er sich jetzt in aus-





reichendem Maß gönnen. Man würde ihn gewiss wecken, falls sich etwas wirklich Wichtiges ereignete.

Derweil waren die übrigen Abenteuerer und Matrosen an die Reling gestürzt und starrten angestrengt in den Dunst, um mehr Details des Festlandes zu erspähen, das Havron vom Krähenest aus entdeckt hatte. Es war jedoch nicht viel mehr zu erkennen, als dass es ziemlich bergig war und ungefähr zwei Kilometer entfernt lag. Unter normalen Umständen hätte diese Distanz kein Problem dargestellt, aber der Algentepich war dicht und unberechenbar, so dass ein Übersetzen gut überlegt und geplant sein wollte.

„Zur Not fliegen wir einfach mit meinem Teppich hinüber“, verkündete Shaddar, als er die besorgten Mienen seiner Mitstreiter sah – aber nun stand ihm der Sinn erst einmal nach etwas ganz anderem: Die Plünderung der Kapitänskajüte. Der Wüstenmagier hatte es nämlich bislang versäumt, sich dort gründlichst umzusehen, obwohl sie die wichtigste Unterkunft auf dem ganzen Schiff war und er dort sogar übernachtet hatte. Allein schon das auffällige Pentagramm an der Wand erforderte grundsätzlich eine genauere Untersuchung.

Gemeinsam mit A'an machte er sich ans Werk, die Bude auf den Kopf zu stellen, während sich Havron das Fernglas vom Schreibtisch schnappte und weiter die Insel ausspähte. Radgrim berief sich indes auf seine angeborene Sehschwäche und passte lieber draußen auf, als sich die Hände an dem alten Kram schmutzig zu machen. Er hatte bereits erfolgreich den Teppich in der Kajüte zerrissen, um darunter nach verborgenen Luken zu suchen ... das musste erst einmal reichen.

„Ich habe etwas ...“, verkündete der Wüstenmagier kurz darauf triumphierend aus den Tiefen des Wandschranks.

„Ich hab' da auch etwas ...“, erwiderte der Zwergenmönch fast zeitgleich aus der gegenüberliegenden Zimmerecke.

„Ich zuerst!“, bestimmte Shaddar und förderte aus einem Hohlraum im Schrankboden eine Phiolenzutage. 'Wasser des Wissens – giftig!', entzifferte er auf dem verblichenen Etikett und jubelte. Von dem Zeug hatte er in dem magischen Almanach gelesen. Sein Fund war bestimmt bedeutend. Derweil öffnete der Zwergenmönch umständlich eine verborgene Falltür im Boden mit einem verbogenen Zirkel vom Schreibtisch, weil er sich scheute, mit den bloßen Fingern in die dafür vorgesehene Öffnung zu greifen.

„Uih ...!“, entfuhr es ihm erstaunt, als er endlich die Holzklappe aufgestemmt hatte und fasziniert in die blauschimmernde Tiefe starrte – mehr nicht, denn ihm fehlten, wie so häufig, einfach die Worte.

Neugierig gesellte sich der Wüstenmagier an A'ans Seite. Über eine Leiter konnte man dort ins darunterliegende Deck steigen ... wenn man denn den Mut dazu aufbrachte. Knapp unterhalb der Öffnung

lag nämlich ein blauschimmernder Nebelschleier über dem ganzen Raum, in dem immer wieder gequälte, menschliche Gesichter erschienen und nichts Gutes verhiessen. Unterhalb des unheilvollen Schleiers stand in der Mitte des Raumes – soviel war durch die Luke zumindest erkennbar – ein steinerner Sarkophag, auf dem die Statue eines hüfthohen Teufelchens kauerte, die kurioserweise mit einer Fessel aus blau leuchtendem Metall an den schweren Steinquader gekettet war.

Ein alter Dolch, den sie in den Schränken der Schiffseignerin gefunden hatten, fiel anstandslos durch den Nebelschleier auf den tieferliegenden Boden und weckte die vermeindliche Statue aus ihrer Starre.

„Hallo, mein Kleiner, wer bist denn du ...?“, versuchte Shaddar mit möglichst freundlicher Stimme eine erste Kontaktaufnahme, erntete aber nur ein erbostes Starren und unverständliches Zischen. Für seinen Geschmack waren auf dem Schiff eindeutig viel zu viele Dämonen eingesperrt und in Ketten gelegt worden, als dass die Angelegenheit für sie ein gutes Ende nehmen konnte.

Nachdem er vorsichtig versucht hatte, mit der Hand durch den Nebelfilm zu greifen und entdecken musste, dass sich dieser wie eine zweite Haut um ihn legte, war er derart verunsichert, dass er die Luke erst einmal wieder schloss und sich anderen, unverfänglicheren Bereichen der Investigation zuwendete. Dieser versteckte Raum war ihm zu heikel, als dass er jetzt auf der Stelle und ohne weitere Kenntnisse über das Schiff dort hinabzusteigen wagte. Versonnen strich er mit den Händen über den faustgroßen Kiesel, den er in dem seltsamen Käferbuch gefunden hatte. Auch dieser hatte sein Geheimnis noch nicht Preis gegeben.

„Schmeiß das blöde Ding doch einfach über Bord!“, hatte Havron vorgeschlagen – aus den Augen, aus dem Sinn – aber Shaddar war kein Freund dieser einfachen 'Lösungswege', wenn es sich vermeiden ließ. So lange er nicht wusste, was hier an Bord vor sich ging, konnte schließlich alles später noch einmal von entscheidender Wichtigkeit sein – auch so ein unscheinbarer Flusskiesel. Vielleicht gab es auf diesem Kahn ein Logbuch, dem er mehr über die Fahrten des Schiffes entnehmen konnte.

Havron vermeinte, mit dem Fernrohr auf der Insel aufsteigenden Rauch entdeckt zu haben, und verdoppelte daher seine Anstrengungen, das Geisterschiff wieder fahrtüchtig zu machen. Die Verbindung zwischen Steuerrad und Ruder war hinüber und mit den ihm hier zur Verfügung stehenden Mitteln nicht wieder zu reparieren. Daher bastelte er ein Provisorium unter Deck, mit dem er die Stellung der Ruderpinne direkt verändern konnte. Das war zwar für eine längere Schifffahrt kaum praktikabel, weil eine Kursänderung per Zuruf veranlasst werden musste und er am Ruderstand nicht sehen



konnte, wohin sie fuhren, aber bis zur Insel würde es wohl irgendwie schon gehen.

Anschließend trug er jeden Stofffetzen zusammen, dessen er an Bord habhaft werden konnte, um daraus ein funktionstüchtiges Segel zu nähen, denn in den Wanten hingen nur noch mürbe Fetzen. Radgrim wollte auch helfen und schleppte eine Hängematte an, was Havron glatt die Sprache verschlug. Es hatte schon seine Richtigkeit, dass Zwerge unter den Bergen hausten und so gut wie nie zur See fuhren. Zusammen mit den Matrosen machte er sich an das anspruchsvolle Werk, das ihn sicherlich bis zu den Abendstunden beschäftigen würde.

Shaddars Suche nach einem Logbuch blieb erfolglos, so dass sich der Wüstenmagier nun doch noch einmal an den Drudenfuß an der Wand der Kapitänskajüte wagte. Bereits bei seiner ersten Untersuchung hatte er die arkanen Zeichen als starke Schutz- und Bannzauber identifiziert – aber wen oder was sollten bewahren? Bei einer genaueren Betrachtung fiel ihm im Innern des Schutzkreises eine feine Fuge in der Täfelung auf, die er bislang übersehen hatte. Sie gehörte zu einem handtellergroßen Fach in der Wand, das er mit etwas Herumprobieren schließlich auch öffnen konnte.

Der Magier aus den Wüstenlanden hatte mit Vielem gerechnet, was dort aufbewahrt sein könnte, aber bestimmt nicht mit einer einzelnen Blüte. Sie war schneeweiß, makellos und trug keine Anzeichen des Verwelkens, obwohl sie dort drinnen wer weiß wie lange ohne Licht und Wasser gelegen hatte.

Shaddar erstarrte – er hatte so etwas schon einmal gesehen ... vor ziemlich langer Zeit ... auf einem anderen Schiff ... konnte dies wirklich wahr sein?

„Na, mein Freund“, meldete sich da die unheilvolle Stimme in seinem Kopf zurück, „erinnerst Du Dich nun?“ und bestätigte seine aufkeimenden Befürchtungen ... und er ahnte nun auch, welcher Dämon nebenan in der Kristallkugel gefangen saß – der Bhal' Sharmoon, ein Schattenmoloch oder Dornenteufel oder wie man dieses Vieh auch immer nannte.

A'an, Citar, Havron und Radgrim hingegen waren ahnungslos, denn sie hatten ihn nicht auf seiner Odyssee ins Totenreich auf dem Narrenschiff begleitet. Deshalb las er ihnen alle Aufzeichnungen über diesen ganz speziellen Dämon aus seinen Büchern vor, die er finden konnte – denen würden sie wahrscheinlich mehr Glauben schenken als seinen eigenen Worten – und schärfte ihnen noch einmal mit aller Dringlichkeit ein, die Finger von der Kristallkugel zu lassen.

Inzwischen war es wieder Abend geworden und alle legten sich im Schutz der Rettungsboote zum Schlafen nieder. Nur Radgrim und Shaddar bezogen wieder Quartier in der Kapitänskajüte – natür-



lich unter dem Vorwand, von dort aus besser das Gefängnis des Bhal'Sharmons im Augen behalten zu können – aber wahrscheinlich geschah dies aus reinen Gründen der Bequemlichkeit. Die Gefährten teilten untereinander Wachen ein – schließlich wollten sie ihr Geschick nicht in die Hände einfacher Matrosen legen – und hofften auf eine ereignislose Nacht, denn sie würden ihre Kräfte am kommenden Tag dringend benötigen, wenn sie versuchten, den Algent Teppich zu durchqueren, um die Insel zu erreichen. Vielleicht waren dort ein paar Antworten zu finden ...

Ein gellender Schrei ließ alle mitten in der Nacht aus ihrem unruhigen Schlummer auffahren. Der Harpunierer schlug im Schlaf um sich und wurde anscheinend von schweren Albträumen geplagt. Nachdem es ihnen gelang, ihn zu wecken, stammelte er nur wirres Zeug – 'Sie sei gekommen, um ihn zu holen.' Aber es war ein dunkles Mal auf seiner Stirn – eine seltsame Hautverfärbung von der Größe eines Handtellers – das diesem Zwischenfall ein besonderes Gewicht verlieh, und abermals stellten sich ihnen die fundamentalen Fragen: 'Was ging hier vor?' und 'Was konnten sie tun, um dem Geisterschiff zu entrin- nen?' Sie waren nämlich ganz bestimmt nicht ohne Grund von ihm an diesen Ort gebracht worden ... aber momentan waren alle zu müde, um sich weitere Gedanken zu machen.

'Morgen ...', sagten sie sich schlaftrunken und legten sich wieder hin, ohne sich noch einmal auf dem Schiff umzusehen, um herauszufinden, wer oder was dem Harpunierer sein Mal verpasst hatte. Hoffentlich erwies sich dieses Versäumnis später nicht als ein schwerwiegender Fehler.

25.08.2017  
12. Abend

### Shaddar spricht mit einem Stein

**A**m nächsten Morgen hatte sich nichts Entscheidendes an der Situation der Gefährten auf dem Geisterschiff geändert. Sie lagen noch immer in dem Algent Teppich gefangen und konnten auf Grund des diesigen Wetters nicht sagen, ob sie ihre Position gehalten hatten oder weitergetrieben waren. Die Insel war gegenwärtig nur schwach zu erahnen und wirkte unwirklich und unerreichbar. Es war also nicht schlimmer geworden, und das allein war doch eigentlich schon ein Fortschritt.

Citar nutzte die Gelegenheit, um sich noch einmal die geheime Kammer unter der Kapitänskajüte anzuschauen. Dieser Nebelfilm aus geisterhaften Schemen war einfach zu interessant, als dass der Ech-





senmensch dort seine Schnauze heraushalten konnte. Wie Shaddar es geschildert hatte, legte sich der Schleier wie eine zweite Haut um seinen Körper, sobald er versuchte, die Schicht zu durchstoßen. Das kribbelte zwar ein wenig, blieb aber ansonsten folgenlos ... jedenfalls, bis er versuchte, auch seinen Kopf hindurchzustecken. Zunächst konnte er plötzlich ein gellendes Geschrei vernehmen, das wohl von den gequälten Geistern des Nebels ausging, und dann wurde ihm ganz dumpf im Schädel – da ließ er von seinem Vorhaben, die Kammer mit dem Sarkophag zu erforschen, erst einmal wieder ab.

Radgrim versuchte ebenfalls, in die Kammer unter dem bläulich leuchtenden Geisterschleier zu gelangen – aber halt auf seine ganz eigene Weise. Zoll für Zoll tastete sich der Zwerg über die angrenzende Wand im schleimigen Laderaum in der Hoffnung, dort eine Geheimtür oder zumindest einen nützlichen Hinweis auf irgend etwas zu finden ... jedoch vergebens. Zwar gab es keine Wand – und schon gar nicht eine aus Holz – die einen entschlossenen Zwerg auf seinem Weg aufhalten konnte, doch vor dem Einsatz von brachialer Gewalt schreckte er zurück. Aus schmerzhaften Eigenerfahrungen wusste er nur zu gut, dass das Geisterschiff bei derartigen Aktionen mitunter zu drastischen Gegenmaßnahmen neigte, und er war noch nicht verzweifelt genug, diese wissentlich in Kauf zu nehmen.

Der Feuermagier Shaddar suchte derweil auf dem ganzen Schiff nach einem möglichst flachen Gefäß, um sich der Lösung ihrer Probleme mittels Intellekt zu nähern. Er beabsichtigte nämlich, das Geheimnis des seltsamen Flusskiesel mit Hilfe des 'Wassers des Wissens' zu lüften, und wollte dabei möglichst wenig von der kostbaren Flüssigkeit verlieren. Seine Wahl fiel schließlich auf einen Mörser, in den er den Stein legte und mit der Essenz aus dem Flakon beträufelte ... und tatsächlich vernahm er kurz darauf eine fremdartige Stimme, die seinen mentalen Fragen Rede und Antwort stand.

Leider besaß der Stein, der sich selbst als Cukru'uruk bezeichnete, eine ganz eigene Sicht der Dinge – vielleicht stellte ihm der Wüstenmagier aber auch einfach nicht die richtigen Fragen – jedenfalls brachte das Gespräch nicht die gewünschte Erleuchtung. So weit es Shaddar verstanden hatte, fungierte er selbst dem Stein, der noch im Entstehen war, als Weg in diese Welt, wo er den 'Verruchten' zu richten hätte – allein aus diesem Grund war er von der 'Herrin' erschaffen worden. Vielleicht sollte er doch auf Havron hören und den Stein im hohen Bogen über Bord werfen ... Stattdessen steckte er den Kiesel aber wieder ein.

Das Geisterschiff schien seine Position zur Insel seit dem Vortag nicht verändert zu haben. Den Gefährten fehlten natürlich die Mittel und die Fähigkeiten, um dies mit absoluter Gewissheit festzustellen, und auch der Kapitän der Goldenen Taube war ihnen in dieser Beziehung keine große Hilfe. Seine Instrumente zum Navigieren ruh-

ten auf dem Grund des Meeres, und die Sterne hatten sie auch noch nicht wieder erblickt. Immerhin gab es Möwen, was ein gewisses Indiz dafür war, dass sie sich noch immer in normalen Gewässern befanden. Dummerweise interessierten sich die Vögel sehr für den aufgespießten Leichnam der Wetterhexe am Bugspriet, der auch so schon ziemlich grauslig anzuschauen war und einen unangenehmen Gestank verbreitete.

‘Es würde für die allgemeine Moral sicherlich förderlich sein, wenn der faulende Kadaver verschwinden würde, ehe er von den Möwen ganz zerrupft worden war’, befand Shaddar und kramte seinen fliegenden Teppich hervor. Es stand für ihn natürlich vollkommen außer Frage, über die schlüpfrigen Seile und die morschen, angekohlten Planken zu der Toten zu klettern – da hätte er ja auch gleich kopfüber in den modrigen Algensumpf springen können, der das Schiff von allen Seiten umgab – außerdem konnte er sich fliegend viel schneller in Sicherheit bringen, falls Algententakel nach ihm greifen würden, wie es Havron beim Wasserholen widerfahren war.

Inzwischen hatte der Wüstenmagier schon einiges Geschick im Manövrieren des Zauberteppichs entwickelt und schwebte kurz darauf an gewünschter Position vor dem Schiff. Aus der Nähe betrachtet sah die aufgedunsene Tote natürlich noch viel unappetitlicher aus, da sich die Möwen bereits den einen oder anderen Leckerbissen geholt hatten. Mühsam unterdrückte er den aufsteigenden Würgereiz und nahm von dem leblosen Körper einige interessante Objekte an sich, die von Wert sein könnten, ehe er ihn losschnitt und in die See fallen ließ. Der Leichnam der toten Wetterhexe wurde von einigen Algenarmen rasch umschlungen und in die Tiefe gezogen.

Anschließend entschloss sich Shaddar zu einem kleinen Rundflug. In einem weiten Bogen umrundete er die westlich gelegene Insel und entdeckte dabei, dass sich der Algenteppich nur ungefähr dreihundert Meter in alle Richtungen um das Schiff erstreckte. Die Insel selbst war weder klein, noch groß, zum größten Teil bewaldet und im Süden bergiger als im Norden, und an der Ostküste hatte vor einiger Zeit ein größeres Feuer gewütet. Anzeichen für eine Besiedlung entdeckte er aus der Höhe jedoch nicht und kehrte zu seinen wartenden Kameraden zurück, um zu berichten.

Es stand außer Frage, dass sie irgendwie einen gemeinschaftlichen Ausflug auf die Insel unternehmen mussten, und da sie bei dieser Gelegenheit natürlich auch Frischwasser und Proviant aufnehmen wollten, musste dies mit ihren Beibooten geschehen. Außerdem würden sie so ihre gesamte Ausrüstung mitnehmen können, was auf dem Luftweg mehr als nur fragwürdig war. Aus diesem Grund ließ sich Citar – mit einer Leine um die schuppige Hüfte gesichert, damit er notfalls rasch wieder zurück an Bord geholt werden konnte – in einem Beiboot zu Wasser.





Erfreulicherweise wurde der Skechs nicht sofort von Algententakeln ergriffen und in die Tiefe gezerrt, doch es war extrem mühsam, die Ruder überhaupt ins Wasser zu bekommen, geschweige denn, das Boot ohne fremde Hilfe durch den dichten Algenteppich zu manövrieren. Vermutlich würde es etwas besser gehen, wenn zeitgleich am Bug ein oder zwei Personen die wulstigen Stränge mit Stangen beiseite oder nach unten drückten – natürlich mit der entsprechenden Vorsicht, um sie nicht unbeabsichtigt zu einem Angriff zu provozieren.

Nach der Rückkehr von seiner Rudertour, die ihn nicht weiter als ein paar Meter von der Bordwand fortgeführt hatte, befahl den Echtenmenschen ein seltsamer Gedanke, der ihm in diesem besonderen Moment gar nicht so abwegig erschien. Die Algen hatten sich rund um das Schiff angelagert, als würden sie von irgend etwas an Bord angezogen werden ... vielleicht war es mit ihrer Hilfe möglich, den blau leuchtenden Nebelschleier in der Geheimkammer unterhalb der Kapitänskajüte zu durchdringen.

Beflügelt von dieser eigenartigen Idee raffte Citar sogleich eine Handvoll Algenmatsch zusammen, um die Probe auf das Exempel zu machen, und begab sich zu besagter Bodenluke. Die Geister des Nebelschleiers zeigten sich jedoch von der stinkenden Masse gänzlich unbeeindruckt und wichen keinen Millimeter zurück. Frustriert wollte sich der Skechs schon zurückziehen, da schoss ihm eine weitere abstruse Idee durch das Hirn, und er schleuderte den Algen-schleim durch die Luke dem angeketteten Dämönchen mitten in die gehörnte Visage – Volltreffer!

Feixend ergötzte sich der Echtenmensch an dem aufgebrachten Teufelchen, das unter ihm auf dem Sarkophag tobte und wie wild an seinen Fesseln zerrte, aber sie gaben ihn nicht frei. Dann erlosch seine Schadenfreude schlagartig, als ihn aus der Tiefe ein Blitzschlag mitten zwischen die Augen traf und taumeln ließ. Das Dämönvieh mochte zwar an den Sarkophag gebunden und in der Kammer gefangen sein, doch das bedeutete noch lange nicht, dass von ihm keine Gefahr ausging – vielleicht waren die Ideen des Skechses doch nicht ganz so brilliant gewesen, wie er zunächst angenommen hatte ...

Es half nichts, sie mussten sich mit der Insel befassen und mit der Frage, weshalb sie hierher gebracht worden waren ... und was es mit dem Mal des Harpunierers auf sich hatte, das letzte Nacht auf seiner Stirn erschienen war. Wenn sie all diese Rätsel gelöst hatten, würden sie vielleicht auch einen Weg finden, dieses verfluchte Schiff zu verlassen und ihre Reise ins gefallene Magierreich Bekal-Burudos fortzusetzen, um dort den Schlüssel zu Yhrstrangons Bibliotheks-Pyramide zu finden – unter der Sieben Sonnen Schein ...

08.09.2017  
13. Abend

## 'Citar's nackter Freund'

Einiges hatten die Versuche des Echsenmenschen, mit einem Beiboot durch den Algentepich zu fahren, den Gefährten zumindest ganz deutlich gezeigt: Es würde – wenn es denn überhaupt möglich war – eine ziemliche Quälerei werden. Deshalb beschlossen Citar, Radgrim und Shaddar, ihren ersten Ausflug zu dem fernen Eiland doch auf dem Luftweg zu absolvieren. A'an und Havron wurden zum Bewachen der Kristallkugel mit dem gefangenen Bhal-Sharmon abkommandiert, und abging es. Der Zwerg kletterte hinter dem Wüstenmagier auf den Teppich und der Skechs wurde auf einer magisch erschaffenen Scheibe hinterher gezogen, weil alle drei unmöglich auf dem fliegenden Fetzen Platz fanden ... das sah zwar reichlich seltsam aus, erfüllte aber seinen Zweck.

Sie steuerten zunächst das verbrannte Areal an der Ostküste der Insel an. Zum einen lag dieses ihnen am nächsten, zum anderen wollten sie aber auch natürlich herausfinden, was das Feuer verursacht hatte und was dort verbrannt worden war. Verwundert stellten sie fest, dass sie dort bereits erwartet wurden ... von einem einzelnen, splitterfasernackten Mann ... der an einen Holzpfahl gebunden worden war ... der mitten im Aschefeld stand ... und dem der Schädel kahlrasiert worden war.

Es war unverkennbar, dass der kleinwüchsige Mann über seine gegenwärtige Situation nicht erfreut war – daran änderte auch ein freundliches 'Hallo' der Helden nichts. Um ihre guten Absichten zu verdeutlichen, zerriss der Skechs mit einem Ruck die Fesseln aus Pflanzensträngen und zeigte sein allerschönstes Alligatoren-Lächeln. Da nahm der Gefangene Reißaus – wer könnte ihm dies auch verübeln – aber weit kam er nicht. Citar war derartige Reaktionen nämlich längst gewohnt, setzte ihm nach und brachte ihn gekonnt mit einem Hechtsprung von hinten zu Fall. Man könnte also mit Fug und Recht behaupten, dass die erste Kontaktaufnahme der Gefährten mit den Einheimischen nicht optimal verlaufen war.

'So kann das unmöglich weitergehen', sagte sich der Echsenmensch und stopfte dem Männlein, das hilflos unter ihm zappelte, gewaltsam eine Phiolen in den Rachen und schüttelte es so lange, bis es den Zaubertrank bis auf den letzten Tropfen verschluckt hatte. Kurz nach der rüden Behandlung entspannten sich dessen Gesichtszüge, und ein breites Lächeln zeigte sich auf seinen Lippen – so ein 'Freundschaftstrank' war schon eine tolle Sache – aber mit der Verständigung wollte es trotzdem nicht klappen. Aus Ermangelung einer gemeinsamen Sprache kritzelten Citar und Shaddar sogar kleine Bildchen in die Asche, um in Erfahrung zu bringen, was hier



vorgefallen oder ihm widerfahren war, aber außer verständnislosen Blicken, hilflosen Gesten und einem freundlichen Grinsen war aus dem Bezauberten nichts herauszubringen.

Resigniert ließen sie den Nackedei frei und beobachteten, wie er im Wald verschwand. Sie versprachen sich nichts davon, ihm zu folgen, denn er würde sicher nicht zu seinem Stamm zurückkehren, nachdem er hier kahlgeschoren und angebunden worden war. Sie mussten auf anderen Wegen mehr über diesen Ort in Erfahrung bringen. Der Wüstenmagier wusste Rat: Er hatte einen magischen Ring der toten Wetterhexe an sich genommen und setzte diesen nun noch einmal ein. Mit Hilfe dieses Artefaktes konnte er arkane Kraftlinien erkennen, und an Bord des Geisterschiffes hatte er bereits entdeckt, dass einige zu dieser Insel führten – wohin, das würde sich nun zeigen.

Unter Shaddars Führung schlugen sich die drei in nordwestlicher Richtung durch den Wald und erkannten schon bald, dass sie einem alten Weg folgten, der wahrscheinlich früher einmal sogar befestigt gewesen war. Er endete an der überwucherten Ruine eines Turms, vom dem außer den Grundmauern und einem Haufen Schutt nicht viel geblieben war. Auch hier hatte vor langer Zeit ein Feuer gewütet.

Im Abstand von ungefähr einhundert Metern zog sich jedoch ein Streifen unerklärlicher Ödnis um die Ruine. Diese seltsame Zone, in der absolut nichts wuchs, war zwar nur dreißig Zentimeter breit, ließ die Gefährten aber dennoch erst einmal zögern. Eine vorsichtige Untersuchung des Phänomens förderte eine fingerdicke, silberne Kordel zutage, die anscheinend einmal rings um den alten Turm im Boden vergraben worden war – zu welchem Zweck auch immer ...

„Silber ist zwar kein Gold“, dozierte der Zwerg Radgrim, „aber in diesen Mengen trotzdem nicht zu verachten.“ Im Nu hatte er aus den Tiefen seines Ausrüstungsrucksacks ein ganzes Arsenal unterschiedlichster Werkzeuge hervorgekramt und rückte dem silbernen Strang zu Leibe, um ihn in transportable Stückchen zu zerteilen, während er zugleich überschlägig ermittelte, wie lange er wohl benötigen würde, den gesamten Ring zu bergen und zum Strand zu schaffen – da schoss ihm funkensprühend ein heftiger Impuls magischer Energien durch die Glieder und schleuderte ihn im hohen Bogen durch die Lüfte. Der Unglücksvogel erlitt dabei zwar keine ernsthafte Schäden, weil er im dornigen Unterholz landete, doch seine Glieder schlotterten unkontrolliert, und seine Haarpracht standen ihm wirr um das Haupt – da ließ er lieber von seinem ehrgeizigen Vorhaben ab.

Dennoch wollten die Abenteurer natürlich noch immer zum Turm. Cítar fasste als erstes den Mut und überquerte den Todesstreifen



– und kein Übel widerfuhr ihm. Also folgte Shaddar. Der Wüstenmagier bemerkte zwar einen kurzen Schwindel und Kopfschmerzen, doch diese gaben sich in Kürze. Als Radgrim zu ihnen aufschloss, brach über diesen hingegen alles Übel dieser Welt herein. Der Zwerg taumelte, verdrehte die Augen, bekam Schaum vor dem Mund und schaffte es nur mit Ach und Krach zurück über den Staubstreifen, wo sich sein Zustand nur langsam wieder normalisierte.

„Wir lassen niemanden zurück“, zitierten Citar und Shaddar gemeinsam eine der sieben ungeschriebenen Grundregeln ihres Heldendaseins und fingen ihren widerspenstigen Zwerg wieder ein. Mit einem Seil und ausreichend Zuspruch würden sie ihn schon zu seinem Glück und an ihre Seite zwingen können – dessen waren sie sich eigentlich sicher – um gemeinsam die Turmruine zu erkunden. Es wäre schließlich verantwortungslos, ihn hier draußen allein und schutzlos in seinem Zustand zurückzulassen. Außerdem war es innerhalb des Staubkreises gar nicht so schlimm, wie sie am eigenen Leib erfahren hatten – wahrscheinlich würden Radgrims Leiden mit der Zeit ebenfalls abklingen.

Wie ein störrisches Maultier zerrten sie ihren bärtigen Freund mit einem Strick um den Bauch hinter sich her und verschlossen ihre Ohren, so gut es ging, vor seinem heldenunwürdigen Wehklagen, das um so lauter und jämmerlicher wurde, je näher sie der Ruine kamen. Schließlich fassten sie sich ein Herz und ließen ihn doch wieder laufen – wen kümmerten schon die sieben ungeschriebenen Grundregeln ihres Heldendaseins? – denn inzwischen war der Zwerg von kaltem Schweiß bedeckt und blutete aus sämtlichen Körperöffnungen. Es ging ihm anscheinend wirklich nicht gut. Radgrim wankte davon und verkroch sich im nahen Unterholz.

Es behagte zwar dem Skechs und dem Wüstenmager nicht, sich nur noch zu zweit dem Mysterium dieses Ortes zu stellen, aber A'an und Havron waren an Bord des Geisterschiffes geblieben, also blieb ihnen keine andere Wahl, wenn sie nicht wie Feiglinge dastehen wollten. Auf den ersten Blick schien der Turm nicht viel zu bieten zu haben. Die oberen Stockwerke waren irgendwann bei einem Feuer in sich zusammengefallen und hatten das Erdgeschoss unter sich begraben, und die Trümmer waren von Efeu, Moosen und Farnen überwuchert. Es war zweifelhaft, ob sie dort noch etwas Brauchbares fanden, aber vielleicht gab es ein Untergeschoss, das besser erhalten war.

Tatsächlich stießen sie nach einigem Stöbern auf eine Luke im Boden und legten diese frei. Ein dunkler Schacht führte über eine sehr alte Leiter vierzehn Meter in die Tiefe und mündete in einem einzelnen Raum ohne weiteren Ausgang. Dieser glich eher einer Höhle als einem gewöhnlichen Untergeschoss. Seine Wände waren mit Wurzelsträngen bedeckt, die diverse Gegenstände – Bücher, Phiole



und Kästchen – umschlossen hielten. In seinem Zentrum stand ein Lesepult, das aus Knochen zusammengesetzt worden war, und es wurde von zwei Kreisen aus Silber umgeben. Das innere Rund besaß einen Durchmesser von drei Metern, das äußere von zehn Metern.

Der am Boden liegende, ledrige, mit hässlichen Pusteln übersäte Leichnam eines dämonischen Wesen war von einer Art Spinnennetz überzogen und ließ Citar und Shaddar zunächst zögern. Nachdem sie sich jedoch darauf geeinigt hatten, von dem hässlichen Kadaver die Finger zu lassen, schwärmten sie aus und stellten die Bude auf den Kopf. Der Wüstenmagier zerrte ein vielversprechendes Buch aus dem Wurzelgespinst, auf dessen Rücken der Name 'Erathamii' prangte und staunte nicht schlecht, als er entdeckte, dass alle Seiten pechschwarz und ohne erkennbare Eintragungen oder Texte waren ... da ließ ihn ein rumpelndes Geräusch herumfahren.

Eine klobige, unförmige Gestalt, die vollständige aus Erde zu bestehen schien – ein Elementarwesen – schälte sich aus der ihm gegenüberliegenden Wand und griff sie an. Zweifelsohne war sie als Wächter über diesen Ort von der Magierin zurückgelassen worden, und sie hatten es mit ihrem Eindringen aufgestört. Es war aussichtslos, mit dem tumben Klotz zu diskutieren oder über die morsche Leiter an die Oberfläche zu fliehen, also stellten sich der Skechs und der Wüstenmagier gemeinsam dem unvermeidbaren Kampf. Glücklicherweise verfügten beide über magische Waffen, sonst wären sie wohl verloren gewesen. Trotzdem war es ein hartes Ringen, bei dem der Echsenmensch besonders viel einzustecken hatte.

Nachdem ihr Widersacher endlich zu einem beachtlichen Haufen Dreck zerfallen war, setzten sie die Untersuchung dieses seltsamen Ortes fort. Es ließ sich nicht leugnen, dass diese Erathamii der dunklen Seite verfallen gewesen war. In einem zweiten Buch stießen sie auf eine ausführliche Anleitung, wie der Bhal' Sharmoon beschworen und gebunden werden konnte – aber leider nicht, wie man dieses Vieh auf ungefährliche Weise wieder los wurde. Hoffentlich hielt ihre Kristallkugel auf dem Geisterschiff noch eine Weile.

Als sie das Buch mit den schwarzen Seiten auf das Knochen-Lesepult legten, wurde es lesbar und entpuppte sich ebenfalls als ein Machwerk allerübelster Nekromantie. – Nein, diese Erathamii schien wirklich keine nette Person gewesen zu sein. Je weniger sie sich in ihre Belange einmischten, desto besser war es für sie wahrscheinlich. Also kehrten sie der Höhle unter dem Turm den Rücken, denn die Schwarzmagierin war schon sehr lange nicht mehr an diesem Ort gewesen ... aber wohin war sie verschwunden? ... Und wer oder was hatte sie vertrieben?

Radgrim hatte sich in der Zwischenzeit einigermaßen von seinem erlittenen Martyrium erholt und vermochte wieder ohne fremde Hilfe



aufrecht zu laufen. Auch er konnte es kaum erwarten, die Turmruine endlich hinter sich zu lassen ... aber wohin sollten sie gehen? Vielleicht war die Zeit gekommen, die primitiven Inselbewohner aufzusuchen, die den Nackten im verbrannten Dorf an den Pfahl gebunden und geschoren hatten. Irgendetwas hatten ihnen mit dieser Tat anscheinend mitteilen wollen, aber was? ... Und wie sollten sie sich nur mit diesen Wilden verständigen?

15.09.2017

14. Abend

14. Abend

14. Abend

14. Abend

14. Abend

## Untergang und Aufstieg

Zurück am Strand stießen Citar, Radgrim und Shaddar auf A'an und Havron, die in der Zwischenzeit zusammen mit fünf Matrosen die Überfahrt durch das Tangfeld in einem Beiboot gewagt hatten, um neue Vorräte und Trinkwasser aufzunehmen. Da die Seeleute diese Aufgabe sicher auch ohne Helden-Unterstützung meistern würden, schlossen sich der Krieger und der Zwergenmönch stattdessen ihren Kameraden an. Vielleicht stellten sie sich etwas geschickter in den Belangen der pantomimischen Verständigung mit den Eingeborenen an, um das Schicksal der verschwundenen Schwarzmagierin Erathamii zu ergründen.

Gemeinsam folgten sie, von der niedergebrannten Region ausgehend, den unbeschulten Spuren der Unbekannten, die ihr unbedecktes Empfangskomitee an dem Pfahl gebunden hatten, in südwestlicher Richtung durch dichten Wald. Zunächst war ihre Fährte leicht zu finden, weil alle Personen in dieselbe Richtung gegangen waren, aber mit der Zeit zerstreute sich die Gruppe, und andere, noch ältere Spuren kreuzten ihren Weg. Wenn sie nicht bald ihr Ziel erreichten, würden sie sie früher oder später ganz verlieren ... da entdeckte A'an in einiger Entfernung einen nackten Mann zwischen den Bäumen, der sie stumm beobachtete.

Da der Unbekannte keine Anstalten machte, sich vor ihnen zu verbergen, gingen Havron und Shaddar ihm betont langsam mit leeren Händen entgegen, während sich Citar im Hintergrund hielt, um ihn nicht mit seinem echsischen Aussehen zu verschrecken. Formell verliefen die ersten Verständigungsversuche durchaus positiv, obwohl niemand den anderen auch nur ansatzweise verstand, aber die Helden wurden ins Dorf der Inselbewohner geleitet, das war doch schon einmal ein vielversprechender Anfang.

Dort behandelte man die Gefährten freundlich, aber die Sprachbarriere blieb unüberwindbar. Es gab einfach niemanden, der sich in Gemeinsprache auszudrücken wusste. Da die Sprache mit allerlei





Zirp-, Grunz- und Pfeiflauten durchsetzt war, entschloss sich Cítar dazu, es mit tierischer Verständigung zu versuchen und schmierte sich eine Hexensalbe auf und unter die Zunge, die nicht nur einen ekeligen Geschmack hatte, sondern bestimmt auch gesundheits-schädlich war. Aber nachdem er endlich seinen Würge- und Hus-tenreiz überwunden hatte, konnte er tatsächlich verstehen, was die äußerst spärlich bekleideten Menschen ihm zu berichten hatten.

Fremde Menschen waren über das Meer gekommen und hatten die Insel überfallen. Dabei war ihr Dorf und auch der Turm der Magierin, die sie als Königin oder Göttin verehrten, niedergebrannt worden. Daraufhin hatte Erathamii damals mit ihrem Schiff die Verfolgung der bösen Männer aufgenommen, um sie für ihre Tat zu strafen – so weit, so gut. Nun waren jedoch die Abenteurer mit dem Schiff der Schwarzmagierin zurückgekehrt, und alle im Dorf erwarteten nun eigentlich die Rückkehr ihrer Herrin.

Cítar hütete sich jedoch tunlichst davor, seinen Gesprächspartnern zu enthüllen, dass er keine Ahnung hatte, wo die Schwarzmagierin abgeblieben war, und murmelte in Tiersprache nur ein möglichst unverfängliches 'Bald', um die aufkeimenden Sympathien und die Hilfsbereitschaft der Dörfler nicht gleich wieder zu verlieren. Havron hoffte nämlich, mit deren Unterstützung das Geisterschiff aus dem Tangfeld befreien und wieder seetüchtig machen zu können – schließlich mussten sie ja irgendwie von dem Ort fortkommen, um ihre eigentliche Suche fortzusetzen.

Ihre angeregte Unterredung fand ein jähes Ende, als die Wirkung der Hexensalbe nachließ – aber es war gesagt, was gesagt werden musste, und die Helden wussten im Groben, woran sie waren. Unglücklicherweise stürzte kurz darauf aber eine Horde Insulaner ins Dorf, schnaubte und stampfte ganz aufgeregt mit den Füßen, und alle anderen ließen sich von dem Tamtam anstecken. Gemeinsam eilten sie von dannen, und die Gefährten folgten ihnen, so gut es ging, denn natürlich waren sie mit Sack und Pack unterwegs und entsprechend langsamer. Shaddar war der Schnellste unter ihnen und konnte gerade noch beobachten, wie die aufgebrachten Wilden die Matrosen vor sich hertrieben, diese sich in das Ruderboot flüchteten und das Weite in Richtung Geisterschiff suchten, ohne dass er etwas dagegen unternehmen konnte. Sie waren gestrandet!

Irgendein Unheil lag in der Luft – das spürten die Gefährten genau – und sie fragten sich, wo sie in diesem Moment sein sollten, um das Schlimmste zu verhindern: Auf dem Schiff oder auf der Insel? Der Wüstenmagier versuchte, sich mit dem Zauberring der Wetterhexe Gewissheit zu verschaffen, mit dem er die magischen Kraftlinien in seinem Umfeld erkennen konnte – und erschrak zutiefst. Die arkanen Stränge um das Geisterschiff hatten sich zusammengeballt und pulsierten intensiver denn je ... doch als wesentlich beängstigender

empfand er, dass sich die Stränge, die ursprünglich zur Turmruine geführt hatten, sich von dem Ort gelöst hatten und nun direkt bei ihm endeten.

Um nicht in blinden Aktionismus zu verfallen, beschlossen die Gefährten, erst einmal abzuwarten, zu beobachten und am Strand die Nacht zu verbringen, um neue Kräfte zu sammeln. Die kommenden Ereignisse würden ihnen wahrscheinlich so einiges abverlangen, und da konnten sie nicht hoffen, angeschlagen, wie sie nun einmal waren, mit heiler Haut davonzukommen und vielleicht sogar noch alles in ihrem Sinne zu beeinflussen.

Am kommenden Tag hatte sich, oberflächlich betrachtet, nicht viel getan. Die Algen schienen ein Stück weiter den Schiffsrumpf hinaufgekrochen zu sein, aber das war auch schon alles. Dennoch hatte sich das ungute Gefühl der Abenteurer weiter verstärkt und drängte sie zum Handeln. Auch wenn sich Havron auf der Insel weitaus wohler fühlte als an Bord des maroden Geisterschiffes der Schwarzmagierin Erathamii, auf dem gleich mehrere Dämonen in arkanen Fesseln lagen und um ihre Freiheit kämpften, flogen sie mit dem Teppich zurück an Bord. Wider Erwarten hatten die Matrosen in der Zeit ihrer Abwesenheit keine Dummheiten angestellt.

A'an, Citar, Radgrim und Shaddar waren wieder etwas beruhigt, aber Havron bekam einen ausgewachsenen Schiffskoller. Er war sich sicher, dass das Schiff in Kürze von den Algen in die Tiefe gerissen, mitsamt allen Dämonen schnurstraks zur Hölle fahren oder einfach nur so wegen seines desolaten Zustand untergehen würde, und suchte Mitfahrer, die mit ihm zur Insel zurückkehrten. Seine Schilderungen der drohenden Verdammnis waren so eindringlich, dass sich tatsächlich zwei Mann bereit erklärten – unter ihnen auch ihr Harpunierer – ihn auf seiner Fahrt zu begleiten. Gemeinsam ließen sie ein Beiboot zu Wasser und ruderten los.

Seine Kameraden ließen Havron ziehen. Sie wussten genau, dass er in diesem Zustand keiner auch noch so vernünftigen Argumentation zugänglich war. Sie würden ohne ihn auskommen müssen, was auch immer nun über sie hereinbrach. Shaddar zog sich, unbemerkt von den anderen, in die Kapitänskajüte zurück, da die ehemals makellose Oberfläche seines Flusskiesel, in dem der Cukru'Uruc im Entstehen begriffen war, feine Risse bekommen hatte. Was auch immer dort zum Vorschein kam, war nicht uneingeschränkt für die Augen der Allgemeinheit bestimmt. Matrosen neigten bekanntlich zum Aberglauben und konnten nur eine gewisse Dichte an Dämonen in ihrem Umfeld ertragen. Ohne ihre Hilfe würden die Gefährten jedoch mit dem Geisterschiff nirgendwohin segeln.



Mit einem deutlich vernehmbaren Krachen zerbarst der Kiesel, und aus seinem Innern schälte sich eine schneeweiße Kreatur, die rasch größer wurde. Sie war von humanoider Gestalt, besaß aber den Kopf einer Fledermaus und ledrige Schwingen. Innerhalb kürzester Zeit füllte sie den Innenraum der Kabine vollständig aus und brach im nächsten Moment durch das Oberdeck, was an Bord des Geisterschiffes verständlicherweise für reichlich Aufregung sorgte.

Zu diesem Zeitpunkt war Havrons Boot bereits etwa dreißig Meter von dem Schiff entfernt, und als er beobachtete, wie sich der geflügelte Koloss zu voller Größe aufrichtete und allein schon durch sein Gewicht den morschen Schiffskörper in bedenkliche Schiefelage brachte, verdoppelte er natürlich seine Anstrengungen, zurück auf die Insel zu den nackten Wilden zu gelangen. Da tauchte unweit seiner Position im dichten Tang eine Wasserleiche auf, die ihrem Äußeren zufolge schon sehr lange auf dem Grund der See gelegen hatte, und deutete mit ihrem verwesenen Arm anklagend auf das Beiboot. Sofort stieß sich der schneeweiße Cukru'Uruc vom Schiff ab und erhob sich mit kraftvollen Schlägen seiner Schwingen in die Höhe.

Wie alle Helden zeichnete sich auch Havrons Wesen durch eine notorische Egomane aus. Daher glaubte er, dass nun sein letztes Stündchen geschlagen hatte, zog seine geliebten Schwerter und bereitete sich darauf vor, sein junges Leben so teuer wie möglich zu verkaufen. Ihm kam gar nicht der Gedanke, dass er vielleicht nicht das Ziel des weißen Dämons sein könnte, und wunderte sich daher umso mehr, als stattdessen der Harpunierer ergriffen und in die Lüfte gerissen wurde.

„Daneben! Daneben!“, schrie er dem geflügelten Ungeheuer nach und fuchtelte aufgebracht mit seinen Klingen.

Doch der Cukru'Uruc ließ sich von seinem Geschrei nicht beirren und ließ seine zappelnde und verzweifelt kreischende Beute ins dichte Tangfeld fallen ... direkt in die bleichen Arme der Wasserleiche, die den Harpunierer fest umklammerte und unerbittlich in die Tiefe zog, ohne dass jemand etwas dagegen unternehmen oder dem Unglücklichen zu Hilfe eilen konnte.

Anschließend kehrte der weiße Dämon zum Geisterschiff zurück und ließ sich inmitten der zertrümmerten Heckaufbauten nieder. Das Schiff war verloren – der steinerne Sarkophag war inzwischen durch die morschen Planken gebrochen und ebenfalls mitsamt angekettetem Teufelchen im Meer versunken, und Wasser drang in den Laderaum ein.

„Ihr ward mein Weg hinein“, sprach der weiße Dämon zu Shaddar, „nun bin ich Euer Weg hinaus ... wohin?“  
Da ließ sich der Wüstenmagier nicht zweimal bitten. „Zu den Quellen des Gash-garom“, antwortete er geistesgegenwärtig und erklomm



gemeinsam mit A'an, Citar und Radgrim den hornigen Buckel der gewaltigen Kreatur. Sogar Havron hatte ein Einsehen und ließ sich bereitwillig von ihm aufnehmen, und gemeinsam flogen die Gefährten einem ungewissen Schicksal entgegen.

Fortführende Aufzeichnungen dieser dramatischen Ereignisse finden sich in der Abenteuer-Chronik 121:

**Sieben Sonnen**

...gemeinsam mit A'an, Citar und Radgrim den hornigen Buckel der gewaltigen Kreatur. Sogar Havron hatte ein Einsehen und ließ sich bereitwillig von ihm aufnehmen, und gemeinsam flogen die Gefährten einem ungewissen Schicksal entgegen.

...gemeinsam mit A'an, Citar und Radgrim den hornigen Buckel der gewaltigen Kreatur. Sogar Havron hatte ein Einsehen und ließ sich bereitwillig von ihm aufnehmen, und gemeinsam flogen die Gefährten einem ungewissen Schicksal entgegen.

