

## A.16 Mord auf hoher See

Horst Mark, Spielwelt-Abenteuer, VF&SF 1987 (Spielwelt 30)

Copyright © 2003 by Harald Popp.

Nach den Strapazen der vergangenen Tage in Krynn gönnten sich die Freunde eine längere Verschnaufpause im mittlerweile wohlbekannten Corrinis, und sie ruhten sich wirklich ausgiebig neun Monde lang aus. Borthor-Bartl ging sogar mit dem bekannten Dudelsackspieler Ionlenan ein halbes Jahr lang auf Tournee durch Alba und spielte bei dessen Auftritten im Vorprogramm. Tharwing erhielt Besuch von seiner Cousine Alchemilla: die Elbin war von seinen Abenteuergerichten so beeindruckt gewesen, daß sie sich entschlossen hatte, ihn künftig bei neuen Abenteuern zu begleiten.

Abraxas war die meiste Zeit nicht in seinem Turm anzutreffen, denn er weilte in diesen Tagen oft in Krynn, um den dortigen geheimen Priesterorden beim Kampf gegen die böse Drachenarmee zu unterstützen (in sämtlichen Wohnräumen des alten Zwerges glitzerten mittlerweile Hunderte von kostbaren Juwelen und Diamanten - die Priester Krynnns wußten genau, wie sie sich die Aufmerksamkeit des habgierigen Magiers erhalten konnten).

Doch eines Tages war es dann schließlich wieder so weit: Abraxas schickte einen Boten ins "Austretende Maultier", der Stammkneipe der Freunde, und ließ ihnen ausrichten, er habe für seine tapferen Abenteurer einen möglicherweise lohnenden Auftrag. Als Borthor-Bartl, Flußwind, Sirena, Zargos, Kerloas, Tharwing und Alchemilla bei ihm eingetroffen waren, zeigte ihnen Abraxas folgenden Brief:

*Argyra, im Frühjahr  
Verehrter, wunderbarer, großzügiger Meister!*

*Endlich bin ich wieder einer großen Sache auf der Spur, und ich muß Euch unbedingt davon erzählen. In Chryseia gibt es eine Kultstätte des Natohk! Ich brauche Euch ja wohl nicht zu erklären, daß dieser uralte lugarische Kult in unseren zivilisierten Breiten kaum zu erwarten war - wer verehrt denn auch Natohk, die Flamme der Finsternis?! Doch alle*

*Anzeichen sprechen dafür, und dank meiner magischen Trance-Fähigkeiten, zu denen Ihr, verehrter Meister, mir verholfen habt, glaube ich auch, den Ort der Verehrung ausfindig gemacht zu haben!*

Hier folgte eine genaue Wegbeschreibung: von Argyra 4 Tagesreisen nach Nordosten, auf einem uralten Pfad, von dem nur noch Reste erkennbar waren, über einen Gebirgspaß; über einen Wildbach, dann käme schon der Höhleneingang.

*Bekanntlich verehren die Priester des Natohk Dämonen und erhalten gelegentlich auch Besuch von ihnen; kein Wunder, daß mich meine magische Trance zu diesem Ort mächtiger magischer Ausstrahlung führte. Es kümmert mich wenig, daß sie sehr böse war, denn Ihr wißt ja: vor Zatarods Zorn zittern selbst Zombies!*

*Nun bin ich also bereits in Argyra, und nun stellt Euch vor: ein gütiges Geschick, oder war es etwa der Große Stein selbst, spielte mir ein altes Buch in die Hände, das genau diesen Zugang zu einer Kultstätte beschreibt; es berichtet außerdem von dem Ungeheuer Kalkor, das den Eingang bewacht: ein fürchterliches, angeblich unüberwindbares Monster!*

*Die Priester dieses Kults sollen äußerst langlebig und fast unverwundbar sein. Ein durch einen gedungenen Mörder scheinbar tödlich verletzter Hohepriester habe bereits tags darauf unversehrt um Mitternacht an die Pforte des Auftraggebers gepocht, der daraufhin vor Schreck starb - so behauptet jedenfalls dieses Buch. Schließlich wird noch erwähnt, daß der Mond für diese Priester besondere Bedeutung habe, schließlich erhebe er sich nach einem Untergang immer wieder neu gleich einem Phönix aus der Asche.*

*Ihr seht, die Hinweise auf den Natohk-Kult sind mehr als eindeutig, und die Spur ist heiß, heiß, heiß! Ich glaube kaum, daß mich in dieser Kultstätte ernsthafte Gegner oder Gefahren erwarten werden; dafür rechne ich mit einer äußerst interessanten Auswahl an goldenen oder magischen Artefakten - schließlich will man ja seinen Horizont erweitern!*

*In diesem Sinne, bis zur nächsten (Erfolgs-)Meldung - Zatarod (Magier)*

Abraxas erzählte den Freunden, der Zwerg Zatarod wäre ein vielversprechender Zauberlehrling gewesen, den er vor einiger Zeit eine Weile lang unterrichtet hätte. Sein

größter Fehler wäre gewesen, sich mehr zuzutrauen, als er bewältigen konnte, und er fürchtete, sein ehemaliger Schüler hatte sich bei der geplanten Erforschung der alten Nathok-Kultstätte etwas übernommen. Da nun schon einige Monde ohne eine weitere Nachricht Zatarods vergangen waren, machte sich Abraxas ernsthafte Sorgen, und er bat die Freunde, nach Chryseia zu fahren, um dort selbst diesen Nathok-Tempel in Augenschein zu nehmen. Sie sollten dort die Augen offenhalten, ob sie vielleicht irgendeine Spur Zatarods fänden, und sollte ihm etwas zugestoßen sein, so würde sich er, Abraxas, sehr freuen, wenn sie wenigstens das goldene Schutzamulett Zatarods (zwei einander zugewandte kleine BalRok-Figuren mit weit geöffneten Fängen) zu ihm zurückbrächten - er könnte das kleine Amulett ganz gut gebrauchen und würde dafür auch ein paar Goldstücke springen lassen ("also gut, weil Ihr es seid, 1000 GS für Euch alle miteinander").

Ein günstiger Zufall wollte, daß im Hafen von Corrinis gerade die "Rote Seekuh" vor Anker lag, ein kleines chryseisches Handelsschiff, dessen Eigner, Oikon Kardipetros, bereits am nächsten Tag den Anker lichten wollte, um nach Argyra zu segeln. Er war gern bereit, die zahlungskräftigen Abenteurer als Passagiere mitzunehmen, und er empfahl ihnen, am Abend den Tempel der Dheis Alba zu besuchen, da dort eine Messe zu Ehren des Meeressgottes Dwyllan abgehalten würde - eine Teilnahme brächte Glück für die kommende Fahrt.

Flußwind, Kerloas und Tharwing erwarben bei dem abendlichen Ritual (u.a. mußten sie einen Schluck Meerwasser trinken, der hoffentlich ihr einziger auf der kommenden Reise bleiben sollte) gegen eine kleine Spende ein Muschelamulett, das sie vor allen Gefahren der Seereise bewahren sollte. Sehr wirksam schienen die Amulette allerdings nicht zu sein, denn die Rote Seekuh hatte den Hafen von Corrinis im Morgengrauen des nächsten Tages kaum verlassen, da wurden ausgerechnet Flußwind und Tharwing

seekrank und mußten die kleinen Fische füttern.

Für die übrigen Freunde verlief der erste Tag ihrer Seereise äußerst angenehm; ein kräftiger Westwind blähte das Segel und die bewaldete Küste Albas zog im Schein der warmen Frühlingssonne an ihnen vorbei. Die Freunde hatten reichlich Gelegenheit, die übrigen Passagiere der Seekuh kennenzulernen, doch sie nutzten sie kaum.

Dion Akephalos, ein hohlköpfiger Edelmann aus Argyra, hatte die einzige Einzelkabine des Schiffs für sich reservieren lassen, und er ließ sich während der gesamten Fahrt nie beim gemeinen Volk blicken. Seine beiden Diener, der fette glatzköpfige Skyllos, ein bärenstarker chryseischer Söldner, und der kleine rattengesichtige Pelias, sein chryseischer Hofmagier, versorgten ihn (Pelias mußte ihm die meiste Zeit aus einem erbaulichen Gedichtband vorlesen). Skyllos hatte praktisch immer schlechte Laune, und Flußwinds Ausdünstungen (die Drachenhaut duftete widerlich) trugen nichts zu einer Besserung seiner Stimmung bei: der ehemalige Que-Shu-Krieger mußte sich allerlei Beschimpfungen gefallen lassen.

Weitere Passagiere waren der schweigsame Gnom Periadoc, die chryseische Priesterin Diomena (eine Priesterin des Weingottes Jakchos, die sich nach zwei Jahren der Verbannung in Corrinis auf die Rückkehr in ihre Heimatstadt Argyra freute), der langmähnige albische Barde Beren McArán, die erainnische Magierin Niolin und der albische Glücksritter Cynewulf. Die Freunde waren zu Beginn ihrer Reise angesichts so vieler fremder Gesichter etwas schüchtern und hielten sich von den übrigen Passagieren weitgehend fern - so blieb ihnen manche interessante Geschichte verborgen (wer weiß, vielleicht auch ein Hinweis auf ein lohnendes Abenteuer?).

Am Abend erreichte die Seekuh nach ruhiger Fahrt Fiorinde, die erste Station ihrer Reise. Oikon wollte dort einen Tag Pause einlegen, um Geschäfte abzuwickeln und zusätzliche

Waren an Bord zu nehmen. Cynewulf, der zusammen mit Niolin hier das Schiff bereits wieder verließ, empfahl den Freunden, abends im "Blauen Zwerg" einzukehren, man könnte dort billig und gut essen und auch übernachten. Mit Ausnahme von Sirena und Kerloas, die an Bord blieben, beschlossen die übrigen Abenteurer, sich nach einem Einkaufsbummel in der genannten Kneipe zum Abendessen zu treffen.

Flußwind, der sich nach einem erfrischenden Bad wieder unter die Leute wagte, war als erster im Blauen Zwerg und bestellte sich gleich eine Flasche Wein. Auf die etwas zögernde Frage des Wirts, ob er normalen oder besonderen Wein möchte, entschied sich der Krieger für den normalen Saft, und er merkte, daß der Wirt diese Bestellung mit deutlicher Erleichterung vernahm - auch die übrigen Gäste nahmen ihre momentan unterbrochene Unterhaltung wieder auf. Das gab Flußwind nun doch zu denken, und da der Wirt nun plötzlich sehr beschäftigt wirkte und seinen Fragen auswich, wartete er, bis die übrigen Freunde eintrafen. Dann forderte er listig Borthor-Bartl auf, doch den besonderen Wein zu bestellen, was der Halbling natürlich auch prompt tat.

Wieder verstummte das Gespräch der einheimischen Gäste, und als Borthor-Bartl darauf bestand, den besonderen Wein kaufen zu wollen, brachte ihm der Wirt schließlich mit zitternden Händen einen Korb, in dem verschieden geformte alte Flaschen lagen. Borthor-Bartl wählte "Grufteler Mönchsheil" und "Pelziger Wieselwort", doch als er die erste Flasche nahm, um sie zu öffnen, war ein deutliches Poltern zu hören, und der Wirt beschwor ihn händeringend, die Flasche doch bitte erst außerhalb des Lokals zu genießen. Erstaunt erfüllte ihm der Barde seinen Wunsch, entkorkte die Flasche nicht und ließ sich erst einmal das Abendessen schmecken (der normale Wein war auch nicht schlecht).

Nach und nach entspannten sich auch die übrigen Gäste wieder, und es wurde für die Freunde noch ein ganz lustiger Abend - und dabei roch es doch hier ganz deutlich nach

einem Abenteuer! Doch die bevorstehende Aufgabe in Chryseia im Auge, hatten die pflichtbewußten Freunde natürlich keinen Blick für Merkwürdigkeiten und Geheimnisse, die am Wegesrand auf sie warteten (und verzichteten so auf reichen Lohn für leichte Arbeit).

Sie kehrten also auf verschlungenen Wegen zu ihrem Schiff zurück (der Wein war wirklich nicht schlecht), und Borthor-Bartl wunderte sich am nächsten Morgen sehr über die beiden seltsamen Flaschen in seinem Gepäck - er hatte aber zufällig ganz und gar keinen Appetit auf einen weiteren Schluck Wein, und so blieben die Flaschen eben zu. Die Freunde ruhten sich an diesem Tag die meiste Zeit auf dem Schiff aus. Gegen Mittag durchnäßte ein Wolkenbruch die Hafendarbeiter, die Tuchballen, Kornsäcke und Whisky-Fässer an Bord schafften, und am Abend wurde es unangenehm kühl.

So waren alle froh, als am nächsten Morgen die Seekuh trotz des aufgekommenen Nebels wieder in See stach. Zwei neue Passagiere waren hinzugekommen: Leofric McTilion, ein älterer albischer Händler, und die chryseische Seherin Meleagris. Kurz bevor sie ablegten, eilte ein hagerer Mann den Kai entlang und sprang auf das Schiff. Nach einem kurzen Gespräch mit Oikon mischte sich der Neuankömmling, der chryseische Krieger Prokeas, unter die übrigen Passagiere (er war mit einer eiligen Botschaft für die argyrische Kaufmannsgilde unterwegs). Langsam suchte sich das Schiff seinen Weg durch den Nebel, und gegen Mittag setzte dann ein leichter, aber ständiger Nieselregen ein, der den Aufenthalt auf dem Deck sehr ungemütlich gestaltete und die meisten Abenteurer in die Gruppenkabine trieb.

In der Nacht versuchte Medon, ein chryseischer Spitzbube, dem es in Fiorinde zu gefährlich geworden war und der sich deshalb unbemerkt an Bord geschlichen und zwischen der Ladung versteckt hatte, den in der Kabine schlafenden Abenteurern etwas Eßbares aus ihrem Gepäck zu stehlen - aber

Wist, Borthor-Bartls treuer Wolfshund, paßte auf und vertrieb den Dieb mit seinem Knurren. Medon erleichterte dann das Bündel des an Deck schnarchenden Skyllös, dessen Laune sich dadurch am nächsten Morgen noch erheblich verschlimmerte.

Der folgende Tag brachte weiterhin kühles Wetter, aber eine frische Brise aus Nordwesten ließ wenigstens die Seekuh schnelle Fahrt machen. Die Freunde versuchten, sich auszuruhen und vermieden nach Möglichkeit jeden Kontakt mit den übrigen Passagieren. In der folgenden Nacht bestahl der hungrige Medon Meleagris - das wütende Geschrei der Seherin, die erstaunlich viele Flüche kannte, weckte die Abenteurer am frühen Morgen. Oikon konnte die aufgebrachte Meleagris, die jeden verdächtigte, ihre Sachen durchwühlt zu haben, nur mit äußerster Mühe wieder besänftigen.

Wind und Regen hatten sich nun fast gelegt, und Oikon nutzte die Pause, um seine Männer die Ladung auf Nässeschäden überprüfen zu lassen. Dabei entdeckten sie natürlich Medon, und Oikon befahl kurz entschlossen, den blinden Passagier über Bord zu werfen. Medon gestand, daß er das Essen gestohlen hatte, und flehte um Gnade, und schließlich ließ sich der Schiffer überreden, den Dieb bis Palabrion mitzunehmen, um ihn dort den Behörden auszuliefern. Medon wurde an die Ankerwinde gebunden - die Passagiere wollten sichergehen, daß er seine flinken Finger nicht noch einmal in ihre Sachen steckte.

Der Tag verging nur langsam, und Skyllös vertrieb sich die Zeit damit, Flußwind wegen seiner besonderen Duftnote zu hänseln. Dem Krieger reichten die ständigen Sticheleien und Unverschämtheiten endlich, und er forderte den Söldner zum Zweikampf auf - man würde dann schon sehen, wer der Stärkere wäre. Skyllös war sofort einverstanden (er hatte nur auf eine solche Gelegenheit gewartet) und schlug wolsischen Faustkampf vor (jeder schlägt dem anderen

abwechselnd die Faust ins Gesicht, bis einer der Kontrahenten zu Boden geht). Die beiden Kämpfer hatten gerade eben die ersten Schläge ausgetauscht, als die Freunde einschritten und Flußwind überredeten, den Kampf abubrechen (Skyllös Laune, die sich gerade ein klein wenig gebessert hatte, sank dadurch sofort wieder deutlich ab).

Zwei weitere Tage vergingen ohne besondere Ereignisse; es blieb weiterhin kühl, aber ein steifer Nordwind vertrieb die Wolken und sorgte für eine gute Fahrt unter klarem Himmel. Als das Schiff abends in einer einsamen Bucht vor Anker ging, kündigte Oikon gutgelaunt an, am nächsten Tag würde man Palabrion erreichen. Doch am nächsten Morgen fluchte er über seinen Leichtsinns, lauthals sein eigenes Glück gepriesen zu haben, denn der Wind vor völlig zum Erliegen gekommen, und es hatte wieder zu regnen begonnen. Es blieb ihnen nichts anderes übrig, als abzuwarten, bis wieder Wind aufkommen würde.

Während die meisten Freunde den Tag in der Kabine verbrachten, blieb der wetterfeste Zargos an Deck, und er entdeckte mit seinen scharfen Elfenaugen an der bewaldeten Küste schemenhaft Gestalten, die kurz zum Schiff herübersahen und dann wieder im Wald verschwanden. Natürlich schöpfte der erfahrene Alpanu-Priester Verdacht und berichtete Oikon von seiner Beobachtung, der daraufhin in der kommenden Nacht die Wachen verdoppelte. Tatsächlich versuchte eine Bande albischer Gesetzloser, nachts zum Schiff zu schwimmen, um es zu überfallen. Dank der Vorkehrungen wurden die Angreifer aber rechtzeitig bemerkt, und angesichts der vielen zum Kampf entschlossenen Seeleute und Passagiere machten sie schleunigst wieder kehrt - Borthor-Bartl spielte ihnen noch ein grauenvolles Lied hinterher, was manchen Räuber zu besonders kraftvollen Schwimmbewegungen ermunterte.

Am Morgen kam ein leichter Wind auf, und am Mittag hatte die Rote Seekuh endlich Palabrion erreicht. Medon wurde den

Hafenwachen übergeben, und Periadoc verließ hier das Schiff. Leider flaute der Wind bald wieder ab, und die Abenteurer mußten vier langweilige Tage warten, bis ein günstiger Wind aufkam und die Reise weitergehen konnte. Kerloas verdiente sich ein paar Silbermünzen mit seinen Gaukelkunststückchen, und Flußwind forderte ein paar Seeleute in den Hafenkneipen zu einem Wett-Armdrücken auf (das er sogar ab und zu gewann).

Wieder kamen neue Passagiere hinzu: Eaggar, ein streng nach Pferd riechender lugarischer Steppenbarbar, Airgid, eine erainnische Abenteurerin, und Aelfrod McBeorn, ein albischer Ordenskrieger des Irindar, der mit einem großen Bündel an Bord kam, das er nach Absprache mit Oikon in dessen Kapitänskajüte ablegte. Endlich kam günstiger Wind aus Nordosten auf und ließ die Rote Seekuh endlich ihrem Zielhafen Argyra entgegeneilen.

Ab der Mittagsstunde bemerkten die Freunde, daß ihnen ein Schiff mit grünweißem Segel folgte. Am nächsten Morgen holte es dann schnell auf und erreichte gegen Mittag die Seekuh. Oikon war sichtlich nervös, als die palabrische Kriegsgaleere neben ihm herfuhr, und er schaute unruhig den beiden Gestalten entgegen, die sich in einem Boot herüberrudern ließen: ein arrogant gekleideter Seekrieger und ein unscheinbarer junger Mann kamen an Bord. Kaum an Deck der Seekuh angelangt, begann der Seekrieger die Seeleute und Passagiere zu verhören, wobei deutlich wurde, daß er ein aus Palabrion verschwundenes junges Mädchen namens Lynkeia suchte. Sein junger Begleiter hatte sich dabei etwas abseits begeben und machte ein in sich gekehrtes konzentriertes Gesicht (er suchte auf magische Weise nach Lynkeia). Als Kerloas hörte, daß es eine Belohnung für das Wiederauffinden der entführten Tochter des Vorstehers der palabrischen Kaufmannsgilde geben würde, verriet er dem Seekrieger, daß Aelfrod ein menschengroßes Bündel an Bord gebracht hatte - Aelfrod (der Onkel

Lynkeias) und Lynkeia wurden gefangen genommen und zur Galeere gebracht, und Kerloas erhielt einen Beutel mit ein paar Goldmünzen. Auch das heftige Weinen des Mädchens (es mußte jetzt wohl oder übel doch den im wahrsten Sinn des Wortes alten Geschäftsfreund ihres Vaters heiraten) rührte nicht das steinerne Herz des habgierigen Zwerges. Oikon wurde verwarnt, in Zukunft keine krummen Touren mehr zu versuchen, dann legte die Galeere wieder ab - die Freunde sahen mit betretenem Schweigen zu (mit Ausnahme von Kerloas, der zufrieden sein Geld zählte).

Im Laufe des Tages stellte sich Airgid allen männlichen Passagieren des Schiffes vor und machte ihnen jeweils Komplimente über ihr Aussehen und ihre Kraft - doch keiner wollte etwas von ihr wissen, obwohl (oder weil ?) sie sich jedem geradezu aufdrängte (sie war zwar jung, aber ziemlich häßlich). Als letztes Opfer (bei seiner Drachenhaut auch verständlich) kam sie auch zu Flußwind, und siehe da, der Krieger war einem kleinen Flirt mit ihr nicht abgeneigt. Er kam mit ihr ins Gespräch, und bei einer zärtlichen Umarmung (Airgid schreckte vor nichts zurück) erzählte sie ihm, daß sie eine erfahrene Goldschmiedin wäre und einen Blick für das Schöne hätte - er wäre ja auch so ein schöner Junge! Flußwind ließ geschmeichelt seine Muskeln spielen.

Gegen Abend nahm die Rote Seekuh Kurs aufs offene Meer, und Oikon erklärte, er würde die ganze Nacht durchsegeln, um den günstigen Wind zu nutzen und den Zwangsaufenthalt in Palabrion wieder auszugleichen. In der Nacht wurden sie von einem Sturm überrascht, der auch am folgenden Tag anhielt und das Schiff vor sich her nach Südwesten in die Weiten des Golfs der Blauen Wellen trieb. Regenschauer und Windböen peitschten über das Deck und zwangen alle Passagiere in die Kabinen. Erst am Abend legte sich der Sturm, und die Seeleute begannen, die Schäden am Schiff auszubessern.

Der nächste Tag war kühl und regnerisch, und immer noch wehte eine steife Brise aus Osten. Da die Rote Seekuh nicht kreuzen konnte, steuerte Oikon sein Schiff langsam zurück nach Norden. Nach ein paar Stunden trafen sie auf ein aus dem Teil eines Schiffsdecks gebildetes Behelfsfloß, auf dem sie drei menschliche Gestalten erkannten: eine lag regungslos da, während die anderen beiden angesichts des Schiffes wild zu winken angingen. Etwas zögernd - Oikon fürchtete um die allmählich knapp werdenden Trinkwasservorräte - nahm der Kapitän die beiden Schiffbrüchigen auf.

So kamen der erainnische Spitzbube Ceadan ay'mhara und die chryseische Magierin Glauke, letztere in Begleitung eines Graupapageis, an Bord - für den dritten der Floßfahrer, den erainnischen Hexenmeister Maddan, kam jede Hilfe zu spät: ein herabstürzender Balken hatte ihm den Schädel zertrümmert. Die Schiffbrüchigen waren in der erainnischen Hafenstadt Deasciath mit der "Mondprinzessin" in Richtung Argyra aufgebrochen, doch das Schiff war im Sturm der vergangenen Nacht gesunken, und die beiden Geretteten waren offenbar die einzigen Überlebenden. Den Freunden ging die ungemütliche Fahrt mittlerweile schon sehr auf die Nerven, und sie gingen den Neuankömmlingen wie auch den übrigen Passagieren so weit wie möglich aus dem Weg. Ihr einziger Gedanke war: wann werden wir endlich in Argyra ankommen?

Der folgende Morgen begann mit einer grausigen Entdeckung: Rheon, einer der Matrosen, lag tot in seiner Hängematte! Bei einer raschen Untersuchung stellte Sirena fest, daß die Leiche beinahe vollständig blutleer war, und sie entdeckte schließlich eine feine Einstichstelle in der Halsschlagader des Toten - Rheon war ausgesaugt worden! Da keiner der anderen Seeleute irgend etwas bemerkt hatte, beschlich die Freunde ein etwas unheimliches Gefühl: an Bord mit einem unsichtbaren Blutsauger zu sein, besserte ihre Laune nicht gerade. Ehe sich an Bord eine

allgemeine Panik verbreiten konnte, griff Oikon ein, betonte, daß Rheon wohl eines natürlichen Todes gestorben wäre - es würde ja heutzutage mehr Krankheiten geben, als sich unsereines vorstellen könnte -, und er bat Sirena und die übrigen Freunde, nichts von ihrer Entdeckung auszulplaudern. Rheon erhielt die übliche Meeresbestattung.

Immer noch hinderten widrige Winde die Rote Seekuh an der Weiterfahrt, und alle Passagiere verbrachten den Tag in gedrückter Stimmung. Am Abend besserte sich Flußwinds Laune etwas, da sich Airgid liebesbedürftig an ihn geschmiegt hatte. Sie flüsterte ihm zu, daß ihr der nach Pferden riechende Barbar, Eaggar, eine massive Goldkette zum Spottpreis von 200 GS angeboten hätte - die Kette wäre mindestens das Dreifache wert. Leider hätte sie nicht so viel Geld bei sich, um die Kette selbst zu kaufen, aber sie würde sich auch freuen, wenn ihr Liebster das Geschäft machen würde. Flußwinds Interesse war geweckt, und als er sich ein paar Stunden später aus Airgids Umarmung lösen konnte, wandte er sich an Eaggar. Der Barbar verlangte zwar zunächst 300 GS für seine prachtvolle Kette, aber nach einigem Feilschen ließ er sich widerstrebend auf 200 GS herunterhandeln, und das Geschäft war perfekt. Flußwind steckte erfreut seine glänzende Neuerwerbung ein.

In der folgenden Nacht hielten die Freunde, wie mit Oikon vereinbart, am Deck und in der Kabine abwechselnd Wache - und in dieser Nacht wurde niemand getötet. Doch die Reisenden hatten keinen Grund, sehr erleichtert zu sein, denn der Wind war nun völlig zum Erliegen gekommen. Es war zum Verzweifeln! Der schier endlos dauernde Tag verging schließlich, und in der folgenden Nacht schlug der geheimnisvolle Unbekannte wieder zu: die Seherin Meleagris wurde getötet.

Als am Morgen die blutleere Tote entdeckt wurde, war die Aufregung natürlich groß. Obwohl Kerloas in unmittelbarer Nähe von Meleagris an Deck gewacht hatte, hatte er

nichts Auffälliges bemerkt - der Mörder mußte wirklich außergewöhnliche Fähigkeiten besitzen! Zusammen mit Sirena und Zargos, die ebenfalls Wache gehalten hatten, überlegten die Freunde nun, wer der im Schiff Anwesenden überhaupt als Täter in Frage kommen konnte, denn nach ihrer Meinung hatte sich in der Nacht keiner der Schlafenden von seinem Platz fortbewegt - bis auf den Papagei, der tagsüber auf der Mastspitze gesessen hatte. Ihn hatte nachts natürlich niemand beobachtet. Sollte vielleicht der harmlose Vogel der Übeltäter sein?

Sirena hielt nach dem Papagei Ausschau und sah ihn auf seinem vertrauten Platz oben auf dem Mast sitzen. Sie versuchte ihn, anzulocken oder auf magische Weise zu zähmen, doch es gelang ihr weder das eine noch das andere. Alchemilla und Tharwing versuchten nun auch ihre magischen Kräfte, aber auch sie scheiterten am Widerstand des Papageis - sollte sich tatsächlich ein stärkeres Wesen hinter seiner harmlosen Erscheinung verbergen? Als alle Versuche der Zauberkundigen fehlschlügen, griffen Alchemilla und Zargos zu ihren Bögen, um den Vogel mit einem gezielten Pfeilschuß zu erlegen (Glauke erklärte, daß der Papagei gar nicht ihr gehörte, sondern dem verstorbenen Maddan, den sie allerdings auf ihrer Reise vor dem Unglück nicht näher kennengelernt hatte).

Kaum flogen die ersten Pfeile zur Mastspitze empor, verwandelte sich der Papagei vor den staunenden Augen der Passagiere in eine Eidechse und lief geschwind den Mastbaum hinunter. Dort verwandelte er sich in eine Ratte und verschwand unter der Ladung, ehe die verdutzten Freunde noch reagieren konnten.

Nun begann eine muntere Jagd auf das seltsame Wesen, und es gelang ihnen, die Ratte aufzuspüren und auf das Deck zu treiben, wo sie sich wieder in eine Eidechse verwandelte. Ein magischer Pfeil des Elfen Zargos nagelte die Eidechse an die Schiffsplanken, doch diese warf ihren

Schwanz ab und flog nun wieder als Papagei, wenn auch etwas taumelnd und unbeholfen, über das Deck. Mit leuchtendem Gurthrauk (dessen blaues Strahlen deutlich verriet, daß hier ein Dämon am Werk war) stürzte sich Zargos auf den Papagei, der sich im letzten Moment in seine wahre Gestalt zurückverwandelte: es war der Dämon Uini, der das Aussehen eines 30cm großen, bleichen, haar- und geschlechtslosen Menschen hatte.

Maddan hatte ihn als Diener heraufbeschworen und regelmäßig mit seinem eigenen Menschenblut gefüttert, das der Dämon mit einer langen spitzen Röhrenzunge dankbar aufzog. Seit dem Tod seines Herrn versuchte Uini, möglichst schnell zu Kräften zu kommen, um stark genug zum Durchbrechen der magischen Barriere zu werden, die ihn von seiner Heimat trennte.

Seine Bemühungen waren nun aber vergeblich, denn ein paar flinke Hiebe von Zargos vernichteten den Dämon auf immer. Alle waren erleichtert, daß diese Gefahr nun vorüber war, und als am Nachmittag ein leichter Wind aufkam, fiel den Freunden ein weiterer schwerer Stein vom Herzen. Doch noch sollten sie keine Ruhe haben!

Die Rote Seekuh nahm also langsam Fahrt auf und steuerte nun wieder auf ihr geplantes Ziel, den Hafen Argyra, zu. Am Abend des folgenden Tages tauchte unter dem Schiff plötzlich ein gigantischer Krake [vom 20. Grad!] auf und begann, es mit sechs seiner acht je 20m langen Fangarme neugierig abzutasten, um zu entscheiden, ob es Freund, Feind oder Fressen wäre. Alle waren vor Angst wie gelähmt und sahen zunächst tatenlos zu, wie die riesigen Tentakeln langsam über das Deck wanderten. Tharwing und Zargos versuchten, eine *Feuerkugel* herbeizuzaubern, aber vor Aufregung mißlang es beiden. So mußten sie es wie die übrigen Passagiere ertragen, daß die Tentakeln sie vorsichtig berührten und dann über sie hinwegglitten. Da sie sich sehr ruhig verhielten (nur der Schweiß rann ihnen von der Stirn), geschah ihnen dabei nichts.

Aufatmend stellten die Freunde fest, daß der Riesenkrake ihnen wohl nicht feindlich gesonnen war (es war tatsächlich seine erste Begegnung mit einem Schiff) - da entschloß sich Flußwind, auf einen der Tentakel mit seinem Schwert einzuhacken! Der Krieger hatte eben noch keine Erfahrung mit Riesenkraken gesammelt und war neugierig, was nun wohl passieren würde (vielleicht könnte er ja nun in Krakenblut baden?); außerdem war da ja auch Airgid, der er ein wenig imponieren wollte, und überhaupt: in seinem Que-Shu-Stamm in seiner krynnischen Heimat hatten ihn die Leute jedenfalls viel mehr bewundert als seine jetzigen Begleiter! Zum Entsetzen der Freunde hatte Flußwind also vor, ihnen ein Heldenstückchen vorzuführen, und: es ging voll daneben.

Kaum hatte er mit seinem Schwerthieb, der den Tentakel nur geritzt hatte, den Kraken erschreckt, packte ihn dieser auch schon mit vier seiner beweglichen Fangarme und begann, den überraschten Krieger allmählich zu zerquetschen. Flußwind zögerte, ein weiteres Mal auf die Tentakel einzustechen (der erhöhte Blutdruck belebte vermutlich seine Hirntätigkeit), denn nun erkannte er, daß er damit vielleicht nur den Zorn des Riesenkraken herausfordern würde - und ein wütender Krake dieser Größe konnte ohne Anstrengung das gesamte Schiff auseinandernehmen! Auch die Freunde hielten sich zurück; sie ahnten, daß eine unüberlegte schnelle Handlung möglicherweise ihren sicheren Untergang bedeuten konnte (nur Tharwing konnte es nicht lassen und ließ eine *Feuerkugel* an einem der Fangarme zerplatzen - zum Glück aller richtete sie aber fast keinen Schaden an). Der Krake packte sein Opfer noch fester (Flußwind mußte sein Schwert fallen lassen) und zog seine Tentakel dann langsam ins Wasser zurück. Viele glaubten, den vorwitzigen Krieger, der sich aus der Umklammerung nicht befreien konnte, nun zum letzten Mal lebend zu erblicken. Seine Rettung kam in letzter Sekunde: als der Krake Flußwind gerade über die Reling zerren wollte, trat Kerloas, der eines der in

Corrinis erworbenen Amulette trug, mutig hinzu, und begann, vorsichtig den Tentakel zu streicheln. Siehe da, der Krake hielt zunächst in seiner Bewegung inne, und dann gab er Flußwind frei und zog sich ohne Beute zurück. Die Freunde waren noch einmal gut davongekommen! Flußwind wollte natürlich nicht einsehen, daß sein unbeherrschtes Drauflosschlagen falsch gewesen war - und so kam es, daß die Freunde ein schadenfrohes Schmunzeln kaum verbergen konnten, als sie ein paar Tage später unbeschadet und ohne weitere Vorkommnisse in Argyra eintrafen und Flußwind dort bei einem Juwelier, dem er die scheinbar günstig erworbene Goldkette verkaufen wollte, erfahren mußte, daß diese in Wahrheit eine billige vergoldete Bronzekette im Wert von etwa 10 GS wäre.

In den folgenden Tagen hatte der Krieger wirklich schlechte Laune.